

4-1-2014

การวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ เท่าทันสื่อสำหรับ เยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

ปฐมภรณ์ ชันอินทร์

ชนิดา รักษ์พลเมือง

วีระ เทพ ขทมเจริญวัฒนา

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal>



Part of the [Education Commons](#)

Recommended Citation

ชันอินทร์, ปฐมภรณ์; รักษ์พลเมือง, ชนิดา; and ขทมเจริญวัฒนา, วีระ เทพ (2014) "การวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา," *Journal of Education Studies: Vol. 42: Iss. 2*, Article 3.

Available at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol42/iss2/3>

This Article is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Journal of Education Studies by an authorized editor of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

Research and Development on Learning Process for Promoting the Media Literacy for Thai Youth Based on Contemplative Education

ปฐมาภรณ์ ปิ่นอินทร์ และคณะ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายแบ่งเป็น ๓ กรณีศึกษา จำนวน ๑๙ คน ๑๒ คน และ ๑๑ คน ตามลำดับ วิธีดำเนินการวิจัยคือพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวจิตตปัญญาศึกษาและทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ และทดลองใช้กับกรณีศึกษาที่ ๑ และ ๒ ผลการทดลองสามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ไปใช้กับกรณีศึกษาที่ ๓ และนำเสนอต่อไป

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่เหมาะสม คือ ๑) ผู้เรียนต้องมีความสนใจและเต็มใจเรียนรู้ ๒) เน้นกระบวนการพูดคุยแลกเปลี่ยน สนทนาเป็นกลุ่ม ๓) บรรยากาศในการเรียนรู้ต้องเปิดกว้าง ไม่มีอคติ ๔) เน้นการตั้งโจทย์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ๕) กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนกลุ่มสูงคือการใช้วิธีสุนทรียสนทนา และ ๖) กลุ่มต่ำ คือ กิจกรรมสนทนาการ

คำสำคัญ: กระบวนการเรียนรู้/จิตตปัญญาศึกษา/วิจัยและพัฒนา

Abstract

This research is a Research and Development. The objectives are to research and develop the learning process in order to promote media literacy for Thai children in contemplative education. The samplings (students in lower and upper secondary levels) are divided into 3 case studies: 19, 12 and 11 students. The research methods are to develop learning activities in contemplative education and the media literacy theory ; and try them

out on the 1st and 2nd case studies. The tried out result can divide students to be the high group and the low group. Then the analyzed results are implemented to the 3rd case study in order to propose the suitable learning process for Thai youth.

The research results found that the learning process which effected to be the media literacy of Thai youth in the suitable contemplative education were: 1) the learner must be interested in and willing to learn; 2) to emphasize the exchanged group discussion process; 3) learning atmosphere must be wide-opened, no prejudice; 4) to emphasize the set up problems related to daily life; 5) learning activities, which were suitable to students in the high groups, were the methods of aesthetic discussion; and 6) the low groups were entertaining activities.

KEYWORDS: MEDIA LITERACY/CONTEMPLATIVE EDUCATION/RESEARCH AND DEVELOPMENT

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่าสังคมอนาคตในยุคโลกาภิวัตน์ ประสบปัญหาใหม่ๆ อีกหลายประการ ผลกระทบที่เห็นเด่นชัดจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเหล่านี้คือทุกคน ทุกองค์กรทุกระดับต้องเข้าสู่ภาวะที่มีการแข่งขันสูง ความสามารถในการมองอนาคตและการตัดสินใจในปัจจุบันเพื่ออนาคตที่ดีกว่าจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง (ประเวศ วะสี, ๒๕๔๑) โดยเฉพาะอิทธิพลของเทคโนโลยีในยุคสังคมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ออกมาในรูปแบบของสื่อที่ปรากฏตัวได้ทุกหนทุกแห่ง (สุภาวดี มิตรสมหวัง, ๒๕๕๐) โดยเฉพาะจากเงื่อนไขการเป็นโลกไร้พรมแดนหรือโลกาภิวัตน์ที่ช่วยบีบอัดมิติเชิงพื้นที่ให้ขยับย่อลง ความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยี ก่อให้เกิดสังคมที่ลดการผูกขาดเป็นสังคมที่ถูกครอบงำด้วยสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อมรวิรัช นาครทรรพ และคณะ (๒๕๔๙) ที่กล่าวว่าแนวโน้มการเติบโตของสื่อ

สะท้อนถึงอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของเด็กในอนาคตด้วย ยิ่งเมื่อบทบาทของสื่อได้กลายเป็นอาวุธใหม่ของการแข่งขันในโลกยุคสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ ก็เท่ากับตอกย้ำความคิดที่ว่าผู้ใดก็ตามที่มีข้อมูลข่าวสารความรู้มาก ผู้นั้นย่อมได้เปรียบและผู้ใดที่ “ถือครองสื่อ” ผู้นั้นย่อมมีอำนาจ สื่อไม่เพียงแต่มีอำนาจอิทธิพลต่อเด็กแล้ว การเข้าถึงสื่อก็ยังมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในวันนี้และอาจรวมถึงในวันหน้าด้วย โดยเฉพาะข้อมูลการวิจัยของหลายๆ ประเทศชี้ให้เห็นว่าความเสี่ยงและปัญหาอันเกิดจากผลกระทบของสื่อต่างๆ จะรุนแรงขึ้น ซึ่งชี้ให้เห็นความสำคัญและจำเป็นต้องมียุทธศาสตร์การศึกษาในเรื่อง “สื่อศึกษา” หรือการ “รู้ทันสื่อ” สำหรับเด็กและเยาวชน หลากหลายปัญหาเสี่ยงที่เด็กเจอจากสื่อ ยกตัวอย่างปัญหาคืองานวิจัยจากสหรัฐชี้ให้เห็นว่า วัยรุ่นที่มีความถนัดในการรับสื่อเรื่องเพศสูง อีกทั้งอินเทอร์เน็ตก็ปรากฏเว็บไซต์ในลักษณะของไซเบอร์เช็กส์ ดังนั้นปัญหาของสื่อจึงมีประเด็นของการ “เสี่ยงเรื่องเพศ เช็กส์พิศวัย” อีกทั้ง งานวิจัยในสหรัฐกว่า ๖๐๐ ชิ้น

ในช่วงสามสิบปีที่ผ่านมาที่ศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อประเภทต่างๆ โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่เข้าถึงเด็กได้มากที่สุด ส่วนในอินเทอร์เน็ตเองพบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏในเกมออนไลน์ ที่ต้องมีการแข่งขันต่อสู้หรือไม่ก็เป็นเกมลามกที่มีความรุนแรงหรือยั่วยุให้ใช้ความรุนแรงกับตัวละครดังผลการรายงานจากประเทศจีนระบุว่า ตั้งแต่ปี 2001 เป็นต้นมา พบว่า ๘๐ เปอร์เซ็นต์ของเกมออนไลน์นำเข้า มีเนื้อหาความรุนแรง

ประเด็นในสภาวะที่เสี่ยงต่อสุขภาพเสื่อมในสหรัฐพบว่า โดยเฉลี่ยเด็กอเมริกันจะบริโภคโฆษณามากกว่า ๒๐,๐๐๐ ชิ้น ต่อปี โดยร้อยละ ๖๐ เป็นโฆษณาอาหารที่ไม่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อการเจริญเติบโตของเด็ก

ความเสี่ยงต่อมากคือ “เสี่ยงต่อการเสพติด” สื่อต่างๆ เป็นช่องทางหนึ่งที่มีส่วนทำให้เด็กคิดว่าการกินเหล้า สูบบุหรี่ไปจนถึงการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดาที่พบเห็นโดยทั่วไป อีกทั้งรายการทีวี ภาพยนตร์ทางโทรทัศน์บางส่วนมีเนื้อหาที่แสดงถึงพฤติกรรมในการใช้ยาเสพติด ปัญหาที่ถูกนำมาเทียบเคียงกับการเสพสารเสพติดคือ เรื่องการติดเกม โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมของเด็กก็นับวันจะมากขึ้น นับตั้งแต่ติดพันที่มากับสื่อออนไลน์ต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า อาการติดเกมออนไลน์จะหลังสารชนิดเดียวกับการติดยาเสพติด หากมีพฤติกรรมเล่นเกมวันละ ๓ ชั่วโมงติดต่อกัน ๑๕ สัปดาห์

ประเด็นต่อมานักวิจัยได้ตั้งชื่อว่า เสี่ยงเป็นเหยื่อเจอ “ผู้ร้ายไร้สังกัด อาชญากรไร้ตัวตน” ปัญหาการตกเป็นเหยื่อของมิชชันนารีออนไลน์กำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ระบอบไปทั่วโลก รายงานเกี่ยวกับอาชญากรรมทางสื่อชี้ให้เห็นว่า ถึงปัญหา

การถูกล่อลวงจากมิชชันนารี ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือเป็นช่องทางของผู้ร้ายยุคใหม่ที่บางครั้งปรากฏตัวผ่านการล่อลวงขายสินค้า จัดหางาน นัดหาคู่ หรือชักชวนให้เล่นการพนันผ่านเว็บผ่านมือถือ ส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อ เป็นผู้ถูกระงับ

จากปัญหาผลกระทบของสื่อที่เสี่ยง ซึ่งหากศึกษาถึงความตื่นตัวในการเรียนการสอนการรู้เท่าทันสื่อให้กับเยาวชนในต่างประเทศแล้วมีหลายประเทศที่ให้ความสำคัญ จัดตั้งองค์กรและโครงการ กิจกรรม ขึ้นมากมาย ทั้งตัวอย่างประเทศแคนาดา ออสเตรเลีย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา สิงคโปร์ มีผู้ศึกษาสภาวะการรับรู้สื่อของคนไทย ที่ชี้ให้เห็นสถิติการรับรู้ภัยจากสื่อของประชาชนซึ่งบ่งบอกว่าคนที่มีการศึกษา และมีวุฒิภาวะเท่านั้นก็ยังสามารถรับรู้ภัยจากสื่อได้ดีกว่า และท้ายสุดแล้วข้อเสนอแนะที่จะสามารถให้บุคคลผู้รับสื่อ สามารถตระหนักและหลีกเลี่ยงภัยจากสื่อกลับมีข้อสรุปว่า ต้องเกิดขึ้นจากการออกกฎหมาย ข้อบังคับ ระเบียบ การอบรมหรือมีการกำหนดเป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีเฉพาะที่สอนในสาขานิตศาสตร์เท่านั้น ทั้งที่สื่อ (Media) สามารถเข้าถึงได้กับบุคคลทุกวัย ไม่จำกัดแต่เพียงผู้เรียนในสถานศึกษาเท่านั้น จากโครงการและงานวิจัยหลายโครงการ กลับพบว่ายังไม่มีการวิจัยฉบับใด ที่จะให้ความสำคัญอย่างแท้จริงในการปลูกจิตสำนึกให้เกิดขึ้นจากภายในใช้ปัญญาในการพิจารณาตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ Potter (2008) ที่กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อด้วยกระบวนการทางปัญญา เป็นวิธีที่ทำให้เข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและเหมาะสมกับบุคคลมัยได้มากที่สุด นั่นคือการสร้างความตระหนักรู้ให้ด้วยตนเอง

สอดคล้องกับแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาที่ สุนน อมรวิวัฒน์ (๒๕๔๙) กล่าวว่าอาศัยคำอธิบาย ที่ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้พิจารณาร่วมกันว่า หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ด้วยใจอย่างใคร่ครวญ การศึกษาที่เป็นการศึกษาที่เน้นการพัฒนาด้านใน อย่างแท้จริง เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ถึงคุณค่า ของสิ่งต่างๆ โดยปราศจากอคติ เกิดความรักความ เมตตา อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ มีจิตสำนึกส่วนรวม และสามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆ มาประยุกต์ ใช้ในชีวิตอย่างสมดุล ซึ่งตรงกับแนวคิดเรื่อง การเรียนการสอนที่พัฒนาปัญญาของศูนย์จิตต- ปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล สมลสิทธิ์ อัสตรนีย์ (๒๕๕๒) ที่พบว่า ผู้เรียนต้องเข้าถึงการเรียนรู้ จิตตปัญญาศึกษา ได้แก่ สภาพร่างกาย จิตใจ ปัญญา และบริบทของตัวผู้เรียนที่เป็นเงื่อนไข บังชี้ถึงความต้องการและความสนใจในการรู้ เท่าทันสื่อด้วยจิตตปัญญา การสอนที่เน้นความ เท่าทันสื่อด้วยจิตตปัญญาต้องมีลักษณะของ การเรียนการสอนที่กระตุ้นความสนใจผู้เรียน สร้างให้ผู้เรียนเกิดการร่วมคิดร่วมค้นและการรู้ ตนเองตลอดเวลาของการสอนโดยผ่านกิจกรรม สำหรับผู้เรียน ๕ ประการ คือการเรียนต้องลงมือ กระทำด้วยความคิด A (Active learning) ต้องมี การแสดงออก (Behaving well) ต้องมีการเรียน แบบร่วมมือ C (Cooperative learning) ซึ่งหมาย ถึงไม่ได้เรียนคนเดียว แต่เรียนเป็นกลุ่มย่อย ๔-๕ คน มีการค้นพบ D (Discovery learning) อาจ ค้นพบตัวเองด้านความรู้ หรือความเข้าใจในตน ในขณะที่เดียวกันก็รู้ว่าตนก้าวหน้าทางการเรียนไป อย่างไร P (Progress) ทั้งนี้ครูจะกระตุ้นให้เกิด กระบวนการสอน ครูต้องประเมินความสำเร็จ ของการสอนตลอดเวลาพร้อมแก้ไขและปรับปรุง บรรยาการการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ

การศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดการ ศึกษาบางประเภทสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑) กล่าวว่า ผู้สอนสามารถนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานไปปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม กับ สภาพและบริบทของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย โดยการ จัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำ หลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลางการ ศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการ เรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนา เด็กและเยาวชน เช่นเดียวกัน การใส่เนื้อหาของ การรู้เท่าทันสื่อไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาจึง ไม่ได้เป็นเรื่องยากแต่อย่างไรและในการพัฒนา ผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการ เรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนด ไว้ในหลักสูตร ๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้ง ปลุกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่างๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย โดยใช้หลักการจัดการ เรียนรู้ที่ว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึด ประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการ เรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนี้ถึงความ แตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมาย ของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับ

ผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ และลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย ซึ่งตามหลักการสอดคล้องกับวิธีการสอนแนวจิตตปัญญาดังกล่าว

กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอน จึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดการการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และออกแบบการจัดการเรียนรู้ ให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด จึงมีความเกี่ยวเนื่องและสอดคล้องกับการวิจัยและพัฒนาในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ดังนั้นงานวิจัยเรื่องนี้เป็นการพัฒนากระบวนการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ มุ่งเน้นไปที่เด็กและเยาวชนเนื่องจากสภาพปัญหาปัจจุบันประเด็นของปัญหาที่เกิดขึ้นจากการไม่รู้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่ออีกหลายประการที่มักเกิดขึ้นกับผู้ที่อยู่ในช่วงวัยดังกล่าว ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้จะใช้หลักการและการตระหนักรู้บนฐานของแนวคิด

จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) ให้ออกมาในรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้นเป้าหมายของงานวิจัยเรื่องนี้จึงอยู่ที่การพัฒนา “ทรัพยากรมนุษย์” ซึ่งเป็น ปัจจัยสำคัญ เยาวชนและสถานศึกษาจะได้แนวทางและกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสู่การปฏิบัติจริง อีกทั้งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้แนวทางเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อที่เหมาะสม ซึ่งเป็นผลจากการศึกษาวิจัยในสภาพจริง เป็นรูปธรรมสามารถนำสู่การปฏิบัติได้ อีกทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษา การแก้ปัญหาพัฒนาทักษะชีวิตของเยาวชนกับสื่อ และสถาบันที่นำแนวคิดของจิตตปัญญามาใช้ รวมทั้งนักวิชาการ นักการศึกษา บุคคลทั่วไป ต้องมีความรู้จากการวิเคราะห์แนวทางและกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของประเทศไทยและต่างประเทศ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษาและเป้าหมายสูงสุดคือการพัฒนาประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

๒. เพื่อนำเสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ความสัมพันธ์ของกรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อจากการวิเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าจะสามารถเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยฐานแนวคิด

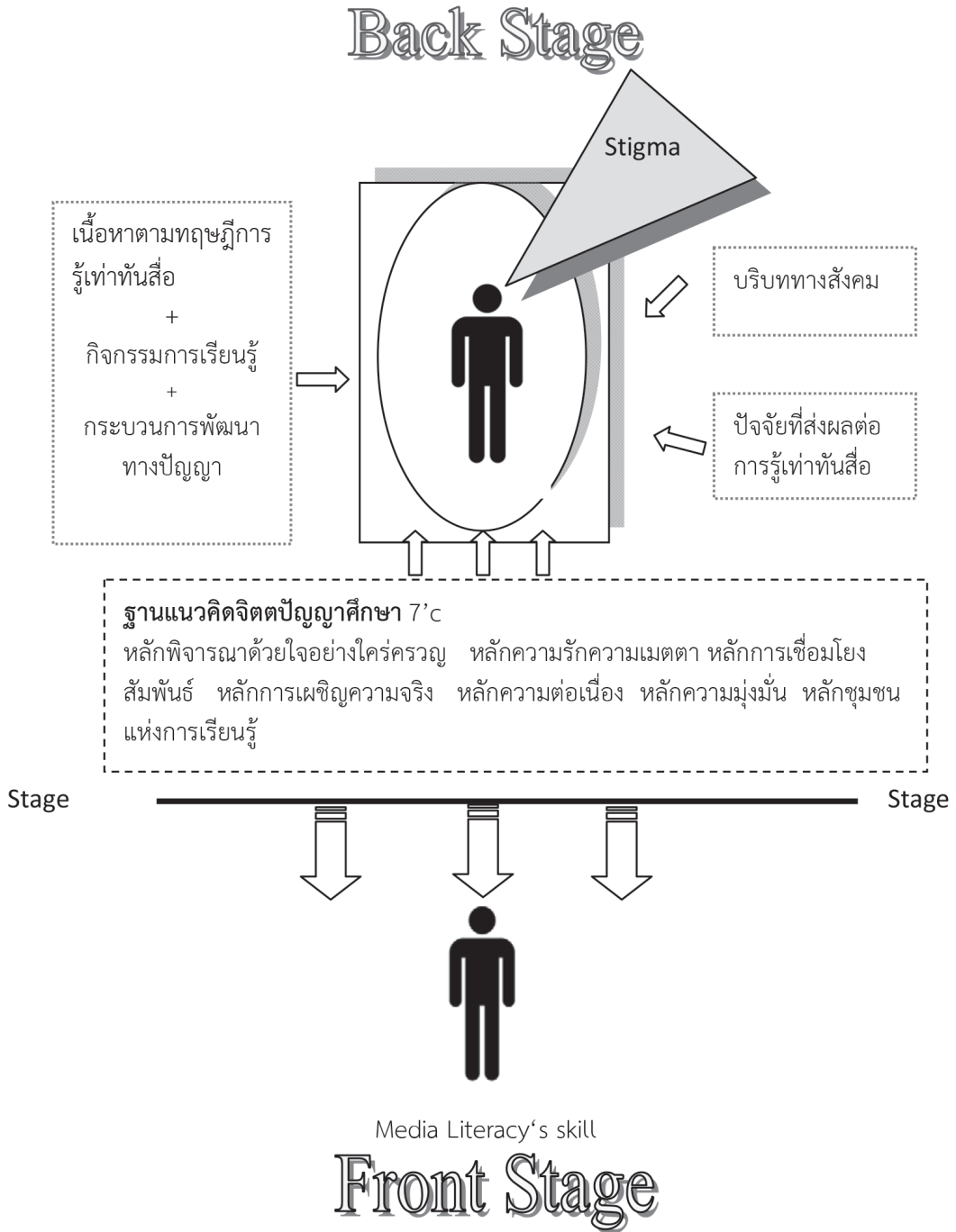
สามส่วน คือ ฐานแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative education) ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic interaction theory) อธิบายได้ดังนี้

แนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ๗ ประการ หรือ 7'c คือ หลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (Contemplation) หลักความรักความเมตตา (Compassion) หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ (Connection) หลักการเผชิญความจริง (Confronting Reality) หลักความต่อเนื่อง (Continuity) หลักความมุ่งมั่น (Commitment) หลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Community)

ทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อของ Potter (2008) มาใช้เป็นแนวทางเพื่อให้บุคคลสามารถรู้เท่าทันสื่อได้ มีปัจจัยหลักอยู่ ๓ ประการคือ มีจุดยืนส่วนตัว (Personal Locus) มีโครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) และทักษะ (Skills) ในการรู้เท่าทันสื่อ

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ (Symbolic interaction theory) จากกรอบของแนวคิดทั้งสองนั้นสามารถกำหนดได้ว่าบุคคลใดเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อหรือไม่ และอยู่ในระดับใด ซึ่งการจะนิยามความหมายของคนที่เป็นผู้ที่ยังติดสื่อ กับผู้ที่รู้เท่าทันสื่อแล้วจะสามารถนิยามด้วยตัวของผู้ถูกจัดกระบวนการเอง เช่น การนิยามความหมายของคำว่า “เด็กติดสื่อ” ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิด

เรื่องการตีตรา (Stigma) ของ Erving Goffman ในสำนักคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะ Goffman ได้เสนอแนวคิดของพฤติกรรมของพฤติกรรมเบี่ยงเบน โดยการถูกตีตรา สิ่งที่จะสามารถแก้ไขได้จากการตีตรา วิธีหนึ่ง คือการบำบัด การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและคุณลักษณะให้เหมาะสมกับคนในสังคมได้วางเงื่อนไขไว้ Goffman ยังกล่าวถึงหน้าฉาก (Front Stage) และหลังฉาก (Back Stage) คือ มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมออกมาสู่คนในสังคม เป็นหน้าฉากคล้ายกับการแสดง (Dramaturgy) ซึ่งต้องซ่อนพฤติกรรมบางอย่างไว้ภายใน ส่วนที่แสดงออกมาคือ พฤติกรรมตามหน้าที่ ตามบทบาทของตนเอง บุคคลที่ติดสื่อถูกตีตราไว้ จึงไม่สามารถแสดงตัวตนออกมาหน้าเวที (Stage) ตามที่ตนเองหรือสังคมต้องการ สิ่งที่เราต้องทำคือการกลับไปแก้ไขพฤติกรรมให้หลุดพ้นจากคำว่า ตีตรา จากสังคมก่อน จนกระทั่งให้กลายเป็นคนที่ไม่มีความผิดเบี่ยงเบนนั้นคือการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เหมาะสมกับบุคคลที่ได้ชื่อว่าติดสื่อ วิธีการที่เหมาะสมและตรงที่สุดในยุคปัจจุบันคือการตระหนักรู้ด้วยตนเอง นั่นคือการนำหลักการของจิตตปัญญาศึกษามาพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เป็นผู้ที่หลุดพ้นจากการติดสื่อ ผลของบุคคลที่ได้รับการพัฒนาจากกระบวนการดังกล่าว จะทำให้สามารถเป็นผู้หลุดพ้นจากการตีตราว่าเป็น “เด็กติดสื่อ” ในการนิยาม ดังรายละเอียดในแผนภาพ



แผนภาพแสดง กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

๑. ขอบเขตด้านประชากร

ศึกษานักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ

การศึกษาขั้นพื้นฐาน มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จำนวน ๓ กรณีศึกษา กรณีศึกษาที่ ๑ จำนวน นักเรียน ๑๙ คน กรณีศึกษาที่ ๒ จำนวน ๑๒ คน และกรณีศึกษาที่ ๓ จำนวน ๑๑ คน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร

เกณฑ์การเลือกสถานศึกษาดังต่อไปนี้

๑.๑ เป็นสถานศึกษาที่ทำการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน ๓ โรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร

๑.๒ เป็นสถานศึกษาขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ในเขตชุมชน

๑.๓ ในสถานศึกษามีกลุ่มของผู้มีปัญญาขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

๑.๔ ได้รับความร่วมมือจากผู้บริหาร ครูบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา ชุมชนเป็นอย่างดี

โดยใช้นามสมมุติสถานศึกษา ทั้ง ๓ แห่ง คือ โรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๑ โรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๒ และโรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๓

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๑ คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน ๑๙ คน ใช้นามสมมุตินักเรียน ก๑-ก๑๙

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๒ คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน ๑๒ คน ใช้นามสมมุตินักเรียน ข๑-ข๑๒

โรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๓ คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน ๑๑ คน ใช้นามสมมุตินักเรียน ค๑-ค๑๑

เก็บข้อมูลในโรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๑ และ ๒ ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา ๒๕๕๔ และนำผลที่ได้ไปพัฒนา หาข้อสรุป ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จและนำไปทดลองใช้กับโรงเรียนกรณีศึกษาที่ ๓ เพื่อหาข้อสรุป

๒. ขอบเขตด้านเนื้อหา

๒.๑ มุ่งศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ตามทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ของ Potter (2008) ประกอบด้วย องค์ประกอบของการรู้เท่าทัน ๓ มิติ คือ จุดยืนส่วนตัว (Personal Locus) มีโครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure) และทักษะ (Skill)

๒.๒ มุ่งพัฒนากิจกรรมที่อยู่นอกเหนือจากหลักสูตรการเรียนการสอน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และใช้แนวคิดของกระบวนการจิตปัญญา 7'c คือหลักการพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ หลักความรักความเมตตา หลักการเชื่อมโยงสัมพันธ์ หลักการเผชิญความจริง หลักความต่อเนื่อง หลักความมุ่งมั่น และหลักชุมชนแห่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จ อุปสรรค จากการทดลองเพื่อพัฒนากระบวนการที่เหมาะสม

วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา” เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ๖ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ (R1) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้

นำแนวทางที่ได้จากการศึกษาเอกสารมาพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา

ขั้นตอนที่ ๒ (D1) ทดลองกับกรณีศึกษาที่ ๑ และ กรณีศึกษาที่ ๒

นำกรอบแนวคิดที่ได้จาก (R1) ไปทดลองกับกรณีศึกษา ตามเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่วิจัย ที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๒ กรณีศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา และวิเคราะห์ปัจจัย เงื่อนไข ที่มีผลต่อกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ ๓ (R2) วิเคราะห์ผลที่ได้จากขั้นตอนที่ ๑ และ ๒

วิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นกับเด็กในกระบวนการเรียนรู้ (D1) รวมถึงปัจจัยเงื่อนไขความสำเร็จอุปสรรค ที่ค้นพบจากการทดลองใน ขั้นตอน ที่ ๒ (D1)

ขั้นตอนที่ ๔ (D2) ทดลองกับกรณีที่ ๓

นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอน R2 มาปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนว

จิตตปัญญาศึกษาที่ค้นพบจากการทดลองใน ๒ กรณีศึกษา แล้วนำมาทดลองใช้ใหม่กับกรณีศึกษาที่ ๓

ขั้นตอนที่ ๕ (R3) วิเคราะห์ผลการพัฒนากระบวนการจากกรณีศึกษาที่ ๓

วิเคราะห์ สรุปแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษา ที่เหมาะสมที่สุดจากการศึกษา ปรับปรุงและทดลองใช้จากขั้นตอนที่ ๔ (D2)

ขั้นตอนที่ ๖ (D3) สร้าง สรุปกระบวนการที่เหมาะสม

นำแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์จากขั้นตอนที่ ๕ (R3) มาสร้างข้อสรุปและนำไปขอความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ จากการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญและมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการเรียนการสอนในสังกัดต่างๆ

นำแนวทางกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวจิตตปัญญาศึกษาที่ได้จาก (D3) มาขอความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะจากการประชุมกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการศึกษาและจิตตปัญญาศึกษา และครูบุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา

ผลการวิจัย

จากการวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อด้วยแนวจิตตปัญญาศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยจน

เสร็จสิ้น ได้ผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น ๓ ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาของกิจกรรม ด้านนักเรียนและด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ด้านเนื้อหาของกิจกรรม

๑. กิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้นมาทั้งหมด ๑๓ กิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันค้นพบว่า กิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับพื้นที่ในแต่ละที่แตกต่างกันเพราะได้รับผลการเรียนรู้ในระดับร้อยละที่แตกต่างกัน

๒. กิจกรรมในช่วงระยะแรกคือ กิจกรรมจากการสัมภาษณ์ และกิจกรรมที่ ๑-๒ คือกิจกรรมการทักทายให้ใจพร้อม กิจกรรมคิดอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในระดับผ่าน พบว่ากิจกรรมมีความง่ายเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ จึงควรทำกิจกรรมนี้ต่อไป

๓. กิจกรรมในช่วงกลาง คือ กิจกรรมที่ ๓ – ๕ มีความเสถียรภาพมากขึ้น จากการเห็นปัญหาและการปรับเปลี่ยนสภาวะการเรียนรู้หลายๆ อย่างจากกิจกรรมในช่วงแรก กิจกรรมในช่วงนี้มีความเกี่ยวเนื่องกัน นักเรียนจึงมีความมุ่งมั่นและความต่อเนื่องที่จำทำกิจกรรมต่อไป

๔. กิจกรรมที่สอดแทรก เช่น กิจกรรม พูดคุยหรือ สื่อร้ายหายไป และสนทนาค้นหาตัวตน เป็นกิจกรรมอีกประการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นการประเมินตัวของ นักเรียนเอง ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนได้ประเมินตนเองจากประสบการณ์ เข้าร่วมกระบวนการที่ผ่านมา

๕. กิจกรรมที่ควรลด คือ กิจกรรมที่ไม่บรรลุเป้าประสงค์ เช่น กิจกรรมที่ ๖ และ ๗ คือกิจกรรม “ค้นหาแหล่งสื่อร้าย ก่อนภัยจะมาหาตัว” เป็น

กิจกรรมที่ค่อนข้างยาก นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำ ไม่เหมาะสม จึงไม่นำมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับทดลองใช้ในกรณีศึกษาที่ ๓

๖. กิจกรรม “คนเก่าเล่าเรื่อง สืบเนื่องจากเทคโนโลยี” กิจกรรม “ฝึกการเขียนสื่อความหมาย” อีกทั้งเป็นกุศโลบายให้นักเรียนเชื่อมความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ควรส่งเสริมกิจกรรมนี้ต่อไปเนื่องจากนักเรียนมีความสนใจตลอดกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี

ด้านนักเรียน (ผู้เข้าร่วมกิจกรรม)

๑. การเรียนรู้ของนักเรียน เหมาะสมสำหรับในกลุ่มเล็ก ประมาณ ๕-๖ คน และควรจะเป็นนักเรียนที่มีการรู้จักและสนิทสนมกันมาบ้าง

๒. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน มีผลต่อการเรียนรู้ ควรใช้วิธีที่ง่าย และใช้ภาษาที่ง่ายในการตั้งโจทย์คำถามเพราะแต่ละคนมีระดับการเรียนรู้ที่ต่างกัน

๓. นักเรียนที่สามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่า ๘๐ เปอร์เซ็นต์ ของทุกกิจกรรม คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับดี – ดีมาก

๔. นักเรียนที่ไม่สามารถผ่านเกณฑ์แม้แต่หลักการเรียนรู้อย่างง่าย คือนักเรียนที่ไม่มีความสนใจ และตั้งใจต่อการเรียนรู้นี้ ค่อนข้างเป็นอุปสรรคต่อการจัดกระบวนการ

ด้านสภาพบรรยากาศการเรียนรู้ประกอบด้วย

๑. คุณลักษณะของผู้สอน หรือกระบวนการต้องเป็นผู้ที่มีความเข้าใจ มีความเป็นกันเองและเป็นกัลยาณมิตร

๒. ความพร้อมของตัวผู้เข้าร่วมกระบวนการเอง เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะหากไม่พร้อม การเรียนรู้นั้นจะถูกจำกัดลง

๓. บรรยากาศการเรียนรู้ ต้องเป็นพื้นที่เปิด และให้โอกาสกับทุกคน สามารถระบายความรู้สึก และพูดในสิ่งที่ต้องการถ่ายทอด อย่างไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด

๔. ความร่วมมือของสถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องเชิงนโยบาย มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเรียนรู้แนวจิตตปัญญาต้องอาศัยสถานที่ที่มีความพร้อม เงียบสงบ มีบรรยากาศที่เหมาะสม

๕. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมาก เพราะต้องมีความคุ้นเคย สนับสนุนกันมาก่อน หรือต้องสร้างความสนับสนุนกันก่อนเริ่มกระบวนการ เนื่องจากการถ่ายทอดความคิดความรู้สึกของแต่ละคนต้องมีความรู้สึกถึงความปลอดภัยเท่านั้น

ผู้วิจัย วิเคราะห์ Stigma ตามแนวคิดของ Goffman (1963) คือสังคมนิยมการกระทำที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นเรียกว่าความเบี่ยงเบน (deviance) เมื่อบุคคล เริ่มนิยมตนเองว่ามีกรกระทำที่สังคมไม่ต้องการเกิดขึ้น เช่นเดียวกับการเสพติดยาเสพติด สังคมนิยมคนที่มีพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นเวลายาวนาน นิยามนักเรียนที่หนีเรียนเพื่อเข้าร้านเกม จนทำให้นักเรียนผู้นั้น เริ่มเป็นบุคคลมีการกระทำที่สังคมไม่ต้องการ เขาจะเริ่มมีความเบี่ยงเบนระดับพื้นฐาน หลังจากนั้นเมื่อเขาพบว่ามีการกระทำดังกล่าว เขาจะเป็นผู้มีความเบี่ยงเบนระดับสอง และในที่สุดเมื่อทราบว่าการกระทำของตนได้ลดทอนคุณค่าของอัตลักษณ์ของเขาเอง รับรู้ว่าเขาไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เขาจะกลายเป็นผู้มีมลทิน ความเบี่ยงเบน

กับมลทินจึงเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกันมาก

ตัวอย่างของการ Stigma จากสังคมที่ Goffman กล่าวถึงคนที่มีความเบี่ยงเบนและความอัปยศ สามารถรับกับมันได้หลายวิธี ตัวอย่างวิธีหนึ่งคือ การยอมรับความเบี่ยงเบนของตนเองและสร้างที่ยึดแทนกับสิ่งที่สังคมตีตรา เช่นตัวอย่างจากงานวิจัยฉบับนี้ของ นักเรียน ค๒ ที่ยอมรับว่าถูกการตีตราจากสังคม เนื่องจาก เป็นบุคคลที่ติดเกม และนักเรียน ค๒ ใช้สิ่งนี้จนสามารถแข่งขันเกมชนะเลิศและได้รางวัลนั้นมาเขาจึงเป็นบุคคลที่ตีตราด้วยตัวเอง และแก้ไขโดยการยอมรับ

สำหรับนักเรียน ค๓ ตีตรานักเรียนหญิงกลุ่มที่เล่น chat ในเวลาเรียนและไม่สนใจในสิ่งที่ครูอธิบายหน้าห้องเรียนว่าเป็นเด็กติดสื่อ นักเรียนกรณีศึกษาที่ ๑ ถูกตีตราด้วยการเข้า “ชมรมรู้สารพันสื่อ” ของโรงเรียนกลับถูกตีตราจาก นักเรียนในชมรมอื่นว่าเป็นเด็กติดสื่อ ในขณะที่นักเรียนกรณีศึกษาที่ ๒ บางคนถูกการตีตราจากฝ่ายปกครองด้วยการถูกสั่งให้มาเข้าร่วมกระบวนการนี้โดยที่ไม่ทราบเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Goffman (1963) ที่นิยมการตีตราด้วยวิธีการต่างๆ และนักเรียน ก๒ และ ค๓ เป็นการถูกตีตราด้วยคนในสังคมที่พบว่าการ Chat ในขณะที่เรียนคือบุคคลที่ติดสื่อ และการโดดเรียน โดยเช็คจากสถิติการเข้าเรียนนั้นถูกตีตราว่าหนีเรียนเพราะติดสื่อ ส่วนนักเรียนกรณีศึกษาที่ ๑ ถูกตีตราจากการรวมกลุ่ม เข้าชมรม สโมสร

กรณีต่อมา นักเรียน ข๓ เป็นผู้ที่ตีตราว่าเป็นเด็กติดสื่อด้วยตนเอง จากการสัมภาษณ์และยอมรับว่าจากภาพที่ให้ศึกษาเรียกว่าเด็กติดสื่อ ซึ่งก็มีความเหมือนตนเองเช่นกัน ส่วนนักเรียน ข๔ ถูกตีตราเหตุผลที่ในขณะที่เล่นกันกับเพื่อน มักมี

พฤติกรรมและใช้กำลังรุนแรง และจะเล่นเป็นตัวละครที่ใช้กำลังในขณะที่เล่นเกมต่อสู้กัน

นักเรียน ก๙ มองว่าการที่ถูกพ่อแม่ดุกล่าวเรื่อง เข้มงวดกับการเข้าใช้สื่อนั้นเป็นสิ่งที่ถูกติตราจากผู้ปกครองของตนเอง นักเรียน ก๑๒ เห็นว่า การถูกติตราด้วยพฤติกรรมของตนเอง การไม่สนใจต่อบริบทรอบข้างและสนใจต่อความเคลื่อนไหวบนหน้าจอคอมพิวเตอร์มากกว่าที่ต้องทำการบ้านเป็นสิ่งที่สังคมถูกมองว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน ผิดแปลกจากสังคม

สำหรับการแก้ไขพฤติกรรม เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และแก้การถูกติตราจากสังคม นักเรียนหลายคนที่ผ่านมากระบวนการนี้สามารถเป็นผู้ตระหนักและคิดได้ด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น นักเรียน ค๑๑ กล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีทำให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย แต่สามารถพิจารณาด้วยตนเองว่า มีวิธีจะหลีกเลี่ยงสิ่งเหล่านั้นด้วยวิธีการใด ซึ่งแนวคิดต่อการรับมือของการถูกติตรากำหนดไว้หลายวิธี

นักเรียน ค๒ ยอมรับผลจากการถูกติตราจากสังคม และดำเนินตามวิถีชีวิตปกติ และแยกแยะออกว่าการติดเกม เป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองชนะเลิศ

การแข่งขัน ซึ่งในจุดนี้ นักเรียน ค๒ กลับมีความภาคภูมิใจในการแข่งขันชนะเลิศ

นักเรียน ค๓ ตระหนักถึงผลเสียจากการถูกหลอกลวงผ่านโลกออนไลน์ ดังนั้นสิ่งที่เค้าเลือกทำคือการหลีกเลี่ยงและครุ่นคิดเอง ยอมรับในสถานะความเป็นจริงของตัวเอง ไม่สร้างภาพและหลงเข้าสู่โลกแห่งความจอมปลอมนั้น

นักเรียน ค๔ ทราบถึง การกระทำของผู้ที่ติดสื่อ ผ่านพฤติกรรมนั้น สิ่งที่นักเรียนคนนี้ทำคือ การรู้จักถึงตัวตน และความต้องการของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Goffman (1963) ที่ได้เสนอแนะวิธีการรับมือกับความเบี่ยงเบนและถูกติตรา ส่วนหนึ่งกล่าวไว้ว่าบุคคลสามารถรับมือกับการถูกติตรานี้ได้ คือการยอมรับและไม่เปิดเผยต่อสังคม ประการที่สองคือการพยายามลบล้างมลทินนั้นคือการแก้ไขคุณลักษณะนั้นต่อสังคม วิธีที่สามคือการยอมรับมลทินและชดเชยสิ่งนั้นออกมาและพยายามสร้างจุดเด่นจากมลทินนั้นมาทดแทน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ประเวศ วะสี. (๒๕๕๑). *การปฏิรูปการศึกษา: ยกเครื่องทางปัญญา ทางรอดจากความหายนะ*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสังศรี – สฤษดิ์วงศ์.
- สมลธิณี อัสตรนินี. (๒๕๕๒). *จิตตปัญญาศึกษาคืออะไร*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภาวดี มิตรสมหวัง. (๒๕๕๐). *ทฤษฎีทางสังคมวิทยา*. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (เอกสารอัดสำเนา).
- สุมน อมรวิวัฒน์. (๒๕๔๙). *บทบาทของสถาบันการศึกษาต่อการพัฒนาจิตใจ*. กรุงเทพมหานคร: เจริญผล. ศึกษาธิการ. กระทรวง. (๒๕๕๑). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนุมการเกษตรและสหกรณ์แห่งประเทศไทย.
- อมรวิชัย นาคทรพรพ และคณะ. (๒๕๔๙). *แนวคิดและแนวทางการเสริมสร้างสุขภาวะและการเรียนรู้ เรื่องการรับสื่ออย่างมีคุณค่า*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. New York: Prentice-Hall.
- Potter, W. J. (2008). *Media literacy*. United States of America: SAGE Publications.

ผู้เขียน

ดร. ปฐมภรณ์ ปันอินทร์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๓๖ จังหวัดเชียงราย ๕๗๐๐๐
อีเมล: p__patamaphorn@hotmail.com

รองศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา รักษ์พลเมือง คณบดีและอาจารย์ประจำสาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชา
นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๓๐ อีเมล: chanita.r@chula.ac.th

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา หัวหน้าภาควิชาและอาจารย์ประจำภาควิชาการ
ศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๓๐
อีเมล: wirathep.p@chula.ac.th