

The Development Model for Promoting Media Literacy Skills for Aging Society through Family Participation

Phiraya Tongchalerm¹ and Pariya Pariput^{2,*}

¹Department of Digital Technology for Education, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Ubon Ratchatani 34000, Thailand; Email: ¹phiraya.t@ubru.ac.th

²Department of Curriculum and Instruction Development, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Ubon Ratchatani 34000, Thailand; Email: ²pariya.p@ubru.ac.th

*Corresponding author: Pariya Pariput (pariya.p@ubru.ac.th)

Received: 23 May 2026; Revised: 17 July 2026; Accepted: 20 July 2026; Published: 24 August 2026

Abstract

This research aimed to develop a model for promoting media literacy skills among the elderly through family participation in Sang Tho Subdistrict, Khueang Nai District, Ubon Ratchathani Province. The study was conducted in three phases: (1) studying the current conditions, problems, and needs; (2) developing a model and operational manual; and (3) examining the effects of implementing the model through participatory learning processes. The research instruments included an interview form, a test, a skill assessment form, a learning record form, and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using content analysis and basic statistics, namely mean, standard deviation, and paired t-test. The results revealed that (1) the elderly tended to use online media for extended periods and lacked skills in verifying information, indicating a strong need for developing media literacy skills with family support; (2) the developed model comprised six components and a seven-step learning process (SONGSOT Model), which experts evaluated as highly appropriate; and (3) after participating in the program, participants' post-test scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level. Overall, the achievement of media literacy skills reached 79.46%, and all four skill dimensions met the evaluation criteria of 70% or higher. Participants reported a high level of satisfaction, with the highest ratings in support systems and learning activities that promoted deep, accurate, insightful, and critical understanding. The findings demonstrate that the developed model effectively enhanced media literacy skills among the elderly through active family participation.

Keywords: Media Literacy, Aging Society, Family Participation



Copyright © 2026 Journal of Computer and Creative Technology. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

Citation:

Tongchalerm, P., & Pariput, P. (2026). The Development Model for Promoting Media Literacy Skills for Aging Society through Family Participation. *Journal of Computer and Creative Technology*, 4(2), e4130.
<https://doi.org/10.65205/jcct.2026.e4130>

รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยโดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว

พริญา ทองเฉลิม¹ และ ปริญา ปริพุด^{2*}

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี 34000
ประเทศไทย; Email: ¹phiraya.t@ubru.ac.th

²สาขาวิชาการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี 34000
ประเทศไทย; Email: ²pariya.p@ubru.ac.th

*ผู้ประพันธ์บทความ: ปริญา ปริพุด (pariya.p@ubru.ac.th)

รับบทความ: 23 พฤษภาคม 2569; แก้ไขบทความ: 17 กรกฎาคม 2569; ตอรับบทความ: 20 กรกฎาคม 2569;
เผยแพร่บทความ: 24 สิงหาคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุบลราชธานี ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ 2) พัฒนารูปแบบและคู่มือการดำเนินงาน 3) ศึกษาผลของการใช้รูปแบบในการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สูงวัยและนักเรียนที่มีผู้ปกครองหรือคนในครอบครัวเป็นผู้สูงวัย ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 138 คน ใช้วิธีการเลือกแบบสุ่มเจาะจง เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะ แบบบันทึกการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบสองกลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นเวลานาน และขาดทักษะในการตรวจสอบข้อมูล จึงมีความต้องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยมีสมาชิกครอบครัวร่วมสนับสนุน 2) รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ และกระบวนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน (SONGSOT Model) ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก 3) ผลการใช้รูปแบบ พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 79.46 และผลการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70 ขึ้นไป ส่วนความพึงพอใจต่อการดำเนินกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ด้านที่พึงพอใจสูงสุดคือระบบสนับสนุน และกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้รู้ลึก รู้จริง รู้แจ้ง และรู้เท่าทัน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุผ่านการมีส่วนร่วมของครอบครัว

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ, สังคมสูงวัย, การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว



Copyright © 2026 Journal of Computer and Creative Technology. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC-BY-NC-ND).

การอ้างอิง:

พริญา ทองเฉลิม, และ ปริญา ปริพุด. (2569). รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยโดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว. วารสารคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสร้างสรรค์, 4(2), e4130. <https://doi.org/10.65205/jcct.2026.e4130>

1. บทนำ (Introduction)

แนวทางการพัฒนาการศึกษาในสังคมไทยที่กำลังจะขับเคลื่อนเข้าสู่ยุคสื่อหลอมรวม ควรให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในห้องเรียน ในสังคมเป็นหลัก เพื่อสร้างเกราะป้องกันให้กับผู้เรียนมากกว่าการหาหนทางแก้ไขที่ปลายเหตุ ดังเช่นว่าความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลถือเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับทุกคน ทุกช่วงวัยในยุคดิจิทัล ทักษะเหล่านี้เปรียบเสมือนเครื่องมือช่วยให้บุคคลสามารถนำทางในข้อมูลมากมาย วิเคราะห์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ และใช้ทรัพยากรดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Tayia, 2022) นอกจากนี้ ยังทำให้ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในสังคมประชาธิปไตยและติดต่อกับผู้ให้บริการสื่อและข้อมูลเพื่อการแสดงออกและการเรียนรู้ตลอดชีวิต การศึกษาในด้านการมีสื่อมีผลลัพธ์ที่ดีต่อความรู้ ทักษะ และทัศนคติของนักเรียนในการวิเคราะห์และเข้าใจสื่อและข้อมูลที่ผิด (Tabachuk, 2020) สอดคล้องกับการมีความสามารถเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเลือกรับและใช้ประโยชน์รวมทั้งสร้างสรรค์สื่อ ข่าวสาร และสื่อสารอย่างเป็นผู้รู้เท่าทันตนเอง โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคมโดยรวม รวมทั้งสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานตนเองชุมชน และสังคม โดยคำนึงถึงคุณโทษ และผลกระทบที่จะเกิดต่อผู้อื่นและสังคม ทั้งนี้ การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ส่วนประกอบคือ 1) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ สมรรถนะในการใช้สื่อต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์และเข้าใจในรูปแบบของสื่อและเทคนิคต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการสร้างผลกระทบต่อผู้รับสื่อและความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้ 2) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้ และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม และ 3) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ (Child and Youth Media Institute, n.d.a.) ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ในทุกช่วงวัย ผู้สูงอายุ ถือว่าเป็นทรัพยากรบุคคลที่สำคัญอย่างยิ่งของสังคมและประเทศชาติ เป็นต้นทุนทางสังคม ที่มีค่ามาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมไทยที่นับถือผู้สูงอายุในฐานะผู้มีประสบการณ์มาก่อน และเป็นผู้สั่งสมภูมิปัญญาของท้องถิ่นในด้านต่าง ๆ เพื่อสืบทอดถึงบุคคลรุ่นหลัง พร้อมทั้งเปรียบเสมือนศูนย์รวมจิตใจของลูกหลานที่คอยให้ความอบอุ่น คำแนะนำสั่งสอนแก่บุคคลรุ่นหลังในครอบครัว ในปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์แล้ว ทั้งนี้หากประชากรผู้สูงอายุที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องเหล่านี้สามารถพึ่งพาตนเองได้ดี และสามารถดำรงชีวิตด้วยตนเองได้อย่างมีคุณค่า ผู้สูงอายุก็ถือว่าเป็นกลุ่มประชากรที่เป็น **พลังสำคัญ** แทนที่จะเป็นภาระของครอบครัว ชุมชน และสังคม จึงควรพัฒนาให้เกิดความสัมพันธ์ กิจกรรมที่จะสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน สังคมให้มากยิ่งขึ้น โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ชุมชน หมู่บ้าน ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นอีกทางหนึ่งที่จะสามารถสร้างการรู้เท่าทันสื่อ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดี การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัวชุมชนได้ (Department of Older Persons, 2023) ซึ่งภายในปี พ.ศ. 2575 ประเทศไทยจะมีประชากรสูงอายุจำนวน 1 ใน 4 ของประชากรทั้งหมด หน่วยงานองค์กร ภาครัฐ ภาคประชาชน ชุมชนและสมาชิกในครอบครัวจึงควรเตรียมการรับมือในสถานการณ์ดังกล่าว ข้อมูลจาก สำนักงานสถิติจังหวัดอุบลราชธานี กล่าวว่า ในปี พ.ศ. 2566 จังหวัดอุบลราชธานีมีประชากรที่อยู่ในช่วงอายุผู้สูงอายุ (อายุ 60 ปีขึ้นไป) จำนวน 314,828 คน ซึ่งคิดเป็น 16.9% จากประชากรทั้งหมด 1,869,806 คน (Ubon Ratchathani Provincial Statistical Office, 2023) และจังหวัดอุบลราชธานี ถือเป็นจังหวัดที่อยู่ลำดับที่ 5 เมื่อเรียงลำดับจำนวนผู้สูงอายุจากทั่วประเทศ ทั้งนี้อำเภอเขื่องในถือว่าเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนผู้สูงอายุมากที่สุดของจังหวัด เท่ากับ 21,429 คน และพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ เป็นพื้นที่ตำบลที่มีจำนวนผู้สูงอายุมากที่สุด เท่ากับ 2,072 คน (Department of Health Service Support, 2025) อยู่ในบริบทครอบครัวใหญ่ อาศัยอยู่กับลูกหลาน ประกอบอาชีพเกษตรกร ทำนา ทำสวน รับจ้าง ข้าราชการ และสอดคล้องกับค่าดัชนีพฤติกรรมผู้สูงอายุไทย (Active Ageing Index of Thai Elderly) มีค่าเท่ากับ 0.685 ซึ่งสะท้อนว่าผู้สูงอายุไทยมีคุณภาพในการดำรงชีวิตอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาดัชนีย่อยในแต่ละองค์ประกอบพบว่า ดัชนีด้านสุขภาพมีค่าดัชนีสูงที่สุด คือ 0.797 รองลงมาคือ ดัชนีด้านความมั่นคง (0.751) ดัชนีด้านสภาพที่เอื้อต่อการมีภาวะพลพลัง (0.691) และดัชนีด้านการมีส่วนร่วม (0.502) ตามลำดับ (National Statistical Office, 2017) ซึ่งในรายละเอียดของดัชนีพฤติกรรมด้านด้านการมีส่วนร่วม ถือเป็นค่าดัชนีพฤติกรรมที่มีค่าน้อยสุดเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่น ๆ ดัชนีการมีส่วนร่วมประกอบด้วย การทำกิจกรรม

อาสาสมัคร การดูแลบุตรหลานในครัวเรือน การดูแลผู้สูงอายุในครัวเรือน การทำกิจกรรมชุมชน หมู่บ้าน และการมีส่วนร่วมทางการเมือง อีกทั้งจากสถานการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นประกอบกับสภาพในสังคมปัจจุบันที่ประชาชนในสังคมไทย โดยเฉพาะผู้สูงอายุ มักจะเป็นกลุ่มคนที่ยังมีการตรวจสอบ กลั่นกรองความถูกต้องของข้อมูลน้อย มีการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์ ถูกหลอกลวงบนโลกออนไลน์ ด้วยกลวิธีต่าง ๆ ที่สร้างความเสียหาย และเสียทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก หลงกลมิจฉาชีพ หลงเชื่อโฆษณาที่อวดอ้างสรรพคุณเกินจริง ทำให้ต้องสูญเสียทรัพย์สินเงินทอง และยังส่งผลต่อด้านจิตใจ ความเครียด วิตกกังวล หรือมีภาวะซึมเศร้า สิ้นหวังในชีวิต (Jaiboon & Heng, 2018) ประกอบกับสถิติของ กองสารนิเทศสำนักงานตำรวจแห่งชาติ (Public Affairs Division Royal Thai Police, 2025) เปิดเผยข้อมูลในเดือนธันวาคม 2568 พบว่า ผู้สูงอายุที่ตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพ อยู่ในช่วงอายุ 60-74 ปี มีมูลค่าความเสียหายต่อรายตั้งแต่ 49,994-844,992 บาท หน่วยงานที่ถูกแอบอ้างเกี่ยวข้องกับสวัสดิการครู ฌาปนกิจ ซึ่งควรพัฒนาความรู้ทางการใช้ เทคโนโลยี และ การสร้างให้คนในสังคมไทยมีความสามารถในด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ตระหนักถึงความสำคัญ มีวิจารณญาณในการตัดสินใจ จึงถือเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อสร้างความเข้มแข็งของตนเอง ครอบครัว และสังคมไทย (Department of Older Persons, 2023)

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ครอบครัวเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับผู้สูงอายุ ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ มีการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข่าวสาร และมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารกับสมาชิกในครอบครัว และใช้สื่อสารกับบุคคลในชุมชนได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจากสมาชิกในครอบครัว ญาติ เพื่อนบ้าน เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว และชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา บริบท ความต้องการ ที่เกี่ยวข้องกับส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยโดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี ดังนั้น การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ การศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยหลังการใช้รูปแบบ และการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

3. การทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)

งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับผู้สูงอายุ โดยใช้การมีส่วนร่วมของคนในครอบครัว ประกอบด้วย แนวคิด MIDL ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และรูปแบบการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 การรู้เท่าทันสื่อ

Child and Youth Media Institute (n.d.b.) กล่าวถึงสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของกลุ่มผู้สูงอายุ ประกอบด้วย

ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access)

- 1) เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน
- 3) เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย
- 4) เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้สารสนเทศ รู้ช่องทางเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม

- 5) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่างปลอดภัย
- 6) รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลาการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม

ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

- 1) รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ
- 2) วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ
- 3) กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย
- 4) วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละประเภทตามที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสารและเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้
- 5) วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้
- 6) ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อที่มีวิจารณ์ฐานในการรับสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล
- 7) ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคม

ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ

- 1) ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสาธารณะ
- 2) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบ ข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์

ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

- 1) ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองธำรงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมืองได้
- 2) เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและบริบททางสังคมวัฒนธรรม
- 3) ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการแก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวกและเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม

3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ของ Malcolm Knowles เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการส่งเสริมให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้บนพื้นฐานปรัชญามนุษยนิยม (Humanism) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed) ความมีอิสระในการเรียนรู้ (Autonomous) และการเอื้ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้จากผู้สอน (Facilitators) โดยระบุข้อตั้ง (Assumption) หลักการพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ไว้ 5 ประการ โดยมีสาระสำคัญดังนี้ (Knowles, 1984)

- 1) มโนทัศน์แห่งตน (Self-Concept) ผู้ใหญ่ต้องการความรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองในการตัดสินใจต่าง ๆ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีอิสระทางการคิดและการตัดสินใจทางการเรียนรู้ ใช้การเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นสำคัญ
- 2) ประสบการณ์ของผู้เรียน (Learner Experience) ผู้ใหญ่จะใช้ประสบการณ์ชีวิตของตนเองเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้การเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตเข้ากับเนื้อหาสาระของการเรียนรู้ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
- 3) ความพร้อมของผู้เรียน (Readiness to Learn) ผู้ใหญ่มีความพร้อมและให้ความสนใจในการเรียนรู้สิ่งที่สอดคล้องกับการทำงานและการดำรงชีวิตของตนเอง นอกจากนี้ความพร้อมในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ยังเป็นผลมาจากประสบการณ์การทำงานและบทบาททางสังคมของตนเอง
- 4) ความสอดคล้องเชื่อมโยงของการเรียนรู้ (Orientation to Learn) ผู้ใหญ่เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based) ที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการปฏิบัติงานของตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จึงมุ่งเน้นการประยุกต์ความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการใช้เนื้อหาเป็นหลัก

5) แรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation to Learn) ผู้ใหญ่ใช้แรงจูงใจภายใน (Internal Motivation) เป็นปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่าแรงจูงใจจากภายนอก (External Motivation) ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้

3.3 หลักการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

Rangabtook (2001) กล่าวถึง องค์ประกอบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่าประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ 1. ประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนออกมาใช้ในการเรียนและแบ่งปันประสบการณ์ของตนกับเพื่อน ๆ ที่อาจมีประสบการณ์คล้ายคลึงหรือแตกต่างกัน 2. การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflect and Discussion) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็น วิเคราะห์ วิจัย ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงความคิด ผู้อื่นที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น ผลจากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายและได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม 3. ความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) เป็นขั้นตอนการสร้างความรู้ความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดอาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและครูช่วยเติมให้สมบูรณ์ หรือครูอาจนำทางแล้วผู้เรียนสานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด 4. การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment or Application) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

3.4 รูปแบบการเรียนรู้

Khamanee (2007) ได้สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน ว่ารูปแบบการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

- 1) มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น ๆ
- 2) มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ
- 3) มีการจัดระบบคือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ
- 4) มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด รูปแบบการเรียนการสอนจะต้องได้รับการพิสูจน์ ทดสอบ สามารถทำนายผลได้และมีศักยภาพในการสร้างความคิดรวบยอดและความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ได้

4. กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)

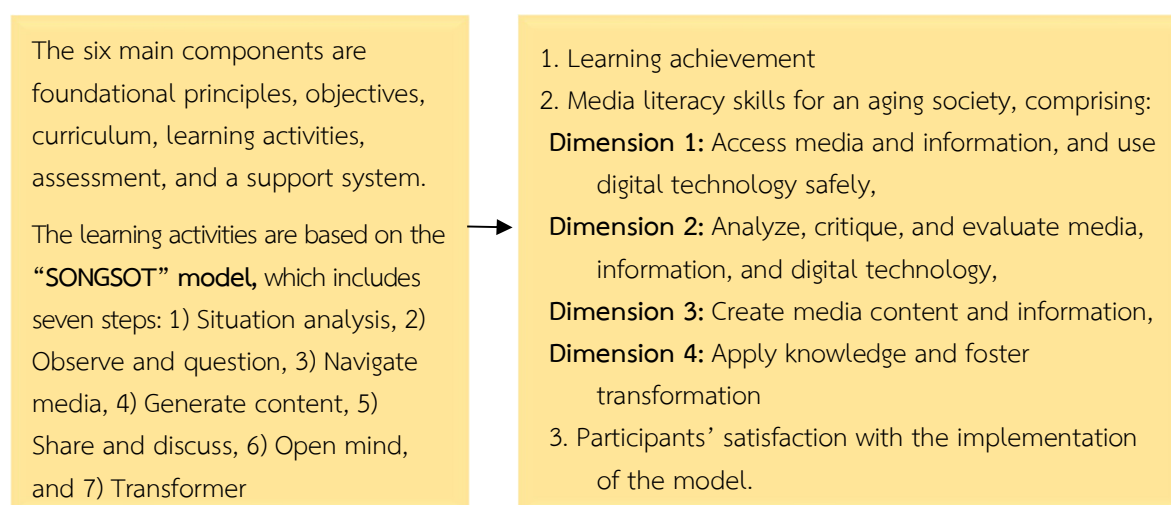


Figure 1. Conceptual Framework

5. วิธีดำเนินงานวิจัย (Research Methodology)

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods) แบ่งขั้นตอนการวิจัยเป็น 3 ระยะ (Phase) ดำเนินการวิจัยระหว่างเดือนเมษายน ถึง สิงหาคม พ.ศ. 2568 ดังนี้

5.1 การศึกษาสภาพปัญหา บริบท ความต้องการ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

งานวิจัยนี้เพื่อรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ แบ่งขั้นตอนการดำเนินการเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับผู้สูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของคนในครอบครัว ประกอบด้วย แนวคิดแนวคิด MIDL ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

2. การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารูปแบบ โดยการใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้สูงวัย ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้มีส่วนได้เสีย โดยการเลือกแบบเจาะจง จากกลุ่มที่มีประสบการณ์ตรง เกี่ยวกับการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ และ การดูแลผู้สูงวัยในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ จำนวน 25 คน เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อคำถามประกอบด้วยโครงสร้างประเด็นหลัก 5 ประเด็น ดังนี้ 1) สภาพการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย ในปัจจุบัน 2) ปัญหาและสาเหตุของปัญหาการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย 3) ความต้องการในการแก้ปัญหาการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย 4) แนวทางที่เหมาะสมในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย 5) ข้อเสนอแนะที่เป็นคำถามปลายเปิด ซึ่งผลจากการสนทนากลุ่มจะนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการยืนยันความต้องการจำเป็นในการพัฒนาที่สอดคล้องกับสภาพบริบทและความต้องการของพื้นที่

5.2 การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

งานวิจัยนี้เป็นการประมวลผลข้อมูลจากการดำเนินการในขั้นตอนที่ 1 มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทางในการกร่างสร้างรูปแบบ กำหนดขั้นตอนการดำเนินการ 3 ขั้น มีรายละเอียด ดังนี้

1. การกร่างรูปแบบ เป็นการนำผลจากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานมากำหนดเป็นโครงสร้างของรูปแบบ ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ หลักการ วัตถุประสงค์ กิจกรรม และการวัดและประเมินผลทักษะการรู้เท่าทันสื่อผ่าน 4 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว โดยมุ่งเน้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ คือ “รู้ลึก รู้จริง รู้แจ้ง เพื่อรู้เท่าทัน” โดยจัดเป็น 4 โมดูล และมีเนื้อหาสาระสำคัญ ดังนี้

รู้ลึก : โมดูลที่ 1 นักสืบ สุดเก๋ การพัฒนาตนเองให้เข้าใจหลักการสืบค้น เกิดความสามารถในการสืบค้น และเข้าถึงข้อมูล สื่อ ที่น่าเชื่อถือ ถูกต้อง

รู้จริง : โมดูลที่ 2 วัยเก๋า checker การวิเคราะห์ แยกแยะ เลือกใช้ข้อมูล สารสนเทศที่เหมาะสม และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ สารสนเทศ มีวิจารณ์ญาณและมีความรับผิดชอบต่อการใช้สื่อของตนเองและสังคม

รู้แจ้ง : โมดูลที่ 3 สื่ออย่างเก๋ ผู้สร้างสื่อต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ของการสร้างสื่อ รูปแบบสื่อ เทคนิคการสร้างสื่อ และตระหนักในฐานะผู้สร้างสื่ออย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในรูปแบบสื่อโปสเตอร์ ภาพนิ่ง คลิปวิดีโอสั้น

รู้เท่าทัน : โมดูลที่ 4 วัยเก๋สร้างการเปลี่ยนแปลง การสร้างสื่อ มีความริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงกับบุคคล กลุ่ม สังคม กับแคมเปญ 21 วันสร้างสรรค์ชีวิตที่ดี โดยการสร้างรูปแบบคลิปวิดีโอสั้น และเผยแพร่ เชิญชวนบุคคลที่สนใจร่วมกิจกรรม หรือสร้างการรับรู้ เปลี่ยนแปลง

2. การประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมของรูปแบบ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีวุฒิการศึกษาและประสบการณ์การวิจัย และการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับผู้สูงวัย มากกว่า 5 ปี ขึ้นไป โดยทำการประเมินความสอดคล้องของร่างรูปแบบฯ พิจารณาจากหลักการ วัตถุประสงค์ กิจกรรม และการวัดและประเมินผล ว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปของค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 และมีค่าความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.71

3. การทดลองใช้นวัตกรรม (Try Out) รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยโดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ประกอบการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่

3.1 การทดลองแบบกลุ่มย่อย (วิทยากรแกนนำ) โดยการทดลองจัดกิจกรรมกับกลุ่มอาสาสมัครในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ โดยผู้เข้าร่วมคุณสมบัติ คือ เป็นตัวแทนบุคคลในชุมชน อสม. ผู้สูงวัย ผู้นำชุมชนที่มีความสนใจ ความสามารถ พื้นฐานการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี สื่อสาร จำนวน 15 คน เพื่อ ทดลองใช้เครื่องมือและจัดกิจกรรมในแต่ละโมดูล

3.2 การทดลองภาคสนาม (สร้างคนต้นแบบ) โดยการจัดกิจกรรมกับกลุ่มผู้สูงวัยและนักเรียนบุตรหลานสมาชิกในครอบครัว พร้อมทั้งแกนนำอาสาสมัคร รวมจำนวน 40 คน และใช้โปรแกรมวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (Research Tools Analysis Program : RTAP) ดังนี้

1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่สร้างขึ้นพบว่า มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.35-0.57 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.42-0.67 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.87

2) แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นแบบรูปรีคส์ มีค่าระดับการปฏิบัติ 5 ระดับ ครอบคลุมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และ ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง หากคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ หากคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.289-0.957 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.979

5.3 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

งานวิจัยนี้ได้กำหนดแบบแผนการทดลอง แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบและศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลังการเข้าร่วม ซึ่งมีข้อจำกัดของการออกแบบการทดลองนี้คือ กลุ่มตัวอย่างต้องเข้าร่วมกิจกรรมของรูปแบบฯ อย่างต่อเนื่องและต้องให้ข้อมูลครบทั้งการวัดก่อนและหลังการทดลองใช้รูปแบบฯ

การกำหนดประชากรและตัวอย่างในการวิจัย งานวิจัยนี้ได้ยื่นขออนุญาตการวิจัยในมนุษย์ และได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดโดยขอความยินยอมจากกลุ่มตัวอย่าง การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และการดูแลกลุ่มเปราะบาง ตามเลขที่ HE682014 สำนักงานคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ประกอบด้วย

1. ผู้สูงวัยในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 875 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจเข้าร่วม จำนวน 69 คน โดยเป็นผู้สูงวัยที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย

2. นักเรียนที่มีผู้ปกครองหรือคนในครอบครัวเป็นผู้สูงวัย พื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 612 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุตรหลานของผู้สูงวัยในข้อ 1 ที่สนใจเข้าร่วม จำนวน 69 คน

5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การกำกับติดตาม และการสะท้อนผล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) แบบประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประเมินภายหลังการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบ

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และแปลผลตามเกณฑ์ ดังนี้

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบและผลการประเมินความพึงพอใจ แปลผลดังนี้ (Srisa-ard, 2013)

ค่าเฉลี่ยช่วงคะแนน 4.50 – 5.00 หมายถึง เหมาะสม/พึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยช่วงคะแนน 3.50 – 4.49 หมายถึง เหมาะสม/พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยช่วงคะแนน 2.50 – 3.49 หมายถึง เหมาะสม/พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยช่วงคะแนน 1.50 – 2.49 หมายถึง เหมาะสม/พึงพอใจน้อย

ค่าเฉลี่ยช่วงคะแนน 1.00 – 1.49 หมายถึง เหมาะสม/พึงพอใจน้อยที่สุด

2. ผลการประเมินทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีเกณฑ์การผ่านที่ร้อยละ 70 ขึ้นไป

6. ผลการวิจัย (Results)

6.1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา บริบท ความต้องการ ที่เกี่ยวข้องกับส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี มีผลการศึกษาดังนี้

สภาพปัญหา	ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นเวลานาน ส่งผลต่อสุขภาพ เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงออนไลน์
บริบท	มีการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ยา อาหารเสริม และสินค้าที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ผ่านตัวแทนและระบบออนไลน์ เป็นครอบครัวใหญ่ อยู่ในสังคมชนบท เกษตรกร
ความต้องการ	รู้วิธีการตรวจสอบเว็บไซต์ เพจปลอม มีความต้องการพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหาด้านสุขภาพ และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ตามบริบทท้องถิ่น หารายได้เสริม เป็น Content Creator มีความคาดหวังว่าบุตรหลานหรือสมาชิกในครอบครัวจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

6.2 ผลการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี
ผลการพัฒนา สรุปดังนี้

รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการของรูปแบบ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และ ระบบสนับสนุน โดยกิจกรรมการเรียนรู้ มี 7 ขั้นตอน หรือ SONGSOT model ดังนี้ ขั้นที่ 1 Situation analysis วิเคราะห์หาเหตุ ขั้นที่ 2 Observe & Question สังเกตและตั้งคำถาม ขั้นที่ 3 Navigate media ติดตามเท่าทัน ขั้นที่ 4 Generate content สร้างสรรค์เนื้อหา ขั้นที่ 5 Share & Discuss นำพาปรับใช้ ขั้นที่ 6 Open mind เปิดใจเรียนรู้ และ ขั้นที่ 7 Transformer ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ด้านรูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัวมีคุณภาพ โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวม อยู่ในระดับมาก

6.3 ผลการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

6.3.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัย ดัง Table 1.

Table 1. To Compare Students' Learning Achievement Before and After the Implementation of the Model

	Mean	S.D.	D	t	Cohen's d	Effect Magnitude
Pretest	7.33	3.16	5.74	34.447**	1.959	Very Large
Posttest	13.07	4.23				

**Significant at the .01 level

จาก Table 1. พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า ก่อนเรียนคะแนนเฉลี่ย 7.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.16 หลังเรียนคะแนนเฉลี่ย 13.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.23 พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และขนาดอิทธิพล (Effect Size) มีค่า Cohen's d เท่ากับ 1.959

6.3.2 ผลการศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยหลังการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัย ดัง Table 2.

Table 2. Results of Developing Media Literacy Skills for an Aging Society through Family Participation

Item	Mean	S.D.	Percentage	Result
Dimension 1: Access media and information, and use digital technology safely	4.13	0.73	82.58	Pass
Dimension 2: Analyze, critique, and evaluate media, information, and digital technology	3.95	0.71	79.08	Pass
Dimension 3: Create media content and information	4.01	0.66	80.26	Pass
Dimension 4: Apply knowledge and foster transformation	3.81	0.68	76.17	Pass
Overall Summary	3.97	0.71	79.46	Pass

จาก Table 2. พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ทุกด้าน

6.3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้น

ผลการวิจัย ดัง Table 3.

Table 3. Results of Satisfaction Evaluation on the Use of the Media Literacy Promotion Model for an Aging Society through Family Participation

Item	Mean	SD	Interpretation
Principle	4.07	0.73	High
Objective	4.09	0.62	High
Content and Learning Activity	4.18	0.71	High
Assessment and Evaluation	4.11	0.74	High
Support System	4.32	0.66	High
Outcomes	4.12	0.73	High
Overall	4.14	0.71	High

จาก Table 3. พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้แบบมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว โดยรวมอยู่ในระดับมาก

7. สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหา บริบท ความต้องการ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอบึงสามพัน จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นเวลานาน เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงออนไลน์ มีการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ยา อาหารเสริมเป็นครอบครัวใหญ่ อยู่ในสังคมชนบท เกษตรกร วิธีการตรวจสอบเว็บไซต์ เพจปลอม มีความต้องการพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหาด้านสุขภาพ และชีวิตความเป็นอยู่ตามบริบทท้องถิ่น ทหารายได้เสริม เป็น Content Creator มีความคาดหวังว่าบุตรหลานหรือสมาชิกในครอบครัวจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้

2. ผลการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ระบบสนับสนุน และผลลัพธ์ และกระบวนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน (SONGSOT Model) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 Situation Analysis วิเคราะห์หาเหตุ ขั้นที่ 2 Observe & Question สังเกตและตั้งคำถาม ขั้นที่ 3 Navigate Media ติดตามเท่าทัน ขั้นที่ 4 Generate Content สร้างสรรค์เนื้อหา ขั้นที่ 5 Share & Discuss นำพาปรับใช้ ขั้นที่ 6 Open Mind เปิดใจเรียนรู้ และ ขั้นที่ 7 Transformer ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก

3. ผลของการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบฯ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2 ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยหลังการใช้รูปแบบฯ พบว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 79.46 และผลการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70 ขึ้นไป

3.3 ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีต่อการใช้รูปแบบฯ ความพึงพอใจต่อการดำเนินกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ด้านที่พึงพอใจสูงสุดคือระบบสนับสนุน และกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้รู้ลึก รู้จริง รู้แจ้ง และรู้เท่าทัน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุผ่านการมีส่วนร่วมของครอบครัว

8. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

การวิจัยครั้งนี้ พบประเด็นที่น่าสนใจจึงนำมาอภิปราย ดังนี้

1. จากผลผลการศึกษาสภาพปัญหา บริบท ความต้องการ ที่เกี่ยวข้องกับส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นเวลานาน เสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงออนไลน์ มีการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ยา อาหารเสริม เป็นครอบครัวใหญ่ อยู่ในสังคมชนบท เกษตรกร วิจารณ์ตรวจสอบเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก มีความต้องการพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอเนื้อหาด้านสุขภาพ และชีวิตความเป็นอยู่ตามบริบทท้องถิ่น หารายได้เสริม เป็น Content Creator มีความคาดหวังว่าบุตรหลานหรือสมาชิกในครอบครัวจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ แสดงให้เห็นว่า สังคมสูงวัยในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อมีความเสี่ยงและต้องการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิ่งสำคัญจำเป็นสำหรับผู้สูงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างโอกาสในการมีส่วนร่วมของคนในครอบครัว เป็นแนวทางที่จะช่วยให้ผู้สูงวัยเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจาก การรู้เท่าทันสื่อ เป็นการเรียนรู้ในการใช้สื่อ เข้าใจสื่อมีบทบาทหน้าที่ อย่างไร และสื่อจะช่วยในการสร้างภาพลักษณ์ ได้อย่างไร เพื่อนำไปสู่การคิดในเชิงวิเคราะห์ และสามารถสื่อสารในเชิงสร้างสรรค์ได้ (Child and Youth Media Institute, n.d.b.) สอดรับกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในผู้สูงอายุมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นทั่วโลก โดยปัญหาของผู้สูงอายุนอกจากการใช้อุปกรณ์แล้ว การรับข้อมูลข่าวสารทางสื่อสังคมออนไลน์ หลงเชื่อข้อมูลเท็จ ถูกหลอกลวง หลงเชื่อข้อมูลที่ส่งผลเสียต่อผู้สูงอายุได้ (Assawatinnna & Poonpol, 2023: 586-598) อีกทั้งสัมพันธภาพในครอบครัวและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วยปัญหามีความสัมพันธ์กัน เมื่อผู้สูงอายุมีสัมพันธภาพภายในครอบครัวดี เช่น มีความห่วงใยหรือพูดคุยหรือรับฟังซึ่งกันและกัน จะส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลด้วย โดยมีงานวิจัยที่ชี้ชัดว่า ผู้สูงอายุควรเริ่มเรียนรู้การใช้สื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียจากคนใกล้ชิดเพื่อเสริมสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวให้ดีขึ้น (Siricharoen, 2015) และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคให้ดีขึ้นได้ (Sriugsorn, 2008)

2. ผลการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ระบบสนับสนุน และผลลัพธ์ และกระบวนการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน (SONGSOT Model) ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 Situation Analysis วิเคราะห์หาเหตุ ขั้นที่ 2 Observe & Question สังเกตและตั้งคำถาม ขั้นที่ 3 Navigate Media ติดตามเท่าทัน ขั้นที่ 4 Generate Content สร้างสรรค์เนื้อหา ขั้นที่ 5 Share & Discuss นำพาปรับใช้ ขั้นที่ 6 Open Mind เปิดใจเรียนรู้ และ ขั้นที่ 7 Transformer

ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ซึ่งผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก แสดงให้เห็นว่า รูปแบบนี้มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อได้ ทั้งนี้เนื่องจากงานวิจัยนี้ได้พัฒนารูปแบบตามลำดับขั้นตอน มีการศึกษาค้นคว้า อย่างเป็นระบบ มีการทดสอบ ตรวจสอบและ ประเมินร่างรูปแบบที่สร้างขึ้นในสภาพจริง แล้วดำเนินการปรับปรุงจนได้ผลที่มีคุณภาพ ซึ่งเป็นไปตามหลักการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ (Khamanee, 2007) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ 1) ประสบการณ์ (Experience) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนออกมาใช้ในการเรียนและแบ่งปันประสบการณ์ของตนกับเพื่อน ๆ ที่อาจมีประสบการณ์คล้ายคลึงหรือแตกต่างกัน 2) การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflect and Discussion) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นวิเคราะห์ วิเคราะห์ ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงความคิด ผู้คนที่ต่างไปจากตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น ผลจากการสะท้อนความคิดเห็นหรืออภิปรายทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายและได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม 3) ความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) เป็นขั้นตอนการสร้างความรู้ความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอดอาจจะเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มและครูช่วยเติมให้สมบูรณ์ หรือครูอาจนำทางแล้วผู้เรียนสานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด 4) การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment or Application) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง (Rangabtook, 2001) ดังเช่นข้อค้นพบของ Tayati et al. (2017) ที่พบว่ารูปแบบประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ 1) การรับข้อมูล (Information Receiving) 2) การหยุดคิด (Stop Thinking) 3) การปฏิบัติ (Acting) เพื่อปรับพฤติกรรมใหม่ของผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่าง ๆ

3. ผลของการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัยโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้แบบมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว ในพื้นที่ตำบลสร้างถ่อ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดอุดรธานี ปรากฏดังนี้

3.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจด้านการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นไปตามหลักการพื้นฐานที่สำคัญของรูปแบบเน้นทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ 5 ประการ (Knowles, 1984) ดังนี้ 1) มโนทัศน์แห่งตน (Self-Concept) ผู้ใหญ่ต้องการความรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองในการตัดสินใจต่าง ๆ ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีอิสระทางการคิดและการตัดสินใจทางการเรียนรู้ ใช้การเรียนรู้โดยการกำกับตนเอง (Self-Directed Learning) เป็นสำคัญ 2) ประสบการณ์ของผู้เรียน (Learner Experience) ผู้ใหญ่จะใช้ประสบการณ์ชีวิตของตนเองเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้การเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตเข้ากับเนื้อหาสาระของการเรียนรู้ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ความพร้อมของผู้เรียน (Readiness to Learn) ผู้ใหญ่มีความพร้อมและให้ความสนใจในการเรียนรู้สิ่งที่สอดคล้องกับการทำงานและการดำรงชีวิตของตนเอง นอกจากนี้ความพร้อมในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ยังเป็นผลมาจากประสบการณ์การทำงานและบทบาททางสังคมของตนเอง 4) ความสอดคล้องเชื่อมโยงของการเรียนรู้ (Orientation to Learn) ผู้ใหญ่เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based) ที่สามารถนำความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในการปฏิบัติงานของตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จึงมุ่งเน้นการประยุกต์ความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการใช้เนื้อหาเป็นหลัก และ 5) แรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation to Learn) ผู้ใหญ่ใช้แรงจูงใจภายใน (Internal Motivation) เป็นปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่าแรงจูงใจจากภายนอก (External Motivation) ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thongchalerms et al. (2022: 30-37) ได้ทำโครงการการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อสร้างสรรค์ พลอดภัย สำหรับผู้สูงอายุ พบว่า ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้หลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านได้แก่ ด้านการสืบค้น การแสวงหาข้อมูล และใช้เทคโนโลยี ด้านวิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ เทคโนโลยี ด้านสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ทุกด้าน ซึ่งเป็นไปตามโมเดลการรู้เท่าทันสื่อ “หยุด คิด ถาม ทำ” ของ Bhikulbhanuvat et al. (2020) ที่นำหลักการ “สติ” (Mindfulness) ที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของคนไทย บูรณาการเข้ากับทักษะ “การคิดเชิงวิเคราะห์” (Critical Thinking) สอดคล้องกับลักษณะทางวัฒนธรรมของผู้สูงอายุไทย ดังนี้ หยุด-ยับยั้งตั้งสติ ดูอารมณ์ตัวเอง

อย่าด่วนเชื่อ อย่าด่วนตัดสินใจ คิด-คำนึงถึงความจำเป็น และผลกระทบที่จะตามมา ถาม-หาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และเชื่อถือได้ ทำ-ตัดสินใจอย่างรับผิดชอบตนเองและผู้อื่น และใช้สื่ออย่างความปลอดภัย และสอดคล้องกับหลัก 3 องค์ประกอบคือ 1) การรับข้อมูล (Information Receiving) 2) การหยุดคิด (Stop Thinking) 3) การปฏิบัติ (Acting) เพื่อปรับพฤติกรรมใหม่ของผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่าง ๆ ด้วย (Tayati et al., 2017) ดังเช่นการส่งเสริมการสร้างสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ปลอดภัยเพื่อการเรียนรู้ทักษะจำเป็นพื้นฐานสำหรับแกนนำผู้สูงอายุในชุมชนชนบท ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการใช้และรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลฯ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีทักษะในด้านผลิตสื่อสร้างสรรค์ ปลอดภัย ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (Thongchaleem et al., 2023)

3.3 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้แบบมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัวโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านระบบการสนับสนุน ทั้งนี้เนื่องจาก สิ่งที่สำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่นั้น มีความแตกต่างกันด้านการมีประสบการณ์เดิมการที่ผู้เรียนได้ร่วมทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบ การทดลอง การแก้ไขปัญหา เกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างความหมายต่อการเรียนรู้ เมื่อผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นพื้นฐานของประสบการณ์ โดยการเชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์จริง ประสบการณ์จากกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด อันนำไปสู่การประยุกต์ใช้สิ่งใหม่และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Kolb, 1984) ดังเช่นที่ Tirakoat & Polnigongit (2018) และ Ratana-Ubol (2008) พบว่า เมื่อมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของคนในครอบครัว และมีผู้รู้คอยเสริมหนุนให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน จึงทำให้ผู้สูงวัยมีความมั่นใจในการทำกิจกรรมกับคนใกล้ชิดและเรียนรู้ได้มากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่า ครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุ โดยสมาชิกในครอบครัวสามารถทำหน้าที่เป็น “เพื่อนคู่คิด” ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัย เช่น การสาธิตและฝึกใช้งานสมาร์ทโฟนหรือแอปพลิเคชัน การตั้งคำถามเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของอุปกรณ์ แนะนำวิธีตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อป้องกันข่าวปลอม และสร้างพื้นที่ปลอดภัยพูดคุยรับฟังปัญหาโดยไม่ตัดสิน และรับฟังข้อสงสัยต่าง ๆ ของผู้สูงวัย ตลอดจนการฝึกทักษะพื้นฐานที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุ การเรียนรู้ในครอบครัวลักษณะนี้ช่วยเพิ่มความรู้ ทักษะ ความมั่นใจ และความสามารถในการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลของผู้สูงอายุได้ (Cheng et al., 2022; Tsai et al., 2015)

9. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Recommendation)

9.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสำหรับสังคมสูงวัย ควรนำผลการวิจัยไปกำหนดเป็นนโยบายหรือกลยุทธ์ในการขับเคลื่อนการดำเนินงานเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนในครอบครัวและชุมชนทุกภาคส่วน
2. สถาบันอุดมศึกษา หรือมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ควรนำรูปแบบไปบูรณาการในหลักสูตรเป็นกิจกรรมเสริมความเป็นครูเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่น

9.2 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สูงวัยมีพฤติกรรมการใช้สื่อที่เสี่ยงต่อสุขภาพและการดำรงชีวิตที่แตกต่างกันไปตามบริบทพื้นที่ ดังนั้น นักวิจัยควรวิเคราะห์บริบทพื้นที่ กลุ่มเป้าหมายก่อนนำไปใช้หรืออาจประยุกต์เนื้อหาสาระในกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายด้วย
2. การสร้างความคุ้นเคย เป็นปัจจัยสำคัญในการนำรูปแบบไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังนั้น นักวิจัยจึงควรสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ร่วมกิจกรรมเพื่อให้เกิดความคุ้นเคย จึงจะเปิดใจและร่วมเรียนรู้ตามรูปแบบนี้ได้เป็นอย่างดี

9.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการทดลองกับพื้นที่อื่น บริบทอื่น การเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม หรือ การติดตามผลระยะยาวในการใช้รูปแบบการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับสังคมสูงวัย โดยใช้การมีส่วนร่วมของสมาชิกในครอบครัว
2. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อตาม บทบาทหน้าที่ของบุคคลในชุมชน เช่น กลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) กลุ่มข้าราชการบ้านบุญ เป็นต้น

3. ควรศึกษาระบบและกลไกการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่หลากหลาย ตั้งแต่ตัวผู้สูงอายุ องค์กรส่วนท้องถิ่น ที่ดูแลเรื่องคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ สถาบัน การศึกษาที่มีบทบาทต่อการพัฒนาชุมชน องค์กรภาคประชาสังคม ที่ทำงานใน ประเด็นเดียวกัน และองค์กรภาครัฐที่ทำหน้าที่กำหนด นโยบายและขับเคลื่อนงานส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ ระดับประเทศ

10. กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ปีงบประมาณ 2568 โดยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ภายใต้จริยธรรมวิจัยในมนุษย์ เลขที่ HE682014 ลงวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2568

11. การเปิดเผยการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Declaration of Generative AI)

งานวิจัยนี้ใช้ OpenAI เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบสำนวนภาษาและไวยากรณ์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้คำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการแปลความหมายและปรับแก้ความถูกต้องของภาษา ทั้งนี้ได้ตรวจสอบและปรับแก้ไขเนื้อหาให้ ถูกต้องทั้งหมดด้วยตนเอง

12. การแสดงบทบาทผู้เขียน (CRediT Author Statement)

Phiraya Tongchalerm: Conceptualization, Methodology, Investigation, Data Curation, Formal Analysis, Writing – Original Draft

Pariya Pariput: Conceptualization, Validation, Supervision, Writing – Review & Editing, Project Administration

All authors read and approved the final manuscript.

13. เอกสารอ้างอิง (References)

- Assawatinn, R., & Poonpol, P. (2023). The Media Literacy Program Improve Digital Behavior Usage of Thai Older Adult. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 8(11), 586–598. (In Thai)
- Bhibulbhanuvat, S., Doungphummes, N., & Sasiwongsaroj, K. (2020). Elderly Use of Risk-Free Media: Creating Media Literate Elderly Health Communicators. *Journal of Business, Innovation and Sustainability*, 15(3), 174–191. (In Thai)
- Cheng, H., Lyu, K., Li, J., & Shiu, H. (2022). Bridging the Digital Divide for Rural Older Adults by Family Intergenerational Learning: A Classroom Case in a Rural Primary School in China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(1), 371. <https://doi.org/10.3390/ijerph19010371>
- Child and Youth Media Institute. (n.d.a.). *What Is Media, Information, and Digital Literacy?* <https://cclickthailand.com/การรู้เท่าทันสื่อฯ-คืออะไร> (In Thai)
- Child and Youth Media Institute. (n.d.b.). Final Report on Individual-Level Media, Information and Digital Literacy Indicators for Promoting Democratic Citizenship. <https://cclickthailand.com/ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทัน> (In Thai)
- Department of Health Service Support. (2025). *Provincial Data Report* https://3doctor.hss.moph.go.th/main/rp_ampur?region=10&prov=MzQ=&provn=4 (In Thai)
- Department of Older Persons. (2023). *Statistics of the Elderly*. <https://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/2388> (In Thai)

- Jaiboon, K., & Heng, P. (2018). *Seniors Play Social Media to Prevent Risks and Avoid Fraudsters*. Post Today. <https://www.posttoday.com/lifestyle/551718> (In Thai)
- Khamanee, T. (2007). *Alternative Instructional Models*. Chulalongkorn University. (In Thai)
- Knowles, M. S. (1984). *The Adult Learner: A Neglected Species* (3rd ed.). Gulf Publishing.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- National Statistical Office. (2017). *Active Ageing Index of Thai Elderly*. https://www.nso.go.th/nsoweb/nso/survey_detail/92 (In Thai)
- Public Affairs Division Royal Thai Police. (2025). *Statistics on Older Adults who Became Victims of Scammers*. https://saranitet.police.go.th/infographic_20122025_60608 (In Thai)
- Rangabtook, W. (2001). Techniques and Learner-Centered Activities According to the Basic Education Curriculum B.E. 2544. Prikwan Graphic. (In Thai)
- Ratana-Ubol, A. (2008). *Development, Learning, and Activities for Adults*. Chulalongkorn University. (In Thai)
- Siricharoen, N. (2015). A Case Study of The Use of New Media through Social Media on Smartphone to Improve Quality of Life for Elderly with Family Members in New Zealand. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 8(3), 96–117. (In Thai)
- Srisa-ard, B. (2013). *Introduction to Research* (9th ed.). Suweeriyasan. (In Thai)
- Sriugsorn, T. (2008). Factors Affecting Food Consumption Behavior of the Elderly in Bangkok Metropolis. [Master's thesis, Chulalongkorn University]. Chula DigiVerse. <https://doi.org/10.58837/chula.the.2008.1228> (In Thai)
- Tabachuk, N. P. (2020). Development of Information Competence of University Students in the Process of Mapping and Scripting. In Murzina, Z. V., & Bogatyreva, O. L. (Eds), *Questions of Education and Psychology* (93-105). Sreda Publishing House. (In Russian)
- Tayati, P., Disathaporn, C., & Onming, R. (2017). The Model of Thai Elderly Learning Management for Information and Communication Technology Literacy. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 10(3), 1456-1471. (In Thai)
- Tayia, S. A. R. (2022). Media and Information Literacy to Counter Disinformation. *Insights into Language, Culture and Communication*, 2(2), 83-84. <https://dx.doi.org/10.21622/ilcc.2022.02.2.083>
- Thongchalerm, K., Chaichana, N., Bencharatapong, K., Morachart, W., Ketsiri, A., & Pimpimool, A. (2022, July 11). Results of Training under the Project for Developing Digital Media Literacy Skills and Creative, Safe Media Production Skills for the Elderly. *10th National Conference on Humanities and Social Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University*, 30–37. Ubon Ratchathani Rajabhat University. (In Thai)
- Thongchalerm, K., Luangna, A., Chaichana, N., Bencharatapong, K., & Tangwancharoen, S. (2023). Promoting Creative and Safe Digital Media for Learning Essential Basic Skills among Elderly Leaders in Rural Communities in Northeastern Thailand. *Research Report*. Safe and Creative Media Development Fund. (In Thai)
- Tirakoat, S., & Polnigongit, W. (2018). Internet Usage Behaviors, Literacy, and Attitude Towards Utilization of Wellness Content on the Internet among Thai Elderly. *Journal of Nursing and Health Care*, 36(1), 72–80. (In Thai)

Tsai, H. S., Shillair, R., Cotten, S. R., Winstead, V., & Yost, E. (2015). Getting Grandma Online: Are Tablets the Answer for Increasing Digital Inclusion for Older Adults in the U.S.? *Educational Gerontology*, 41(10), 695–709. <https://doi.org/10.1080/03601277.2015.1048165>

Ubon Ratchathani Provincial Statistical Office. (2023). *Ubon Ratchathani Provincial Statistical Report*. Ubon Ratchathani. (In Thai)