



Journal of Human Rights and Peace Studies

journal homepage: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/HRPS/index>



The Development of Learning Management Model to Promote Media, Information and Digital Literacy of Citizenship Competencies for Undergraduate Students in Democratic Citizenship Education Course

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมือง
รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
รายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

Attachon Sajjaphattanakul/อรรณพ สัจจะพัฒนกุล

Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ประเทศไทย

Email: apaichon.s@psru.ac.th

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History:

Received: 01-May-2022

Revised: 10-Jul-2022

Accepted: 28-Oct-2022

Keywords:

Competency,

Citizenship Education,

Democracy

This research aims to: 1) Develop a learning management model to promote media, information and digital literacy of citizenship competencies for undergraduates in democratic citizenship education course. 2) Study the results of the development of media, information and digital literacy of citizenship commences by applying the learning process for changing as a basis for undergraduate students in democratic citizenship education courses. The research found that the model of learning management, the development of media, information and digital literacy of citizenship competencies for undergraduate students in the course of democratic citizenship education consists of 3 learning stages: The learning stage 1, in the week of 1-6 (24 hours), is a learning curve in the classroom that emphasize key concepts to promote democratic citizenship in information and digital media using experiential learning and transformative learning which have the integration of content and

processes to enhance the way students think. The learning stage 2, in the week of 7-13 (28 hours), is a field learning and after action review using the Project-Based Learning. The researcher defined some 50 volunteers who did the democratic projects by becoming a democracy coach. The learning stage 3, in the week of 14- 16 (12 hours), is the week of learning in the classroom to study key issues after the completion of the course. There are 4 stages of instruction: 1) The situation confrontation 2) The experience reconstruction 3) The transition through practice and 4) The reflective thinking to enhance the learning paradigm.

บทคัดย่อ

คำสำคัญ:

สมรรถนะ,

ความเป็นพลเมือง,

ประชาธิปไตย

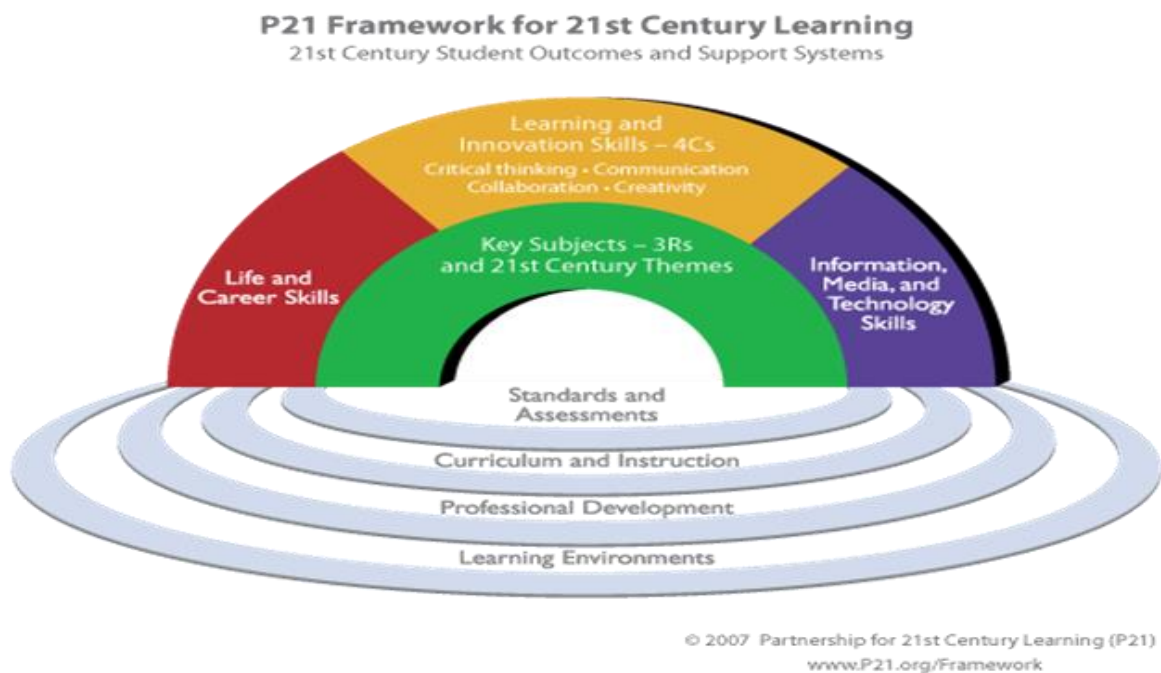
รูปแบบการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ประกอบด้วย 3 ระยะในการเรียนรู้ ได้แก่ ช่วงที่ 1 สัปดาห์การเรียนรู้ที่ 1-6 รวม 24 ชั่วโมง เป็นช่วงการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยเน้นการวิพากษ์เพื่อทำความเข้าใจในมโนทัศน์สำคัญเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ช่วงที่ 2 สัปดาห์ที่ 7 – 13 รวม 28 ชั่วโมง เป็นการเรียนรู้ภาคสนาม และถอดบทเรียนระหว่างปฏิบัติการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการทำโครงการพลเมืองดิจิทัลที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมทางสังคมกับโรงเรียนโดยนักศึกษาทำหน้าที่เป็นโค้ชประชาธิปไตย และช่วงที่ 3 สัปดาห์ที่ 14 – 16 รวม 12 ชั่วโมง เป็นการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อวิพากษ์ประเด็นร่วมสมัยและแนวโน้มของประชาธิปไตยกับสังคมไทยผ่านปรากฏการณ์บนสื่อดิจิทัล โดยการเรียนรู้ทั้ง 3 ช่วง จะถูกจัดการเรียนรู้ผ่านขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขึ้นเผชิญสถานการณ์ 2) ขึ้นถอดรื้อประสบการณ์ 3) ขึ้นเปลี่ยนผ่านด้วยการปฏิบัติ และ 4) ขึ้นสะท้อนคิดเพื่อยกระดับกระบวนการเรียนรู้ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ตั้งอยู่บนแนวคิดกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ และการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง

บทนำ

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เป็นสมรรถนะพื้นฐานที่สำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 และอนาคต หากนับย้อนไปตั้งแต่โลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคการปฏิวัติดิจิทัล (Digital revolution) ในช่วงทศวรรษที่ 1990 (พ.ศ. 2533) ที่กล้องถ่ายรูปดิจิทัล (Digital Cameras) และระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แพร่ขยายจนกระทั่ง มีการแปลงข้อมูลจากสื่อดั้งเดิม (Traditional Media) ให้กลายมาเป็นภาษาตัวเลข และเกิดเว็บไซต์ สังคมออนไลน์ (Social Media Websites) อย่างแพร่หลายในช่วงปี ค.ศ. 2002 – 2009 (พ.ศ. 2545 – 2552)

จนเป็นจุดกำเนิดของยุคดิจิทัล (The beginning of the digital age) ที่ทำให้ผู้คนสามารถพูดคุย แบ่งปัน ส่งต่อข้อมูลด้วยไฟล์ดิจิทัล และเมื่อบริษัทแอปเปิลได้เปิดตัวไอโฟน (Iphone) รุ่นแรกโดย สตีฟ จอบส์ ในงานแม็คเวิลด์วันที่ 9 มกราคม พ.ศ. 2550 และวางจำหน่ายครั้งแรกในสหรัฐอเมริกาวันที่ 29 มิถุนายน พ.ศ. 2550 จากนั้นสังคมโลกก็ได้เปลี่ยนเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่ทุกอย่างสามารถทำได้ผ่านโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ (Smartphone) ส่งผลให้เวลาต่อมาสื่อต่างๆ เข้าสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลมากขึ้นจนก้าวสู่ยุคหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) ผลักดันให้โลกก้าวสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 (The Fourth Industrial Revolution) ผ่านเทคโนโลยี “ปัญญาประดิษฐ์” (Artificial Intelligence: AI) “วิทยาการข้อมูล” (Data Science: DS) และ “อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง” (Internet of Things: IOTs) สิ่งเหล่านี้จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และโลกทัศน์การรับรู้ของผู้คน (Samakoses, 2016) (Thongsrikam, 2016) (Schwab, 2017)

เมื่อโลกเปลี่ยนบทบาทของสถาบันการศึกษาในการปรับเปลี่ยนนิเวศทางการเรียนรู้ก็ย่อมต้องเปลี่ยนเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากแนวคิดการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ที่เผยแพร่ในหนังสือเรื่อง “21st Century Skills : Rethinking How Students Learn” หรือที่แปลเป็นไทยว่า “ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21” ซึ่งได้กลายเป็นหนังสือที่ปลุกกระแสการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในประเทศไทย ซึ่งแนวคิดสำคัญในหนังสือเล่มนี้ได้ระบุถึงทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้แห่งอนาคต ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยภาศึเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
(P21 Partnership for 21st Century Learning, 2007)

จากกรอบคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลนั้นมีลักษณะเป็นกลุ่มทักษะ หรือชุดสมรรถนะ (Competency) ครอบคลุมในเรื่องของ ความสามารถในการเข้าถึง การเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมินคุณค่าของสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลและ สามารถนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และขับเคลื่อนสังคม ดังนั้นทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล จึงเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนควรได้รับการส่งเสริม

อุษา บิ๊กกินส์ (Biggins, 2011) ได้ศึกษาหลักสูตรการเรียนรู้เรื่องเท่าทันสื่อในต่างประเทศ พบว่าในหลายประเทศ อาทิ ออสเตรเลีย แคนาดา สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ต่างมีหลักสูตรการเรียนรู้เรื่องเท่าทันสื่ออย่างชัดเจนและมีแนวทางการปรับใช้โดยบูรณาการในระดับการศึกษาทุกระดับ ส่วนในประเทศไทยหลักสูตรการเรียนรู้เท่าทันสื่อ เพิ่งได้รับการพัฒนาขึ้นโดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ในปี 2559 โดยในหลักสูตรนี้ได้ให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิดวิเคราะห์โครงสร้างสื่อ การประเมินคุณค่า และการใช้สื่อในฐานะพลเมือง โดยเน้นการสอนแบบบูรณาการในรายวิชาต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อของ “Project Look Sharp” (Scheibe & Roger, 2008) ที่ได้อธิบายว่าการเรียนรู้เรื่องเท่าทันสื่อเป็นการเรียนรู้เพื่อสร้าง “ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ” ซึ่งครูทุกวิชาต้อง “บูรณาการ” เข้าไปในการจัดการเรียนการสอน โดยพื้นฐานสำคัญของแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อนี้มีพื้นฐานมาจากความสามารถในการถอดรื้อโครงสร้างของสื่อ (Deconstruction) ดังนั้นการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จึงมีจุดเน้นสำคัญ 3 ประการ คือ 1) สามารถเข้าถึงและใช้อย่างเข้าใจ 2) สามารถวิเคราะห์และประเมินสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ และ 3) สามารถสร้างสรรค์และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในส่วนของบทบาทมหาวิทยาลัยที่มีสถาบันฝึกหัดครูหรือคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ต่างปรับตัวตามคำสั่งของนักการศึกษาสายเทคโนโลยีอย่างเคร่งครัด จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงจากหลักสูตรครุห้าปีเป็นครูสี่ปี อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในส่วนของมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีสาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) ที่ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ที่ได้กำหนดถึงคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ไว้ในคุณลักษณะข้อ 4 และ ข้อ 5 ความเป็น

เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นผู้มีทักษะศตวรรษที่ 21 มีความสามารถคิดวิเคราะห์ การคิดขั้นสูง มีความฉลาดดิจิทัล ทักษะการทำงานเป็นทีม มีทักษะข้ามวัฒนธรรม รู้เท่าทันสื่อ เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่การเปลี่ยนแปลงของสังคมและของโลก...และ เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และใส่ใจสังคม มีความรักชาติ รักท้องถิ่น มีจิตสำนึกไทยและจิตสำนึกสากล รู้คุณค่าและมีส่วนร่วมในการพัฒนา อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยและท้องถิ่น มีจิตอาสาและดำเนินชีวิต

ตามวิถีประชาธิปไตย มีความยุติธรรมและมีความกล้าหาญทางจริยธรรม ยึดมั่นใน
ความถูกต้อง รู้ถูก รู้ผิด รู้ชอบ ชั่ว ดี กล้าปฏิเสธและต่อต้านการกระทำที่ไม่ถูกต้อง
เคารพสิทธิ เสรีภาพ และศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์มีจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทยและ
พลเมืองโลก (มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขา
ศึกษาศาสตร์ (หลักสูตรสี่ปี) พ.ศ. 2562. (2562, มีนาคม 16 .ราชกิจจานุเบกษา.
เล่ม 136 ตอนพิเศษ 56 ง. หน้า 12 ส่วนเอกสารแนบท้าย)

จากเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงทำให้ในรายวิชาหลักสูตรครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ทุกที่ในประเทศไทย
จะมีวิชาที่ว่าด้วยความเป็นพลเมืองเข้มแข็งและวิชาที่เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ปรากฏในรายวิชา
ศึกษาทั่วไปและรายวิชาเอกในทุกหลักสูตรเหมือนกัน ทำให้เห็นว่าบทบาทของอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยของ
ไทยให้มีความสำคัญอย่างมากในเรื่องของการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ
และดิจิทัล

อย่างไรก็ตามปัญหาทั้งหมดของมหาวิทยาลัยไม่ใช่การมีหรือไม่มีรายชื่อวิชาดังกล่าวปรากฏใน
หลักสูตร แต่เป็นเรื่องของมุมมองในการสอน วัฒนธรรมการเรียนรู้ และการถูกโครงสร้างเชิงจารีตกดทับกรอบ
คิดในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับเรื่องประชาธิปไตยที่ถูกมองว่าเป็นสิ่งอันตรายต่อ
สังคมไทยตามกระบวนทัศน์ของนักวิชาการสายอนุรักษนิยมและผู้ฝักใฝ่อำนาจนิยมที่มักใช้การศึกษาเข้ามาใช้
หล่อหลอม กล่อมเกล้า และนำไปสู่การจัดการความสัมพันธ์เชิงอำนาจเพื่อให้พวกเขายังครองอำนาจนำโดยการให้
ประชาชนสามัญปรับเปลี่ยนตัวตนเพื่อให้มีคุณสมบัติของความเป็นพลเมืองที่ชนชั้นนำเรียกร้องและตอบโต้
การพัฒนาประเทศที่ กัด กอ อยู่ในมือ ของชนชั้นนำอีกเช่นกัน (Senthong, 2019; Tepnarin, 2019;
Pounpunwong & Foojakham, 2020) ดังนั้น แม้การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองจะขยับขยายไปจนถึง
ความเป็นพลเมืองในโลกดิจิทัลและปรากฏชัดในเอกสารหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาแต่นั้นก็ไม่ได้เป็นเครื่อง
ยืนยันว่าหลักการดังกล่าวจะถูกนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง ตรงกันข้ามมัน
อาจจะกลายเป็นส่วนหนึ่งในการกระชับอำนาจรัฐผ่านการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่มีเป้าหมายสำคัญ
อยู่ที่การพัฒนานักศึกษาให้เติบโตขึ้นเป็นเพื่อเป็นผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ สามารถสร้างสรรค์เทคโนโลยีสู่การ
พัฒนาสังคมท้องถิ่น และให้ความสำคัญกับการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง โดยตั้งแต่ปีการศึกษา 2559
เป็นต้นมา ทางมหาวิทยาลัยโดยกองมาตรฐานวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา สำนักงานอธิการบดี
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ได้อนุมัติให้มีการเปิดรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้าง
ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” โดยมีสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ เป็นผู้ดูแลหลักสูตร

และกระบวนการเรียนรู้ จากการสังเกตชั้นเรียนและการทำสนทนากลุ่มกับนักศึกษาที่ได้ลงทะเบียนวิชานี้ พบประเด็นที่น่าสนใจ คือ นักศึกษายังขาดการคิดวิเคราะห์และการประเมินเกี่ยวกับข้อมูลและสารสนเทศ โดยเฉพาะประเด็นทางการเมือง รวมถึงแนวทางการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนไปสู่การสร้างสรรค์สังคมประชาธิปไตยในระดับอื่นๆ นอกเหนือจากระดับปัจเจกบุคคล ซึ่งผลจากการวิเคราะห์เบื้องต้นระหว่างอาจารย์และนักศึกษา เห็นตรงกันว่า “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล” เป็นสมรรถนะที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การคิด และความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของนักศึกษา

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นจึงนำไปสู่การพัฒนา “รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ” โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่มีจุดเน้นอยู่ที่การสร้างความร่วมมือ เปิดพื้นที่ในการพัฒนาศักยภาพของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และเป็นกระบวนการประชาธิปไตยในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับการสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ใช้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (classroom action research) ที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research - PAR) ในการสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และศึกษาผลที่เกิดขึ้นในเชิงปฏิบัติโดยเน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จากนั้นนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยประยุกต์ใช้วงจร PARO ของ สุวิมล ว่องวานิช (Wongwanich, 2014) ที่มี 4 ขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ ขั้นการวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติ (Act) ขั้นการสังเกต (Observe) และขั้นสะท้อนผลและพัฒนา (Reflect and Develop) มาใช้เป็นขั้นตอนการวิจัย ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ขั้นตอนและผลลัพธ์ในการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan)	
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนารอบแนวคิดและแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย
กิจกรรม	1.1) วิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 1.2) วิเคราะห์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และพื้นที่ภาคสนาม 1.3) จัดการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทเชิงพื้นที่ 1.4) ร่วมกันกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ 1.5) ยกร่างและพัฒนาหลักสูตรรายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” ที่บูรณาการแนวคิดพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล 1.6) ร่วมกันวิพากษ์และประเมินหลักสูตรรายวิชาในภาพรวม ปรับปรุง แก้ไข ก่อนนำไปใช้
ผลลัพธ์	โครงการสอนรายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” ที่บูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
↓ ↓ ↓	
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการลงมือปฏิบัติ (Act)	
วัตถุประสงค์	เพื่อศึกษาผลจากการนำโครงการสอนไปทดลองใช้
กิจกรรม	2.1) ปฏิบัติการสอนตามโครงการสอน 2.2) เปิดรับอาสาสมัครโค้ชประชาธิปไตย 2.3) ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดแนวทางในการลงพื้นที่ 2.4) ลงพื้นที่ภาคสนามปฏิบัติการพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
ผลลัพธ์	สภาพปัญหา จุดแข็ง จุดอ่อน จากการนำไปใช้
↓ ↓ ↓	
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการสังเกตผล (Observe)	
วัตถุประสงค์	เพื่อศึกษาผลจากการปฏิบัติการเรียนรู้ของนักศึกษา
กิจกรรม	3.1) สังเกตผลระหว่างการลงพื้นที่ 3.2) สังเกตผลหลังจากลงพื้นที่
ผลลัพธ์	สภาพปัญหา จุดแข็ง จุดอ่อน จากการที่นักศึกษาได้นำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้
↓ ↓ ↓	
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect)	
วัตถุประสงค์	เพื่อปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้
กิจกรรม	4.1) ทำการสนทนากลุ่มเพื่อถอดบทเรียนการเรียนรู้ 4.2) นำผลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
ผลลัพธ์	โครงการสอนรายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” ที่บูรณาการแนวคิดพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การนำกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research - PAR) ที่เน้นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) และการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการลงมือปฏิบัติมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ จึงเป็นการสะท้อนรากคิดของการนำวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมมาใช้ในปฏิบัติการทางการศึกษา เป็นปฏิบัติการในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ต่อต้านลัทธิอำนาจนิยม (Authoritarianism) และเชื่อว่าการวิจัยไม่ควรแยกออกจากวัฒนธรรมและค่านิยมทางสังคม การปฏิบัติและการสะท้อนผลการปฏิบัติจะนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้มีส่วนได้เสีย และนำไปสู่การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้ดีขึ้น กระบวนการวิจัยในงานวิจัยชิ้นนี้จึงมิได้เป็นเพียงกระบวนการในการหาคำตอบ แต่เป็นการกลับทางคิดเพื่อรื้อฟื้นระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยคือผู้มีอำนาจในการกำหนดทิศทางของการเรียนรู้ (Lewin, 1946, Winter, 1996, Sutthinarakorn, 2017)

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยในขั้นวางแผน (Plan)

1.1 ผลการวิเคราะห์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มอาจารย์ ได้แก่ อาจารย์ในสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จำนวน 5 คน และ 2) กลุ่มนักศึกษา ได้แก่ นักศึกษาช่วยสอน (Teacher Assistant) จำนวน 10 คน และนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GESO112 การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ในปีการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 160 คน จาก 4 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอาหาร จำนวน 21 คน, สาขาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ จำนวน 1 คน สาขาวิทยาการจัดการ จำนวน 87 คน และสาขาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 50 คน สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาในชั้นเรียนนี้มีธรรมชาติการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การออกแบบการจัดการเรียนรู้จึงต้องให้ความสำคัญกับความหลากหลายของผู้เรียน ได้แก่ 1) เป้าหมายในการเรียนรู้ 2) ธรรมชาติในการเรียนรู้ 3) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย และ 4) ความคาดหวังในการนำองค์ความรู้ไปใช้

1.2 ผลการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เหมาะสมกับบริบทเชิงพื้นที่ ในวันที่ 1 พฤศจิกายน และ 31 ธันวาคม 2560 รวมจำนวน 2 วัน โดยมีวาระและประเด็นสำคัญในการระดมความคิดเห็นและร่วมกันวิพากษ์ ดังต่อไปนี้

1.2.1 ผลถอดบทเรียนจากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการศึกษาทั่วไป “วิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” ในปีการศึกษา 2/2559 – 1/2561 (รายวิชา GESO112 การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย เริ่มจัดการเรียนการสอนเป็นครั้งแรกในปีการศึกษา 2/2559) เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหา จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และความเสี่ยง ผลจากการประชุม พบว่า

1) สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นที่พบ คือ นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถเข้าใจโมโนทัศน์สำคัญในการสอน อาทิ ความสำคัญของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย หลักการสำคัญของ

ประชาธิปไตย หลักสิทธิมนุษยชนและความเป็นมนุษย์ที่เท่ากัน, ความเป็นธรรมทางสังคม การใช้เครื่องมือในการเรียนรู้และศึกษาชุมชน ความสำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืน แต่นักศึกษายังมีปัญหาในการนำโมเดลที่สำคัญเหล่านี้ไปสู่การปรับใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการเคลื่อนไหวและแสดงออกทางสังคม นักศึกษาส่วนใหญ่สะท้อนว่าพวกเขาจะเรียนรู้ได้ดีผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ การแสดงความคิดเห็น กระบวนการกลุ่ม และการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน ในขณะที่นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่ชอบการสอนแบบบรรยายที่ไม่มีการตั้งคำถาม ชวนคุย หรือรูปภาพประกอบ ซึ่งจากสภาพการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาต้องการเรียนรู้ที่มีความหมายสอดคล้องต่อการนำไปปรับใช้ในชีวิต

2) จุดแข็ง พบว่า จุดแข็งของวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย อยู่อยู่ที่การจัดหน่วยกิตเป็น 3 (2-2-5) ซึ่งทำให้การเรียนรู้ในเชิงทฤษฎี 2 ชั่วโมง การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ 2 ชั่วโมง และการเรียนรู้ด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง ทำให้เวลาในการเรียนรู้วิชานี้ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ในห้องเรียนถึงสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง ส่งผลให้อาจารย์มีเวลามากเพียงพอที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ รวมถึงการที่มีนักศึกษาที่หลากหลายสาขาวิชาทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเห็นมุมมองที่ต่างออกไป

3) จุดอ่อน พบว่าจุดอ่อนสำคัญของวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยคือจำนวนนักศึกษาที่มากเกินไป โดยที่ผ่านมามหาวิทยาลัยกำหนดให้วิชาการศึกษาทั่วไป (General Education) จะกำหนดให้มีผู้เรียนต่อกลุ่มเรียนไม่ต่ำกว่า 80 คน ซึ่งอาจจะทำให้การแสดงความคิดเห็นอาจจะไม่ทั่วถึง และสภาพกายภาพของชั้นเรียนนั้นเป็นห้องที่เหมาะสมสำหรับการบรรยายมากกว่าจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ทำให้สภาพห้องเป็นอุปสรรคต่อการจัดกลุ่ม

4) โอกาส พบว่ามีการสนับสนุนจากภายนอกที่ทำให้ประเด็นในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยนั้นเป็นประเด็นสำคัญทางการศึกษา ทั้งสถานการณ์ทางการเมือง การเรียกร้องให้เกิดพลเมืองแบบใหม่ที่เอื้อต่อการปฏิรูปประเทศ การมีหน่วยงานทั้งในระดับประเทศ ทั้งภาครัฐบาล อาทิ กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ไปจนถึงหน่วยงานภาคประชาชน เช่น ศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ตลอดจนทางผู้บริหารของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามเองต่างก็สนับสนุนและเห็นความสำคัญในรายวิชานี้

5) ความเสี่ยง พบว่าความเสี่ยงสำคัญคือมุมมองในการจัดการศึกษา พบว่าความเสี่ยงสำคัญคือความเข้าใจเกี่ยวกับประชาธิปไตย กล่าวคือวัฒนธรรมของสังคมไทย รวมถึงวัฒนธรรมของคนในภาคเหนือตอนล่างนี้ยังมีความเป็นสังคมจารีตที่มีวัฒนธรรมอาวุโส และระบบอุปถัมภ์ รวมถึงโครงสร้างทางสังคมเชิงอำนาจนิยมที่กดทับวิถีคิดและการแสดงออกทางความคิดเห็น ในขณะที่การเมืองในระดับประเทศก็ตกอยู่ในสถานะที่ไม่เป็นประชาธิปไตย ทำให้การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยต้องอยู่บนพื้นฐานของการสร้างความเข้าใจและสร้างวัฒนธรรมใหม่ทางการเมือง

1.2.2 ผลการกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองโดยบูรณาการแนวคิดเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ตลอดจนยกย่องและพัฒนาหลักสูตรรายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย” โดยบูรณาการแนวคิดพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ

และดิจิทัล ที่จะนำไปใช้ในปีการศึกษาที่ 2/2560 เริ่มจากการกำหนด เป้าหมาย, เนื้อหาสาระ, แนวทางในการจัดการเรียนรู้, การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผลในรายวิชา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) เป้าหมาย โดยแบ่งเป้าหมายออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

ก. ด้านความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมือง (Knowledge)

1. อธิบายประเด็นสำคัญเกี่ยวกับประเด็นด้านสิทธิมนุษยชน สังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมผ่านมิติการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมือง
2. วิเคราะห์พัฒนาการและสถานการณ์ของพลเมืองในประเทศไทย
3. วิเคราะห์แนวโน้มสถานการณ์โลกในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย
4. วิเคราะห์ต้นทุนทางสังคมเพื่อนำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืนได้
5. นำเสนอแนวทางที่เหมาะสมต่อการดำรงชีวิตที่เหมาะสมในฐานะพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ข. ด้านทักษะที่ส่งเสริมความเป็นพลเมือง (Skills)

1. พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Skills)
2. พัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม (Collaborative Learning Skills)
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills)
4. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy)

ค. ด้านเจตคติหรือคุณค่าของความเป็นพลเมือง (Attitude)

1. มีมุมมองอย่างเป็นองค์รวม (Holistic View)
2. เคารพความแตกต่างและเห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่หลากหลาย
3. ตระหนักในความเป็นพลเมืองไทยภายใต้บริบทของพลเมืองโลก
4. ตระหนักถึงการมีส่วนร่วมในสังคมด้วยจิตสำนึกแห่งความเป็นพลเมืองในวิถีประชาธิปไตยที่ตระหนักในความเป็นธรรมทางสังคม (Social Justice)

จากจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน นำไปสู่เป้าหมายสำคัญว่าวิชาการศึกษาเพื่อสร้างสมรรถนะความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยนั้นมุ่งที่จะติดตั้งเครื่องมือทางความคิดและการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา เพื่อให้ศึกษานั้นเติบโตทั้งด้านความคิด ทักษะ ตลอดจนมีค่านิยมและทัศนคติในการดำเนินชีวิตที่สอดคล้องกับโลกประชาธิปไตย เคารพในหลักสิทธิมนุษยชนและมุ่งที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมที่เป็นธรรมยั่งยืน โดยใช้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ผสานเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้เพื่อนำพาผู้เรียนไปสู่เป้าหมายดังกล่าว

2) เนื้อหาสาระ โดยมีคำอธิบายรายวิชา และสาระการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังนี้

ก. คำอธิบายรายวิชา “การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบบประชาธิปไตย”

แนวคิดสำคัญของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ต่อสังคม สิทธิมนุษยชนกับพัฒนาการประชาธิปไตย พลเมืองอินเทอร์เน็ตและการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะพลเมืองในระบบประชาธิปไตยกับการแก้ไขปัญหาและการจัดการความขัดแย้ง ความกล้าหาญทางจริยธรรมสู่ความเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมทางสังคม การเปลี่ยนแปลงและอนาคตภาพของประชาธิปไตยในสังคมไทย โครงการเพื่อสังคมสู่การเสริมสร้างสังคมประชาธิปไตยเพื่อสังคมที่ยั่งยืน

ข. สารการเรียนรู้ที่สำคัญ

จากคำอธิบายรายวิชาสามารถวิเคราะห์เป็นหัวข้อหรือประเด็นสารการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังนี้

1. แนวคิดสำคัญของความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย
2. คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมพหุวัฒนธรรม สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ต่อสังคม สิทธิมนุษยชนกับพัฒนาการประชาธิปไตย
3. พลเมืองอินเทอร์เน็ตและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
4. ทักษะพลเมืองในระบบประชาธิปไตยกับการแก้ไขปัญหาและการจัดการความขัดแย้ง ความกล้าหาญทางจริยธรรมสู่ความเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมทางสังคม
5. การเปลี่ยนแปลงและอนาคตภาพของประชาธิปไตยในสังคมไทยภายใต้การเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก
6. พลเมืองในศตวรรษที่ 21 การดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงในโลกศตวรรษที่ 21: พลเมืองประชาธิปไตยกับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development)

3) แนวทางในการจัดการเรียนรู้

เนื่องจากวิชานี้เป็นวิชาที่ถูกออกแบบให้มีค่าน้ำหนักหน่วยกิต 3 (2-2-5) จึงทำให้มีเวลาเรียนในชั้นเรียนถึง 4 คาบต่อสัปดาห์ ทำให้อาจารย์หรือผู้สอนมีเวลามากพอในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการร่วมกันระดมความคิดเห็นและอภิปราย ทั้งครูในสาขาวิชาสังคมศึกษา และนักศึกษาช่วยสอนต่างเห็นตรงกันว่าแนวทางการสอนที่จะทำให้วิชานี้ประสบความสำเร็จ ต้องเป็นการสอนที่เน้นการปฏิบัติ (Active Learning) เน้นการทำความเข้าใจกับมโนทัศน์สำคัญ จากนั้นเน้นให้ผู้เรียนเกิดการแสดงออกและทำกิจกรรมกลุ่มที่ฝึกให้นักศึกษาใช้วิธีคิด ฝึกเผชิญปัญหาพร้อมกัน ซึ่งแนวทางของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) และแนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) จึงเป็นแนวคิดสำคัญที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความตระหนักและ

ยกระดับหรือเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศนทางความคิดในส่วนของกิจกรรมภาคสนามเห็นด้วยที่จะใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project based learning) โดยสามารถบูรณาการแนวคิดโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) แต่ควรเป็นแบบสมัครใจ เนื่องจากผู้เรียนในสาขาต่างๆ ที่มีความหลากหลายอาจมีแนวทาง ธรรมชาติ ตลอดจนความสนใจทางประชาธิปไตยที่แตกต่างไปจากแนวคิดนี้ ซึ่งพวกเขาก็อาจจะอยากทำโครงงานหรือการเรียนรู้ภาคสนามในแบบอื่น ซึ่งผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับความแตกต่างของผู้เรียนในประเด็นดังกล่าวด้วย

4) การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้

เน้นการเรียนรู้ที่หลากหลายสอดคล้องกับประเด็นการเรียนรู้ ยกตัวอย่าง เช่น หากกล่าวถึงหลักสิทธิมนุษยชน นักศึกษาควรได้อ่าน “ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights: UDHR)” จากนั้นควรได้ศึกษากรณีที่เกี่ยวข้องกับหลักสิทธิมนุษยชนในเชิงบูรณาการ ทั้งในมิติประวัติศาสตร์ความเป็นมา ความสำคัญ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง สถานการณ์ปัจจุบันและความท้าทายอนาคต โดยผู้สอนสามารถใช้บทความ ข่าว ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ ต่างๆ ประกอบการทำความเข้าใจ ที่สำคัญที่สุด “ตัวผู้สอน” เองก็เป็นสื่ออย่างหนึ่งในการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายผ่านเครื่องมือพื้นฐาน เช่น การตั้งคำถาม การสะท้อนคิด การจัดกลุ่ม การเล่นเกมการเรียนรู้ การนำเสนอความคิด การหาข้อสรุป การสนทนา และการอภิปราย มาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ประเด็นทางสังคม รวมถึงสร้างสรรค์สื่อเพื่อสื่อสารประเด็นต่างๆ เหล่านี้ด้วย

5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการวัดและประเมินผลเป็นการวัดและประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ซึ่งอยู่บนฐานคิดของการสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย กล่าวคือการวัดและประเมินที่นำเสนอให้นักศึกษาให้กลายเป็น “กระบวนการ” หนึ่งในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในทุกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จะมีการประเมินผ่านชิ้นงานและการสะท้อนคิด เพื่อศึกษามิติภายใน คืออารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมภายนอก การวัดและประเมินบนฐานคิดของการสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่นำเสนอจึงเป็นกระบวนการที่ลุ่มลึกและอยู่บนฐานของการเคารพในความเป็นมนุษย์ คือ ผู้สอนกับผู้เรียนมีฐานะเท่าเทียมกัน เคารพและยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาและสร้างคุณค่าร่วมแห่งการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้เพื่อทำข้อสอบในเชิงเนื้อหาเท่านั้น

2. ผลการวิจัยในชั้นการลงมือปฏิบัติ (Act)

2.1 ผลปฏิบัติการสอนตามโครงการสอน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 เริ่มทำการสอนตั้งแต่วันที่ 8 มกราคม 2561 – 30 เมษายน 2561 รวมระยะเวลา 16 สัปดาห์ โดยวิชา GESO112 การศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย มีคาบหน่วยกิต 3 (2-2-5) หน่วยกิต กล่าวคือใน 1 สัปดาห์ มีภาคทฤษฎี 2 ชั่วโมง ภาคปฏิบัติ 2 ชั่วโมง และการเรียนรู้ด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง ทำให้อาจารย์ได้ศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยทำการสอนในคาบปกติ 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งในโรงการสอนที่ร่วมกันพัฒนาขึ้นจากการประชุมปฏิบัติการ แบ่งวิชาดังกล่าวออกเป็น 3 ช่วงการเรียนรู้ ได้แก่

2.1.1 ช่วงที่ 1 สัปดาห์การเรียนรู้ที่ 1-6 รวม 24 ชั่วโมง จะเป็นช่วงการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยเน้นการทำความเข้าใจกับมโนทัศน์สำคัญเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) มีกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ย้อนทวนประสบการณ์ของตนเองและดึงความคิดของตัวเองออกมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ทำให้การเรียนรู้ช่วงเริ่มต้นเป็นการทำความเข้าใจเชิงวิพากษ์ (Critical Understanding) ต่อมโนทัศน์สำคัญหลายๆ ในวิชา เช่น มโนทัศน์ของคำว่าประชาธิปไตย ผู้เรียนแต่ละคนเข้าใจมันอย่างไร มีข้อโต้แย้งอย่างไร คำนี้ถูกนิยามจากคนกลุ่มต่างๆ อย่างไร และจากกิจกรรมต่างๆ ที่เราเรียนรู้ร่วมกัน นำไปสู่ความเข้าใจใหม่ๆ เกี่ยวกับคำนี้ได้อย่างไร

2.2.2 ช่วงที่ 2 สัปดาห์ที่ 7 – 13 รวม 28 ชั่วโมง จะเป็นการเรียนรู้ภาคสนาม และถอดบทเรียนระหว่างปฏิบัติการ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการทำโครงการ (Project based Learning) ทั้งตั้งอยู่บนฐานการวิเคราะห์ประเด็นของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change) โดยมีกลุ่มอาสาสมัคร 50 คน เลือกที่จะทำโครงการประชาธิปไตยโดยการเป็นโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) อย่างไรก็ตาม นักศึกษาที่ไม่ได้สมัครเป็นอาสาสมัครก็มีความคิดเห็นที่ต่างออกไป โดยพวกเขามองว่าการเป็นโค้ชประชาธิปไตยและจัดการเรียนรู้กับเด็กนักเรียนนั้นไม่เหมาะสมกับธรรมชาติและความสะดวกของตนเอง ส่วนหนึ่งมองว่าถ้าเป็นโค้ชประชาธิปไตยอาจจะทำได้ไม่ดี เลยอยากจะนำองค์ความรู้ที่จากการเรียนไปทำโครงการเพื่อสังคมในรูปแบบอื่นที่พวกเขาสามารถทำได้ดีกว่า อาทิ การทำสื่อสารคดีเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม การสื่อสารเรื่องราวของชุมชน การทำสื่อเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวในชุมชน เป็นต้น ทำให้เห็นว่านักศึกษาพยายามที่จะนำองค์ความรู้ไปใช้อย่างสอดคล้องกับธรรมชาติและเป้าหมายการเรียนรู้ของเขา

2.2.3 ช่วงที่ 3 สัปดาห์ที่ 14 – 16 รวม 12 ชั่วโมง จะเป็นการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อศึกษาประเด็นสำคัญ ตลอดจนภาพกว้างแห่งอนาคตภายหลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการวิชา โดยเป็นการให้แต่ละกลุ่มทั้งกลุ่มอาสาสมัครโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) และกลุ่มที่ปฏิบัติการโครงการอื่นๆ ได้นำเสนอผลการปฏิบัติงาน และถอดประเด็นการเรียนรู้ร่วมกัน

3. ผลในขั้นการสังเกตผล (Observe)

ผู้วิจัยผู้วิจัยประยุกต์ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม โดยสังเกตทั้งในฐานะผู้สอนและในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษา โดยใช้กรอบการสังเกตของ Lofland (อ้างถึงใน Xuto, 2002) มาวิเคราะห์ทั้งในส่วนของการศึกษาที่เรียนทั้งในส่วนของการเรียนในชั้นเรียนและการเรียนรู้ผ่านการทำโครงการในฐานะโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) และโครงการอื่นๆ ซึ่งพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

3.1. การกระทำ (Acts)

ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาทั้งในชั้นเรียนปกติและในช่วงลงพื้นที่ พบว่า นักศึกษาตื่นตัวกับกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้สอนนำเสนอ พวกเขากระตือรือร้นที่จะแลกเปลี่ยนเมื่อประเด็นคำถามนั้นสอดคล้องกับชีวิตและปรากฏการณ์ที่รายล้อมรอบตัวเขา และเมื่อพวกเขาลงสู่ภาคสนามทั้งในกลุ่มที่เป็นโค้ชประชาธิปไตยลงไปจัดการเรียนรู้ และโครงการอื่นๆ ก็พบว่า พวกเขาต่างช่วยเหลือกัน

พฤติกรรมที่เห็นได้ชัดคือทุกคนเคารพกันและกันในการทำงานมากขึ้น มีการรับฟังความคิดเห็น และตัดสินใจด้วยกระบวนการทางประชาธิปไตยทั้งการโหวตนับคะแนนเสียงและกระบวนการฉันทามติที่แลกเปลี่ยนกันด้วยเหตุผล รวมถึงเมื่อถึงช่วงในการให้ความรู้กับเด็กนักเรียน นักศึกษาก็เลือกใช้คำในการศึกษาได้เป็นอย่างดี ไม่เลือกใช้คำที่จะนำไปสู่การละเมิดสิทธิผู้เรียน หรือเป็นคำที่ผลิตซ้ำวาทกรรมที่นำไปสู่ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับประชาธิปไตย

3.2 กิจกรรม (Activities)

ผู้วิจัยสังเกตการกระทำของบุคคลหลาย ๆ บุคคลที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกัน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีกระบวนการ มีขั้นตอน แบบแผน โดยสังเกตการดำเนินงานของนักศึกษา พบว่า ในการดำเนินกิจกรรมของนักศึกษาตลอดทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นนั้นนักศึกษามีการวางแผนอย่างเป็นระบบตั้งแต่ก่อนเตรียมการ ระหว่างจัดค่าย และภายหลังจากจัดค่าย โดยแบ่งงานกันตามความถนัดและความเชี่ยวชาญของแต่ละคน ทุกคนเคารพและปฏิสัมพันธ์กันบนพื้นฐานของประชาธิปไตย ในระหว่างการจัดการเรียนรู้กับเด็กนักเรียน พบว่ากิจกรรมที่นักศึกษาเตรียมมาจัดให้นักเรียนนั้นต่างช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดวิคิดและความเข้าใจในประเด็นของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กิจกรรมที่จัดนั้นเป็นกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย และมีการสรุปบทเรียนทุกกิจกรรมเพื่อรับฟังเสียงสะท้อนจากเด็กๆ นักเรียนว่าได้เรียนรู้ในเรื่องอะไรในกิจกรรมนั้นๆ

3.3 ความหมาย (Meanings)

ผู้วิจัยสังเกตการให้ความหมายของการกระทำหรือกิจกรรม โดยคำพูดที่แสดงออกของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในเรื่องเกี่ยวกับลักษณะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา ลักษณะและพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้ พบว่านักศึกษาทุกคนที่เข้าร่วมในการเป็นอาสาสมัครโค้ชประชานิยมต่างพยายามทำความเข้าใจในโมทัศน์หลัก เช่น คุณค่าของประชาธิปไตย การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การใช้ชีวิตอย่างเท่าทันในโลกดิจิทัล การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย การเคารพตนเองและเคารพผู้อื่นในโลกดิจิทัล และการคำนึงถึงจริยธรรมและหลักสิทธิมนุษยชน ในขณะที่ช่วงปฏิบัติกิจกรรมนักศึกษาสามารถตั้งคำถาม มีการเสริมแรงบวกให้กำลังใจ และให้ความใส่ใจกับเด็กๆ ที่ร่วมกิจกรรมซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้โมทัศน์ที่ได้จากการเรียนรู้มาใช้ในฐานะโค้ชประชานิยม

3.4 ความสัมพันธ์ (Relationship)

ผู้วิจัยสังเกตความสัมพันธ์ของบุคคลในโรงเรียน ทั้งความสัมพันธ์ของผู้บริหาร ครู นักเรียน ตลอดจนนักศึกษาซึ่งเป็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงที่เกิดขึ้นในสนาม รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น พบว่าโค้ชประชานิยมต่างมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลในโรงเรียน พวกเขาสร้างปฏิสัมพันธ์ที่สะท้อนถึงการเคารพตนเองและเคารพผู้อื่น สร้างการปฏิสัมพันธ์กับเด็กๆ อย่างเหมาะสม

3.5 การมีส่วนร่วม (Participation)

ผู้วิจัยสังเกตการมีส่วนร่วมของครู และนักเรียน โดยเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของนักศึกษาและนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน การสนทนาของนักศึกษากับนักเรียนในช่วงการรับประทาน

อาหารกลางวัน การรวมกลุ่มของนักศึกษาระหว่างการลงภาคสนาม พบว่าบทสนทนาหลักนั้นเกี่ยวข้องกับการทำงานค่ายให้สำเร็จ มีการพูดถึงผลที่ได้จากการปฏิบัติงาน มีการรวมกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น การเลือกสถานที่จัดกิจกรรมฐานในโรงเรียน การจัดกลุ่มนักเรียน มีการแลกเปลี่ยนวิธีการและเทคนิคของกลุ่มที่ทำเสร็จแล้วให้กับกลุ่มที่จะจัดกิจกรรมฟัง ซึ่งสะท้อนว่านักศึกษาต่างมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมการลงภาคสนามในครั้งนี้ ในส่วนของครูพบว่าผู้บริหารโรงเรียน และครูในหมวดสังคมศึกษาต่างให้ความสนใจกับโครงการ ทั้งได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษา

3.6 สถานที่ (Settings)

ผู้วิจัยสังเกตสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับโรงเรียน ในด้านลักษณะที่ตั้ง สภาพภูมิศาสตร์ ชุมชน ท้องถิ่น แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งในและนอกโรงเรียน รวมถึงภายในชั้นเรียน เป็นต้น พบว่าสถานที่ของ “โรงเรียนวัดคู้วารี (อำเภอนูถัมภ์)” ซึ่งเป็นสนามวิจัยในชั้นตอนนี้เป็นโรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็ก ที่ทำการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1 – ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนมีพื้นที่ติดกับวัดคู้วารี พื้นที่โรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ตำบลท่าโพธิ์ และมีหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่น คือ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นส่วนตำบลท่าโพธิ์ เป็นโรงเรียนที่มีความใกล้ชิดกับชุมชน นักเรียนมีจำนวนทั้งหมด 141 คน โดยนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้คือนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 44 คน ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนในชุมชนซึ่งครอบครัวมีฐานะยากจน และส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับปู่ย่าตายาย ส่วนพ่อแม่ไปทำงานอยู่ต่างจังหวัด ที่อยู่ใกล้กับครอบครัวก็มักประกอบอาชีพเกษตรกรรม น่าสนใจที่ว่าโรงเรียนดังกล่าวแม้จะอยู่ในเขตอำเภอเมือง และห่างจากตัวเมืองพิษณุโลกเพียงแค่ 15 กิโลเมตร จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่จึงพบว่าโรงเรียนวัดคู้วารีอยู่ในพื้นที่กึ่งเมืองกึ่งชนบท (Semi-Urban, Semi-Rural Society) ซึ่งเป็นพื้นที่นักเรียนจะต้องประสบกับปัญหาทั้งความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจและโอกาสทางสังคม รวมถึงการเข้าถึงคุณภาพทางการศึกษา

4. ผลในขั้นสะท้อนผล (Reflect)

ขั้นตอนสังเกตผลนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เครื่องมือในการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management) ได้แก่ 1) การทบทวนก่อนกิจกรรม (Before Action Review : BAR) 2) การทบทวนหรือประเมินผลหลังกิจกรรม (After Action Review : AAR) และ 3) การเรียนรู้หลังกิจกรรม (Action Learning Review : ALR) โดยมีผลในการศึกษาในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

4.1 การทบทวนก่อนกิจกรรม (Before Action Review : BAR) เป็นการสะท้อนความคิดก่อนการปฏิบัติ เป็นการสะท้อนเพื่อทบทวนเป้าหมายก่อนการปฏิบัติการ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการลงมือปฏิบัติกันผู้มีส่วนร่วม (นักศึกษา) มีความเข้าใจต่อการดำเนินกิจกรรมเป็นอย่างมาก สะท้อนความใส่ใจต่อการดำเนินงาน

4.2 การทบทวนหรือประเมินผลหลังกิจกรรม (After Action Review : AAR) เป็นการสะท้อนผลภายหลังจากการปฏิบัติการ ซึ่งกระบวนการ AAR เป็นทั้งกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้วิจัยได้เห็นการสะท้อนผลของผู้เรียนภายหลังจากการปฏิบัติงานแล้ว ยังเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการเสนอแนะภายหลังจากที่เพิ่งดำเนินการเสร็จ

4.3 การเรียนรู้หลังกิจกรรม (Action Learning Review : ALR) เป็นการถอดบทเรียนระหว่างนักศึกษาในฐานะโค้ชประชาธิปไตย พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่สามารถแลกเปลี่ยนและอภิปรายถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยสามารถถอดเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

4.3.1 ความสำคัญของประชาธิปไตย นักศึกษาเห็นตรงกันว่าระบอบประชาธิปไตยเป็นระบอบที่มีความสำคัญต่อการจัดระบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจของคนในสังคม และประชาธิปไตยนั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับและพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืนและเป็นธรรมกับทุกคน

สมัยก่อนนะคะ หนูก็คิดเหมือนคนทั่วไปว่าประชาธิปไตยเนี่ยมีแต่การเมือง มีแต่เรื่องทุจริต แต่พอเรามาเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาในต่างประเทศ เช่น เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น ออสเตรเลีย หรือกลุ่มประเทศแถบสแกนดิเนเวีย เราก็มองเห็นว่าประเทศที่เป็นประชาธิปไตยเหล่านั้นจะมีระดับการคอร์รัปชันที่ต่ำมากๆ เมื่อเทียบกับประเทศที่เป็นเผด็จการหรือมีความเป็นประชาธิปไตยต่ำ นั่นก็เพราะประชาชนไม่สามารถตรวจสอบอะไรรัฐบาลได้เลย (นักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอาหาร, สนทนากลุ่ม วันที่ 22 เมษายน 2561)

4.3.2 ประเด็นการเรียนรู้เกี่ยวกับอุปสรรคและปัญหาประชาธิปไตยของไทย ส่วนใหญ่มองเห็นว่าอุปสรรคและปัญหาดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นทั้งในระดับโครงสร้างและในระดับปัจเจกบุคคล ครอบคลุมทั้งในเรื่องของวัฒนธรรมจารีตที่ฝังอยู่ในวิถีชีวิตและความเหลื่อมล้ำที่นักศึกษาพบเจอ

ผมว่าปัญหาสำคัญคือวัฒนธรรมของเราไม่เอื้อ อย่างผมเข้ามามหาวิทยาลัย ผมก็โดนรับน้อง ถ้าไม่เข้าไปก็เข้าสังคมที่สาขาไม่ได้ แล้วมันก็ส่งต่อกันมาเป็นรุ่นๆ รุ่นที่มีอำนาจมากกว่ารุ่นน้อง ผมถึงคุยกับเพื่อนว่าถ้าเราเป็นรุ่นพี่เราควรรับน้องกันอยู่รีบล่า (นักศึกษาสาขาวิทยาการจัดการ, สนทนากลุ่ม วันที่ 22 เมษายน 2561)

ในความคิดของหนูที่ประชาธิปไตยเกิดขึ้นไม่ได้มันมีที่มาจากวัฒนธรรม VIP คือใครมีอำนาจมีเส้นสายกฎหมายก็จะทำหน้าที่ได้ช้า หรือเอื้อมมือไปแตะต้องไม่ได้... ในขณะที่คนกลุ่มหนึ่งกลับมีอำนาจเหนือกว่ากฎหมาย ประชาชนคนธรรมดาถูกละเมิดกฎหมายควบคุมสิทธิและเสรีภาพ...(นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา, สนทนากลุ่ม วันที่ 22 เมษายน 2561)

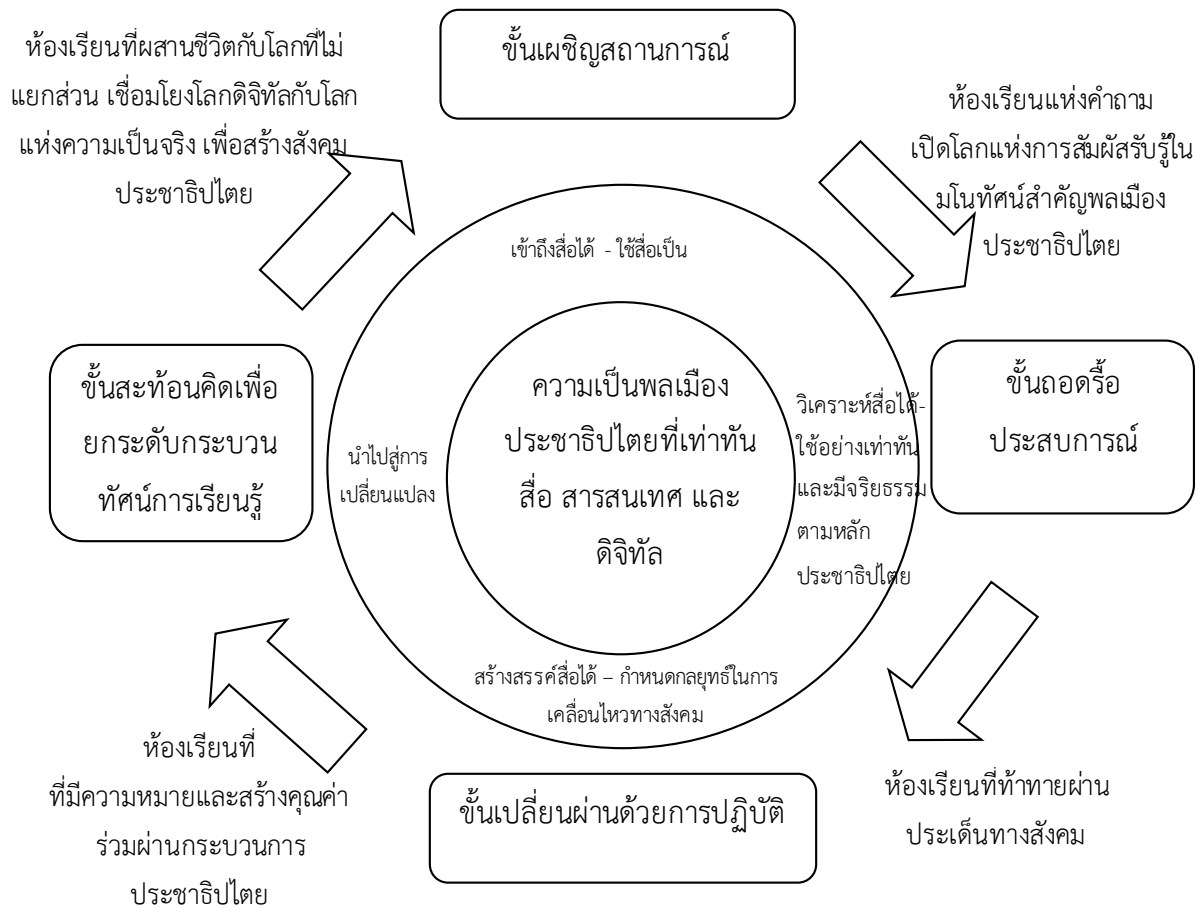
4.3.3 ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับความเป็นพลเมือง พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีความสำคัญต่อความเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพที่จะต้องรู้จักวิเคราะห์ต่อข้อมูล ข่าวสาร ตลอดจนความคิดเห็นต่างๆ รวมถึงมีความสำคัญในฐานะเครื่องมือของพลเมืองในการกระจายข่าวสารและสร้างกระแส จนถึงขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือในการสร้างสังคมประชาธิปไตย

เดี๋ยวนี้เรารับรู้ข่าวสารหรือเรื่องราวต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก เราแทบจะไม่ได้ดูทีวี ฟังวิทยุ หรืออ่านหนังสือพิมพ์แบบคนรุ่นก่อน แล้วเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตก็จะเร็วมาก ดังนั้นการที่เรามีแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ก็ช่วยให้เราวิเคราะห์มากขึ้น ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ซึ่งพลเมืองก็ควรไม่เชื่ออะไรง่ายๆ ต้องคิดก่อน ต้องเทียบข้อมูลหลายๆ ที่ ต้องเช็คว่าข่าวนี้จริงรึเปล่า ที่มาที่ไปเป็นอย่างไร แม้กระทั่งข้อมูลจากรัฐเราก็ต้องกลั่นกรอง (นักศึกษาสาขาวิทยาการจัดการ, สนทนากลุ่ม วันที่ 22 เมษายน 2561)

กล่าวโดยสรุปผู้วิจัยภายใต้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ผู้วิจัยมุ่งเน้นในการใช้กระบวนการและเครื่องมือที่หลากหลายในการรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In – Depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Observation) และกระบวนการถอดบทเรียนและจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management) ทำให้เห็นวาระรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยที่มีการแบ่งช่วงเวลาในการเรียนรู้เป็น 3 ช่วง คือช่วงเวลาที่เรียนรู้เพื่อปรับโนทัศน์และทำความเข้าใจกับองค์ความรู้พื้นฐาน ช่วงปฏิบัติโดยการลงภาคสนามทั้งในลักษณะการเรียนรู้ผ่านโครงงานและการทำหน้าที่ในฐานะโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) และช่วงที่ 3 ที่เน้นการสรุปองค์ความรู้และถอดบทเรียนการเรียนรู้ร่วมกันนั้นสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีคุณค่าและมีความหมายกับผู้เรียนได้เรียนรู้ในเรื่องความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยและการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ได้อย่างกลมกลืนจนกลายเป็นกระบวนการในการเรียนรู้แห่งชีวิตที่จะช่วยให้นักศึกษาเติบโตทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติสามารถเผชิญหน้าและรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ ในฐานะพลเมืองได้อย่างหลักการและสามารถที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมประชาธิปไตยที่ดีกว่าในอนาคต

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ร่วมกับนักศึกษาในการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ (Experiential Learning) แนวคิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project based learning) และแนวคิดการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (Democratic Citizenship Education) เพื่อให้ได้ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่มีความหมายสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของการวิจัย ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 3 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

จากแผนภาพที่ 3 จะเห็นได้ว่าในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย นั้นจำเป็นที่ต้องมองอย่างเป็นองค์รวม (Holistic View) และเป็นการเรียนรู้เชิงบูรณาการ (Integrated) มโนทัศน์สำคัญและกระบวนการทางประชาธิปไตยเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างสมรรถนะการรู้เท่าสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายในการเชื่อมประสานประเด็นทางสังคมให้เข้ากับชีวิตปัจเจกบุคคลในขณะเดียวกันก็เชื่อมประสานโลกดิจิทัลออนไลน์เข้ากับโลกที่แท้จริง เพื่อขับเคลื่อนและนำพาสังคมไปสู่โลกที่ดีกว่า โดยขั้นตอนหลักที่นำเสนอมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นเผชิญสถานการณ์** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้องสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อนำพาให้ผู้เรียนได้สำรวจประสบการณ์เดิมและเผชิญสถานการณ์ที่จะนำไปสู่ประเด็นการเรียนรู้ ขั้นตอนนี้ผู้สอนต้องใช้สื่อและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์ เน้นอนว่า การใช้คำถามประกอบกรณีศึกษา หรือสื่อการสอนต่างๆ นั้นสำคัญมาก ในส่วนนี้ครูต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือหรือเครื่องมือในการสืบค้นประเด็นนั้นๆ เพิ่มเติม แล้วนำมาข้อมูลที่หลากหลายมาวิพากษ์ร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์อย่างเข้าใจและหลากหลาย

2. **ขั้นตอนหรือประสบการณ์** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้องเอื้อให้เกิดการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในประเด็นการเรียนรู้ จากนั้นถอดรื้อโครงสร้างหรือวิธีคิดที่เป็นชุดความรู้หรือความเข้าใจเดิมของตน ในขั้นตอนนี้เราสามารถให้ผู้เรียนได้ตีความหรือถอดรื้อสื่อหรือข้อมูลที่แต่ละคนเชื่อ และมองให้เห็นเข้าไปถึงโครงสร้างสื่อว่าสื่อที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างไร ใครเป็นเจ้าของ สื่อแฝงไปด้วยนัยสำคัญอย่างไรบ้าง และสื่อนี้เราจะนำมาใช้ประโยชน์มากน้อย อย่างไร

3. **ขั้นเปลี่ยนผ่านด้วยการปฏิบัติ** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำพาผู้เรียนให้ไปสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติการที่มีความหมาย และส่งผลต่อการเติบโตด้านการเรียนรู้ โดยเน้นไปที่การสร้างคุณค่าร่วมให้กับชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขั้นตอนนี้ผู้สอนต้องสร้างพื้นที่ให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาหรือประเด็นสำคัญทางสังคม ซึ่งสามารถเป็นประเด็นท้องถิ่นหรือประเด็นใกล้ตัวของผู้เรียน จากนั้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้และศักยภาพที่มีในการผลิตทำสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อนำเสนอข้อมูลสาระเกี่ยวกับประเด็นนั้นๆ รวมถึงกำหนดกลยุทธ์ในการใช้สื่อและสาระนั้นในโลกดิจิทัล และปฏิบัติการทางสังคม

4. **ขั้นสะท้อนคิดเพื่อยกระดับกระบวนการเรียนรู้** เป็นขั้นตอนของการตกผลึกการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายในของผู้เรียนให้เกิดการผสมทางความคิด รู้ว่าองค์ความรู้ที่ได้นำไปใช้ในการพัฒนาชีวิตตนเองและสังคมต่อไปอย่างไร โดยขั้นตอนนี้ผู้สอนต้องสร้างพื้นที่และใช้เครื่องมือในการจัดการองค์ความรู้ ถอดบทเรียน เพื่อให้เกิดการสะท้อนคิดและยกระดับกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

1. **อภิปรายผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล** กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ผลการวิจัยในขั้นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย สะท้อนภาพที่ชัดเจนว่าการพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในฐานะเครื่องมือและสมรรถนะสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มีประสิทธิภาพจะต้องเป็นการเรียนรู้เชิงบูรณาการและอยู่บนฐานของการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อของ “Project Look Sharp” (Scheibe & Roger, 2008) ที่ได้นำเสนอแนวทางสำคัญ 12 ประการเพื่อบูรณาการสู่การเรียนการสอน ได้แก่ 1) การฝึกการสังเกต การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การเปลี่ยนมุมมอง และการสื่อสาร โดยใช้คำถามเพื่อถอดรื้อโครงสร้างสื่อ (Media Deconstruction Questions) 2) กระตุ้นความสนใจในหัวข้อการเรียนรู้ใหม่ๆ ด้วยสื่อที่แตกต่าง 3) ระบุวิธีคิดเดิมของนักเรียนเกี่ยวกับมุมมองหรือทัศนคติที่ได้จากสื่อ 4) การใช้สื่อเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการเรียนรู้ 5) การระบุแหล่งที่มาของสื่อและแนวคิดเบื้องหลังของสื่อ 6) การพัฒนาความตระหนักในประเด็นของความน่าเชื่อถือและมุมมองของสื่อ 7) การเปรียบเทียบลักษณะการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกันในประเด็นหนึ่งๆ 8) การวิเคราะห์ผลกระทบของ

สื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนต่างวัฒนธรรมและหรือประวัติศาสตร์9) การสร้างเสริมและฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการใช้สื่ออย่างชำนาญและสร้างสรรค์ 10) ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้สื่อต่างๆ ในการแสดงออกทางความคิดและมุมมองความเข้าใจของพวกเขามีต่อโลก 11) การใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการประเมิน 12) การเชื่อมโยงผู้เรียนกับชุมชนและการทำงานเชิงบวกเพื่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นรูปแบบการเรียนการสอนการจัดการเรียนรู้พัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่พยายามผสมผสานโน้ตสำคัญสำคัญของพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยเข้ากับประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียน โดยมีแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) และทักษะความเป็นพลเมือง (Citizenship Skills) โดยการเรียนรู้ทั้งหมดนี้มีความหมายก็ต่อเมื่อการเรียนรู้นี้เป็นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) นักศึกษาสามารถร้อยเรียงองค์ความรู้ต่างๆ ผสานเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

2. อภิปรายผลการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

ผลจากการพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นร่วมกับคณะครูในหมวดสาขาวิชาสังคมศึกษา นักศึกษาช่วยสอน และตัวแทนนักศึกษา นั้นสามารถก่อให้เกิดผลสำเร็จในการสอน โดยเฉพาะการเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมพลังความเป็นพลเมืองให้กับนักศึกษา ผลจากการที่นักศึกษาส่วนหนึ่งได้ทำโครงการพลเมืองตามความถนัดของตนเอง และอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นกลุ่มอาสาสมัครในการเป็นโค้ชประชาธิปไตย (Democracy Coach) ทำให้เห็นว่า การเรียนรู้เพื่อให้เกิดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลให้มีคุณค่าและมีความหมายแก่ผู้เรียนอย่างแท้จริงนั้นต้องเป็นการเรียนรู้ที่ท้าทาย และเป็นองค์รวมกับชีวิต กล่าวคือนอกจากโจทย์ในการเรียนรู้จะท้าทายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม คือมีการทำงานกลุ่ม มีส่วนร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ เป็นคนวางแผน จัดการและแก้ปัญหาด้วยตนเองเป็นหลักแล้ว ยังต้องผสานเข้ากับประสบการณ์แห่งชีวิต สอดคล้องกับ ธารม เชื้อสถาปนศิริ (Chuasathapanasiri, 2015) ที่ได้กล่าวถึง 5 มิติที่กรอบคิดในการรู้เท่าทันสื่อใหม่ ได้แก่ 1) มิติพื้นที่ (space) คือความตระหนักว่าพื้นที่ของสื่อใหม่นั้น มิใช่พื้นที่ส่วนตัวหรือสาธารณะอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่มันคือ "พื้นที่ส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะ" 2) มิติเวลา (time) มนุษย์ในยุคสังคมสารสนเทศใช้เวลาไปกับสื่อมากขึ้น ทั้งในพฤติกรรมการใช้สื่อหลากหลายช่องทางในเวลาเดียวกัน และทำกิจกรรมหลายอย่างพร้อมๆ กัน (multi-platform & multi-tasking) จัดสรรเวลาการใช้ที่สมดุล เรียงลำดับกิจกรรมที่สำคัญก่อนหลังให้เป็น 3) มิติตัวตน (self) ว่าเราใช้ มอง สร้าง ปฏิบัติ และวางกรอบตัวตนเราอย่างไร อะไรคือตัวตนที่แท้จริงของเรา เราเป็นใครระหว่างในโลกออนไลน์ ในเกมออนไลน์ ในเฟซบุ๊ก หรือตัวเราที่เป็นตัวเนื้อร่างกายที่ เราจัดวางตำแหน่งแห่งที่มันไว้ตรงไหนอย่างไร รวมถึงเรามีความสับสนเรื่องอัตลักษณ์ตัวตนหรือไม่ ระหว่าง ตัวตนที่เราอยากจะเป็น ตัวตนที่

คนอื่นมองเราจริงๆ ตัวตนที่เราอยากให้คนอื่นมองและ ตัวตนที่เราเป็นจริงๆ 4) มิติความเป็นจริง (reality) ตรวจสอบข้อมูลและสารสนเทศว่าข้อเท็จจริง หรือความเป็นจริงเป็นอย่างไร และข้อมูลเหล่านั้นถูกประกอบสร้างมาจากอะไร อยู่ภายใต้บริบทใด มีจุดมุ่งหมายอย่างไร และ 5) มิติสังคม (social) เราหรือไม่ว่าเรามีส่วนสร้างและส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไรบ้าง? เนื่องจากสื่อนี้มีผลส่งผลกระทบมากมายต่อชีวิต ทัศนคติ ความรู้ พฤติกรรมและจิตวิญญาณของเรา ในขณะที่สื่อใหม่นั้นผู้คนมีอำนาจที่จะสื่อสารกับโลก ทุกอย่างถูกโยนเข้าไปในโลกของอินเทอร์เน็ต ไม่มีใครเป็นผู้มีอำนาจกำหนดความรู้ ความจริง และผูกขาดอำนาจอีกต่อไป และทุกคนสามารถเป็นนักปฏิวัติ และ นักโฆษณาชวนเชื่อไปพร้อมๆ กัน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล จึงเป็นสมรรถนะสำคัญของพลเมืองในศตวรรษที่ 21

3. บทบาทของมหาวิทยาลัยไทยกับการส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล บนวิถีประชาธิปไตย

แม้การขับเคลื่อนการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของไทยจะให้ความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี แต่ก็ยังเป็นเพียงการขยับในเชิงเทคนิคเพื่อตอบโจทย์การเปลี่ยนแปลงของตลาดทุนนิยมเท่านั้น เราจึงเห็นนโยบายการศึกษาที่มุ่งเน้นในเรื่องของ “การสร้างนวัตกรรม” และการส่งเสริมให้นักศึกษาเป็น “ผู้ประกอบการ” ทางธุรกิจ ซึ่งเป็นเพียงเป้าหมายที่บางเบาหากพูดถึงเป้าหมายทางการศึกษามหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ละเลยการศึกษาในเชิงปรัชญาหรือวิธีคิดที่นำไปสู่เป้าหมายในความเป็นมนุษย์ ยังไม่ต้องนับว่ามหาวิทยาลัยตกอยู่ภายใต้สภาวะของการรังเกียจประชาธิปไตย ยกตัวอย่างบทความนี้ของผู้วิจัยซึ่งส่งไปตีพิมพ์ก่อนหน้านี้ก็ถูกปฏิเสธการตีพิมพ์จากวารสารวิจัยฉบับหนึ่งโดยเหตุผลที่ผู้ทรงคุณวุฒิของสำนักพิมพ์ดังกล่าวไม่ให้ผ่านระบุว่า

ไม่ให้ตีพิมพ์เผยแพร่เป็นอันตราย เพราะงานวิจัยนี้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประชาธิปไตยที่ไม่เหมาะสม และไม่เหมาะสมที่จะให้รายวิชานี้อยู่ในวิชา Gen Ed ...จะเป็นอันตรายทางวิชาการได้

นี่เป็นตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนปัญหาของการสอนวิชาด้านพลเมืองในระดับอุดมศึกษาว่าแม้แต่ผู้ทรงคุณวุฒิบทความที่ต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งกว้างขวางเพราะต้องทำหน้าที่ในส่วนของการแพร่กระจายทางความรู้กลับตัดสินใจอย่างมีอคติต่อคำว่า “ประชาธิปไตย” ตัวอย่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นบทบาทของมหาวิทยาลัยไทยที่ไม่ใช่พื้นที่แห่งเสรีภาพทางวิชาการ มองแนวคิดที่แตกต่างว่าเป็น “ภัยอันตราย” ดังที่ Padtheera Narkurairattana (2021) ได้ตั้งข้อสังเกตสำคัญเกี่ยวกับบทบาทของสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มนักวิชาการ และบรรดานักเรียนนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาของไทยยังไม่เห็นจุดยืนที่ชัดเจนในการยืนหยัดเรียกร้องสันติภาพและความเป็นธรรมทางสังคม หรือการนำเอาหลักการเพื่อสังคมประชาธิปไตยที่เคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์มาเป็นจิตวิญญาณใหม่ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง หรือหากจะพิจารณาบทบาทของอุดมศึกษาตามแนวคิดของ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO] (1998) ใน “World Declaration on Higher Education for the Twenty-First Century: Vision and Action” ที่ได้ระบุว่าภารกิจหนึ่งของการศึกษาในระดับอุดมศึกษาก็คือ

การสร้างพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม และสร้างค่านิยมพื้นฐานของความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย และตอกย้ำด้วยว่าสิ่งสำคัญที่จะทำให้ภารกิจนี้สำเร็จก็คือการมีเสรีภาพทางวิชาการทั้งของอาจารย์และนักศึกษา ตลอดจนตัวองค์กรอุดมศึกษาเองก็ต้องเป็นอิสระปราศจากการใช้อำนาจแทรกแซง แต่ทว่าในประเทศไทยกลับไม่ได้เป็นแบบนั้น ตรงกันข้ามท่ามกลางวิกฤตทางการเมืองที่ผ่านมาตั้งแต่รัฐประหารปี 2549 จนครั้งล่าสุดในปี 2557 นอกจากมหาวิทยาลัยจะไม่ได้ปกป้องเสรีภาพทางวิชาการทั้งของอาจารย์และนักศึกษาแล้ว มหาวิทยาลัยไทยส่วนใหญ่ก็ยังคงเป็นเครื่องมือในการผลิตซ้ำวัฒนธรรมและประเพณีให้กับชนชั้นนำของประเทศไทยอย่างเข้มแข็ง หรือไม่ก็กลายเป็นเครื่องมือของกลุ่มทุนที่สมทานแนวคิดเสรีนิยมใหม่มาใช้จัดการศึกษาเพื่อหล่อหลอมค่านิยมในการเป็นแรงงานนักปฏิบัติที่มีสมรรถนะตอบโจทย์ทางธุรกิจ James J. Duderstadt (2000) ได้เคยตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงบทบาทใหม่ของมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ว่า “The real question is not whether higher education will be transformed, but rather how and by whom.” ดังนั้นการศึกษาไทยในระดับอุดมศึกษาของไทยในวันนี้ไม่ว่าอย่างไรก็ต้องเปลี่ยนไปตามบริบท คำถามที่แท้จริงจึงไม่ได้อยู่ที่ว่าการศึกษาระดับอุดมศึกษาของไทยจะเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นใครเป็นคนเปลี่ยน เขาเปลี่ยนด้วยกระบวนการอย่างไร และเขาเปลี่ยนเพื่อใคร การศึกษาในแบบที่มหาวิทยาลัยกำลังทำอยู่นี้ตอบสนองต่อประเทศชาติที่เป็นของประชาชนทุกคนหรือใช้คำว่าประเทศชาติบังหน้าแต่แท้จริงทำเพื่อชนส่วนน้อยที่เป็นปรสิตในสังคมไทย

References

- Biggins, O. (2011). *Media and information literacy toolkit*. Dhurakij Pundit University. (In Thai)
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning, and contemporary culture*. Polity Press.
- Center for Media Literacy. (n.d.). *Canada offers ten classroom approaches to media literacy*. Retrieved July 7, 2015, from <http://www.medialit.org/readingroom/canadaofferstenclassroomapproachesmedialiteracy>
- Chuasathapanasiri, T. (2015). Lao rūāng khām sū [Transmedia: story-telling]. *Journal of Communication and Innovation NIDA*, 2(1), 59 – 88. (In Thai)
- Duderstadt, J. J. (2000). New roles for the 21st-century university. *Issues in Science and Technology*, 16(2). <https://issues.org/duderstadt/>

Hobbs, R., & Froast, R. (1999). Instructional practices in media literacy education and their impact on students' learning. *New Jersey Journal of Communication*, 6(2), 123-148.
<https://doi.org/10.1080/15456879809367343>

Narkurairattana, P. (2021). [Review of the book *Universities and conflict: The role of higher education in peacebuilding and resistance*, by J. Millican]. *Journal of Human Rights and Peace Studies*, 7(Supplymental), 223-232.
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/HRPS/article/view/258989>

P21 Partnership for 21st Century Learning. (2007). *Framework for 21st century learning*. Battelle for Kids. Retrieved July 7, 2015, from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>

Potter, W. J. (2014). *Media Literacy*. (7th ed.). Sage.

Pounpunwong, W., & Foojakham, P. (2020). Khrū sit : khwāmsamphan bāp ‘ānātniyom khwām mūt bōt khōng kām thāithōt ‘ongkhwāmru [Teacher -Student: Authoritarianism in Relationship and Error of Body of Knowledge’ Transmittance]. *Nakhon Lampang Buddhist's Journal*, 9(3), 246-259. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NBJ/article/view/251605>. (In Thai).

Samakoses, V. (2016, March 9). *The fourth industrial revolution*. ThaiPublica.
<https://thaipublica.org/2016/03/varakorn-153/>

Scheibe, C., & Roger, F. (2008). *12 Basic ways to integrate media literacy and critical thinking into any curriculum* (3rd ed.). Project Look Sharp, Ithaca College. Retrieved July 7, 2015, from <http://www.projectlooksharp.org/Resources%202/12BasicWaysBooklet.pdf>

Schwab, K. (2017). *The fourth industrial revolution*. Crown Publishing Group.

Senthong, P. (2019). ‘udomkān thāngkān mūāng: ‘udomkān thāngkān mūāng Thai [The political ideology: Thai political ideology]. *Journal of Graduate Studies Valaya Alongkron Rajabhat University*, 13(3), 230-248.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/161357>

Sutthinarakorn, W. (2017). *kānwichai chōēngpatibatkān nai chan rīān* [Transformative learning and action research]. Siam. (in Thai)

- Tepnarin, P. (2019). rabop khít choēng hētphōn khōng kāsukā phūā sāng khwāmpen phonlamūang nai sangkhom Thai [The rationality of civic education in Thailand]. *Journal of Politics, Administration and Law*, 12(1), 93-117. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/polscilaw_journal/article/view/245981
- Thoman, E. & Jolls, T. (2003). *Literacy for the 21st century: An overview & orientation guide to media literacy education*. Center for Media Literacy. Retrieved July 7, 2015, from http://www.medialit.org/sites/default/files/01_MLKOrientation.pdf.
- Thoman, E., & Jolls, T. (2005). Media literacy education: Lessons from the center for media literacy. In G. Schwarz, P. Brown (Eds.). *Media literacy : Transforming curriculum and teaching* (pp. 180-205).
- Thongsrikam, S. (2016). Video streaming: bōribot khōng phāpyon‘ōnlai nai watthanatham (dichithan) sukā [Video streaming: In the cultural context of digital film online]. *Asian Journal of Arts and Culture*, 16(1), 143-160. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/cjwu/article/view/95386>. (in Thai)
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (1998). *World declaration on higher education for the twenty-first century: Vision and action world conference on higher education*. Retrieved July 7, 2015, from https://bice.org/app/uploads/2014/10/unesco_world_declaration_on_higher_education_for_the_twenty_first_century_vision_and_action.pdf
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2013). *Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies*. Retrieved July 8, 2015, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224655>
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Retrieved July 8, 2015, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971?posInSet=4&queryId=f7ec91b1-5aef-4494-884d-effd8efffbf7>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2013). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. Retrieved July 7, 2015, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000225606?posInSet=1&queryId=94d00fc0-8c24-4652-b78c-12e157917b9d>

Wongwanich, S. (2014). *kānwichai pramœn khwāmtoṅkān čampen* [Needs assessment research]. Chulalongkorn University. (In Thai)

Xuto, N. (2002). *Qualitative research*. Print-pro. (In Thai)

Yeganeh, B, & Kolb, D. (2009). *Mindfulness and experiential learning*.
https://www.bumc.bu.edu/medsci/files/2018/11/Mindfulness_Experiential_Learning_-_Yeganeh__Kolb.pdf.