



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโทรทัศน์เป็นเหมือนสัญลักษณ์ของสื่อที่ทรงอิทธิพล เพราะคนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ง่ายที่สุดเปรียบเทียบกับระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่อื่นๆ พูดได้ว่าโทรทัศน์เป็นเหมือนสมาชิกคนหนึ่งในบ้าน (สุเทพ วิไลเลิศ, 2549) จากผลการสำรวจเรื่องของสื่อโทรทัศน์ที่มีผลต่อเด็กและเยาวชน พบว่า เด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างดูโทรทัศน์มากที่สุดและเป็นกิจกรรมในครอบครัวที่ได้รับความนิยมสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 98 โดยระหว่างวันจันทร์-วันศุกร์ เด็กใช้เวลาชมโทรทัศน์เฉลี่ย 3.9 ชั่วโมงต่อวัน และเพิ่มเป็น 5.51 ชั่วโมงต่อวันในวันเสาร์และวันอาทิตย์ (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ, 2548) ถือว่าเป็นเกณฑ์ที่มากเกินไป แทนที่เด็กจะได้มีโอกาสทำกิจกรรมอื่นๆ ผลกระทบที่ตามมาหากเด็กดูโทรทัศน์เป็นเวลานานๆ จะก่อให้เกิดผลกระทบทั้งทางร่างกาย และด้านจิตใจ เช่น เด็กเกิดโรคอ้วน ฟันผุ เบาหวาน ความดัน ก้นมากขึ้นเพราะน้ำอัดลม ขนมกรุบกรอบหรืออาหารจังก์ฟู้ด (Junk Food) ที่โฆษณาแฝงระหว่างรายการ ซึ่งเด็กจะจดจำสีผ่านโฆษณาและรีบรื้อพ่อแม่ให้ซื้อ หรือเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อ เป็นต้น

ในเรื่องอิทธิพลของโทรทัศน์ต่อเด็กนั้น มีการวิจัยทางจิตวิทยาอย่างมากมายในช่วง 30 ปีที่ผ่านมา จนเป็นที่ทราบกันมานานแล้วว่าโทรทัศน์มีผลต่อการกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กอย่างแน่นอน เช่น งานวิจัยจากมหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย (Joyce Sprafkin และคณะ, 1987) ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมเด็กวัยอนุบาลประมาณ 100 คน ก่อนและหลังดูโทรทัศน์ โดยกลุ่มหนึ่งดูการ์ตูนที่มีเรื่องราวของความก้าวร้าวและรุนแรงมากมาย (เช่น แมวกับหนูที่ไล่ฆ่ากันทั้งเรื่อง) ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งดูโทรทัศน์ที่ไม่มีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้เห็น พบว่า เด็กที่ดูรายการที่มีความรุนแรงแล้วหลังจากนั้นจะมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปอย่างเห็นได้ชัด คือ จะมีพฤติกรรมทะเลาะ ชกต่อย หรือทำร้ายเพื่อน คือไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ และเมื่อจะเอาอะไร ก็ไม่ขอบอให้ถึงคิวของตนเอง ในขณะที่เด็กที่ดูรายการไม่รุนแรงจะไม่มีพฤติกรรมเหล่านี้ งานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กจากการดูโทรทัศน์ คือ งานวิจัยของประเทศแคนาดา ซึ่งศึกษาพฤติกรรมของเด็กก่อนที่จะรู้จักโทรทัศน์และหลังได้ดูโทรทัศน์ไปช่วงหนึ่งแล้ว คือมีเมือง 2 แห่ง ในประเทศแคนาดาที่แห่งหนึ่งรับรายการโทรทัศน์ได้ แต่อีกแห่งมีเทือกเขาบดบังทำให้รับสัญญาณไม่ได้ พบว่าหลังจากมีการปรับปรุงส่งสัญญาณจนเมืองหลังนี้รับสัญญาณโทรทัศน์ได้แล้ว อัตราการชกต่อยกันและผลัดไสกันของเด็กในเมืองนี้เพิ่มสูงขึ้นถึง 160 เปอร์เซ็นต์ กว่าเด็กคนหนึ่งจะจบชั้นประถมศึกษา เขาจะได้ดูการฆาตกรรมถึง 8,000 ราย และดูพฤติกรรมรุนแรงแบบอื่นๆ ถึง

100,000 ครั้ง จากการดูโทรทัศน์ และกว่าเด็กคนนี้จะอายุถึง 18 ปี เขาจะได้รับชมพฤติกรรมรุนแรงถึง 200,000 ครั้ง และการฆาตกรรม 4,000 ราย

ดังนั้นเด็กที่ดูโทรทัศน์นานเกินวันละหนึ่งชั่วโมง มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยผู้ใหญ่มากกว่าเด็กคนอื่น ๆ ถึงเกือบสี่เท่า (สมบัติ ตาบัญญัติ, 2550) นอกจากพฤติกรรมความก้าวร้าวที่เด็กจะได้รับจากการชมโทรทัศน์แล้ว ก็ยังมีพฤติกรรมอื่นๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2548) เช่น

- ในขณะที่เด็กดูโทรทัศน์ เขามักจะอยู่ในภาวะจ้องจ้อง ผิดกับตอนที่ไม่ได้ดูโทรทัศน์ บางคนต้องทำตัวแอบๆ ซ่อนๆ ในขณะที่ชมโทรทัศน์ เพราะถูกกีดกันจากโทรทัศน์ให้ต้องตั้งใจดูอย่างจริงจัง หลังจากดูโทรทัศน์แล้วมักตกอยู่ในสภาพของคนขี้รำคาญ แสดงอาการประสาทๆ ขี้เบื่อชอบทะเลาะเบาะแว้ง

- การดูโทรทัศน์มักจะทำให้เด็กติดงอมแงมเหมือนติดยาเสพติดจนหยุดดูโทรทัศน์ไม่ได้ คล้ายกับคนติดเหล้า ประสบการณ์ในการดูโทรทัศน์จะมีลักษณะเหมือนการฝืนกลางวัน สายตาจ้องอยู่ทีจอโทรทัศน์อย่างไม่ละ ศีรษะและร่างกายแข็งกระด้าง ไม่เคลื่อนไหวตามธรรมชาติเป็นเวลานานๆ จนส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสมอง การดูโทรทัศน์นานๆ จะทำให้สมองซีกขวาทำงานอย่างหนัก สำหรับเด็กๆ การที่ได้รับภาพซึ่งปรากฏตัว 25 ครั้งต่อวินาที (625 เส้น 800 จุด) นั้นถือว่าเหนื่อยมาก นอกจากนี้ การไม่ค่อยขยับสายตาทำให้เกิดภาวะไม่ยอมหลับ ความกังวล ฝันร้าย การปวดหัว การมองเห็นสิ่งที่ผิดปกติ สมาธิสั้น และความรู้สึกมีมึนชา หรืออาจกล่าวได้ว่าเด็กๆ เหล่านี้กำลังถูกกลืนรอนทักชะแห่งความรู้สึกไปที่ละนิดจากการดูโทรทัศน์

- เนื่องจากการดูโทรทัศน์ทำให้สมองซีกขวาทำงานอย่างหนัก ตรงกันข้ามกับสมองซีกซ้ายที่ควบคุมการพูดและเหตุผล ที่มีโอกาสการใช้งานน้อยลงอย่างเห็นได้ชัดเจน เพราะในการเรียนรู้ที่จะพูด เด็กจะต้องฝึกฝนกับคนจริงๆ เนื่องจากโทรทัศน์เน้นภาพ โอกาสในการเรียนรู้ทักษะการพูดและการใช้เหตุผลของเด็กจึงลดลง ส่งผลทางลบต่อความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพราะเด็กจะขาดแรงจูงใจในการเสาะแสวงหาถ้อยคำใหม่ๆ

- รังสีและแสงเทียมของโทรทัศน์สามารถส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กได้เป็นอย่างมาก

- อิทธิพลของสื่อในการสร้างทัศนคติของเยาวชนที่สามารถสร้างกระแสเจตนาารมณ์ทางสังคม อันส่งผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน เช่น ยาเสพติด พฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม

แต่โทรทัศน์ก็เป็นเพียงเครื่องมือหรือช่องทางหนึ่งหากไม่เปิดก็จะมีสิ่งใดเกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือ เหตุจริงแล้วขณะนี้ในรายการโทรทัศน์มีอะไรให้ดู หรือรายการโทรทัศน์นำเสนอสิ่งใดให้คนดู เป็นหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่จะคัดกรองรายการหรืออธิบายให้เด็กเข้าใจถึงสิ่งที่ได้รับชม ว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดไม่ควรปฏิบัติตาม หรือสิ่งใดควรยึดถือเป็นแบบอย่าง เนื่องจากสภาพสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มุ่งให้คนยึดติดกับทุนนิยม วัตถุนิยม ทำให้บทบาทการเลี้ยงดูลูกของพ่อแม่ผู้ปกครองเปลี่ยนไป เนื่องจากพ่อแม่ต้องทำงานหาเงิน ไม่มีเวลามากนักในการเลี้ยงดูบุตรหลาน ดังนั้นจึงต้องหาเครื่องมือหรือพี่เลี้ยงที่ช่วยในการดูแลบุตรหลาน และพี่เลี้ยงที่กำลังได้รับความนิยมในการช่วยดูแลเด็กๆ ในปัจจุบันก็คือ โทรทัศน์ หรือที่เรารู้จักในนามของ “พี่เลี้ยงจอคู่” พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่จะปล่อยให้บุตรหลานดูโทรทัศน์เพียงลำพัง เมื่อเห็นว่าบุตรหลานโยเยก็จะเปิดโทรทัศน์ให้ดู จะไปทำงานก็ทิ้งบุตรหลานไว้หน้าโทรทัศน์ หรือใช้โทรทัศน์เป็นรางวัลล่อใจในการทำการบ้านของเด็ก ดังนั้นพี่เลี้ยงจอคู่จะนำเสนออะไรออกมาให้เด็กดูเด็กก็ดู โดยไม่สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งที่ตนกำลังดูอยู่นั้นถูกหรือผิด ดีหรือไม่ดี เพียงใด เมื่อเกิดผลกระทบที่ไม่ดีตามมาพ่อแม่ผู้ปกครองต่างก็โทษเด็ก ซึ่งความจริงต้องโทษพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยเนื่องจากเป็นผู้ที่เลือกพี่เลี้ยงจอคู่และไว้ใจให้ดูแลบุตรหลานของตนเอง เพียงเพราะติดเงื่อนไขในคำว่าไม่มีเวลาให้กับลูกเท่านั้นเอง (atirach, 2551)

2. หน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐ เนื่องจากการควบคุมดูแลของครอบครัวเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุเท่านั้น การแก้ปัญหาที่ต้นเหตุที่แท้จริงต้องอาศัยมาตรการการควบคุมจากรัฐบาลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องเล็งเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้อย่างแท้จริงเพื่อให้การแก้ไขปัญหาเป็นเป็นอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ ในส่วนของภาครัฐนั้นคณะรัฐมนตรี มีมติเห็นชอบให้มีการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อโทรทัศน์ เมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2550 หรือที่รู้จักกันในนามของ “การจัดเรตติ้ง หรือการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อโทรทัศน์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เป็นการจัดพื้นที่ของการนำเสนอ จัดประเภทรายการ จำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ กำหนดเวลาในการนำเสนอ การจัดทำกฎหมาย และนโยบายรองรับเพื่อคุ้มครองเด็ก โดยแบ่งระดับเรตติ้งของรายการออกเป็น 7 ระดับ ภายหลังได้ทำการปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ใหม่ โดยเปลี่ยนสีของสัญลักษณ์จัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ ให้เหลือเพียง 3 สี คือ สีเขียว สีเหลือง และสีแดง โดยยกเลิกการใช้สีฟ้า และสีชมพู และยกเลิกรายการประเภท น (รายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำ) โดยเปลี่ยนรายการประเภท น แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ น 13+ และ น 18+ และยกเลิกรายการประเภท ก (รายการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน)โดยมีการแบ่งความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์เป็น 6 ประเภท โดยเริ่มใช้ตั้งแต่วันที่ 15 ตุลาคม 2550 ที่ผ่านมา (blueswing, 2550) ดังนี้

ตารางที่ 1 ระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์

ระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์	สัญลักษณ์
1. รายการสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-5 ปี	 <p>รายการสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ ๓ - ๕ ปี</p>
2. รายการสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี	 <p>รายการสำหรับเด็ก อายุ ๖ - ๑๒ ปี</p>
3. รายการที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย	 <p>รายการที่เหมาะสม สำหรับผู้ชมทุกวัย</p>
4. รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ 13 ปี ขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 13 ปี ควรได้รับคำแนะนำ	 <p>รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๓ ปี ควรได้รับคำแนะนำ</p>
5. รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี ควรได้รับคำแนะนำ	 <p>รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๘ ปีขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๘ ปี ควรได้รับคำแนะนำ</p>
6. รายการเฉพาะไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน	 <p>รายการเฉพาะ ไม่เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชน</p>

ดังนั้นการจัดเรตติ้งจะประสบความสำเร็จได้ต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ จากการประชุมหารือแนวทางปฏิบัติการจัดเรตติ้ง ที่จัดโดยกรมประชาสัมพันธ์ ร่วมกับผู้ผลิตโทรทัศน์และบริษัทโฆษณา ซึ่งผู้ผลิตโทรทัศน์และบริษัทโฆษณาไม่เห็นด้วยและได้ร่วมกลุ่มคัดค้านการจัดเรตติ้ง โดยให้เหตุผลบางส่วนดังนี้ การจัดเรตติ้งที่ออกมาไม่สามารถนำมาปฏิบัติได้จริง รวมถึงไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนดูรายการโทรทัศน์ อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงคุณภาพและความอยู่รอด ต้นทุนในการแข่งขันกัน และการจัดเรตติ้งถือเป็นร่างที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ดูถูกวุฒิภาวะคนไทยในการเสฟสื่อ ในเมื่อปัญหาเรื่องความร่วมมือในจัดเรตติ้ง ยังไม่สามารถหาข้อยุติได้ อีกทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองก็ไม่มีเวลาในการคัดกรองสื่อโทรทัศน์ให้กับบุตรหลาน และผู้ที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่ไม่เห็นถึงความสำคัญของอิทธิพลของสื่อเท่าที่ควร ทั้งๆ ที่อิทธิพลของสื่อโทรทัศน์เป็นปัจจัยแรกที่เป็นสาเหตุทำให้เยาวชนมีระดับสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

การพัฒนาเยาวชนในภาวะวิกฤตขณะนี้ ถือเป็นความอยู่รอดของชาติในยุคโลกาภิวัตน์ โดยต้องปฏิรูปการศึกษาและเรียนรู้แบบบูรณาการ ที่ไม่ใช่เน้นแต่เฉพาะในสถานศึกษาเท่านั้น เพราะเยาวชนเมื่อไม่ได้อยู่ในสถานศึกษาจะไม่สามารถด้านทานอิทธิพลความเลวร้ายของสังคมได้ จึงต้องเน้นการปฏิรูปแบบบูรณาการในทุกด้าน การปฏิรูปหลักสูตรการเรียนการสอน โดยกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนรู้จักคิด เรียนรู้ตลอดชีวิต และมีความคิดสร้างสรรค์ หรือการสร้างฐานความรู้ในชีวิตประจำวันให้เป็นแหล่งเรียนรู้ ที่ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงได้ในชีวิตประจำวัน (คตีพร ดลกิจ, 2547)

อาจกล่าวได้ว่าสื่อโทรทัศน์ในปัจจุบันมีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนสูงกว่าสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ทำให้เยาวชนไทยในปัจจุบันขาดลักษณะเด่นทุกประการที่เป็นพื้นฐานสำคัญและเอื้อต่อการพัฒนาประเทศ ที่เยาวชนของหลายประเทศมี อาทิ เยาวชนเวียดนาม ที่มีความขยัน อดทน และชาตินิยม ชาวญี่ปุ่น มีระเบียบวินัยและความคิดสร้างสรรค์ ชาวไต้หวัน ที่มีความกระหายใคร่เรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ หากปัญหาดังกล่าวไม่ได้รับการแก้ไข รวมทั้งยังไม่ได้เริ่มพัฒนาเยาวชนในระยะเวลาด้านไกล ประเทศไทยจะประสบปัญหาวิกฤตในทุกด้านของการพัฒนาประเทศ ไม่ว่าจะด้านเศรษฐกิจ สังคม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความสามารถในการแข่งขันอย่างเท่าเทียมและรู้ทันภายในระยะเวลาไม่เกิน 5 ปี เหตุเพราะทรัพยากรของชาติไม่มีคุณภาพและศักยภาพในการพัฒนา (กระทรวงสาธารณสุข, 2545)

เพื่อให้นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องใช้การเรียนการสอนที่เข้าถึงจิตใจของผู้เรียน คือ ต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีจิตใจเข้าร่วมกับเรื่องที่เรียนทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เกิดความร่วมมือกันระหว่างครูและนักเรียน ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาอย่างมีระบบ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมก็คือ กล่าวกันว่าการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมมีจุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตนเองมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการพัฒนา ส่งเสริมศักยภาพของบุคคลในการประเมินสภาพการณ์ วิเคราะห์สถานการณ์ สาเหตุของปัญหา และสามารถที่จะตัดสินใจเลือกตลอดจนริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางในการแก้ปัญหา รวมทั้งวางแผนการจัดการ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก

อลิศรา ชูชาติ (2544) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแตกต่างจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ผ่านมาที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเป็นสำคัญ แต่กระบวนการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมนี้ มุ่งเน้นให้ครูจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้วิเคราะห์ ประสบการณ์ สาเหตุของปัญหา และสามารถที่จะตัดสินใจเลือก ตลอดจนริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา รวมทั้งการวางแผนการจัดการส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และที่สำคัญยิ่ง คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสามารถของตนเองเพื่อไปสู่การเห็นคุณค่าของตนเอง สอดคล้องกับคำกล่าวของYvonne Rojer และ Sara Prince (2004, อ้างถึงใน ดาวใจ อินทร์จันทร์, 2543) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้น คือ การที่ผู้สอนเปลี่ยนแปลงบทบาทของตน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดตัดสินใจสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนได้มีความสัมพันธ์หรือทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งครูจะต้องยอมรับการตัดสินใจของนักเรียนครูเป็นเพียงผู้คอยกระตุ้นและเตรียมจัดหาทรัพยากรในการเรียนรู้ให้พร้อม เพื่อให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนด้วยตนเอง ก็จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน นอกจากนี้สุเมธธา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1. ความรู้และความจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกถูกค้นพบใหม่ๆ เสมอความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนมากที่สุด

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และสังคม

4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียนเพราะนักเรียนทุกคนจะได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อนๆ ปัญหาทางวินัยจึงลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด

เป้าหมายสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ ส่งเสริมพลังอำนาจภายในตัวบุคคล เพื่อปลูกจิตสำนึกของผู้เรียนและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เพื่อพัฒนาชีวิตของตนเองและสังคมให้ดีขึ้น สรุปว่าแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดที่จัดประสบการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ และลงมือปฏิบัติจากแหล่งความรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนในด้านความคิด และประสบการณ์ เพื่อนำมาร่วมแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ทำให้ขยายประสบการณ์ของตนเองและเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การร่วมกับผู้อื่นวางแผนแก้ปัญหา และนำไปปฏิบัติตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล รวมทั้งนำผลการปฏิบัติมาประเมินผล (อลิศรา ชูชาติ, 2544) โดยมีขั้นตอนจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นได้รับประสบการณ์ ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดไตร่ตรอง ตรวจสอบ พิจารณา ประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต และประสบการณ์ในสถานการณ์จำลองที่จัดให้ เพื่อผู้เรียนนำประสบการณ์ดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการเสริมสร้างประสบการณ์ในชีวิตมากยิ่งขึ้น
2. ขั้นพิจารณาประสบการณ์ ผู้เรียนจะได้อธิบายประสบการณ์ว่าเกิดอะไรขึ้น บุคคลได้กระทำอะไร พุดอะไร คิดอย่างไร รู้สึกอย่างไรต่อประสบการณ์นั้นและต่อบุคคลที่อยู่ในประสบการณ์ เหตุการณ์นี้มีความสำคัญต่อเราอย่างไร มีอะไรบ้างที่เรายังไม่เข้าใจในเหตุการณ์นั้น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน
3. ขั้นวิเคราะห์ประสบการณ์ ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับประสบการณ์นั้นอย่างลึกซึ้งโดยละเอียด เพื่อก่อให้เกิดการหยั่งรู้ และเข้าใจสถานการณ์อย่างถ่องแท้
4. ขั้นสรุปทบทวน ผู้เรียนประมวลประสบการณ์ที่เกิดขึ้น นำไปเปรียบเทียบกับประสบการณ์อื่นและสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง
5. ขั้นวางแผน ผู้เรียนนำบทเรียนที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงาน
6. ขั้นลงมือปฏิบัติ การนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติจริง รวมทั้งการติดตามผลของการปฏิบัติ การลงมือปฏิบัติคือประสบการณ์ใหม่ที่ผู้เรียนจะได้รับ เป็นจุดเริ่มต้นของวงจรของการเรียนรู้ขั้นต่อไปที่สะท้อนของกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุดของกระบวนการเรียนรู้

จากเหตุผลต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้น ทั้งสภาพปัญหาการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนที่พบในปัจจุบันจากการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากแหล่งต่างๆ รวมทั้งเพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องใช้การเรียนการสอนที่เข้าถึงจิตใจของผู้เรียน คือ ต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีจิตใจเข้าร่วมกับเรื่องที่เรียน ทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เกิดความร่วมมือกันระหว่างครูและนักเรียน ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาอย่างมีระบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจและเล็งเห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ได้รับ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการที่ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการสอนแบบมีส่วนร่วม คือ เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติตั้งแต่สืบค้นข้อมูล หาความเข้าใจ และสรุปความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ซึ่งครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุนและสร้างบรรยากาศให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้และทำกิจกรรม ซึ่งเป็นแนวคิดที่น่าจะมีความเป็นไปได้สูงในที่จะทำให้นักเรียนได้รับความรู้ และความสามารถในการเลือกบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ยั่งยืน การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้เรียน ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงได้รับการฝึกฝนทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการกับความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานอื่น สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปสู่การเป็นคนเก่ง ดี และมีความสุข ซึ่งเป็นลักษณะเด่นพื้นฐานสำคัญและเอื้อต่อการพัฒนาประเทศซึ่งลักษณะของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 (อายุ 10-12 ปี) นั้นเป็นช่วงวัยที่เริ่มมีการเรียนทางวิชาการมากขึ้น ได้รับความคาดหวังทางวิชาการจากฝ่ายต่างๆ เริ่มคบหาสมาคมกับเพื่อนกลุ่มน้อยๆ มีกลุ่มเพื่อนเฉพาะ และมีความห่างเหินระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น เริ่มมีพฤติกรรมที่แก่งแย่งแข่งขันกันเพื่อให้เป็นคนเก่ง จนก่อให้เกิดความเห็นแก่ตัว ไม่มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อน บางครั้งอาจมองเพื่อนในกลุ่มที่เรียนอ่อนกว่าเป็นตัวถ่วงแทนที่จะคิดเอื้ออาทรช่วยเหลือกัน รวมทั้งมักจะเริ่มสังเกตเห็นพฤติกรรมที่แสดงความขัดแย้งหรือทะเลาะเบาะแว้งกันภายในกลุ่มเสมอๆ (สุวรรินทร์ พิทักษ์, 2550) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถือว่าเป็นวัยที่มีวุฒิภาวะและความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ เป็นระดับชั้นที่ได้รับประสบการณ์ทางสังคม และประสบการณ์การเรียนรู้มากพอสมควร มีทักษะทางภาษาเพียงพอที่จะร่วมกิจกรรมได้ซึ่งตามหลักของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (Piaget) นั้นถือว่า เด็กในวัยนี้จะมีการคิดแบบมีเหตุผลมากขึ้นจึงควรได้รับการปลูกฝังพัฒนาทักษะในด้านการคิดเกี่ยวกับมโนทัศน์ต่างๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างโปรแกรมพัฒนาคุณลักษณะด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมี

น้ำใจ และความกล้าแสดงออก นอกจากนี้นักเรียนระดับชั้นนี้จะอยู่ในกลุ่มที่เรียกว่า "วัยทีวีนส์ (Tweens)" มาจากคำว่า " In Between " คือ อยู่ระหว่างการเป็นเด็กและการเป็นวัยรุ่นหรือเป็นกลุ่มที่นักการตลาดทางตะวันตกบางท่านเรียกว่าเป็นพวก KGOY- " Kids Grow Up Young " โดยมีอายุระหว่าง 8-12 ปี เด็กกลุ่มนี้มีจำนวนมากและเติบโตอย่างรวดเร็วในสหรัฐอเมริกาพบว่า เด็กกลุ่มนี้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าของพ่อแม่มากกว่า 60% เด็กกลุ่มนี้ โตเร็ว โฉบเฉี่ยว รอบรู้ และมีเงินใช้คล่องมือกว่าเด็กในยุคก่อนๆ เด็กพวกนี้ใช้เงินและเวลาตามใจชอบ พวกเขาเติบโตมาพร้อมกับความเข้าใจเศรษฐกิจในปัจจุบัน หลายคน (โดยเฉพาะในโลกตะวันตก) เล่นหุ้นเหมือนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ติดตามข่าวสารเหมือนการติดตามดูหนังดูละคร ในสหรัฐอเมริกาพบว่า 8% ของเด็กกลุ่มนี้มีเงินลงทุนในตลาดหุ้นหรือตลาดซื้อขายล่วงหน้า 20% มีบัญชีเงินฝากของตัวเอง 70% อยากมีบัตรเครดิตใช้เองถ้าพ่อแม่หรือธนาคารผู้ออกบัตรยินยอม เด็กกลุ่มนี้ใช้เงินรวมกันมากกว่าปีละ 150,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เด็กกลุ่มนี้คุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี จอคอมพิวเตอร์เป็นเสมือนหน้าต่างสู่โลกภายนอก พวกเขามีความเข้าใจสัญลักษณ์ต่างๆ บนจอคอมพิวเตอร์มากกว่าหนังสือที่อ่าน เด็กกลุ่มนี้ติดต่อสื่อสารท่องโลกอินเทอร์เน็ตได้คล่องและรวดเร็วคุ้นเคยกับโลกของดิจิทัลเป็นอย่างดี คำพูดสำหรับพวกเขาเป็นภาษาที่คนรุ่นผมฟังไม่เข้าใจ และการพูดไม่ได้เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารอีกต่อไปแต่พวกเขานิยมการเขียนข้อความสั้นๆ ที่เรียกว่า " SMS " ด้วยความที่เติบโตมากับเทคโนโลยี การสื่อสารที่รวดเร็ว การค้นหาข้อมูลได้อย่างกว้างไกลทำให้เด็กกลุ่มนี้มีพฤติกรรมที่ชอบความเร็ว เป็นตัวของตัวเองสูง รวมทั้งการที่เกิดมาแบบเป็นลูกคนเดียวของพ่อแม่ (ปัจจุบันครอบครัวส่วนใหญ่มีลูกน้อย) หรือการเป็นลูกของพ่อหรือของแม่คนเดียวเนื่องจากครอบครัวแตกแยกทำให้เด็กกลุ่มนี้ เอาแต่ใจตนเอง ใจร้อนและเอาใจยาก การที่เด็กกลุ่มนี้ติดกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และรายการทีวีที่แสดงทุกอย่างให้เห็นอย่างรวดเร็ว เกมโชว์ที่ทำให้คนที่เข้าร่วมรายการรวยได้ในพริบตาเดียว เรื่องบางเรื่องทางสังคมที่เด็กไม่ควรรู้ เช่น การหย่าร้าง การคบชู้นอกใจ การข่มขืนฆาตกรรมก็สามารถหาดูได้ไม่ยากทางโทรทัศน์หรือเว็บต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต ทำให้เด็กเหล่านี้โตแบบรวดเร็วต้องการผลลัพธ์ที่รวดเร็วแบบไม่มีความอดทน อยากได้อะไรต้องได้ดังใจเดี๋ยวนี้อ...รอไม่เป็น...อดใจไม่ได้ เลือกซื้อสินค้าแบรนด์ที่คนดังใช้เพื่อสร้างการยอมรับในหมู่เพื่อนและสร้างมั่นใจให้ตัวเอง ที่น่าสนใจก็คือ กลุ่ม ไทย-ทวิน (Thai-Tweens) หรือวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล มีกำลังซื้อมากถึงประมาณ 1 หมื่นล้านบาท ในแต่ละปี จึงเป็นกลุ่มที่นักการตลาดให้ความสนใจและทุ่มงบประมาณในการโฆษณาในสื่อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อโทรทัศน์เพื่อชักจูงให้ลูกค้ากลุ่มนี้ให้ซื้อสินค้านั่นเอง (เกษมพิพัฒน์เสรีธรรม, 2549)

จากการที่ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหลักแนวความคิดการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยอาศัยหลักแนวความคิดการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยได้ยึดหลักแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบตามหลักแนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ของอริศรา ชูชาติ (2544) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนและประยุกต์ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเดิมบางขั้นตอน เพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ อภิปราย แสดงความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ เพื่อนำมาร่วมแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายประสบการณ์ของตนเอง และเกิดการเคารพซึ่งกันและกัน โดยขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรมที่ปรับเปลี่ยนขึ้นใหม่มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ : ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจจากประสบการณ์เดิมเรื่องสื่อโทรทัศน์ โดยใช้วิธีการสนทนา คำถามชี้แนะ กรณีศึกษา (Case Studies) เพื่อให้ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับประสบการณ์เดิมที่ผ่านมาอย่างลึกซึ้งโดยละเอียด อันจะก่อให้เกิดการหยั่งรู้ และเข้าใจสถานการณ์อย่างถ่องแท้ ขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ : ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับความรู้เรื่องสื่อโทรทัศน์ที่ได้เรียนรู้ โดยนำบทเรียนที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงาน และนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติจริง โดยใช้เทคนิคการเล่นเกมส์ (Game) การระดมสมอง (Brainstorming) ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความรู้ : สำหรับขั้นนี้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประมวลประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นที่ 1 ขั้นนำ และขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ จากนั้นนำประสบการณ์ที่ได้ไปสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ : ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ได้รับไปใช้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถที่จะตัดสินใจเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับตนเองได้ เพื่อที่จะศึกษาผลของการใช้โปรแกรมว่าจะส่งผลต่อความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ของนักเรียนได้หรือไม่ ดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวัน ตามหลักแนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

1. ความรู้เรื่องสื่อโทรทัศน์ จากการใช้โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวัน ตามหลักแนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
2. ความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ จากการใช้โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวัน ตามหลักแนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

สมมติฐานของการวิจัย

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมส่งเสริมความรู้ที่สร้างตามหลักแนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังนี้

ประไพพรรณ บุญคง (2541) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ในการสอนวิชาพระพุทธศาสนา (ส 018) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนราสิกขาลัย จังหวัดนราธิวาส พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังทดลองสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนทดลอง เจตคติต่อการเรียนการสอนอย่างมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกรายการ และนักเรียนกลุ่มทดลอง มีทักษะพื้นฐานในการอยู่ร่วมในสังคมก่อนการเรียนการสอน ระหว่างการสอน และหลังการสอน พัฒนาขึ้นตามลำดับ

ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ เจตคติและพฤติกรรมในการจัดการขยะ โดยใช้แนวความคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้ในการจัดการขยะ คะแนนเจตคติในการจัดการขยะ และคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

นพวรรณ วงศ์วิชัยวัฒน์ (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน และค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และอยู่ในระดับมาก

Simon Kim และคณะ (1996) ได้ทำการศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในวิชาสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองที่ดี โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า นักเรียนกลุ่มนี้ยังขาดความรู้ความเข้าใจในวิชาดังกล่าวจึงได้หาแนวทางในการพัฒนาวิชาสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองที่ดี โดยนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเข้าไปใช้ในหลักสูตร จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และการทำโครงการ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ร่วมมือกับ CECH (Citizenship Education Clearing House) มหาวิทยาลัยมิสซูรี เซนต์หลุยส์ และโรงเรียนในเขตเซนต์หลุยส์ รูปแบบของโปรแกรมที่สร้างขึ้นนั้นประกอบด้วย 3 โปรแกรม คือ โปรแกรมการเลือกตั้ง โปรแกรมรัฐบาลรัฐมิสซูรี และโปรแกรมการปกครอง มีนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 3,200 คน และครูจำนวน 59 คน การประเมินผลของโปรแกรมใช้แบบสังเกต

แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความตระหนักในประเด็นปัญหาชุมชนเพิ่มขึ้น มีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับ ทำให้สามารถค้นพบความหมายที่แท้จริงของคำว่าประชาธิปไตย มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสิทธิหน้าที่ของพลเมือง และได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมประชาธิปไตยร่วมกับชุมชน นอกจากนี้ครูส่วนใหญ่ก็เห็นว่าโปรแกรมนี้คุ้มค่าและมีประโยชน์อย่างมากต่อนักเรียนด้วย

ดังนั้นโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีลักษณะสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานครั้งนี้ว่า

1. หลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลง คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ของนักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. หลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์โดยเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรม คือ 75% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. หลังการเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลง คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ของนักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้ด้วยโปรแกรมตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านสันโค้ง (เชิงราษฎร์ราษฎร์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 1 จังหวัดเชียงราย จำนวน 265 คน

2. กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 4 โรงเรียนบ้านสันโค้ง (เชิงราษฎร์ราษฎร์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงรายเขต 1 จังหวัดเชียงราย จำนวน 30 คน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมรวม 11 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ช่วงเวลา 16.00-17.30 น. รวมเป็นเวลา 21 ชั่วโมง

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีหน่วยการเรียนรู้ที่ใช้ในการสอน 4 หน่วย คือ

หน่วยที่ 1 สื่อโทรทัศน์ คืออะไร ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ ประเภทของสื่อโทรทัศน์ เป้าหมายของสื่อโทรทัศน์แต่ละประเภท และองค์ประกอบหลักของสารที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์

หน่วยที่ 2 การจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์ ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ เรตติ้งรายการโทรทัศน์ ในประเทศไทย และการจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์ หมวดที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ได้แก่ หมวดรายการทั่วไป และหมวดรายการเด็กอายุ 6-12 ปี

หน่วยที่ 3 รายการโทรทัศน์กับเยาวชน ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ อิทธิพลของรายการโทรทัศน์กับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และลักษณะ/รูปแบบ รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

หน่วยที่ 4 วิเคราะห์รายการโทรทัศน์ ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้ วิธีการตรวจสอบรายการโทรทัศน์ และกฎเบื้องต้นสำหรับการดูรายการโทรทัศน์

5. ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

5.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

5.2 ตัวแปรตาม คือ

5.2.1 ความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์

5.2.2 ความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์

ข้อตกลงเบื้องต้นในการวิจัย

นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์จิตใจ และด้านสังคมเพียงพอที่จะเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ ในโปรแกรม และนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมจะต้องมีอัตราการดูโทรทัศน์เฉลี่ยตั้งแต่ 3 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป โดยใช้แบบสอบถามการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ในกรณีที่ไม่สามารถคัดเลือกนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมเป็นรายบุคคลได้นั้น ให้พิจารณาห้องเรียนที่มีอัตราการดูโทรทัศน์โดยเฉลี่ยสูงที่สุดแทน

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

สื่อโทรทัศน์ หมายถึง รายการและโฆษณาประเภทต่างๆ ที่แพร่ภาพผ่านทางโทรทัศน์ใช้ระบบเส้นสีโทรทัศน์ของประเทศไทย (PAL) โดยนำเสนอผ่านทางสถานีโทรทัศน์ NBT (สถานีโทรทัศน์ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์) สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์ Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ช่อง 9) สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

ความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ หมายถึง ข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่นักเรียนได้รับ ได้แก่ ประเภทของสื่อโทรทัศน์ เป้าหมายของสื่อโทรทัศน์แต่ละประเภท องค์ประกอบหลักของสารที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์ เรตติ้งรายการโทรทัศน์ ในประเทศไทย จัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์หมวดที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน อิทธิพลของรายการโทรทัศน์กับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ลักษณะ/รูปแบบรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก วิธีการตรวจสอบรายการโทรทัศน์ และกฎเบื้องต้นสำหรับการดูรายการโทรทัศน์ โดยสร้างตามหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นผลให้สามารถแสดงออกในลักษณะของความจำ ความเข้าใจ ความสามารถเปรียบเทียบตีความ หรือประเมินค่า โดยประเมินจากแบบทดสอบความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์

ความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ หมายถึง พฤติกรรมในการเลือกชมรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และสามารถวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ที่ตนเองรับชมได้ โดยนำความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามหลักแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ ในการวิเคราะห์ โดยประเมินจากแบบทดสอบความสามารถเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์

ตามหลักแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ของอริศรา ชูชาติ (2544) เพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ อภิปราย แสดงความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ เพื่อนำมาร่วมแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายประสบการณ์ของตนเอง และเกิดการเคารพซึ่งกันและกัน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ : ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจจากประสบการณ์เดิม เรื่องสื่อโทรทัศน์ โดยใช้วิธีการสนทนา คำถามชี้แนะ กรณีศึกษา (Case Studies) เพื่อให้ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับประสบการณ์เดิมที่ผ่านมาอย่างลึกซึ้งโดยละเอียด อันจะก่อให้เกิดการหยั่งรู้ และเข้าใจสถานการณ์อย่างถ่องแท้

ขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ : ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับความรู้ เรื่องสื่อโทรทัศน์ที่ได้เรียนรู้ โดยนำบทเรียนที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงาน และนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติจริง โดยใช้เทคนิคการเล่นเกม (Game) การระดมสมอง (Brainstorming)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความรู้ : สำหรับขั้นนี้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประมวล ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นที่ 1 ขั้นนำ และขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ จากนั้นนำประสบการณ์ที่ได้ไปสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ : ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ได้รับไปใช้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถที่จะตัดสินใจเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับตนเองได้

โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ซึ่งใช้การจัดการเรียนการสอนตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เพื่อส่งเสริมความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสาระของโปรแกรมประกอบด้วย การกำหนดหลักการของโปรแกรม กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรม การกำหนดลักษณะของโปรแกรม การกำหนดคุณสมบัติผู้เข้าร่วมโปรแกรม กำหนดการจัดการเรียนการสอน และการประเมินผลโปรแกรม หลังจากดำเนินตามขั้นตอนของโปรแกรมแล้วนำผลที่ได้จากการประเมินผลของโปรแกรมมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงโปรแกรมเพื่อเป็นโปรแกรมที่สมบูรณ์สำหรับการนำไปใช้ต่อไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับในขณะที่เข้าร่วมโปรแกรมไปปรับใช้ในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวันได้
2. ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำโปรแกรมนี้อไปใช้ หรือปรับใช้กับนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับนักเรียนที่ศึกษาได้
3. สามารถนำโปรแกรมนี้อไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป