



การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ : การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

จรัสศักดิ์ โปกาวิน*

(วันรับบทความ : 10 ตุลาคม 2562 /วันแก้ไขบทความ : 15 ตุลาคม 2562 /วันที่ตอบรับบทความ : 15 ตุลาคม 2562)

บทคัดย่อ

การวิจัย การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ : การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและออกแบบ Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เป็นการศึกษาในเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมแบบสัมภาษณ์ สัมมนากลุ่มย่อย และการสังเกต ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ : การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม คือ 1) กิจกรรมให้ความรู้และรู้จักสื่อ 2) กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับความหมาย ประเภท และวิวัฒนาการของสื่อ 3) กิจกรรม DQ ความฉลาดทางดิจิทัล เมื่อผู้เรียนได้เข้าใจเกี่ยวกับสื่อแล้ว การให้ความรู้เกี่ยวกับ 8 ทักษะ เป็นทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล เมื่อทุกองค์กรมีความพร้อมและตระหนักเห็นความสำคัญในการสร้างพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ กระตุ้นเตือนให้รู้จักใช้สื่อได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ได้นั้นควรผ่านการจัดกิจกรรมตาม LINE Model ซึ่งประกอบไปด้วย L = media Literacy คือ การรู้เท่าทันสื่อ I = Intelligence คือ ความฉลาดรู้ N = Network คือ เครือข่าย E = Empower คือ เสริมอำนาจ



คำสำคัญ : การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์/การสื่อสาร/ สื่อสังคมออนไลน์

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำวิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



Human Resource Development: Creative Communication through Social Media

Jeerasak Pokawin *

(Received Date : October 10, 2019, Revised Date : October 15, 2019, Accepted Date : October 15, 2019)

Abstract

The study on Human Resources Development: Creative Communication through Social Media aimed to study training style and design the models of a creative communication through social media in human resources development. The data collection methods used in this qualitative study were in-depth interview, focus group discussion, and observation. The key informants were 35 students who involved in the activities. The finding revealed 3 training styles of the students' creative communication through social media in human resources development. The 3 training styles consisted of 1) the media literacy activity 2) the acknowledgment of the meaning, type, and evolution of media activity and 3) DQ: the digital intelligence activity. After the completion of all activities in the 3 training styles, 8 skills which young people should learn to become the citizen of a digital age were instructed. Then, all organizations were ready and realized the importance in creating the new age citizen with media literacy and stimulating the creative use of media. In sum, the creative communication should be organized through the activities via LINE, namely, the LINE model. This model consisted of L: media Literacy, I: Intelligence, N: Network and E: Empower.



Keywords : Human Resources Development / Communication/ Social media

* Asst. Prof., College of Politics and Governance, Mahasarakham University



บทนำ

สังคมไทยในปัจจุบันที่ได้มุ่งเน้นส่งเสริมการปฏิรูปในด้านต่างๆ โดยเฉพาะระบอบการปกครองที่เตรียมความพร้อมให้เข้าสู่ประชาธิปไตยที่สมบูรณ์ อีกด้านที่สำคัญที่จะทำให้ความยั่งยืนและสมบูรณ์นั้น การมุ่งเน้นส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นพลเมืองที่ดีและมีคุณภาพ มีความสามารถสูงขึ้น และปรากฏชัดในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 อีกทั้งทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) หลักการพัฒนาประเทศที่สำคัญในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 ยึดหลัก “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” “การพัฒนาที่ยั่งยืน” และ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” โดยกำหนดกรอบแนวคิดในด้านพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีการมุ่งเน้นพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม รวมถึงแผนพัฒนาจังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2561 – 2564 ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ พัฒนาให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีจิตสำนึกพลเมืองและมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคมไทย จักเห็นได้ว่าทรัพยากรมนุษย์นับเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนา ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และเตรียมพร้อมอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่เด็กจนถึงชรา ผ่านการปลูกฝังทั้งในครอบครัว สถาบันการศึกษาและสังคม

ขณะเดียวกันสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา (สกอ.) ได้ลงนามในความร่วมมือขับเคลื่อนโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นที่เลี้ยงให้เกิดผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการในการยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีเป้าหมายพัฒนาคนให้มีคุณภาพสามารถนำประเทศสู่ ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.), 24 พฤษภาคม 2561, ออนไลน์) และช่วยพัฒนาโรงเรียนให้ผลิตนักเรียนที่มีคุณภาพเข้าสู่ภาคอุดมศึกษาและเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชื่อมโยงสู่ชุมชน ภายใต้ระบบพี่เลี้ยงครู นักเรียน แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ซึ่งกันและกัน จึงเป็นโอกาสสำคัญของการพัฒนาต่อยอดในความร่วมมือของสถาบันอุดมศึกษาและโรงเรียนที่เป็นสถาบันที่สองที่ได้อบรมบ่มเพาะ ชัดเจน เตรียมพร้อมให้เป็นพลเมืองที่มีความรู้ ความสามารถ ศักยภาพในการพัฒนาสังคมได้อย่างเต็มกำลังได้

วิทยาลัยการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตในด้านรัฐศาสตร์ โดยเปิดสอนระดับปริญญาตรีถึงปริญญาเอก ระดับปริญญาตรีเปิดสอนหลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต มี 3 วิชาเอกคือ วิชาเอกการเมืองการปกครอง วิชาเอกรัฐประศาสนศาสตร์ วิชาเอกความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต มี 2 กลุ่มวิชาคือ กลุ่มวิชาการเมืองการปกครองและกลุ่มวิชานโยบายสาธารณะ หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์ มีบุคลากรด้านวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญในด้านการเมืองการปกครอง การเมืองการปกครองท้องถิ่น และในอีสาน การบริหารจัดการทรัพยากรมนุษย์ นโยบายสาธารณะ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ



นอกจากการเรียนการสอนยังได้ศึกษางานวิจัย การบริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์และเป็นฐานรากและรากฐานเพื่อสังคมอย่างยั่งยืน และในปี 2560 - 2561 ได้ดำเนินโครงการบริการวิชาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชน “โรงเรียนต้นแบบการสร้างพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานราก” จากการมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนโรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบการสร้างพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานรากในโรงเรียน และแลกเปลี่ยนขยายผลไปยังโรงเรียนอื่นในสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม โดยการใช้คู่มือการเสริมสร้างพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานรากเป็นแนวทาง จนนำมาสู่ความร่วมมือในการบริการวิชาการเพื่อพัฒนาต่อยอดในการสร้างพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานรากได้ขยายผลไปยังโรงเรียนอื่น สร้างภาคีเครือข่าย ขับเคลื่อน หนุนเสริมให้มีความยั่งยืนและปลูกฝังพัฒนากรุ่มเยาวชน นักเรียน ให้มีศักยภาพความสามารถตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี

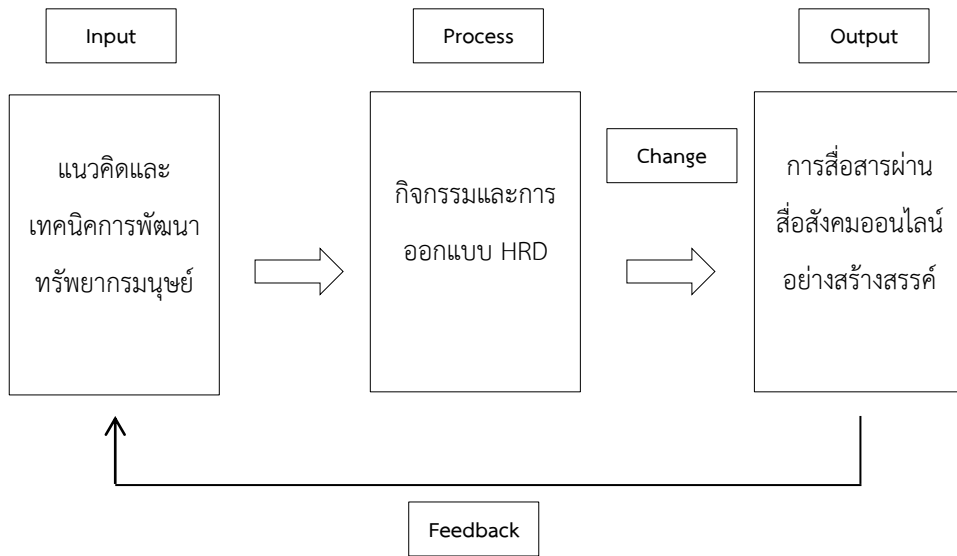
ดังนั้นวิทยาลัยการเมืองการปกครอง โดยหลักสูตรรัฐศาสตร์ จึงได้เล็งเห็นความสำคัญและผลประโยชน์ของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จากระดับโรงเรียน ที่จะบ่มเพาะพลเมืองของชาติที่มีความเข้มแข็งและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติในอนาคต ในการดำเนินการตามข้อตกลงความร่วมมือทางการบริการวิชาการและความเชี่ยวชาญของวิทยาลัยการเมืองการปกครองในการขยายผลเพื่อสร้างเครือข่ายพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานรากร่วมกับโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคามทั้ง 7 แห่ง เป็นแกนนำสำคัญในการถ่ายทอดปลูกฝัง ส่งเสริมประชาธิปไตยจากพี่น้องจากเรื่องใกล้ตัวและน่าเบื่อเป็นเรื่องใกล้ตัวและน่าสนใจ พร้อมทั้งเป็นแกนนำในการขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่องให้ยั่งยืน อันจะเป็นแนวทางการสร้างเครือข่ายพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานรากที่จะเป็นต้นแบบให้กับสถาบันการศึกษาอื่นในจังหวัดมหาสารคามได้อย่างต่อเนื่องต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษารูปแบบและออกแบบ Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม

การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ : การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้เสนอรายละเอียดตามข้อหัว ดังนี้ 1) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร 3) แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ 4) แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5) บริบททั่วไป และ 6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จนทำให้ได้กรอบแนวคิด ดังนี้



. ขอบเขตการศึกษา

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม 7 โรงเรียน จำนวน 35 คน ได้แก่

- | | |
|--------------------------------|------------|
| 1. โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร | จำนวน 5 คน |
| 2. โรงเรียนเทศบาลบ้านส่องนางใย | จำนวน 5 คน |
| 3. โรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา | จำนวน 5 คน |
| 4. โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ศรี | จำนวน 5 คน |
| 5. โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ | จำนวน 5 คน |
| 6. โรงเรียนเทศบาลบ้านแมต | จำนวน 5 คน |
| 7. โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา | จำนวน 5 คน |

พื้นที่ศึกษา โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม 7 โรงเรียน ได้แก่

1. โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร
2. โรงเรียนเทศบาลบ้านส่องนางใย
3. โรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา
4. โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ศรี
5. โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ
6. โรงเรียนเทศบาลบ้านแมต
7. โรงเรียนศรีสวัสดิ์วิทยา



ระยะเวลาการศึกษาตั้งแต่ เดือนมกราคม 2562 ถึง 30 กันยายน 2562

วิธีการศึกษา เป็นการศึกษาในเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมแบบสัมภาษณ์ สัมมนา กลุ่มย่อย และการสังเกต กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจากการเข้าร่วมกิจกรรม

เนื้อหา ศึกษารูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม และออกแบบ Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม
2. ได้ Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคาม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ หมายถึง กระบวนการในการพัฒนาและส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถ ความเข้าใจ มีทักษะในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนมีทัศนคติและพฤติกรรมที่ดีในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์
2. การสื่อสาร หมายถึง การถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารจากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้ส่งสารไปยังบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้รับสารโดยผ่านช่องทางในการสื่อสาร ในงานวิจัยนี้หมายถึงเฟซบุ๊ก
3. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของสื่อชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้คนสามารถสื่อสารและแบ่งปันด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งยังเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้
4. เฟซบุ๊ก หมายถึง เว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ต เฟซบุ๊กอนุญาตให้ใครก็ได้เข้าชมครลงทะเบียนกับเฟซบุ๊ก และผู้เป็นสมาชิกของเฟซบุ๊กนั้นสามารถสร้างพื้นที่ส่วนตัว สำหรับแนะนำตัวเอง ติดต่อกับเพื่อน ทั้งแบบ ข้อความ ภาพ เสียง และ วิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถเลือกที่จะเป็นหรือไม่เป็นเพื่อนกับใครก็ได้ในเฟซบุ๊ก

ผลการศึกษา

1. รูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์
การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ต้องเกิดจากการอบรมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้รู้เท่าทันสื่อ นวัตกรรมต่างๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่อย่าง



ต่อเนื่อง การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาสัมภาษณ์และติดตามการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมโครงการบริการวิชาการหนึ่งหลักสูตรหนึ่งชุมชนโครงการเครือข่ายพลเมืองเพื่อเสริมสร้างประชาธิปไตยจากฐานราก อันเป็นผลสะท้อนของการเสริมสร้างพลเมืองให้มีความเข้มแข็งและภูมิคุ้มกันในมิติต่างๆ ไม่ใช่เพียงแค่การเป็นประชาธิปไตยเท่านั้น การใช้สื่อยังเป็นเรื่องจำเป็นที่จะสื่อสารให้กับคนภายนอกได้รับรู้และเข้าใจด้วยเช่นกัน กลุ่มเป้าหมายแก่นักเรียนของโรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองมหาสารคามทั้ง 7 แห่งร่วมกิจกรรมตลอดโครงการ

จากการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยได้จัดรูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คือกลุ่มนักเรียน ซึ่งเป็นผู้ที่เริ่มสนใจในสื่อต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเขา อาจจะใช้ได้ถูกต้องบ้างหรือผิดพลาดก็ประสงคบ้างตามความเข้าใจในวัยของผู้ใช้ ดังนั้น เพื่อให้ทุนมนุษย์ที่เป็นกำลังหลักของประเทศในอนาคตได้เข้าใจและรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่ความเข้าใจในสื่อ ประเภทของสื่อ การใช้สื่อ ไปจนถึงการสร้างสื่อ อันจะนำไปสู่การต่อยอดขยายผลให้กับคนรอบข้างและสังคมสาธารณะได้เข้าใจมากขึ้น ดังนี้

กลุ่มนักเรียน ซึ่งมีหลายระดับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย จึงต้องจัดกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ที่เหมาะสม ทั้งความสนุกสนาน ความสนใจ และมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม จะช่วยให้ผู้เข้าอบรมได้เข้าใจมากขึ้น อีกทั้งยังได้ลงมือปฏิบัติด้วย จะช่วยให้จำได้ดีขึ้นและสามารถไปต่อยอดเพิ่มขึ้นได้ โดยการจับกลุ่มละกัน ในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกที่อยู่ในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย และให้แต่ละกลุ่มได้ตั้งชื่อกลุ่มเกี่ยวกับสื่อ ทำกิจกรรมร่วมกันมีดังนี้

1. กิจกรรมทำความรู้จัก เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรม สร้างความไว้วางใจและทำความรู้จักร่วมกันทั้งผู้เล่นและผู้อธิบาย เน้นความสนุกและความรู้ร่วมด้วย

1.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมมีดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เล่นกิจกรรมได้รู้จักกันมากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้เล่นกิจกรรมรู้จักการสื่อสารผ่านกระดาษ ด้วยการเขียน ชื่อเพื่อนลงในกระดาษ
3. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักการเขียนผ่านสื่อที่เรียกว่ากระดาษ ซึ่งเป็นสื่อประเภทสิ่งพิมพ์
4. เพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้การทำควมรู้จักกันจากการเขียน

1.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม มีดังนี้

1. แจกกระดาษ A4 และโพสอิส อย่างละ 1 แผ่น/คน
2. ให้เขียนความหมายของสื่อตามความเข้าใจของตัวเอง ให้เขียนลงในโพสอิส แล้ว

นำไปติดไว้ที่กรอบที่กำหนด



3. พับกระดาษ A4 ให้เป็น 4 ช่อง แต่ละช่องเขียนดังนี้

- ช่องที่ 1 ให้เขียน ชื่อ ชื่อเล่น โรงเรียน
- ช่องที่ 2 ให้เขียนชื่อเว็บไซต์ที่เข้าบ่อยที่สุด
- ช่องที่ 3 ให้เขียนชื่อภาพยนตร์ที่ชอบดู
- ช่องที่ 4 ให้เขียนประเภทของหนังสือที่ชอบอ่านประโยชน์ของกิจกรรม

2. กิจกรรมโลกยุคใหม่ โลกสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่สะท้อนบทบาทของหุ่นยนต์/
นวัตกรรม (AI สมอกลอัจฉริยะ) รู้จักข้อดี ข้อเสีย ของสื่อเทคโนโลยี

2.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม มีดังนี้

- 1. เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้ในการเลือกใช้เทคโนโลยีที่ถูกต้องและเลือกใช้สื่อในทางที่ดี
- 2. เพื่อให้ผู้เล่นรู้ข้อดี - ข้อเสีย ของการใช้สื่อและเทคโนโลยี

2.2 ขั้นตอนในการทำกิจกรรม มีดังนี้

1. ให้อ่านสื่อเกี่ยวกับการแข่งขันหมากโกะของญี่ปุ่น โดยแข่งขันกันระหว่าง คน กับ AI โดยแข่งกัน 5 รอบ

- 2. แบ่งกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8 คน
- 3. แข่งกันทำข้อสอบ O-NET ม.3 ปี 2558

3. กิจกรรมใบ้คำ (เกี่ยวกับสื่อ) เป็นกิจกรรมทำให้ผู้เล่นได้รู้จักสื่อต่างๆ

3.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม มีดังนี้

- 1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักประเภทของสื่อ
- 2. เพื่อให้ผู้เล่นฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และฝึกให้รู้จักความสามัคคีภายในกลุ่ม
- 3. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักการสื่อสารที่ใช้คำและท่าทางในการใบ้คำให้เพื่อนในกลุ่มได้

เข้าใจในสิ่งที่สื่อออกมา

3.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม มีดังนี้

- 1. แบ่งกลุ่มโดยการนับ 1 - 5
- 2. เลือกมา 1 คนเพื่อตอบคำใบ้ โดยใช้เวลา 1 นาทีต่อกลุ่ม ใครตอบได้มากที่สุดชนะ

4. กิจกรรมค้นหาประเภทของสื่อ เป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้ผู้เล่นได้แยกประเภทสื่อ
ต่างๆ ออกได้ ว่ามีหน้าที่สื่อสารอย่างไรบ้าง เหมาะกับกลุ่มวัยใด

4.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม มีดังนี้

- 1. เพื่อให้ผู้เล่นแยกประเภทของสื่อประเภทต่างๆได้
- 2. เพื่อให้ผู้เล่นฝึกความสามัคคี และฝึกให้เด็กมีกระบวนการคิด วิเคราะห์ว่าสื่อแต่ละชนิดที่ให้นั้น อยู่ในประเภทใด

ละชนิดที่ให้นั้น อยู่ในประเภทใด

- 3. เพื่อให้ผู้เล่นรู้ว่าสื่อแต่ละประเภทมีอะไรบ้าง



4.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่ม โดยแบ่งเป็นกลุ่มละ 8 คน
2. คิดชื่อกลุ่ม โดยชื่อกลุ่มต้องเกี่ยวกับสื่อ
3. ให้ตัวแทนของกลุ่มมาจับฉลากว่าจะได้สื่อประเภทไหน โดยที่สื่อ มีอยู่ 3

ประเภท คือ

- สื่อสิ่งมีชีวิต เช่น มนุษย์
- สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเรียน นิตยสาร หนังสือพิมพ์
- สื่อเทคโนโลยี เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ วิทยุทัศน์

4. นำชื่อของสื่อไปติดไว้ในประเภทที่จับฉลากได้ เงื่อนไขคือ ต้องจับมือกันไว้ตลอดห้ามปล่อยมือกันเด็ดขาด

5. กิจกรรม ดูคลิป VDO เกี่ยวกับสื่อของธนาคารกสิกรไทย

คลิป VDO ของธนาคารกสิกรไทยนั้น พยายามแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกจากการพัฒนาของสื่อต่างๆและยังแสดงออกในเรื่องของความรักที่ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ห่างกันแค่ไหนเราก็สามารถติดต่อกันได้ผ่านการสื่อสารประเภทต่างๆและยังแสดงให้เห็นถึงการคงอยู่ของธนาคารกสิกรไทยที่อยู่คู่กับคนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าโลกจะเปลี่ยนแปลงไปและสื่อจะพัฒนาไปมากแค่ไหนแต่สิ่งที่ยังคงเหมือนเดิมคือธนาคารกสิกรไทยที่อยู่กับเรามาโดยตลอดที่คอยให้บริการประชาชนทุกคนเกี่ยวกับการธุรกรรมต่างๆที่เกี่ยวกับการเงิน

5.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักวิวัฒนาการของสื่อที่มากขึ้น
2. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้จักการเปลี่ยนไปของโลก
3. เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้ว่าคลิปที่ดูนั้นต้องการจะสื่ออะไรออกมา

5.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม มีดังนี้

1. แจกกระดาษ คนละ 1 แผ่น
2. ดูคลิป VDO ว่าในนั้น มีอะไรบ้างที่เป็นสื่อ โดยเขียนลงในกระดาษที่แจกให้

6. กิจกรรมถอดรหัส เป็นกิจกรรมสร้างความเข้าใจและช่วยให้ผู้เล่นได้รู้เท่าทันสื่อ

6.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ผู้เล่นมีการประยุกต์ในการใช้สื่อในทางที่ถูกต้อง
2. เพื่อให้ผู้เล่นนำสื่อแต่ละประเภทนั้น ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและนำไปใช้ในทางที่สร้างสรรค์

3. เพื่อให้ผู้เล่นรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี



6.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. จะมีคำใบ้มาให้ แล้วให้เด็กๆตอบคำถามให้ได้จากภาพนั้น โดยมีตั้งแต่ 2 พยางค์ขึ้นไป

2. กติกา คือ คนที่จะตอบจะต้องยกมือขึ้นตอบ และตอบภายในเวลา 10 วินาที

7. กิจกรรม Time line เกี่ยวกับสื่อ เป็นกิจกรรมลำดับเหตุการณ์วิวัฒนาการสื่อในแต่ละช่วง

7.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ผู้เล่นรู้จักการเกิดขึ้นของสื่อแต่ละประเภท ว่าสิ่งใดมาก่อน และสิ่งใดมาหลัง

2. เพื่อฝึกให้ผู้เล่นมีกระบวนการคิดวิเคราะห์

3. เพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบถึงช่วงเวลาของการเกิดขึ้นของสื่อแต่ละชนิด

7.2 ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. แบ่งกลุ่ม เป็น 5 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มมีคนในกลุ่ม ประมาณ 6-8 คน

2. แจกภาพของสื่อแต่ละชนิด โดยแต่ละกลุ่มจะได้ภาพ 3 ภาพ โดยที่ข้างหลังภาพนั้นเป็น ปี ค.ศ. ของสื่อแต่ละชนิด

3. ให้แต่ละกลุ่ม นำภาพที่ได้มาต่อกัน โดยจะกำหนดภาพ 1ภาพให้เป็นภาพเริ่มต้น

4.ให้นำภาพของแต่ละกลุ่มนั้นมาต่อภาพที่กำหนดไว้แล้ว โดยภาพที่มีปี ค.ศ. น้อยกว่าที่กำหนดไว้จะต้องอยู่ข้างหน้า และภาพที่มีปี ค.ศ.มากกว่าภาพที่กำหนดให้จะอยู่ด้านหลัง ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ

5. แต่ละกลุ่มมีสิทธิ์เลือกได้แค่ 1 ภาพต่อครั้งเท่านั้น กลุ่มไหนเรียงภาพได้หมดก่อนคือกลุ่มที่ชนะ

6. ถ้าเรียงภาพถูกภาพก็จะลดลง แต่ถ้าผิดภาพก็จะอยู่เหมือนเดิม

จากกิจกรรมข้างต้น เป็นกิจกรรมสร้างความเข้าใจพื้นฐานและวัดระดับการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนผลที่ได้รับของการร่วมกิจกรรม ดังนี้

1) กลุ่ม youtube รู้จักการเกิดขึ้นของสื่อแต่ละประเภท ว่าสื่อชนิดไหนก่อนขึ้นในช่วงเวลาไหน และยังเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้แก่เรา มีการประยุกต์ใช้สื่อในด้านต่างๆ เช่น ในกิจกรรมใบ้คำ และยังทำให้รู้ว่าสื่อเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยนั้น และเทคโนโลยีมีการพัฒนาที่เร็วมาก จากกิจกรรมทั้งหมดนั้น ทำให้กลุ่มมีความสามัคคี รู้จักการวางแผน คิดวิเคราะห์ จากกิจกรรมที่ได้ทำ

2) กลุ่ม E-mail รู้เกี่ยวกับหุ่นยนต์/นวัตกรรม AI หรือ สมอกลอัจฉริยะที่สามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในอาชีพต่างๆที่มนุษย์ทำ และยังมีอีกมากมาย การรู้จักการพัฒนาการของสื่อ การเข้าถึงคมของแต่ละคนที่ไม่ได้มาจากที่เดียวกัน การรู้จัก



สื่อต่างๆ และแยกสื่อแต่ละประเภท การเลือกใช้สื่อให้ถูกต้องและสื่อแต่ละประเภทแสดงข้อมูลออกมาแบบใดบ้าง และคิดวิเคราะห์จากคลิป ของธนาคารกสิกรไทยที่ต้องการสื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนไปของสื่อชนิดต่างๆ และ ให้อ่านการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาและไม่หลงเชื่อง่ายๆ

3) กลุ่ม Inbox มีความสามัคคีในกลุ่ม และมีการวางแผนก่อนที่จะทำกิจกรรม ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น จากกิจกรรม ทำให้รู้ถึงการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยก็เป็นประโยชน์กับเรา อย่าหลงเชื่อข้อความที่แชร์หรือข่าวที่แชร์ผ่าน Facebook หรือสื่ออื่นๆ ก่อนที่จะเชื่อหรือแชร์ให้คนอื่นควรคิดให้ดีกว่านั้นว่าเป็นจริงหรือไม่ รู้จักประเภทของสื่อโดยมี 3 ประเภท สื่อสิ่งมีชีวิต สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจและเห็นวิวัฒนาการของสื่อแล้ว จึงเป็นกิจกรรมทดสอบความเข้าใจและการใช้อุปกรณ์ให้ถูกต้องพร้อมกับการเคารพสิทธิของผู้อื่น มีกิจกรรมดังต่อไปนี้

8. กิจกรรม DQ ความฉลาดทางดิจิทัล การให้ความรู้ในเกี่ยวกับ 8 ทักษะ เป็นทักษะที่เด็กเยาวชนยุคใหม่ควรเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล ซึ่งได้แก่

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง

2. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัลและสามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ และควรใช้การพูดคุยกันให้มากขึ้น ไม่ใช่เอาแต่เล่นหรือจับหน้าจอโทรศัพท์ตลอดเวลา

3. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

4. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้

5. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว มีดุลยพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้

7. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอรวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ความเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์



พลเมืองดิจิทัล คือ บุคคลที่มีการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม ไม่หลอกลวงเกินไป สิ่งที่คุณอื่นเห็นไม่เหมือนกับที่เราเห็น พิจารณาส่งที่แชร์ว่าถูกหรือผิดจากความเป็นจริงหรือไม่ คิดไตร่ตรองให้ดีก่อนที่จะแชร์หรือบอกต่อสิ่งต่างๆ ให้แก่ผู้อื่น เพื่อไม่ให้ผู้รับสารเข้าใจผิดหรือแชร์ต่อและข่าว นั้นอาจทำให้ผู้อื่นเขาเสียหายได้

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อต้องการให้เด็กรู้จักการป้องกันตัวเองจากสื่อเทคโนโลยีต่างๆ โดยใช้ทักษะ 8 DQ

2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกกระบวนการคิด ไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนที่จะบอกข่าว นั้นๆ กับผู้อื่น

ขั้นตอนในการทำกิจกรรม

1. ให้ความหมายของ ทักษะ 8 DQ และ ความหมายของพลเมืองดิจิทัล
2. นำข่าวเข้ามาสอดแทรกในการให้ความหมาย ว่าแต่ละข่าวนั้นสอดคล้องกับทักษะในด้านใดบ้าง ของทักษะ 8 DQ

3. มีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย
4. ให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 8 คน แล้วแจกกระดาษให้ โดยให้ทายว่า ข่าวหรือคลิปที่ดูนั้น สอดคล้องกับทักษะใดบ้างใน 8 DQ ; คลิปหรือข่าวที่ให้วิเคราะห์นั้นจะเกี่ยวกับทักษะทั้ง 8 ทักษะใดบ้าง เช่น ข่าวของลูกอม Playmore ที่บอกว่าสามารถนำมาดับกลิ่นเท้าที่เหม็นได้ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณ์ญาณที่ดี

กิจกรรมข้างต้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักการแยกแยะข่าวแต่เรื่องที่น่าเสนอ รู้ว่าข่าวที่เสนอนั้นถูกหรือผิด มีการคิด วิเคราะห์และพิจารณาข่าวนั้น ก่อนที่จะบอกต่อแก่ผู้อื่น รู้จักการใช้สื่อในทางที่ถูก รู้จักการป้องกันตัวเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข่าวนั้น และรู้จักการบริหารเวลาในการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เหมาะสม การสังเกตพฤติกรรมของเด็กก่อนทำกิจกรรม ในช่วงที่บรรยายเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่ให้ความสนใจ บางคนเล่นกับเพื่อน บางคนหลับ และยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่บรรยาย และสังเกตพฤติกรรมของเด็กในช่วงทำกิจกรรม เด็กให้ความสนใจอย่างมากและตั้งใจในการทำกิจกรรม มีการตอบคำถาม และตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ ให้ความร่วมมือกับทุกกิจกรรมที่ทำ เด็กมีกระบวนการคิด วิเคราะห์ที่มากขึ้น ไตร่ตรอง และพิจารณาก่อนที่จะพูดสิ่งใดออกไป มีการค้นคว้าหาความรู้แล้วนำมาถามกับวิทยากร



2. Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ผลสัมฤทธิ์เพื่อพัฒนาเป็น Model การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ จะช่วยเป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพด้านการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งรู้เท่าทันสื่อต่าง ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งเป็นการเกิดขึ้นจากการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชนคนรุ่นใหม่ จึงได้ใช้ชื่อ Model ว่า

“LINE Model”

Model ดังกล่าว เปรียบเสมือนสื่อที่เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ได้รับกระแสความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน และมีผู้เข้าใช้ทุกระดับเพศวัย พื้นที่การสื่อสารดังกล่าวมีหลากหลายชุดข้อมูลที่ได้พูดคุยร่วมกัน จึงเกิดเป็น Model นี้ เพื่อเป็นพื้นที่ของการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทันสื่อได้อย่างทุกมิติ สร้างเครือข่ายการใช้สื่ออย่างถูกต้องและสามารถพัฒนาสื่อของตนเอง ให้กับสาธารณะได้รับรู้ รับชม เกิดเป็นการสร้างงานที่สร้างความรู้ กระตุ้นเตือนในทุกมิติของสังคมได้ ในแต่ละตัวอักษรมีความหมายดังนี้

L media Literacy คือ การรู้เท่าทันสื่อ พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่การสื่อสารแบบไร้พรมแดน ผู้ใช้สื่อจะต้องมีความสามารถบริหารจัดการอัตลักษณ์ของตนเอง และรู้จักใช้อุปกรณ์ดิจิทัลทำงานได้หลากหลาย แบ่งสรรเวลาให้เหมาะสม ไม่ใช่กับอุปกรณ์เพียงสิ่งเดียวไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบข้าง รวมทั้งจะต้องรับมือกับภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ได้อย่างมีสติ เก็บข้อมูลและรักษาข้อมูลที่เป็นความลับของตนเอง จัดการข้อมูลต่างๆ สำหรับข้อมูลที่จะเปิดเผยได้หรือข้อมูลสำคัญส่วนตัว อีกทั้งจะต้องวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ เกี่ยวกับการรับและส่งข้อมูลทั้งในรูปแบบสาธารณะหรือพื้นที่ส่วนตัว เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ ไม่ส่งผลกระทบต่อตนเองภายหลัง และขาดไม่ได้คือจริยธรรมทางเทคโนโลยี จะต้องความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นบนโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน

I Intelligence คือ ความฉลาดรู้ ผู้ใช้สื่อหรืออุปกรณ์ดิจิทัลจะต้องใช้สื่อเป็นพื้นที่สร้างการสื่อสาร เพิ่มความรู้ สร้างทัศนคติบวก ปลูกพลังคิด หรือสะท้อนสังคม เพื่อให้ผู้รับสารได้เข้าใจนำไปต่อยอดได้ และผู้ใช้สื่อจะต้องมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อในเรื่องนั้นๆ ด้วย อาทิ กฎหมายที่เกี่ยวกับการโพสต์ การแชร์ การส่งข้อมูลต่างๆ เป็นต้น การรักษาข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้สื่อแต่ละประเภท หากมีการโจรกรรมหรือปลอมแปลงย่อมส่งผลกระทบต่อผู้นั้นเช่นกัน

N Network คือ เครือข่าย การสร้างพื้นที่ที่จะช่วยสร้างสรรค์และรณรงค์ในประเด็นต่างๆ ให้เกิดกระแสการตอบรับกับผู้รับสารหรือการเปลี่ยนแปลงในแต่ละเรื่องนั้น เครือข่าย มีความจำเป็นอย่างมากที่จะเป็นผู้ช่วยเติมเต็มให้การดำเนินต่างๆ มีความสมบูรณ์มากขึ้น และมีฐานข้อมูลเพิ่มหลากหลาย เกิดการเรียนรู้ที่เติมเต็มซึ่งกันและกันได้

E Empower คือ เสริมอำนาจ ให้แก่เยาวชนให้เป็นผู้ตัดสินใจเป็นระดับสูงสุดที่เยาวชนจะได้รับอำนาจในการตัดสินใจ เช่น การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การรู้เท่าทันสื่อ ผู้ใช้สื่อไม่ใช่เพียงแต่การเป็นผู้รับสารแต่เพียงฝ่ายเดียวเท่านั้น แต่ยังสามารถเป็นผู้ส่งสารให้กับผู้อื่นได้ อาจเกิดจากการสังเคราะห์ วิเคราะห์ หรือรับชุดข้อมูลที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ และสามารถส่งต่อผู้อื่นได้ รวมถึงการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ขององค์กร ที่สามารถเป็นผู้คิด ผู้ปฏิบัติ ร่วมกันได้



อภิปรายผล

1. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในกลุ่มนักเรียนซึ่งมีหลายระดับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย จึงต้องจัดกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ที่เหมาะสม ทั้งความสนุกสนาน ความสนใจ และมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม จะช่วยให้ผู้เข้าอบรมได้เข้าใจมากขึ้น อีกทั้งยังได้ลงมือปฏิบัติด้วย จะช่วยให้จำได้ดีขึ้นและสามารถไปต่อยอดเพิ่มขึ้นได้ โดยการจับกลุ่มคลุกกัน ในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกที่อยู่ในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งสอดคล้องกับ นงนุช วงษ์สุวรรณ, 2553: 174-175) ที่กล่าวว่า ในองค์การย่อมแตกต่างกันตามลักษณะ เพศ อายุ วัย ลักษณะนิสัย ความมุ่งมั่นในการทำงาน และความสามารถในการปฏิบัติงาน ทั้งลักษณะขององค์การและบุคลากรดังกล่าวจะเป็นปัจจัยที่จะต้องพิจารณาให้รอบคอบว่าองค์การมีความจำเป็นอย่างไร จะพิจารณาอย่างไรว่าบุคลากรแต่ละคนมีความจำเป็นมากน้อยเพียงใดที่ต้องได้รับการพัฒนาความรู้ความสามารถ และต้องพัฒนาอีกเท่าไร ความสามารถเติม หรือศักยภาพมีระดับใด และต้องการพัฒนาไปสู่ระดับใด และที่สำคัญคือ จะใช้วิธีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพสูงสุดและคุ้มค่าที่สุด เพราะฉะนั้นเพื่อให้การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีประสิทธิภาพ จึงควรคำนึงถึงหลักการสำคัญ ดังนี้



1. มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพที่สามารถพัฒนาให้เพิ่มพูนขึ้นได้ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะและเจตคติถ้าหากมีแรงจูงใจที่ดีพอ
2. การพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ควรเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ตั้งแต่การสรรหา การคัดเลือกนำมาสู่การพัฒนาในระบบขององค์กร
3. วิธีการในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีหลายวิธี จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะขององค์กรและบุคลากร
4. จัดให้มีระบบการประเมินการพัฒนาความสามารถของบุคลากรเป็นระยะๆ เพื่อช่วยแก้ไขบุคลากรบางกลุ่ม ให้พัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้น และในขณะเดียวกันก็สนับสนุน ให้ผู้มีขีดความสามารถสูงได้ก้าวหน้าไปสู่ตำแหน่งใหม่ที่ต้องใช้ความสามารถสูงขึ้น
5. องค์กรจะต้องจัดระบบทะเบียนบุคลากรให้เป็นปัจจุบันที่สามารถตรวจสอบความก้าวหน้าได้เป็นรายบุคคล
6. การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จะต้องทำทุกด้าน คือ ด้านสุขภาพอนามัย ด้านความรู้ความสามารถ ด้านจิตใจ หรือด้านคุณธรรมให้มีควบคู่กันไป
7. องค์กรจะต้องคำนึงถึงความมั่นคง และความก้าวหน้าของบุคลากรทุกคนในองค์กร ควบคู่กับคามก้าวหน้าขององค์กร องค์กรจะอยู่ไม่ได้ ถ้าหากขาดบุคลากรที่มีกำลังกาย กำลังใจและสติปัญญาทุ่มเทให้กับองค์กร

2. กิจกรรมที่ใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อให้เป็นพลเมืองดิจิทัล คือ บุคคลที่มีการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม ไม่ลือกอลงเกินไป สิ่งที่คนอื่นเห็นไม่เหมือนกับที่เราเห็น พิจารณาส่งที่แชร์ว่าถูกหรือผิดจากความเป็นจริงหรือไม่ คิดไตร่ตรองให้ดีก่อนที่จะแชร์หรือบอกต่อสิ่งต่างๆ ให้แก่ผู้อื่น เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจผิดหรือแชร์ต่อและข่าวนั้นอาจทำให้ผู้อื่นเขาเสียหายได้ สอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของ คาเรน อี.วัตกินส์ (Karen E. Watkins cited in Swanson, and Holton, 2009: 77-94) ที่ได้เสนอตัวแบบเชิงปรัชญา (Philosophical Metaphors) เพื่อชี้ให้เห็นถึงปรัชญาหรือแนวคิดที่ผลักดันให้นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แสดงบทบาทที่สำคัญในการทำให้พันธกิจของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แสดงบทบาทที่สำคัญในการทำให้พันธกิจของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สามารถบรรลุได้สำเร็จนั้นคือ 1) นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นผู้จุดประกายการเปลี่ยนแปลงให้กับองค์กร (Organizational change agent) ในบางสถานการณ์ หากองค์กรปราศจากผู้ริเริ่มจุดประกายการเปลี่ยนแปลง (trigger for change) สถานการณ์ที่อึมครึมและมีระยะเวลาที่ทอดยาวออกไป การจะทำการใดต้องทำในจังหวะที่พอดี ต้องศึกษาสถานการณ์และเงื่อนไขต่างๆ ที่จะประกอบกันอย่างถูกจังหวะ ลึกซึ้ง ถ่องแท้ และกระทำในเวลาที่เหมาะสม นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์สามารถแสดงบทบาทการเป็นผู้สร้างหรือผู้จุดประกายการเปลี่ยนแปลงให้กับองค์กร หรือเป็น change agent 2) นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นผู้เพิ่มพลังอำนาจให้กับองค์กร (organizational empowerer /meaning maker) นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผู้ใดที่แสดง



บทบาทนี้ จะมีความต้องการเห็นทั้งผู้คนและองค์การมีอนาคตที่ยืนยาวมีความมั่นคงและยั่งยืน เพราะถ้าหากสามารถสร้างสภาวะที่ทุกคนคิดเองเป็น ทำเองได้โดยไม่ต้องมีการสั่งการ หรือการบังคับควบคุม นั้นหมายถึงองค์การจะสามารถอยู่ได้ด้วยสมาชิกที่ทุกคนต่างก็มีความสามารถทำงานได้โดยปราศจากการควบคุมสั่งการ และแรงจูงใจที่เพียบพร้อม และสามารถสร้างความหมายร่วมกันเองได้ ทุกคนต่างตระหนักในหน้าที่ ความรับผิดชอบ และเห็นถึงความสำคัญของพลังแห่งตนและพลังความสามารถ ทุกคนล้วนมีความสำคัญต่อองค์การด้วยพลังอำนาจที่แต่ละคนมีและด้วยการลงมือทำ และ 3) นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้พัฒนาทุนมนุษย์ (developer of human capital) ผู้พัฒนาทุนมนุษย์จะเข้าใจที่มาของคำว่า ทุนมนุษย์ ซึ่งเป็นคำที่มาจากแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ว่า ด้วยทฤษฎีทุนมนุษย์ (Human Capital Theory) ให้มีความสำคัญกับการสร้างและใช้ประโยชน์จากความสามารถหรือสมรรถนะของมนุษย์อันประกอบด้วยความรู้ ทักษะอันเกิดจากการศึกษาและเรียนรู้ที่ผ่านกิจกรรมการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เป็นผลสืบเนื่องมาจากการลงทุนในการพัฒนาเพื่อให้มนุษย์มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและต่อระบบการทำงานหรือระบบการผลิต

3. เทคนิคการฝึกอบรมเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งทางผู้ศึกษาได้คำนึงถึงเรื่องนี้เป็นอย่างมาก เพราะการรับรู้ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมในแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน ดังนั้นถ้าจะแบ่งประเภทของเทคนิคการฝึกอบรมให้เกิดประโยชน์ต่อการฝึกอบรม และวิทยากรก็จะสามารถเลือกใช้เทคนิคการฝึกอบรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการฝึกอบรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้หรือการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ แก่ผู้เรียนหรือผู้เข้ารับการฝึกอบรม จึงน่าจะแบ่งประเภทของการฝึกอบรมโดยอาศัยวัตถุประสงค์ของการเรียน (Objective) หรือการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ (Knowledge) หรือทักษะ (Skill) หรือทัศนคติ (Attitude) ของผู้เรียน หรือผู้เข้ารับการฝึกอบรมมากกว่า เพราะมีความชัดเจนและง่ายต่อการศึกษา

ดังนั้น การแบ่งประเภทของเทคนิคการฝึกอบรมควรอาศัยหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้ น่าจะมีความเหมาะสมมากกว่า คือ 1. เทคนิคการฝึกอบรมที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ (Knowledge) 2. เทคนิคการฝึกอบรมที่จะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านทักษะ (Skill) ของผู้เรียนหรือผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นส่วนสำคัญ และ 3. เทคนิคการฝึกอบรมจะช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านทัศนคติ (Attitude) ของผู้เรียนหรือผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นส่วนใหญ่ (วิเชียร วิทยอุดม, 2549, น.106-112)

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รู้จักการแยกแยะข่าวแต่ละเรื่องที่น่าเสนอ รู้ว่าข่าวที่เสนอนั้นถูกหรือผิด มีการคิด วิเคราะห์และพิจารณาข่าวนั้น ก่อนที่จะบอกต่อแก่ผู้อื่น รู้จักการใช้สื่อในทางที่ถูก รู้จักการป้องกันตัวเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของข่าวนั้น และรู้จักการบริหารเวลาในการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีต่างๆที่เหมาะสม เด็กให้ความสนใจอย่างมากและตั้งใจในการทำกิจกรรม มีการตอบคำถาม และตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ ให้ความร่วมมือกับทุกกิจกรรมที่ทำ เด็กมีกระบวนการคิด วิเคราะห์ที่มากขึ้น ไตร่ตรอง และพิจารณาก่อนที่จะพูดสิ่งใดออกไป มีการค้นคว้าหาความรู้แล้วนำมาถามกับ



วิทยากร ซึ่งสอดคล้องกับ บุปผา เมฆศรีทองคำ (2555) ได้ทำการวิจัย เรื่อง มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่ได้จากการสัมภาษณ์ นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์จำนวน 15 คนด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสังเคราะห์มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย ผลการสังเคราะห์พบว่า การรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมีความสำคัญ เพราะทำให้ไม่ตกเป็นทาสหรือเครื่องมือของสื่อโซเชียลมีเดีย/ไม่ถูกครอบงำทางความคิด ส่วนแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียมี 3 แนวทางคือ 1) ครอบครัวยุคใหม่ ที่ทำหน้าที่ให้ความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างลึกซึ้ง/ให้คำแนะนำหรือความรู้การใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างใกล้ชิด 2) สถาบันการศึกษา โดยทำหน้าที่สอนแทรกเนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดียเข้าไปในการเรียนการสอนหรือบทเรียน และ 3) สื่อมวลชน โดยทำหน้าที่รณรงค์การใช้สื่อโซเชียลมีเดียในทางที่ถูกต้องอย่างมีสติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Media Literacy: Skill for 21th Century Learning) ผลการวิจัยพบว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตของประชาชนในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากสื่อสมัยใหม่มีรูปแบบที่หลากหลาย และมีความซับซ้อนมากขึ้น ประชาชนจึงจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีการในการเข้าถึง การประเมิน การวิเคราะห์ และการสร้างสื่อ เพื่อให้สามารถตัดสินใจเลือกรับข่าวสารได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดทำหลักสูตรพัฒนาทรัพยากรมนุษย์การเป็นพลเมืองสร้างสรรค์และด้านต่างๆ ขององค์กร ทั้งในระดับการศึกษาและหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ให้ก้าวทันเทคโนโลยี ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี นวัตกรรมได้เต็มศักยภาพ พร้อมทั้งนำมาบูรณาการกับการเรียน การศึกษา การทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นและจะช่วยลดระยะเวลาการทำงาน เพิ่มความสะดวก ส่งเสริมงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
2. ควรมีการส่งเสริมการพัฒนาทั้งเรื่องสื่อและเทคโนโลยีให้มีความต่อเนื่อง โดยจัดทำเป็นนโยบายหลักขององค์กรและเข้าร่วมกิจกรรมกับภาคีเครือข่ายขององค์กรต่างๆ ช่วยเป็นกำลังเสริมพัฒนาในมิติต่างๆ อย่างครอบคลุมทั้งผู้ปฏิบัติและผู้สั่งการ ได้เล็งเห็นประโยชน์ร่วมกัน
3. สถาบันการศึกษา ควรจัดทำให้เป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรการใช้สื่อควบคู่กับการเรียนการสอนด้านพลเมืองและการทำกิจกรรมสอดแทรก เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจและใช้เป็น พร้อมทั้งมีความเข้าใจ ตระหนักถึงภัยรอบตัวหากใช้ไปในทางที่ไม่ถูกต้อง อีกทั้งเน้นย้ำปลูกฝังเรื่องคุณธรรม จริยธรรม จะช่วยพัฒนาพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ร่วมกันได้ในทุกพื้นที่และสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น
4. ควรสร้างภาคีเครือข่ายพลเมือง รู้เท่าทันสื่อด้วยการระดมผู้เชี่ยวชาญหรือความร่วมมือขององค์กรต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะเข้ามาร่วมสร้างพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ทางสังคมที่เป็นจุดรวมในการสะท้อนปัญหาและหาทางออกนำเสนอรูปแบบพัฒนาแนวทางต่างๆ ที่ตกผลึกร่วมกัน อันจะ



นำไปสู่เวทีสาธารณะของความร่วมมือทุกภาคส่วนในการแก้ไขปัญหาของพื้นที่ที่สอดคล้องความต้องการของพื้นที่ได้อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

- กวิสรา ทองดี. (2557). *การพัฒนาระดับการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้ชุดฝึกอบรมแบบผสมความจริงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อโฆษณาสำหรับเด็กและเยาวชน. การค้นคว้าอิสระครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.*
- กุลนารี เสือโรจน์. (2556). *พฤติกรรมการสื่อสารของวัยรุ่นในพื้นที่สาธิตบนเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- เกรียงศักดิ์ เขียวยิ่ง. (2550). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.*
- ขจรจิต บุณนาค. (2555). *ความคิดเห็นของวัยรุ่นตอนต้นต่อการรู้เท่าทันสื่อ. การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ประจำปี 2555, สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ปทุมธานี, 3.*
- คันธีรา ฉายาวงศ์. (2555). *การสื่อสารที่ไม่สร้างสรรค์ในสื่อสังคมออนไลน์. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- จินดารัตน์ บวรบริหาร. (2548). *ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรม การป้องกันตัวเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- จินตนา ยูนิพันธ์. (2529). *ทฤษฎีการพยาบาล(พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ฉานภานุ มงคลฤทธิ์. (2552). *ทัศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีต่อการตลาดและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการโฆษณา, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). *ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. วารสารวารสารนิเทศศาสตร์, 28(3), 81-88*
- เทศบาลเมืองมหาสารคาม. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลบูรพาพิทยาคาร. เข้าถึงได้จาก*
<http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา>.
- _____. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลศรีสวัสดิ์วิทยา. เข้าถึงได้จาก*
<http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลศรีสวัสดิ์วิทยา>.



เทศบาลเมืองมหาสารคาม. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลบ้านส่องนางใย*. เข้าถึงได้จาก

<http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลบ้านส่องนางใย>

_____. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา*. เข้าถึงได้จาก <http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลสามัคคีวิทยา>

กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลสามัคคี

_____. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลบ้านแมด*. เข้าถึงได้จาก <http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลบ้านแมด>

โรงเรียนเทศบาลบ้านแมด

_____. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ*. เข้าถึงได้จาก <http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ>

โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ

_____. (ม.ป.ป.). *โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ศรี*. เข้าถึงได้จาก <http://mkm.go.th/web/กองการศึกษา/โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ศรี>

โรงเรียนเทศบาลโพธิ์ศรี

เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2558). การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.

วารสารสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 32(3), 74-91.

นนุช วงษ์สุวรรณ. (2553). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักท์.

บุปผา เมฆศรีทองคำ. (2555). การพัฒนาภาวะผู้นำในนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. *วารสารนัก*

บริหาร, 32(1), 169-173.

ปวเรศ เลขะวรรณ. (2551). *พฤติกรรมกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันของ*

กลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการจัดการ การสื่อสารองค์กร, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิชญาวี คณะผล. (2553). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ

นักศึกษาวิชาชีพอครุ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. *Veridian E-Journal*,

Silpakorn University, 9(2), 1906-3431

ภาสกร จิตรไคร์ครวญ. (2553). *เทคโนโลยีของสื่อใหม่และการนำเสนอตัวตนต่อสังคมกับพฤติกรรม*

การสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการ ประชาสัมพันธ์, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2562). *เทศบาลเมืองมหาสารคาม*. เข้าถึงได้จาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/เทศบาลเมืองมหาสารคาม>

วิชัย โสสุวรรณจินดา. (2556). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ก้าวใหม่.

วิเชียร วิทยอดม. (2549). *การบริหารทรัพยากรมนุษย์*. กรุงเทพฯ: ซีระฟิล์ม และ ไชเท็กซ์.

วันทนี วาสิกะสิน. (2541). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสวัสดิการสังคมและสังคมสงเคราะห์*. กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



- ศรัณยา หวังเจริญตระกูล. (2553). *พฤติกรรมในการใช้ แรงจูงใจ และการรับรู้ปัญหาจากการใช้ เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ, คณะนิเทศศาสตร์,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริภัสสรณ์ วงศ์ทองดี. (2556). *การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา สุขบำรุงศิลป์. (2553). *แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนวิศวกรรมแหลมฉบัง จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์,
มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด. (2551). *การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิจัยการศึกษา, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย. (2555). *การรู้เท่าทันสื่อโทรทัศน์*, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต,
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุลิสสา ครุฑะเสน. (2556). *แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนฉบับมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์*, 6(3), 276- 285.
- Amichai-Hamberger, Y., & Vinitzky., G. (2010). Social Network Use and Personality.. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 1289-1295.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites. Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 1988-1997.
- Gunawardena, C.N. (1992). *Inter-university collaborations: Factors impacting group learning in computer conferencing*. Paper presented at the International Council of Distance Education 16 th World Conference, Bangkok, Thailand.
- Harrlow, L. (1995). Effects of Estimation Methods, Number of Indicators Per Factor, and Improper Solutions on Structural Equation Modeling Fit Indices. *Structural Equation Modeling A Multidisciplinary Journal*, 2(2), 119-143.
- House, J.S. (1981). *Work Stress and Social Support*. Reading, Mass: Addison-Wesley.
- Livingstone, S., & Bober, M. (2005). *UK Children Go Online: Listening to Young People's Experiences*, London, London School of Economics and Political Science.
Retrieved from www. Childre-go-online.net.



- Livingstone, S., & Bober, M. (2002). *Young People and New Media*, London, Sage.
- Moore, M., & Kearsley, G. (1996). The Relationship between the Leadership Styles of Lebanese Public School Principals and Their Attitudes towards ICT versus the Level of ICT Use by Their Teachers, *Distance education: A systems view. Belmont, 2*(1), 651-662.
- Perse, E. M., & BarBbato, C. A. (1992). Interpersonal Communication Motives and the Life Position of Elders. *Communication Research, 19*(4), 516-531.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. London:John Wiley & Sons.
- Sidney, C. M. (1976). Social support as a Moderator of Life Stress. *Psychosomatic Medicine, 38*(5), 300-314.
- Smith, M. A., & Kollock, P. (1999). *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Ross, C., Emily, S., Sisic, M., Jaime, M. A., & Simmering, M. G. (2009). Personality and motivations associated with Facebook use. *Computers in Human Behavior, 25*(2), 578-586.
- Walther, J. B. (1992). Relational Communication in Computer-Mediated Interaction. *Human Communication Research, 19*(1), 76