

ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม
จังหวัดนนทบุรี

นางสุพัตรา เขียวหวาน

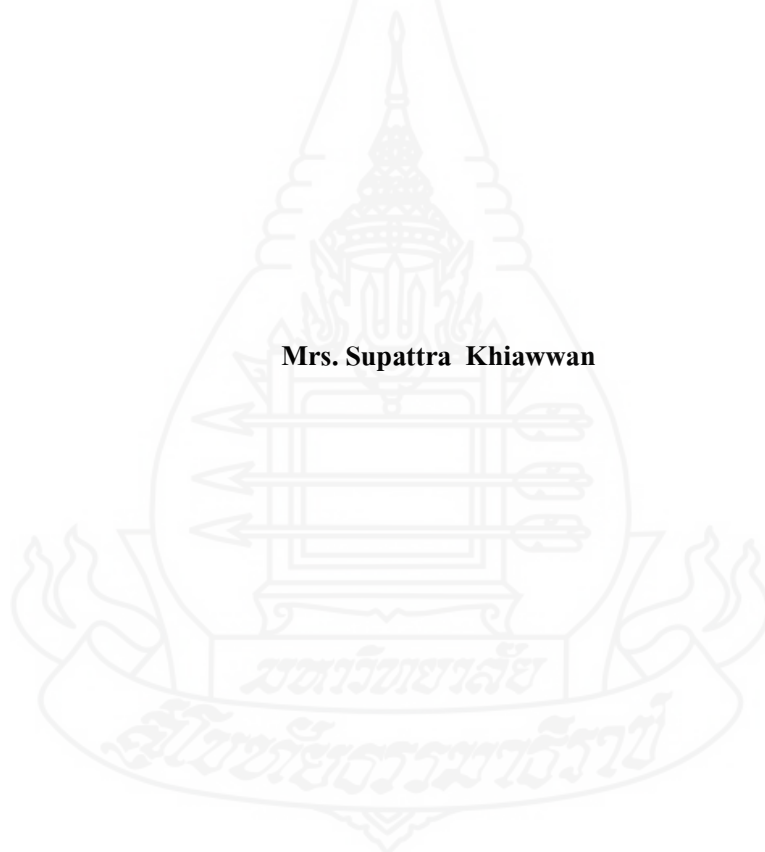


วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2556

**The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop
Information Literacy Skills of Mathayom Suksa I
Students of Khemampirataram School in
Nonthaburi Province**

Mrs. Supattra Khiawwan



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Guidance
School of Educational Studies
Sukhothai Thammathirat Open University

2013

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ชื่อและนามสกุล นางสาวพัชรา เขียวหวาน

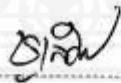
แขนงวิชา การแนะแนว

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ เมฆขจร
2. รองศาสตราจารย์ ดร. ถัดดาวรรณ ณ ระนอง

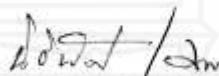
วิทยานิพนธ์นี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2557

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



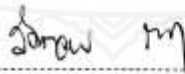
..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุศรี เลิศรัตน์เคชากุล)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ เมฆขจร)



..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ถัดดาวรรณ ณ ระนอง)



..... ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา

(ศาสตราจารย์ ดร. สิริวรรณ ศรีพหล)



ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ผู้วิจัย นางสุพัตรา เขียวหวาน รหัสนักศึกษา 2502400030

ปริญญา ศีษสาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนว)

อาจารย์ที่ปรึกษา (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ เมฆขจร

(2) รองศาสตราจารย์ ดร. ลัดดาวรรณ ฌ ระนอง ปีการศึกษา 2556

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้กระทำกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ และ (2) เปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศและของกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี จำนวน 80 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง แล้วสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน กลุ่มทดลองใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับโปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ (2) แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศมีค่าความเที่ยงเท่ากับ .74 และ (3) โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีทักษะการรู้สารสนเทศ สูงกว่าทักษะดังกล่าวก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ (2) ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่าทักษะดังกล่าวของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ ชุดกิจกรรมการแนะแนว ทักษะการรู้สารสนเทศ มัธยมศึกษา

Thesis title: The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop Information Literacy Skills of Mathayom Suksa I Students of Khemapirataram School in Nonthaburi Province

Researcher: Mrs. Supattra Khiawwan; **ID:** 2502400030;

Degree: Master of Education (Guidance);

Thesis advisors: (1) Dr. Nitipat Mekkhachorn, Assistant Professor;

(2) Dr. Laddawan Na Ranong, Associate Professor; **Academic year:** 2013

Abstract

This research was conducted with Mathayom Suksa I students of Khemapirataram School with the following objectives: (1) to compare information literacy skills of the experimental group students before and after using a guidance activities package to develop information literacy skills; and (2) to compare information literacy skills of the experimental group students who used the guidance activities package to develop information literacy skills with the counterpart skills of the control group students who received an information program.

The sample of 80 Mathayom Suksa I students was purposively selected from Khemapirataram School in Nonthaburi province. The sample was randomly assigned into the experimental group and the control group each of which comprised 40 students. The experimental group students used a guidance activities package to develop information literacy skills, while the control group students received an information program. The employed research instruments comprised (1) a guidance activities package to develop information literacy skills; (2) a test on information literacy skills, with reliability coefficient of .74; and (3) an information program. Statistics employed for data analysis were the mean, standard deviation, and t-test.

The findings of this study were (1) the post-experiment information literacy skills of the experimental group students who used the guidance activities package were significantly higher than their pre-experiment counterpart skills at the .01 level; and (2) the post-experiment information literacy skills of the experimental group students who used the guidance activities package were significantly higher than the post-experiment counterpart skills of the control group students who received an information program at the .01 level.

Keywords: Guidance activities package, Information literacy skill, Mathayom Suksa

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบัน มีความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) และการสื่อสารมากขึ้น มีการนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะมีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย ในการส่งอีเมลล์ การเข้าใช้เว็บไซต์ต่างๆ การส่งข้อมูล การเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต และยังมีการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวกับมือถือ เช่น มีการส่งข้อมูลผ่านทางมือถือ การสืบค้นข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง หรือ การสืบค้นข้อมูล การเล่นเกมผ่านทางมือถือ ด้านการสื่อสารมวลชน การใช้สื่อทางโทรทัศน์ วิทยุก็มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอข่าวสารความเป็นไปในสังคม ที่มีทั้งข่าวที่จริงและข่าวที่บิดเบือนจากความเป็นจริง ซึ่งสื่อสารสนเทศต่างๆ เหล่านี้มีทั้งประโยชน์และโทษในการเลือกรับบริโภคข้อมูล (www.socialth.blogspot.com)

ผลจากการพัฒนาด้านวิทยาการเทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลข่าวสารทั้งทางบวกและทางลบ ทั้งตัวอย่างที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม รวมทั้งเกิดการแข่งขันกันทางด้านเศรษฐกิจอย่างมาก ซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น จนมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต และส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมตามมาหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านความคิดและพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมเลียนแบบ ทั้งในด้านดีและด้านร้าย นอกจากนี้ยังมีผลกระทบต่อการศึกษาของเด็ก โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่น ที่มีพฤติกรรมติดเกมทำให้ไม่ตั้งใจเรียน เลียนแบบความรุนแรงในเกม จนท้ายที่สุด การตัดสินใจฆ่าตัวตายตามอย่างเกมที่ตนเองชื่นชอบซึ่งนับวันจะทวีความรุนแรงและมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น (อมรวิชัย นาคทรพรพ 2557)

จากสถานการณ์ดังกล่าว การที่ต้องเป็นผู้ที่รับข่าวสารมากมายมหาศาล จึงมีความจำเป็นที่ต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้สารสนเทศ ผู้ใช้สารสนเทศจึงต้องรู้จักวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร และตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นให้มากขึ้น ต้องใช้ความรู้และทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สามารถตอบข้อสงสัยของตนเองและนำไปใช้อย่างถูกต้องตามจริยธรรมและกฎหมาย

การปฏิรูปการศึกษาของไทยจึงมีแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้รู้ทักษะการรู้สารสนเทศ มีนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ มีความสามารถในการแสวงหา เข้าถึง และค้นหาสารสนเทศจากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย รู้เท่าทันสารสนเทศ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งรู้จักสังเคราะห์ข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับชีวิตของตน สังคมและประเทศชาติ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการสื่อสาร การใช้ภาษาอย่างถูกหลักและถูกต้องตามกฎหมาย (สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย 2550:7-8)

การรู้สารสนเทศ (information literacy) เป็นความรู้ความสามารถของบุคคลในการระบุความต้องการสารสนเทศของตนเอง ความสามารถในการค้นหา ประเมินคุณค่าและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีประสิทธิภาพ (American Library Association, 1989: 1) เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับทุกคนทุกสาขาอาชีพ ทั้งในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียน และการประกอบอาชีพ ดังนั้นการสอนให้เด็กมีความเข้าใจในปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ จึงมีความจำเป็นที่ต้องให้เด็กเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศเพื่อเป็นเครื่องมือใน

การคิดวิเคราะห์ ที่จะนำข้อมูลหรือข่าวสารที่ได้รับในชีวิตประจำวันมาใช้ได้อย่างเหมาะสม และรู้จักเลือกสื่อที่ดีมีประโยชน์มาใช้ในการดำเนินชีวิต

จากการสัมภาษณ์ครูที่ปรึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิตาราม พบว่า นักเรียนบางส่วนยังขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อสารสนเทศ เด็กชอบเล่นเกม และคุยติดต่อกันทางระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ไม่สนใจหรือตั้งใจเรียนหนังสือ ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ผลที่ตามมาคือขาดเรียนบ่อยทำให้ไม่มีสิทธิ์สอบ นอกจากนี้บางคนยังมีพฤติกรรมก้าวร้าวเลียนแบบเกมที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นผลจากการที่เด็กยังขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะการใช้สื่อสารสนเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว ผู้วิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ใช้ส่วนใหญ่ มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนรู้จักตนเอง หรือตระหนักรู้ในตนเอง และเป็นการพัฒนานักเรียนในด้านต่างๆ ในลักษณะขององค์รวม คือก่อให้เกิดความสมดุลทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม รวมทั้งการส่งเสริมการคิด และการแก้ปัญหา ตลอดจนการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม สามารถนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะพัฒนานักเรียนได้ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยมีขอบข่ายที่ครอบคลุม ในด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม นอกจากนี้ยังพบว่า ไม่มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่ตรงกับผู้วิจัยต้องการศึกษามาก่อนมีเพียงการวิจัย

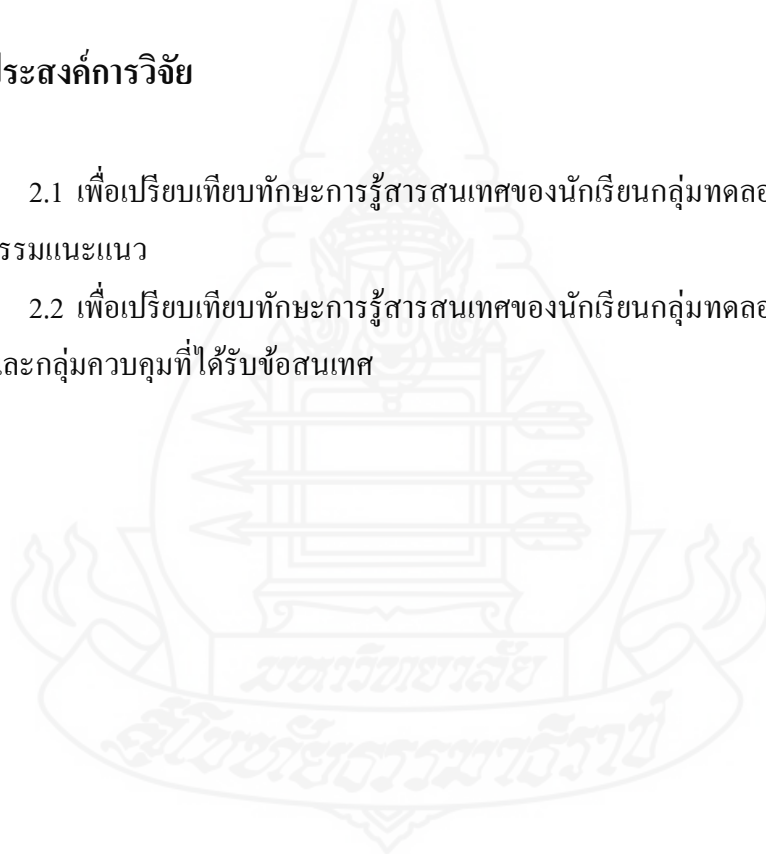
เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆ และการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่พึงประสงค์ ให้เกิดพฤติกรรมที่ถูกต้องและดีงาม

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัย ซึ่งมีหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ได้ตระหนักเห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศดังกล่าว ที่นับวันจะมีความจำเป็นในการดำรงชีวิตมากขึ้นในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่อาจส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ผู้รับสารหากไม่มีแนวทางหรือทักษะในการเลือกรับ และบริโภคข้อมูลข่าวสารดังกล่าว อันนำไปสู่ปัญหาทั้งทางส่วนตัวและสังคมตามมา ผู้วิจัยจึงคิดและพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศขึ้นมา เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาการรู้ทักษะการรู้สารสนเทศต่อไป

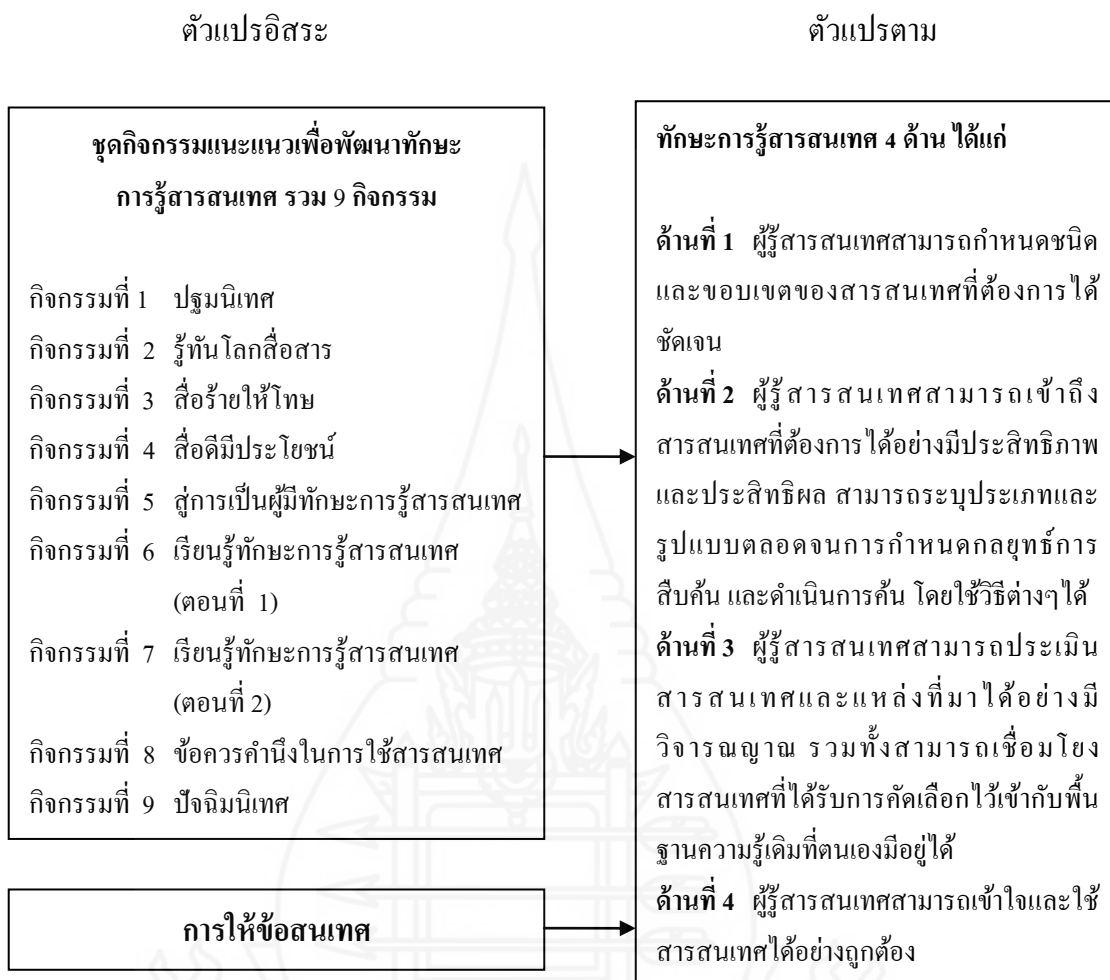
2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ



3. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

4.2 ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

5. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยดังนี้

5.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experiment) โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม

5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 640 คน

5.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 80 คน โดยเลือกแบบเจาะจง และสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 ห้องเรียนที่มีนักเรียนคละกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน

5.3 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย เริ่มตั้งแต่ เดือนพฤศจิกายน 2556-มีนาคม 2557

5.4 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

5.4.1 **ตัวแปรอิสระ** ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศและการให้ข้อเสนอแนะ

5.4.2 **ตัวแปรตาม** ได้แก่ ทักษะการรู้สารสนเทศ

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 **การรู้สารสนเทศ (Information Literacy)** หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ในลักษณะดังต่อไปนี้

6.1.1 ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1) กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้

2) กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้

3) กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

6.1.2 ด้านที่ 2. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆ ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี

1) รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ

2) ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด

3) เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้

4) กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่เหมาะสมได้

5) เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

6.1.3 ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี

1) ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)

2) ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ ถ้าต้องการ

6.1.4 ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง

1) นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงาน เช่น ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น

2) การเขียนอ้างอิงถูกต้อง

3) มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

6.2 ชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ และดำเนินกิจกรรมตามวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (for phases of the learning/ERGA) ได้แก่ (1) ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) (2) ขั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) (3) ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing) และ (4) ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) ในการวิจัยครั้งนี้ มีชุดกิจกรรมแนะแนวรวม 9 กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ 4 ด้าน ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ
- กิจกรรมที่ 2 รู้ทันโลกสื่อสาร
- กิจกรรมที่ 3 สื่อร้ายให้โทษ
- กิจกรรมที่ 4 สื่อดีมีประโยชน์
- กิจกรรมที่ 5 ผู้การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
- กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)
- กิจกรรมที่ 7 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)
- กิจกรรมที่ 8 ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ
- กิจกรรมที่ 9 ปัจฉิมนิเทศ

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี จะเป็นประโยชน์ ดังนี้

7.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่สามารถนำไปใช้ในเชิงปฏิบัติจริงได้

7.2 สามารถนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้วางแผนการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียน อันนำไปสู่การสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตแก่นักเรียนในสังคม สารสนเทศปัจจุบันต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี” ผู้วิจัยได้รวบรวมและประมวลแนวคิดและทฤษฎี บทความ เอกสารทางวิชาการ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมแนะแนว
 - 1.1.1 ความหมาย
 - 1.1.2 วัตถุประสงค์
 - 1.1.3 ความสำคัญของกิจกรรมแนะแนว
 - 1.2 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.4 การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 1.5.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 1.5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ
 - 2.1 ความหมายของการรู้สารสนเทศ
 - 2.2 ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ
 - 2.3 ทักษะการรู้สารสนเทศ
 - 2.4 ลักษณะของผู้รู้สารสนเทศ
 - 2.5 มาตรฐานการรู้สารสนเทศ ของประเทศต่างๆ
 - 2.6 ความจำเป็นในการรู้สารสนเทศ
 - 2.7 วงจรการรู้สารสนเทศ และแบบจำลองการรู้สารสนเทศ

2.8 แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อ

2.8.1 สื่อสิ่งพิมพ์

2.8.2 สื่ออินเทอร์เน็ต

2.8.3 สื่อมวลชน

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

2.9.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมแนะแนว

1.1.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว

ความหมายของกิจกรรมแนะแนว ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กรมวิชาการ (2545: 6) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบและพัฒนาศักยภาพของตน เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนในเชิงพหุปัญญา และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี ซึ่งผู้สอนทุกคนต้องทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษาด้านชีวิตการศึกษาต่อ และการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพ และการมีงานทำ

สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545: 11) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมแนะแนวว่า เป็นมวลประสบการณ์ทุกรูปแบบที่จัดให้หรือสนับสนุนให้ผู้รับบริการแนะแนวแต่ละคน แต่ละกลุ่มได้ปฏิบัติหรือได้มีส่วนร่วมเพื่อให้ผู้รับบริการบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาส่งเสริมป้องกัน และแก้ไขปัญหาทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

ประภัสสรา โลहनันทชัย (2548: 61) ได้สรุปความหมายของกิจกรรมแนะแนวไว้ว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถค้นพบ พัฒนาศักยภาพของตนเอง เสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ การเรียนเชิงพหุปัญญาและการสร้างสัมพันธภาพที่ดี รู้จักและเข้าใจตนเอง รู้ถึงความสามารถ ความสนใจ ความถนัด อันจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดและการวางแผน แก้ปัญหาตลอดจนสามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

พิมลรัตน์ ขุนแก้ว (2548: 28) กล่าวว่า กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมหรือบริการที่โรงเรียนต้องจัดให้กับนักเรียนทุกคน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้ค้นพบความสามารถและศักยภาพของตนเอง เพื่อเป็นการเสริมสร้างทักษะชีวิต วุฒิภาวะทางอารมณ์ ตระหนักคุณค่าในตนเองสามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่ากิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่ประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนวหลาย ๆ กิจกรรม ที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบสำหรับผู้รับบริการแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่ม ไปได้ปฏิบัติ หรือ ได้มีส่วนร่วมเพื่อให้ผู้รับบริการได้บรรลุเป้าหมายที่ตนจะพัฒนาหรือสร้างเสริมตนเอง ตลอดจนป้องกันหรือแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมทั้งด้านการศึกษาอาชีพ

1.1.2 วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคม

กิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคมที่จัดให้บุคคลในแต่ละวัย มีความแตกต่างกันตามความต้องการและสอดคล้องกับพัฒนาการของแต่ละวัย วัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคมก็จะแตกต่างกันไปตามแต่ละวัยด้วย ซึ่งได้แก่ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ ผู้ที่จะจัดกิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคมให้แก่บุคคลในวัยต่างๆ นั้นจะต้องประเมินความต้องการ (Need Assessment) ของบุคคล โรงเรียน องค์กร และชุมชนนั้นๆ ก่อน แล้วจึงตั้งเป็นวัตถุประสงค์เฉพาะในการจัดกิจกรรมหรือโปรแกรมการแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคมต่อไป (ลัดดาวรรณ ณ ระนอง 2544: 106)

ในที่นี้ผู้วิจัยขอกำหนดถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคมสำหรับวัยรุ่น ดังนี้

1. เพื่อช่วยให้นักวัยรุ่นมีเจตคติทางบวกต่อตนเอง ค้นพบเอกลักษณ์ของตนเอง และพัฒนาเป็นบุคคลที่สมบูรณ์เต็มศักยภาพในชุมชนนั้น
2. เพื่อช่วยให้นักวัยรุ่นสามารถเผชิญและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับพัฒนาการด้านร่างกายที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
3. เพื่อช่วยให้นักวัยรุ่น ได้พัฒนาตนเองให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีสุขภาพจิตดี และสามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น ชุมชน และสิ่งแวดล้อม
4. เพื่อช่วยให้นักวัยรุ่นตระหนักถึงคุณประโยชน์ของการรู้จักควบคุมอารมณ์ และแสดงอารมณ์ได้อย่างสมดุลและถูกกาลเทศะ
5. เพื่อช่วยให้นักวัยรุ่นมีทักษะทางสังคม สามารถคบหาเพื่อนต่างเพศได้อย่างผู้ที่มีสติปัญญาและความคิด

6. เพื่อช่วยให้วัยรุ่นรู้จักพึ่งพิงตนเอง และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

7. เพื่อช่วยให้วัยรุ่นมีทักษะในการดำเนินชีวิตตามที่วัยรุ่นต้องเผชิญในสังคมและสิ่งแวดล้อม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมแนะแนว ด้านส่วนตัวและสังคม มุ่งให้วัยรุ่นนั้นเสริมสร้างการพัฒนาตนเองให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีสุขภาพจิตดี ตระหนักถึงการควบคุมอารมณ์ของตนเองให้ได้ และสามารถจัดการกับปัญหาด้านร่างกายที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างผู้มีสติปัญญา และดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.1.3 ความสำคัญของการจัดกิจกรรมแนะแนว

กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนา สร้างเสริม ปกป้อง และแก้ไข ปัญหาให้กับทุกกลุ่มคนทั้งเด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ ในขอบข่ายด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม โดยมีรูปแบบและเทคนิคหลากหลาย อาจเป็นกิจกรรมแนะแนวโดยตรงหรือผสมผสานในการเรียน

การสอน การฝึก อบรม ประชุมสัมมนา ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม ดังที่ สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545:8-10) กล่าวว่า การดำเนินกิจกรรมแนะแนวหากกระทำได้เหมาะสม จะส่งผลดีต่อผู้รับบริการในการแก้ปัญหา เช่น การทะเลาะวิวาท พฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ ปัญหา ยาเสพติด การขาดความมีระเบียบวินัย ขาดคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบ ซึ่งหากบุคคลเหล่านี้ได้รับการช่วยเหลือที่เหมาะสม โดยใช้กระบวนการทางการแนะแนวก็น่าจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่แก้ปัญหาได้ซึ่งจะส่งผลดีต่อผู้เกี่ยวข้อง ชุมชน สังคม และนอกจากช่วยให้ผู้รับบริการได้พัฒนาตนเองแล้วยังสามารถสร้างคุณประโยชน์แก่สังคมได้ ช่วยให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ซึ่งเป็นเป้าหมายที่สังคมปัจจุบันปรารถนาให้เกิดขึ้น ดังนั้น กิจกรรมแนะแนวจึงมีความสำคัญทั้งต่อผู้ให้และผู้รับบริการ

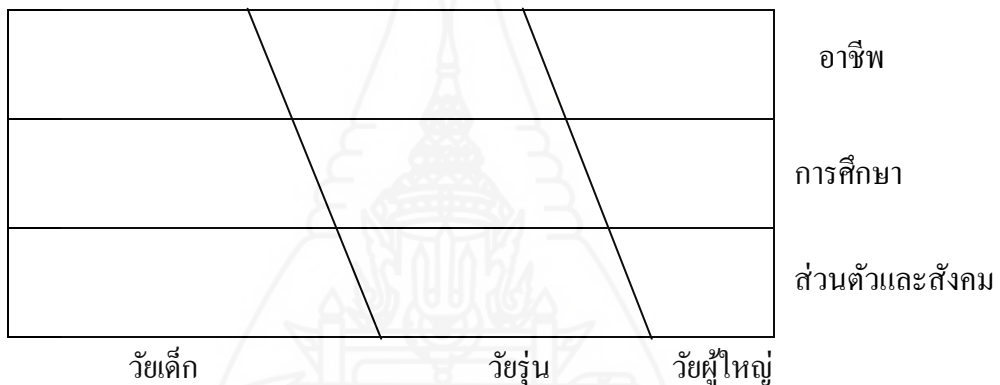
จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความสำคัญของกิจกรรมแนะแนวเป็นการ มุ่งเน้นให้ผู้รับบริการ และผู้ให้บริการมีแนวทางในการดำเนินกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในทุกด้าน ทุกวัย ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าของ สังคมและประเทศชาติ

หลักการ แนวทาง และเทคนิคการจัดกิจกรรมแนะแนว

สมร ทองดี และปราณี รามสูต(2545: 29-41) ได้กล่าวถึงหลักการพัฒนากิจกรรมแนะแนวสรุปได้ดังนี้คือ

1. ลักษณะของสิ่งที่ต้องพัฒนา ในการพัฒนากิจกรรมแนะแนวครอบคลุม ขอบข่ายของการแนะแนว ทั้งด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัว และสังคมโดยคำนึงถึง ปัจจัยในด้านต่างๆ อาทิ ความจำเป็นและความต้องการของผู้รับบริการ สภาพสังคม และปัญหา กระแสโลกาภิวัตน์ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พระราชบัญญัติการศึกษา แผนพัฒนางานแนะแนว ฯลฯ เพื่อกำหนดเป็นวัตถุประสงค์ในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว โดยให้สอดคล้องกับปรัชญาการแนะแนว ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาการเสริมสร้างตนเอง สามารถแก้ปัญหาป้องกันปัญหาได้

2. ลักษณะของผู้รับบริการ การพัฒนากิจกรรมแนะแนวจะต้องจัดให้สอดคล้องกับพัฒนาการแต่ละวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย 3 วัย ในผู้รับบริการ 3 วัย อาจแสดงได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 แสดงการให้นำหน้างานแนะแนวแต่ละด้านกับผู้เรียนแต่ละวัย

ที่มา: โกศล มีคุณ (2544) “การแนะแนว จริยธรรม และวิชาชีพ” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาหลักการและแนวทางการแนะแนว* หน่วยที่ 1 หน้า 24 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ตามภาพที่แสดงนี้เป็นบทบาทการแนะแนวในขอบข่ายต่างๆ โดยภาพรวมของผู้รับบริการแนะแนวแต่ละวัย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากบุคคลมีความแตกต่างกัน ทั้งด้านส่วนตัว สภาพแวดล้อม และประสบการณ์ทางสังคม แม้จะเป็นผู้ที่อยู่ในวัยเดียวกันก็อาจต้องการบริการที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

2.1 วัยเด็ก เป็นวัยที่ชอบสนุกสนาน สนุกสนาน สนใจการเล่น รับรู้เชิงรูปธรรม มากกว่านามธรรม ควรเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ปนเล่น ส่งเสริมการแสดงออก ใช้สื่อ หรือกิจกรรม สอดแทรกการพัฒนาทักษะทางสังคม และเน้นกิจกรรมเป็นกลุ่ม

2.2 วัยรุ่น เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นต้องการการยอมรับ ความเป็นอิสระเสรี แสวงหาเอกลักษณ์และบทบาท สนใจการมีอุดมการณ์แห่งชีวิต มีพลังมากทั้งด้านร่างกาย ความคิด และปัญญา ควรเน้นกิจกรรมแบบกลุ่มและให้ลงมือปฏิบัติมากที่สุด การฝึกทักษะสังคมด้านการยอมรับ ส่งเสริมกิจกรรมประเภทที่ช่วยให้ได้แสดงออก ให้มีการคิด สังเคราะห์กรณีศึกษา ใช้สื่อ เกม เพลง กระบวนการกลุ่มที่สอดคล้องกับยุคสมัย

2.3 วัยผู้ใหญ่ เป็นวัยที่มีประสบการณ์ชีวิตหลายด้าน มีสถานะทางสังคมมีอาชีพ มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ แต่อาจมีปัญหาบางประการที่เกี่ยวกับการปรับตัวทางอาชีพและสังคม ควรเน้นกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ระหว่างผู้รับบริการและผู้ให้บริการ เน้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ หาเหตุผลและเสนอแนวคิด ควรหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ให้ผู้รับบริการเล่นสนุกสนานหรือออกท่าทางมากเกินไป

3. ลักษณะของกิจกรรม การพัฒนากิจกรรมแนะแนวแบ่งเป็นลักษณะที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมที่จัดเป็นกลุ่ม ได้แก่ กิจกรรมแบ่งกลุ่มทำงาน กระบวนการกลุ่มกลุ่มสัมพันธ์ ส่วนกิจกรรมที่จัดเป็นรายบุคคลและหรือจัดเป็นกลุ่ม ได้แก่ กิจกรรมเพื่อให้เกิดการปรึกษา บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การสาธิต การทดลอง ฝึกปฏิบัติ การสืบค้น ซึ่งผู้พัฒนากิจกรรมจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับผู้รับบริการและปัจจัยสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ด้วย

4. ประโยชน์ของการนำไปใช้ ซึ่งเป็นหัวใจการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยมุ่งเน้นให้ ผู้รับบริการสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ในปัจจุบันนิยมเรียกว่า "นำองค์ความรู้สู่วิถีชีวิต"

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปหลักการพัฒนากิจกรรมแนะแนวได้ว่า เป็นการจัดเพื่อพัฒนาให้แก่ผู้รับบริการทุกคน ทั้งวัยเด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ โดยจัดให้ครอบคลุมขอบข่ายการแนะแนว ทั้งทางด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านส่วนตัวและสังคม ให้รู้จักตนเอง และสิ่งแวดล้อมสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

แนวทางในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ ดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรม สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545: 44-59) ได้เสนอแนวทางในการกำหนดวัตถุประสงค์ของกิจกรรมแนะแนวตามแนวของมูโรและคอตท์แมน (Muro & Kottman) ไว้ดังนี้

1.1 เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกที่ดีของผู้รับบริการต่อการมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น

1.2 เพื่อให้ผู้รับบริการค้นหาความหมายให้ชีวิตด้านการเรียนรู้ มีชีวิตแห่งการเรียนรู้ในทุกย่างก้าวของประสบการณ์

1.3 เพื่อเสริมสร้างพัฒนาให้ผู้รับบริการมองเห็นตนเองในแง่บวก

1.4 เพื่อส่งเสริมให้ผู้รับบริการศรัทธา มองเห็นคุณค่าในตนเอง

1.5 เพื่อเพิ่มศักยภาพด้านการตระหนักรู้ตนเองของผู้รับบริการและให้ตระหนักในความสามารถที่จะแสดงตนในสังคมได้อย่างเหมาะสม

1.6 เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจและเข้าใจค่านิยมของตน รวมทั้งคุณลักษณะอื่นๆ

1.7 เพื่อเสริมสร้างให้ผู้รับบริการรู้จักยอมรับผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเองมองโลกในแง่ดี

1.8 เพื่อให้ผู้รับบริการมีทักษะด้านการเรียนรู้ในสิ่งพื้นฐานที่คนธรรมดาสามัญทั่วไปพึงเรียนรู้ได้

1.9 เพื่อพัฒนาเสริมสร้างทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาของผู้รับบริการ

1.10 เพื่อเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมโดยให้ประพฤติปฏิบัติเยี่ยงคนที่มีความรับผิดชอบทั่วไปได้

1.11 เพื่อเสริมสร้างเจตคติทางบวกต่อการมีวิถีชีวิตที่เหมาะสม ทั้งด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัวและสังคม

2. การกำหนดขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนว ควรกำหนดขอบข่ายของกิจกรรมว่าจะจัดกิจกรรมแนะแนวด้านใด จัดให้แก่ใคร จัดลักษณะใด

3. การกำหนดขั้นตอนของกิจกรรมที่เป็นขั้นตอนหลัก 4 ขั้นตอน คือ 1) แลกเปลี่ยนประสบการณ์ 2) สะท้อนกลับการรับรู้ 3) สรุปสาระสู่ชีวิต และ 4) คิดและนำไปปฏิบัติ

4. การเลือกใช้เครื่องมือและสื่อประกอบกิจกรรมที่เหมาะสม เป็นปัจจัยที่ช่วยให้สามารถจัดกิจกรรมได้บรรลุวัตถุประสงค์

5. การประเมินคุณภาพของกิจกรรมแนะแนวว่ามีจุดเด่น หรือจุดอ่อนอย่างไรเพื่อนำไปสู่การปรับและพัฒนากิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

6. การทำคู่มือกิจกรรมแนะแนว เพื่อช่วยให้ผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างราบรื่น ทั้งยังเป็นการเผยแพร่แนวคิดและแนวทางในการจัดกิจกรรมแนะแนวต่อไป

จากข้อความข้างต้น สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนากิจกรรมแนะแนวจะต้องดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน และประเมินผลการดำเนินการเป็นระยะ เพื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมแนะแนวที่จัดขึ้น

เทคนิคการจัดกิจกรรมแนะแนว

การจัดกิจกรรมแนะแนวควรมีเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนดึงความคิดเห็นของ จำเนียร ช่วงโชติ (2527: 118-120) ได้เสนอแนะเทคนิคในการสอนแนะแนวไว้ว่า

1. ควรจัดบรรยากาศให้เป็นกันเอง ให้นักเรียนรู้สึกอิสระ สบายใจในการแสดงออก
2. กระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกมากที่สุดทั้งในด้านความคิด ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าในการพูดและความรู้สึกที่ต้องการระบายออก
3. เปิดโอกาส กระตุ้นและช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรียนรู้แก้ปัญหาและปฏิบัติงานร่วมกันให้ได้มากที่สุด
4. กระตุ้นและช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดโปรแกรมต่างๆ และมอบหมายความรับผิดชอบให้ทำงานในกิจกรรมนั้นๆ ตามความถนัด ความสามารถและความสนใจ
5. ไม่ควรอย่างยิ่งในการสอนแบบปาฐกถาโดยครูพูดคนเดียวและให้นักเรียนจดเอา
6. เวลาของกิจกรรมแนะแนวควรเป็นเวลาของนักเรียนจริงๆ และต้องใช้เวลาเหล่านั้นให้เกิดความเจริญงอกงามของนักเรียนในทุกๆ ด้านอย่างเต็มที่
7. ครูผู้สอนต้องวางแผนและเตรียมตนเองในเรื่องเนื้อหา วิธีการให้ความรู้และกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วม โดยนำหลักจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ เพื่อกระตุ้นจูงใจให้นักเรียนสนใจ
8. ครูและนักเรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เรียนรู้หน้าที่ของตนมีพันธะต่อกัน
9. มีการนำเอาหลักการของขบวนการกลุ่มหรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Process) และเทคนิคการสอนการต่างๆ มาใช้เพื่อการพัฒนาผู้เรียน
10. ครูผู้สอนกิจกรรมแนะแนว ควรมีสমุดบันที่รายละเอียดต่างๆ ของการสอนไว้ทุกครั้ง
11. ในการสอนกิจกรรมแนะแนว ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่ม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำเวลามีปัญหา

เช่นเดียวกับที่กรมวิชาการ (ม.ป.ป.: บทนำ) กล่าวว่า ในการจัดกิจกรรมแนะแนวทุกครั้ง ครูต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นก่อนแล้วจึงแสดงความคิดเห็นตาม หรือแสดงความคิดเห็นในกรณีไม่เห็นด้วยพร้อมเหตุผลประกอบและไม่คว่นตัดสินคำตอบ หรือทัศนคติ

ของนักเรียนว่าถูกหรือผิด แต่พยายามให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นด้วยเหตุผลของเขา เพราะคำตอบหรือทัศนคติของนักเรียนแต่ละคนย่อมถูกสำหรับเขา เขาย่อมมีเหตุผลในคำตอบครู ต้องแสดงท่าทางด้วยการยิ้มแย้มแจ่มใส เป็นมิตรทั้งคำพูด น้ำเสียงและท่าทาง ต้องใช้อารมณ์ขันเป็น มีการสังเกตและบันทึกการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักเรียนในกลุ่มขณะจัดกิจกรรมทั้ง พฤติกรรมที่แสดงออกและความรู้สึก ฟัง สะท้อนความรู้สึก (ความคิด) ของคำตอบนักเรียน มีการใช้คำพูดกระตุ้นให้เด็กคิดเพื่อแก้ปัญหาและหาคำตอบด้วยตนเองอย่างมีเหตุผล กล่าวชื่นชมเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานกลุ่มร่วมกัน เน้นบรรยากาศที่เป็นประชาธิปไตย ใช้เหตุผล สะท้อนค่านิยมของนักเรียนจากคำตอบที่เป็นเหตุผล หากนักเรียนค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือแก้ปัญหาบางอย่างไม่ได้ ครูอาจยกตัวอย่างคำตอบของตนนำทางได้ และควรเตรียมอุปกรณ์ทุกครั้งก่อนจัดกิจกรรม นอกจากนี้ควรให้นักเรียนทุกคนได้รับทราบข้อตกลงเบื้องต้นในการร่วมกิจกรรม

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าเทคนิคการจัดกิจกรรมแนะแนวช่วยให้ผู้วิจัยได้แนวทางกระบวนการ และการเลือกใช้เทคนิคที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีบทบาท และมีส่วนร่วมมากที่สุด ผู้จัดกิจกรรมเป็นเพียงผู้กระตุ้นจัดบรรยากาศ และเตรียมอุปกรณ์ต่างๆให้พร้อม

1.2 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว

บุญเกื้อ ควรวาเวช (2529: 2) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสอน ประกอบด้วย คู่มือครูโดยมีรายละเอียด คำชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการ อุปกรณ์และการประเมิน นอกจากนี้ นักวิชาการบางท่านให้ความหมายของชุดแนะแนว หรือกิจกรรมแนะแนวว่าเป็นการชุดการสอน คือ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่ง ซึ่งเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบของสื่อความหมายระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งประกอบด้วย คำแนะนำให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุพฤติกรรมตามเป้าหมาย การรวบรวมเนื้อหาที่จะมาสร้างนั้น ได้มาจากขอบข่ายความรู้ที่หลักสูตรต้องการให้นักเรียนได้เรียนรู้ และเนื้อหาจะถูกต้องชัดเจนที่จะสื่อความหมายให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย ชุดการแนะแนวเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอนนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งประกอบด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การอภิปราย การรายงานเป็นกลุ่มและรายบุคคล การแสดงบทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง เป็นต้น และมีการใช้สื่อประกอบ เช่น แผนภูมิ แผ่นภาพ วิดีทัศน์ แผ่นโปรงใส เป็นต้น

วิลาวัลย์ บุญวัฒน์ (2532: 8) กล่าวว่า ชุดการแนะแนว หมายถึง เครื่องมือที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบ โดยจัดสื่อการสอนแบบประสม ได้แก่ วัสดุโอบ เทปประกอบ เอกสารและใช้กระบวนการกลุ่มประกอบการสอน

สุรจิต วรรณารักษ์ (2540: 9) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแนะแนว เป็นเครื่องมือช่วยสอน ประกอบด้วย รูปภาพ สไลด์ เทปเพลง ที่จะช่วยให้นักเรียนได้ดียิ่งขึ้น หลักจากที่นักเรียนเรียนด้วยชุดการสอนจบแต่ละบทเรียน นักเรียนสามารถทราบความก้าวหน้าของตนเองจากการทำแบบทดสอบที่มีอยู่ในชุดการเรียนการสอน

จากความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนวที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึง เครื่องมือทางการแนะแนวที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนวหลายกิจกรรม และมีการจัดสื่อแบบผสม เพื่อให้ผู้รับบริการเกิดการเรียนรู้และมีการพัฒนาตามจุดประสงค์ของกิจกรรม

1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนว

จิรภา สุกิจจวนิช (2548: 25) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดวิชากิจกรรมทางการแนะแนวที่จัดขึ้นในรูปแบบของการฝึกอบรม ว่ามีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบชุดกิจกรรมแนะแนวแตกต่างกันไป เช่น จากมติของที่ประชุมคณะกรรมการบริหารหลักสูตรวิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ครั้งที่ 5/2531 ประจำปีภาคต้นปีการศึกษา 2531 ลงวันที่ 27 กันยายน 2531 ในวาระที่ 3 วลัยลักษณ์ ภักดีผล (2533: 9) ให้ข้อสรุปว่า “ชุดการแนะแนว” ควร มีรายละเอียดดังนี้

1. คณะกรรมการบริหารหลักสูตรวิชาเอกจิตวิทยาการแนะแนว

1.1 คู่มือครู ซึ่งประกอบด้วย คำชี้แจงทั่วไป วัตถุประสงค์ วิธีการใช้และเครื่องมือวัด เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม การใช้แบบทดสอบ เป็นต้น

1.2 โปรแกรมกิจกรรม หัวข้อเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย ชื่อกิจกรรมวัตถุประสงค์ วิธีดำเนินการ อุปกรณ์ และการประเมิน

ความคิดเห็นของ ดวน (ปีนั้นที่ 2538: 23 อ้างอิงมาจาก Duance 1973: 169-174 อ้างถึงใน คำภู จำพันธ์ 2546: 32) กล่าวว่า ควรประกอบด้วยโครงสร้างพื้นฐาน 7 ส่วนคือ หลักการและเหตุผล รายละเอียดของเนื้อหา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ การค้นหาทางเลือกหรือกิจกรรมในการแสดงออก (เลือกกิจกรรม) เครื่องมือในการประเมินผลเบื้องต้น (การประเมินผลตนเอง และการประเมินผลภายหลัง) และคู่มือการใช้ นอกจากนี้ยังมีข้อสรุปจากการเข้าร่วมสัมมนาเข้มของคณาจารย์และนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาแขนงการแนะแนว

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ปีการศึกษา 2545 (22 กันยายน 2545) ได้กำหนดว่า ชุดกิจกรรม
 แนวโน้มประกอบด้วย

1. คู่มือผู้ให้บริการ ซึ่งมีคำชี้แจงการเตรียมการของผู้ให้บริการแนว แนวแผนการ
 จัดกิจกรรมต่างๆ

2. คู่มือผู้รับบริการ ซึ่งมีใบงาน ใบความรู้ และแบบทดสอบก่อน-หลัง

3. สื่อหรืออุปกรณ์การจัดกิจกรรม

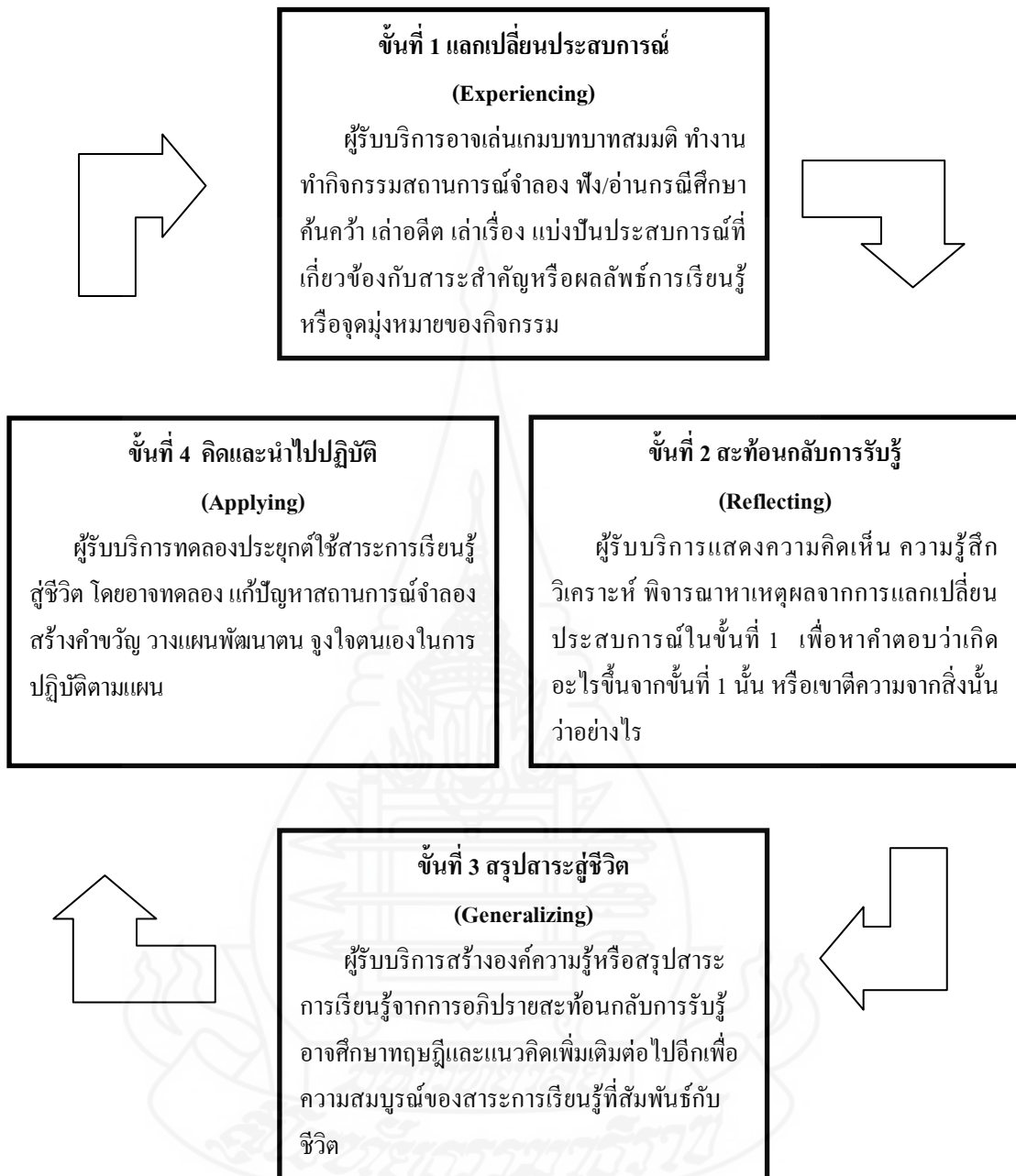
จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนวใหม่ที่จัดขึ้นใน
 รูปแบบของการฝึกอบรม ควรประกอบด้วย (1) คู่มือผู้ให้บริการซึ่งมีคำชี้แจงการเตรียมการของผู้
 ให้บริการ (ผู้จัดกิจกรรม) แผนการจัดกิจกรรมต่างๆ (2) คู่มือผู้รับบริการ (ผู้ร่วมกิจกรรม) ซึ่งมีใบ
 งาน ใบความรู้แบบทดสอบก่อน-หลัง และ (3) สื่อ อุปกรณ์การจัดกิจกรรม

1.4 การพัฒนาชุดกิจกรรมแนว

การจัดกิจกรรมแนว เน้นการจัดกิจกรรมโดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้
 แบบมีส่วนร่วม (Participation learning) ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning)
 และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มเป็นสำคัญ (Group process learning) ซึ่งผู้สร้างทฤษฎีการ
 เรียนรู้เชิงประสบการณ์มีหลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มก็มีคำอธิบายแตกต่างกันไปบ้างในบางส่วนจาก
 ผลการศึกษารวบรวมของคัทเนอร์ และแนคเลอร์ (Kottman Ashby & Degraaf, 2001: 4 อ้างถึงใน
 สมร ทองดี และปราณี รามสูต 2545: 50) ซึ่งการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นี้ มีขั้นตอนการดำเนิน
 กิจกรรม ซึ่งจะกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวงจรเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (four phases of
 the learning cycle/ ERGA) ประกอบด้วย

1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing)
2. ขั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting)
3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing)
4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying)

แลกเปลี่ยนประสบการณ์ --> สะท้อนกลับการรับรู้ --> สรุปสาระสู่ชีวิต --> คิดและนำไปปฏิบัติ



ภาพที่ 2.2 แสดงขั้นตอนและวงจรกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ที่มา: สมร ทองดี และปราณี รามสูต(2545) “แนวคิดในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมแนะแนว* หน้าที่ 9 หน้า 40
 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมแนะแนวในขั้นที่ 4 คือ การคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นให้ผู้รับบริการสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง หรือในปัจจุบันนิยมเรียกว่า “นำองค์ความรู้สู่วิถีชีวิต” (apply the new information to daily life) ซึ่งเปรียบได้กับหัวใจของการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ส่งผลให้ครูที่ปรึกษาเกิดการรู้จัก เข้าใจตนเอง เข้าใจหน้าที่และบทบาทในการปฏิบัติหน้าที่ครูที่ปรึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถประยุกต์และบูรณาการความรู้ทางการแนะแนวสู่การปฏิบัติงานในการเรียนการสอน มีทักษะและประสบการณ์ให้บริการแนะแนว รวมทั้งการให้การปรึกษาเบื้องต้นและสามารถให้ความช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมแนะแนว

1.5.1 งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า มีผู้วิจัยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาส่งเสริม แก้ไขป้องกันพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนี้

บุษบากร ดันทวารธณ (2545) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเองตามแนวคิดของคูเปอร์สมิธ และพฤติกรรมเรียนที่พึงประสงค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ใน โรงเรียนเขलगันคร จังหวัดลำปาง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิทยาภรณ์ พิทยาธรกุล (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อปรับพฤติกรรมก่อนวันในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาหลวงสังักัดกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีพฤติกรรมก่อนวันในชั้นเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศิริรัตน์ แสนยากุล (2546: 70) ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาธุประดิษฐ์ กรุงเทพมหานคร ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัมพร แสงวิเชียง (2546: 4) ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการที่มีต่อพฤติกรรมประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุดบากราชบุรีบำรุงจังหวัดสกลนคร ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการมีพฤติกรรมประชาธิปไตยสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการ

วาริ คชศิลา (2546: 4) การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสองพี่น้องวิทยา จังหวัดสุพรรณบุรี ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ถำภู จำพันธุ์ (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติตนกับเพื่อนต่างเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสีตบุตรบำรุง กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีการปฏิบัติตนกับเพื่อนต่างเพศหลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พระมหาเกรียงศักดิ์ สุทธิชาติ (2548) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเจริญภูวนาตามแนวสติปัฏฐาน 4 ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 2 จังหวัดราชบุรี พบว่า เยาวชนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลงหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเจริญภูวนาตามแนวสติปัฏฐาน 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เยาวรักษ์ ปวงคำคง (2549: 4) การใช้กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชาวเขาที่อยู่ในหอพัก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแม่สะเรียงบริพัตรศึกษา อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผลการทดลองพบว่า หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น

จินตนา บัวเขียน (2550) ศึกษาเรื่อง ผลการฝึกเพื่อพัฒนาความเชื่อในการควบคุมสาเหตุและผลจากการกระทำของตนของนักเรียนวัยรุ่นที่มีจิตลักษณะแตกต่างกันด้วยชุดกิจกรรมแนะแนว กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนวัยรุ่นชายและหญิงอายุระหว่าง 13-15 ปี ของโรงเรียนนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี ปีการศึกษา 2550 จำนวน 60 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในการฝึกเพื่อพัฒนาความเชื่อในการควบคุมสาเหตุและผลจากการกระทำของตน จำนวน 10 กิจกรรม จากผลการวิเคราะห์ความเชื่อในการควบคุมสาเหตุและผลจากการกระทำของตน เมื่อพิจารณาตามตัวแปร คือ การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว (การฝึก) กับภูมิหลังทางชีวสังคม ได้แก่ เพศ ผลการเรียนเฉลี่ย และอาชีพของผู้ปกครอง จากผลการวิจัย ไม่พบนัยสำคัญทางสถิติของความแปรปรวนระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกับภูมิหลังทางชีวสังคม

ภัทรพร ชมพูนุช (2550) ศึกษาเรื่อง “ผลการฝึกเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในคุณค่าของสิ่งที่รอคอยของนักเรียนวัยรุ่นที่มีจิตลักษณะแตกต่างกันด้วยชุดกิจกรรมแนะแนว” โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนวัยรุ่นชายและหญิง อายุระหว่าง 10-13 ปี จากโรงเรียนบ้านพลอย จังหวัดปทุมธานี จำนวน 60 คน จากผลการวิจัยไม่พบนัยสำคัญทางสถิติของความแปรปรวนระหว่างการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกับภูมิหลังทางชีวสังคม

ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกับภูมิหลังทางชีวสังคม ในการวิจัยพบว่า ภูมิหลังทางชีวสังคมของนักเรียนเพิ่มเติมด้วยได้แก่ เพศ ผลการเรียนเฉลี่ย และอาชีพของผู้ปกครอง โดยมุ่งศึกษาว่า กลุ่มทดลองที่มีภูมิหลังทางชีวสังคมแตกต่างกัน มีทักษะชีวิตด้านสังคมที่แตกต่างกัน หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคม

ราตรี ประชุมพันธ์ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อความขยันหมั่นเพียรและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไร่ จังหวัดยโสธร พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีคะแนนความขยันหมั่นเพียรและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนสูงกว่าหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุมาพร สงสุวรรณ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจิตรลดา พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีคะแนนเฉลี่ยของความมีวินัยในตนเองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรนุช เอกจริยกร (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดปากน้ำวิทยาคม กรุงเทพมหานคร พบว่า (1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 (2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อชุดกิจกรรมแนะแนวอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

วรฉัตร ไตรทิพย์ (2552: 59-60) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อส่วนรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านถนน (ประสมทรัพย์ประชานุกูล 1) จังหวัดบุรีรัมย์พบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา พฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อส่วนรวม มีพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อส่วนรวมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อส่วนรวม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อ ส่วนรวมมีพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อส่วนรวมสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

พรทรัพย์ ชื่นในเมือง (2554: 60-65) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพฤติกรรมที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมมีจิตสาธารณะของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีราชินูทิศ จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามหลักการของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม นักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการมีจิตสาธารณะสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมดังกล่าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังจากทดลองนักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยชุดกิจกรรมแนะแนวตามหลักการของทฤษฎีพฤติกรรมนิยมมีจิตสาธารณะโดยแยกตามรายองค์ประกอบของจิตสาธารณะ 3 องค์ประกอบสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

แมค โคลแมน (Macroman, 1975: 109) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชุดการสอนและกิจกรรมกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนร่วมกับกิจกรรมกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษามากกว่านักเรียนที่ใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดการสอนเพียงอย่างเดียวมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่านักเรียนที่เรียน โดยใช้กิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมแนะแนวมีส่วนช่วยในการพัฒนานักเรียนในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านส่วนตัวและสังคม ในการช่วยเสริมและสนับสนุนปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ความคิด เจตคติ ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ

ความหมายและความสำคัญของสารสนเทศ

ความหมาย สารสนเทศมีความหลากหลายที่หลากหลายนับอยู่กับว่าจะนำไปใช้ในสถานการณ์ใด สารสนเทศในบางความหมายเหมาะกับบางสาขาวิชา แต่มีความแตกต่างกันตามบริบทที่ต่างกัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่แตกต่างและองค์ประกอบตามบริบท

สมพร พุทธาพิทักษ์ผล (2546) ได้กล่าวถึงความหมายของสารสนเทศในเชิงของความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ไว้ว่า สารสนเทศ เป็นการนำข้อมูลซึ่งเป็นข้อเท็จจริง ซึ่งอาจอยู่ในรูปของตัวเลข ตัวอักษร ภาพ หรือเสียง มาประมวลอันเป็นกระบวนการในการเพิ่มคุณค่าให้กับข้อมูลนั้นๆ ทำให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ได้ ในขณะที่ความรู้เป็นความเข้าใจหรือความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งบุคคลได้สังเคราะห์หรือทำความเข้าใจจากสารสนเทศ

มาลี ถ้ำสกุล (2546) ได้สรุปให้ความหมายคำว่า สารสนเทศ มีความหมายครอบคลุม ข้อมูล ข้อเท็จจริง ทรัพยากรสารสนเทศ ความรู้ สื่อบันทึก ความคิด ประสบการณ์

คีแนน (Keenan, 2000) ให้ความหมายว่า สารสนเทศ หมายถึง ความรู้ ข้อมูล ข้อเท็จจริง ต่างๆ ที่ผ่านการประมวลหรือวิเคราะห์ผลสรุปด้วยวิธีการต่างๆ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

ดังนั้น สารสนเทศ จึงหมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริง เหตุการณ์ ความรู้ ประสบการณ์ ความคิด ที่อยู่ในรูปของตัวเลข อักษร ภาพ หรือเสียง ที่ผ่านการประมวลผล มีการถ่ายทอดและบันทึกไว้ในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับสารทราบ และนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ความสำคัญของสารสนเทศ มีผู้กล่าวถึง ดังนี้

สารสนเทศมีความสำคัญ และเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้ การที่มนุษย์จะดำรงชีวิตที่ดีในสังคมปัจจุบัน มนุษย์จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้เข้ากับสถานการณ์โดยรู้จักแสวงหา และเลือกสรรสารสนเทศที่เหมาะสมทั้งต่อตนเอง และสังคม (มาลี ถ้ำสกุล 2546)

สารสนเทศเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการดำรงเผ่าพันธุ์ และการเอาชนะภัยอันตรายต่างๆ ทำให้สภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์เป็นอยู่ของมนุษย์ดีขึ้น มนุษย์ได้เล็งเห็นความสำคัญของสารสนเทศ จึงได้คิดค้นตัวอักษรที่ใช้ในการบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์เพื่อไว้ถ่ายทอดต่อไป (ยีน ภูววรรณ 2546)

สารสนเทศเป็นสิ่งที่ล้ำค่า และเป็นทรัพยากรของชาติ ประภาวดี สิบลินซ์ (2543) ได้กล่าวถึงความสำคัญของสารสนเทศไว้ว่า “สารสนเทศเป็นทรัพยากรของชาติที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าทรัพยากรประเภทอื่นๆ สารสนเทศมีประโยชน์นานัปการ นับตั้งแต่ช่วยลดความอยากรู้ คลายความสงสัย จนถึงช่วยแก้ปัญหา ช่วยวางแผน และการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง สารสนเทศจึงช่วยพัฒนาบุคคล ช่วยการปฏิบัติงาน ช่วยในการดำรงชีวิต ซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาสังคม และประเทศ สารสนเทศจึงมีความสำคัญในหลายระดับ ทั้งต่อบุคคล ต่อองค์กร และต่อสังคม”

มาลี ถ้ำสกุล (2546) ได้กล่าวถึงความสำคัญของสารสนเทศ ไว้ว่า สารสนเทศให้อำนาจแก่ผู้ใช้ในการสร้างงานให้บรรลุ สารสนเทศจึงเปรียบเทียบกับทรัพย์ที่มีค่า สารสนเทศมีความสำคัญทั้งต่อบุคคล องค์กร และต่อสังคม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง รวมถึงการศึกษา ในแง่ของการศึกษา สารสนเทศเป็นเครื่องมือสำคัญของการเรียนการสอนในระดับต่างๆ ตั้งแต่ระดับต้นจนถึงระดับอุดมศึกษา รวมถึงการค้นคว้าในวิชาต่างๆ

ดังนั้น สารสนเทศจึงมีความสำคัญในการช่วยลดความอยากรู้ คลายความสงสัยช่วยแก้ปัญหา รวมทั้ง ช่วยวางแผน การตัดสินใจ เพิ่มพูนและพัฒนาความรู้ไม่ว่าจะในด้านการทำงานหรือการศึกษา สารสนเทศจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาตนเอง องค์กร

2.1 ความหมายของการรู้สารสนเทศ

พอล (Paul, 2004) เป็นผู้เริ่มใช้คำว่า การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ในปี ค.ศ.1974 ขึ้น เนื่องจากเห็นถึงพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศ และการเพิ่มขึ้นของสารสนเทศเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญ ที่เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนในสังคมอย่างกว้างขวาง รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้สารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศ ทำให้บุคคลต้องเผชิญกับทางเลือกสารสนเทศที่หลากหลาย และมากมาย จึงมีความจำเป็นที่ต้อง รู้เกี่ยวกับประเมิน เลือก และสังเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการเปลี่ยนแปลง และเพิ่มทักษะใหม่ เช่น ทักษะในการแสวงหา การเข้าถึง สารสนเทศทักษะเทคโนโลยีเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความรู้ความสามารถของมนุษย์ ให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีระบบ มีวิจารณญาณ และความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ อันนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมถึงการพัฒนาประเทศสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ ในสังคมใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุดังกล่าวปัจจุบันองค์กรสากลคือ UNESCO (2008, p.1-5) ได้กำหนดให้ทักษะการรู้สารสนเทศเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ ทั้งในระดับชาติ และนานาชาติ

พอล (Paul, 2004) ได้อธิบายว่า การรู้สารสนเทศหมายถึง การที่บุคคลได้รับการฝึกฝนให้สามารถประยุกต์สารสนเทศมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านเทคนิคการใช้เครื่องมือในการเข้าถึง และสามารถสังเคราะห์สารสนเทศมาใช้ได้ตามความต้องการ (Eisenberg, 2004)

สถาบันห้องสมุดและผู้เชี่ยวชาญสารสนเทศ (Chartered Institute of Library and Information Professionals: CILIP, 2008) ได้ให้คำนิยามการรู้สารสนเทศไว้ว่า “การรู้สารสนเทศ คือ การทราบว่ามีอะไรและด้วยสาเหตุอะไรที่ต้องการสารสนเทศ และจะหาสารสนเทศที่ต้องการได้จากที่ไหน รวมทั้งรู้วิธีการประเมิน และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารได้อย่างรวดเร็วมีความถูกต้อง และมี จริยธรรม”

สมาคมบรรณารักษ์ห้องสมุดวิทยาลัยและการวิจัย (Association of College and Research Library: ACRL, 1989) ได้ให้คำนิยามเรื่องการรู้สารสนเทศไว้ว่า “การรู้สารสนเทศ หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศการประเมินการใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ จากแหล่งที่หลากหลาย” และได้อธิบายว่าการรู้สารสนเทศ หมายถึง ความรู้ และความสามารถของบุคคลในการระบุความต้องการสารสนเทศของตนเอง ความสามารถในการค้นหา

ประเมินคุณค่า และใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ (American Library Association, 1989) การรู้สารสนเทศจึงครอบคลุมความรู้ความสามารถของบุคคลในเรื่องต่อไปนี้

1. ตระหนักรู้ว่าสารสนเทศที่ถูกต้องสมควรสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
2. รู้ว่าตนเองมีความต้องการสารสนเทศใด
3. สามารถตั้งคำถามหรือระบุความต้องการสารสนเทศของตนเองได้
4. สามารถระบุหรือชี้แหล่งสารสนเทศที่จะค้นหาได้
5. สามารถพัฒนาวิธีการสืบค้นสารสนเทศได้
6. สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศทั้งที่จัดเก็บอยู่ในสื่อคอมพิวเตอร์ และสื่อรูปแบบอื่นๆ ได้
7. สามารถประเมินคุณค่าสารสนเทศได้
8. สามารถจัดกลุ่มหรือหมวดหมู่สารสนเทศเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้
9. สามารถบูรณาการสารสนเทศใหม่ๆ เข้ากับองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมได้
10. สามารถใช้สารสนเทศในการคิดเชิงวิเคราะห์ และใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหาได้

สมาน ลอยฟ้า (2545) ได้ให้ความหมายการรู้สารสนเทศ หมายถึง การรู้สารสนเทศเป็นที่เรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ความสามารถด้านสารสนเทศ โดยเป็นกระบวนการทางปัญญาเพื่อสร้างความเข้าใจในความต้องการสารสนเทศ การค้นหา การประเมิน การใช้สารสนเทศ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพการรู้สารสนเทศ ยังจำเป็นต้องอาศัยทักษะต่าง ๆ อีกเช่นกัน ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะการเรียนรู้และทักษะอื่นๆ อีกด้วย

สุจิน บุตรดีสุวรรณ (2546) ได้ให้ความหมายของการรู้สารสนเทศ หมายถึง ทักษะความรู้ ความสามารถของบุคคลที่จะบอกได้ว่าต้องการสารสนเทศอะไร สามารถค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศที่ได้มาอย่างมีประสิทธิภาพ

จากคำนิยามดังกล่าว สามารถสรุปความหมายของการรู้สารสนเทศได้ว่า หมายถึง การที่บุคคลได้รับการฝึกฝนให้สามารถประยุกต์สารสนเทศมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านเทคนิคการใช้เครื่องมือในการเข้าถึง และสามารถสังเคราะห์สารสนเทศมาใช้ได้ตามความต้องการ และมีความสามารถที่ใช้สารสนเทศ ได้แก่ ความสามารถในการกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศ คือ กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาตลอดจน คำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์แนวคิดหลัก ประเด็นย่อยของเรื่องที่ต้องการศึกษาได้ สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยระบุประเภทและรูปแบบ

ตลอดจนการกำหนด กลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆ ได้โดย รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด เข้าใจถึงข้อจำกัดและความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภทที่หามาได้ กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศ ที่เหมาะสมได้ สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยการประเมินแหล่งที่มาว่ามีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียง ในการตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ และสืบค้นเพิ่มเติมได้ ถ้าต้องการ รวมถึงความสามารถในการนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ โดยการบูรณาการสารสนเทศให้เกิดความรู้ มีการใช้และวิเคราะห์ ประเมินผลสารสนเทศที่ดี เพื่อนำไปสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ มีจริยธรรมหรือใช้เพื่อการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2.2 ความสำคัญของการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศมีความสำคัญทั้งต่อการศึกษาและการดำรงชีวิต ในด้านการศึกษา การรู้สารสนเทศเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการศึกษาทั้งในระดับพื้นฐานและระดับสูง ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย รวมทั้งการศึกษาทางไกล การรู้สารสนเทศเป็นข้อกำหนดพื้นฐานสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมตามระบอบประชาธิปไตยแบบเสรีนิยม การสร้างความรู้ใหม่ ซึ่งจำเป็นสำหรับความสำเร็จทางด้านเศรษฐกิจในอนาคต การเรียนรู้ตลอดชีวิต การแก้ไขปัญหาในระดับโลก และการปกครองตนเอง (Australian Library and Information Association, 2000)

ซูคิม่า สัจจันันท์ (2544) ได้ให้ความหมายของการรู้สารสนเทศเป็นทั้งความรู้ ความสามารถ ทักษะ และกระบวนการอันเป็นประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และทักษะชีวิต และช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้รู้สารสนเทศและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในสังคมปัจจุบันในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การรู้คอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เป็นองค์ประกอบสำคัญของการรู้สารสนเทศ โดยเฉพาะในกระบวนการเข้าถึงและค้นคืนสารสนเทศ จากข้อมูลรายการสารณะ ห้องสมุด อินเทอร์เน็ต และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ

2. ด้านภาษา ความรู้และทักษะด้านภาษามีความสำคัญเช่น ในขั้นตอนการค้นคืนสารสนเทศ ต้องมีการกำหนดคำค้น คำสำคัญ หรือหัวข้อเรื่อง ในการใช้สารสนเทศ โดยเฉพาะสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต และการนำเสนอสารสนเทศ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถ และทักษะทางภาษา

3. ด้านความคิด การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิด รู้จักคิด วิเคราะห์ เป็นกระบวนการสำคัญในการสอนเรื่องการรู้สารสนเทศ และสร้างผู้รู้สารสนเทศ การคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดอย่างมีระบบ และการมีวิจารณญาณ ได้รับการเสริมสร้างทุกขั้นตอน ตั้งแต่การแสวงหา การเข้าถึง การประเมิน การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำเสนอสารสนเทศ ถือได้ว่าความคิดเป็นแกนสำคัญของกระบวนการรู้สารสนเทศ

4. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ การสร้างผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ มีความสำคัญ และเป็นเป้าหมายหลักของการจัดการศึกษา การรู้สารสนเทศ ช่วยสร้างเสริมและเน้นย้ำให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ ในทุกขั้นตอน ไม่ว่าจะในการแสวงหา การเข้าถึง และการใช้

สรุปได้ว่าสารสนเทศมีความสำคัญหลายด้าน ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะด้านภาษา ในการสืบค้นข้อมูล ฝึกให้ผู้รู้จักกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ คิดวิเคราะห์เป็น และมีวิจารณญาณในการนำไปใช้ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนดีมีจริยธรรม และจรรยาบรรณในการแสวงหา เข้าถึงและใช้ข้อมูลอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

2.3 ทักษะการรู้สารสนเทศ

ทักษะการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Skill) หมายถึง ความสามารถในการรู้ว่า เมื่อไรต้องการสารสนเทศ สามารถที่จะจำแนกสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการได้ และสามารถ ที่จะกำหนด ประเมิน และใช้สารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นผลมาจากการเข้าสู่ยุคแห่งสารสนเทศ (Information Age) ซึ่งทักษะการรู้สารสนเทศนี้เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ และมีความจำเป็นในการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตและมีชีวิตที่มีคุณภาพ (Association of College and Research Librarian,1998)

อีเซนเบิร์ก และ จอห์นสัน(Eisenberg and Johnson, 2002) ได้เสนอทักษะการรู้สารสนเทศเพื่อการแก้ปัญหา (Big Six Skill) ประกอบด้วยทักษะการรู้สารสนเทศที่ผู้เรียนควรรู้ ซึ่งแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ได้ 6 ทักษะดังนี้คือ

ทักษะที่ 1 การกำหนดความต้องการสารสนเทศ (Task definition)

ทักษะที่ 2 การใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศ (Information seeking strategies)

ทักษะที่ 3 การกำหนดแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศ (Location and access)

ทักษะที่ 4 การใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ (Use of information)

ทักษะที่ 5 การสังเคราะห์สารสนเทศ (Synthesizing)

ทักษะที่ 6 การประเมินสารสนเทศ (Evaluation)

2.4 ลักษณะของผู้รู้สารสนเทศ

จากความหมายของการรู้สารสนเทศ เมื่อบุคคลได้รับการเรียนรู้ การฝึกอบรมให้เข้าใจและมีการเรียนรู้สารสนเทศอย่างทอ้งแท้แล้ว บุคคลเหล่านั้นจะเป็นผู้รู้สารสนเทศ ซึ่งลักษณะของผู้รู้สารสนเทศนั้น ได้มีคำอธิบายไว้ดังนี้

1. ตระหนักถึงความจำเป็นต้องใช้สารสนเทศ รู้ว่าเมื่อไรต้องใช้สารสนเทศ
 2. ตระหนักว่าสารสนเทศที่ถูกต้องและสมบูรณ์เป็นพื้นฐานการตัดสินใจที่ชาญฉลาด
 3. กำหนดขอบเขตปัญหาและสารสนเทศที่ต้องการได้ สามารถตั้งคำถามสิ่งที่ต้องการได้
 4. รู้แหล่งสารสนเทศที่ต้องการ
 5. เข้าถึงและค้นคืนสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
 6. ร่วมมือกับผู้อื่น และได้รับบริการสารสนเทศจากผู้ที่เกี่ยวข้องได้เมื่อมีความต้องการ
 7. สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้
 8. บูรณาการสารสนเทศที่เลือกสรรแล้วสู่ฐานความรู้ของตนเองได้
 9. จัดสารสนเทศอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปใช้
 10. ใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสนองวัตถุประสงค์เฉพาะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และเพื่อประโยชน์ส่วนรวม
 11. ตระหนักถึงบทบาททางเศรษฐกิจ กฎหมาย สังคม ที่มีผลกระทบต่อการใช้และการเข้าถึงสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกต้องตามกฎหมาย
- สมาคมห้องสมุดและสื่อแห่งแคลิฟอร์เนีย (California Media Library Association, 1994) ได้กล่าวถึง คุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศ ไว้ 3 ประการหลักดังนี้คือ
1. บุคคลที่รู้สารสนเทศ สามารถเข้าถึงสารสนเทศ ได้ดังนี้
 - 1.1 รู้ชัดถึงความต้องการสารสนเทศ
 - 1.2 รู้ชัดว่าสารสนเทศที่ถูกต้อง และสมบูรณ์ เป็นพื้นฐานของการตัดสินใจทางปัญญา
 - 1.3 สามารถกำหนดคำถามบนพื้นฐานของความต้องการสารสนเทศ
 - 1.4 มีศักยภาพที่จะระบุถึงแหล่งทรัพยากรสารสนเทศได้
 - 1.5 สามารถพัฒนายุทธวิธีในการค้นคืนสารสนเทศได้อย่างสำเร็จตามความต้องการ

1.6 สามารถเข้าถึงแหล่งทรัพยากรสารสนเทศทั้งที่เป็นสิ่งพิมพ์ และในรูปแบบเทคโนโลยีได้

1.7 เป็นนักอ่านที่มีความสามารถ และชำนาญเป็นอย่างดี

2. บุคคลที่รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศ ได้ดังนี้

2.1 สามารถกำหนดแหล่งสารสนเทศที่เชื่อถือได้

2.2 สามารถตัดสินใจสารสนเทศที่ถูกต้อง และที่เกี่ยวข้องได้

2.3 สามารถรู้ประเด็นของสารสนเทศว่าเป็นข้อวิจารณ์ทัศนะหรือข้อเท็จจริง

2.4 ปฏิเสธสารสนเทศที่ไม่ถูกต้อง หรือทำให้เกิดการเข้าใจผิด

2.5 สามารถสร้างสารสนเทศขึ้นใหม่ จากสารสนเทศที่ไม่ถูกต้อง หรือทำให้เกิดการเข้าใจผิดได้ตามความต้องการ

3. บุคคลที่รู้สารสนเทศ สามารถใช้สารสนเทศได้ดังนี้ สามารถจัดการกับสารสนเทศเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในเชิงปฏิบัติได้สามารถบูรณาการสารสนเทศใหม่ให้อยู่ในรูปขององค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ได้ สามารถประยุกต์ใช้สารสนเทศในการคิด และแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณได้

สมิท (Smith, 2006) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศ ไว้ดังนี้

1. รู้ชัดถึงความต้องการสารสนเทศ

2. มีความสามารถในการติดตามและเข้าถึงสารสนเทศ ดังนี้

2.1 รู้จักการจัดหมวดหมู่หนังสือ เช่น ระบบทศนิยมดิวอี้ และระบบ หอสมุดรัฐสภาอเมริกา และสัญลักษณ์ของเลขเรียกหนังสือ (Call Number)

2.2 รู้จักการค้นด้วยบูลีน (Boolean)

3. มีความสามารถในการประเมินสารสนเทศ ดังนี้

3.1 มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

3.2 การประเมินสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตได้

4. การประเมินสารสนเทศบนเว็บ ได้มีความสามารถในการใช้ และการสื่อสารสารสนเทศ ดังนี้

4.1 สามารถสรุปความ และนะข้อความที่ถูกต้องไปใช้ได้

4.2 สามารถเขียนอ้างอิงได้

ผู้รู้สารสนเทศ จึงเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถที่สำคัญ คือ รู้ความต้องการสารสนเทศ สามารถค้นหา และประเมินค่าสารสนเทศ สามารถคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical thinking) ซึ่งเป็นผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญของการรู้สารสนเทศ และยังสามารถสื่อสารสารสนเทศโดยใช้เครื่องมือและ

เทคโนโลยีที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้ง มีความเข้าใจเรื่องจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

2.5 มาตรฐานการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Standards)

การรู้สารสนเทศเป็นทักษะที่ต้องเรียนรู้และมีการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและเป็นทักษะที่ติดตัวไปตลอดชีวิต มีผู้คิดค้นแนวทางการพัฒนาการรู้สารสนเทศหลายแบบ แบบที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับได้แก่ แบบมาตรฐานของอเมริกัน แบบทักษะบิกซิกซ์ (Big Six Skills model) ของอีเซนเบิร์ก และเบอ โควิช (Eisenberg, And Berkowitz.2002: Online) แบบทักษะการรู้สารสนเทศระดับอุดมศึกษาของ ACRL (Associations of College & Research Libraries, 2006: Online) และของประเทศออสเตรเลีย (Information Literacy Standard by the Council of Australia University Library: CAUL) ซึ่งในที่นี้จะกล่าวถึงในส่วนของมาตรฐานของอเมริกัน และมาตรฐานของออสเตรเลียที่มีความคล้ายคลึงกัน โดยที่ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของการรู้สารสนเทศประเทศอเมริกามาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในงานวิจัยในครั้งนี้

2.5.1 มาตรฐานการรู้สารสนเทศประเทศสหรัฐอเมริกา

ซูร์ คาวสกี (Oaul Zurkowsky) อดีตนายกสมาคมอุตสาหกรรมสารสนเทศ (Information Industry Association) โดยกล่าวในรายงานที่เสนอต่อคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยเรื่องห้องสมุดและการบริการสารสนเทศในประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อให้ตระหนักถึงความจำเป็นของทักษะการรู้สารสนเทศในสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีแนวโน้มเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วโดยนั้นถึงความสามารถในการใช้สารสนเทศในการทำงาน ประกอบธุรกิจการพาณิชย์ และในการแก้ปัญหาต่างๆ (Zurkowsky.1974:6) ต่อมานักสารสนเทศและสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Associaty) ยอมรับแนวคิดนี้จึงได้นำมาขยายต่อ

สหรัฐอเมริกานับว่าเป็นประเทศที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการริเริ่มจัดทำมาตรฐานการรู้สารสนเทศขึ้นเป็นประเทศแรก ซึ่งเริ่มขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 1989 โดยมาตรฐานของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association : ALA) ได้เผยแพร่เอกสาร Presidential Committed on Information Literacy ที่ได้กำหนดลักษณะองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการของการรู้สารสนเทศ (Eisenberg, Lowe, and Spitzer, 2004:21-22) นั่นคือ

องค์ประกอบที่ 1 ความสามารถในการตระหนักว่าเมื่อไรต้องการที่จะต้องใช้สารสนเทศ

องค์ประกอบที่ 2 ความสามารถในการกำหนดความต้องการสารสนเทศ

องค์ประกอบที่ 3 ความสามารถในการประเมินสารสนเทศ

องค์ประกอบที่ 4 ความสามารถในการใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปี ค.ศ.2000 ได้มีการแก้ไขปรับปรุงใหม่ โดยแบ่งมาตรฐานการรู้สารสนเทศ ออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับแรก ระดับ โรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาคือมาตรฐานการรู้สารสนเทศ 9 ประการ สำหรับนักเรียน (The Nine Information Literacy Competency Standard for Student Learning, 1989) และระดับที่สอง มาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับระดับอุดมศึกษา (Information Literacy Competency Standard for Higher Education, 2000) ซึ่งมีเนื้อหาประกอบด้วย มาตรฐานที่สำคัญในการรู้สารสนเทศของผู้เรียน ตัวชี้วัดความสำเร็จ และผลลัพธ์ที่ได้จากการสอน เพื่อให้ห้องสมุดประเภทต่างๆในประเทศยึดเป็นแม่แบบ รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการสอนการรู้สารสนเทศแก่ผู้เรียนได้อย่างประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแต่ละมาตรฐานแต่ละระดับประกอบด้วย รายละเอียดดังนี้

นักเรียนผู้รู้สารสนเทศระดับประถมและมัธยมศึกษาในโรงเรียนจะต้องมีคุณลักษณะตามหมวดดังต่อไปนี้

1. คุณลักษณะของการรู้สารสนเทศ (Information Literacy)

มาตรฐานที่ 1 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

มาตรฐานที่ 2 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศได้อย่างมีหลักการ

มาตรฐานที่ 3 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์

2. คุณลักษณะของการเรียนแบบพึ่งตนเอง (Independent Learning)

มาตรฐานที่ 4 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปใช้ในการศึกษาหรือติดตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล

มาตรฐานที่ 5 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าของวรรณกรรมและนำสารสนเทศไปใช้อย่างสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 6 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศเป็นผู้เฝ้าหาความเป็นเลิศทางสารสนเทศ

3. คุณลักษณะของการมีความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility)

มาตรฐานที่ 7 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศเข้าใจความสำคัญของสารสนเทศในสังคมแบบประชาธิปไตย และใช้สารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

มาตรฐานที่ 8 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศเป็นผู้มีพฤติกรรมที่เหมาะสม และมีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยี

มาตรฐานที่ 9 นักเรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าร่วมกับชุมชนและสังคมเพื่อการสื่อสารและสร้างความรู้

นอกจากนี้มาตรฐานของสมาคมห้องสมุดอเมริกัน ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ 7 ประการดังนี้ (American Library Association, 1998)

1. การกำหนดความต้องการสารสนเทศ ผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถ
 - 1.1 เข้าใจความแตกต่างการใช้สารสนเทศ เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง เช่น เพื่อประกอบอาชีพ เพื่องานทางวิชาการหรือเพื่อความบันเทิง
 - 1.2 สามารถกำหนดกรอบความต้องการของตนได้ว่าต้องการสารสนเทศเพื่อตอบคำถามใด ในคำถามต่อไปนี้: ใคร อะไร เมื่อใด ที่ไหน อย่างไร ทำไม
 - 1.3 สามารถเชื่อมโยงจากสารสนเทศที่ต้องการกับความรู้ที่มีอยู่ก่อนได้
 - 1.4 สามารถกำหนดหรือตั้งคำถามได้ว่าเป็นความต้องการคำตอบแบบปลายเปิด ความต้องการเพื่อแสวงหาทางใดทางหนึ่ง หรือเป็นความต้องการที่จะพิสูจน์ว่าใช่หรือไม่ใช่
2. การใช้กลยุทธ์การสืบค้น เมื่อสามารถกำหนดความต้องการของตนเองได้แล้ว จะต้องสามารถวางแผนการค้นได้ กล่าวคือ ผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถในประเด็นย่อยต่างๆ ดังนี้
 - 2.1 กำหนดความต้องการ โดยแยกออกเป็นประเด็นหรือคำถามย่อยๆ อย่างมีความสัมพันธ์กัน โดยเฉพาะการโยงจากประเด็นหลักไปสู่ประเด็นย่อยในลักษณะของลำดับขั้นของหัวข้อ
 - 2.2 สามารถระดมความคิดว่าประเด็นที่ต้องการสารสนเทศนั้นเกี่ยวข้องกับสิ่งใดบ้าง หรือมีสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับเรื่องนั้น ทำรายการของเรื่องที่เกี่ยวข้องหรือทำโครงเรื่องและบอกลักษณะของข้อมูลที่ต้องการได้
 - 2.3 เลือกแหล่งที่จะสืบเสาะสารสนเทศได้
 - 2.4 กำหนดความคิด คำสำคัญ หัวเรื่อง หรือคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้
 - 2.5 กำหนดได้ว่าควรใช้แหล่งการค้นใด และเข้าใจความสำคัญของการใช้แหล่งการค้นมากกว่าหนึ่งแหล่ง
 - 2.6 กำหนดแหล่งที่คาดว่าจะพบสารสนเทศ
 - 2.7 กำหนดเงื่อนไขของการประเมินแหล่งการค้น เช่น กรอบเวลาของเรื่อง ประเภทสื่อ หรือสิ่งพิมพ์และรูปแบบการนำเสนอ
3. การกำหนดแหล่งที่มีทรัพยากร เนื่องจากมีทรัพยากรสารสนเทศอยู่

เป็นจำนวนมากผู้ค้นจึงต้องมีความเข้าใจในด้านความหลากหลายของทรัพยากร ดังนั้น ผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถในด้านต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ใช้บัตรรายการและเครื่องมือช่วยในการค้นคว้าจากบรรณานุกรมสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ ไลด์ทัศน และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.2 ใช้บัตรรายการและเครื่องมือช่วยในการค้นคว้าจากบรรณานุกรมสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อ ไลด์ทัศน และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.3 กำหนดแหล่งที่มีสารสนเทศ จากหน่วยงานภายนอก เพื่อใช้บริการยืมระหว่างห้องสมุด บริการเอกสารทางไกล หรือการค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์

3.4 กำหนดแหล่งค้นคว้าที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ เช่นองค์การของรัฐ สถาบันวิจัย และห้องสมุดหน่วยงานอื่นๆ

3.5 กำหนดแหล่งสารสนเทศจากบุคคล โดยการสัมภาษณ์หรือสำรวจ

3.6 กำหนดบุคคลที่ควรขอคำแนะนำ เช่น บรรณารักษณ์ักไลด์ทัศนศึกษา ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ

4. การประเมินและทำความเข้าใจสารสนเทศ เมื่อสามารถใช้เครื่องมือ

ทางบรรณานุกรมและสื่อการค้นอื่นๆ ในการค้นคว้าเมื่อได้ผลการค้นจะต้องสามารถเลือกได้ว่าควรค้นคว้าจากเอกสารรายการใด โดยผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถ

4.1 เลือกเฉพาะรายการที่ตรงกับความต้องการ หรือสามารถกำหนดได้ว่ารายการใดเกี่ยวข้อง จากการสังเกตคำสำคัญในเอกสาร

4.2 สามารถแยกความแตกต่างของเอกสารปฐมภูมิและทุติยภูมิได้

4.3 สามารถแยกความแตกต่างของข้อเท็จจริง ความเห็น ทัศนะ ข้อเสนอแนะ อคติ และโฆษณาชวนเชื่อ

4.4 เข้าใจหลักเหตุผลและระบุได้ว่ามีการนำเสนอสารสนเทศ อย่างสมเหตุสมผลหรือไม่

4.5 กำหนดหรือแยกประเภทแหล่งข้อมูลได้ว่าเป็นงานทางวิชาการ การวิจารณ์ สารคดี เรื่องเล่า หรือบันเทิงคดี

4.6 เข้าใจและสามารถเชื่อมโยงความคิดในเอกสารเข้าด้วยกัน

4.7 สามารถแยกเหตุและผลออกจากกัน

4.8 สามารถแยกได้ว่าเอกสารที่ค้นคว้าทั้งหมดนั้น ส่วนใดมีความเห็นตรงกัน ส่วนใดมีความเห็นแตกต่างกัน

4.9 เลือกสารสนเทศที่เหมาะสมและสอดคล้องกับระดับการเรียนรู้หรือระดับการศึกษา

4.10 สามารถทบทวนปัญหาใหม่ได้ ถ้าจำเป็น

5. การตีความสารสนเทศ เมื่อเข้าถึงสารสนเทศและสามารถเลือกสารสนเทศได้แล้ว จะต้องใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหาของตนเองได้ โดยผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถ

5.1 สามารถสรุปประเด็นและเนื้อหาด้วยสำนวนของตนเองอย่างชัดเจน รวมทั้งสามารถเลือกข้อความสำคัญที่จะนำมาใช้อ้างอิงได้

5.2 นำสารสนเทศที่ได้รับมาทั้งหมดมาสังเคราะห์ใหม่

5.3 ประมวลและวิเคราะห์สารสนเทศเดิมให้เกิดสารสนเทศใหม่

5.4 ประเมินสารสนเทศที่ได้รับมาทั้งหมดว่า สามารถตอบคำถามที่กำหนดไว้ตั้งแต่แรกได้ครบถ้วนหรือไม่ และจะต้องค้นคว้าตรวจสอบหรือวิเคราะห์เพิ่มเติมหรือไม่

5.5 สามารถเขียนข้อสรุปได้

6. การสื่อสารสารสนเทศ เมื่อศึกษาและวิเคราะห์จนได้ข้อมูลตรงตามความต้องการแล้ว จะต้องสามารถนำสารสนเทศที่สังเคราะห์ได้นั้น ไปสื่อสารกับผู้อื่น โดยผู้มีการรู้สารสนเทศต้องการ

6.1 สามารถเลือกประเด็นและแสวงหาข้อสรุปได้ว่าควรนำเสนอประเด็นใด และจะนำสารสนเทศเนื้อหาอะไรไปแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น

6.2 สามารถกำหนดแนวทางการนำเสนอได้ว่าเพื่อให้ความรู้เพื่อชักชวนหรือเพื่อความบันเทิง

6.3 สามารถเลือกรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับผู้รับสารสนเทศ

6.4 ในเอกสารหรือสื่อที่นำเสนอมีการอ้างอิงเหมาะสม

7. การประเมินผลผลิตจากสารสนเทศ การประเมินในที่นี้ หมายถึง ความสามารถที่จะระบุได้ว่า รายงานหรือสารสนเทศของตนมีคุณค่าเพียงใดและเป็นสารสนเทศที่ได้มาด้วยระเบียบวิธีที่ถูกต้องหรือไม่ การประเมินนี้เป็นการพิจารณาจากมุมมองของผู้เสนอรายงานเอง ก่อนที่รายงานนั้นจะได้รับการประเมินโดยบุคคลภายนอก การที่จะประเมินได้จะต้องมีความสามารถต่อไปนี้ คือ ผู้มีการรู้สารสนเทศต้องสามารถ

7.1 ระบุได้ว่าเนื้อหาและการนำเสนอสอดคล้องกับเงื่อนไขที่ได้รับการกำหนดหรือไม่

7.2 ระบุได้ว่ารายงานของตคนนั้นควรขยายขอบเขตหรือเนื้อหาหรือไม่ และหากเลือกใช้ระเบียบวิธีอย่างอื่นจะดีกว่าเดิมหรือไม่

7.3 ระบุได้ว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรบ้าง ควรเรียนรู้อะไรต่อไปมีจุดอ่อนที่ควรนำไปปรับปรุงในการเสนอรายงานครั้งต่อไปอย่างไร

2.5.2 มาตรฐานการรู้สารสนเทศประเทศออสเตรเลีย

มาตรฐานการรู้สารสนเทศของประเทศออสเตรเลีย (Information Literacy Standard by the Council of Australia University Library: CAUL) ได้กำหนดมาตรฐานของผู้ที่มีความรู้สารสนเทศไว้ 7 มาตรฐาน และอธิบายผลลัพธ์ของแต่ละมาตรฐานได้ดังนี้ (Council of Australian University Librarian, 2000)

มาตรฐานที่ 1 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศ ยอมรับได้ว่าต้องการสารสนเทศและกำหนดธรรมชาติและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถ ดังนี้

1.1 เข้าใจจุดประสงค์ ขอบเขตและความเหมาะสมของแหล่งสารสนเทศที่มีอยู่หลากหลาย

1.2 มีความสามารถพิจารณาค่าใช้จ่ายและกำไรในการจัดหาสารสนเทศ ที่ต้องการประเมินซ้ำได้ถึงธรรมชาติและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ

มาตรฐานที่ 2 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถ ดังนี้

2.1 เลือกวิธีการสืบค้นที่เหมาะสมที่สุดหรือเลือกเครื่องมือเข้าถึงสารสนเทศเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้

2.2 สร้างและประยุกต์กลยุทธ์การสืบค้นที่ถูกออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ค้นคืนสารสนเทศโดยใช้วิธีการที่หลากหลายได้

มาตรฐานที่ 3 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศประเมินสารสนเทศและวิเคราะห์แหล่งสารสนเทศและรวบรวมสารสนเทศที่เลือกแล้วเข้าไปในพื้นฐานความรู้และคุณค่าของระบบ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถ ดังนี้

3.1 กำหนดความสามารถของการเข้าถึงสารสนเทศ

3.2 สรุปแนวความคิดหลักได้มาจากการรวบรวมสารสนเทศ

3.3 มีความหมายและประยุกต์วิกฤตตอนแรกสำหรับการประเมินทั้งสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศ

3.4 การเข้าใจทำไม มีเหตุผลและการอธิบายของแนวคิด
สารสนเทศ อภิปรายกับบุคคลอื่นๆ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ และ/หรือ ผู้ปฏิบัติ

3.5 ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่ได้ตอบคำถามในตอนแรกได้
หรือไม่หากไม่ต้องการปรับปรุงใหม่

มาตรฐานที่ 4 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศต้องแบ่งกลุ่ม จัดเก็บ จัดการ และร่าง
สารสนเทศใหม่จากสารสนเทศที่สะสมไว้หรือสร้างใหม่ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถดังนี้

4.1 บอกระยะ การบันทึก และการจัดการสารสนเทศและแหล่ง
สารสนเทศได้

4.2 สงวน รักษาทรัพยากรสารสนเทศ เครื่องมือ ระบบและ
สิ่งอำนวยความสะดวกได้สมบูรณ์

4.3 ได้มาอย่างถูกต้องตามกฎหมาย จัดเก็บ และเผยแพร่ทั้ง
ตำรา ข้อมูล รูปภาพ หรือเสียง

มาตรฐานที่ 5 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศสามารถขยายความสร้างใหม่ หรือสร้าง
ความรู้ใหม่จากความรู้ดั้งเดิมและสร้างความเข้าใจเฉพาะตัวหรือเป็นสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้รู้
สารสนเทศต้องมีความสามารถ ดังนี้

5.1 ประยุกต์จากสิ่งเดิมและวางแผนสร้างสารสนเทศใหม่ ๆ
และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีความเฉพาะตัว

5.2 สังเคราะห์แนวคิดหลักเพื่อสร้างแนวคิดใหม่

5.3 เปรียบเทียบความเข้าใจใหม่กับความรู้เดิมเพื่อตัดสินใจ
เพิ่มค่าความขัดแย้งหรือลักษณะอื่นๆ ของสารสนเทศ

5.4 แก้ไขปรับปรุงกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

5.5 ติดต่อสื่อสารเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ

มาตรฐานที่ 6 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศ เข้าใจวัฒนธรรม เศรษฐกิจ กฎหมาย
และสังคมรอบตัวถึงการสารสนเทศและการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม ถูก
กฎหมาย และแสดงความรับผิดชอบ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถดังนี้

6.1 เข้าใจ วัฒนธรรม จริยธรรม กฎหมาย และเศรษฐกิจ
สังคมสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ

6.2 กระทำตามกฎหมาย กฎเกณฑ์ นโยบายของสถาบัน และ
มีจรรยาบรรณที่สัมพันธ์กับการเข้าถึงและใช้ทรัพยากรสารสนเทศ

6.3 เห็นคุณค่าของการใช้แหล่งสารสนเทศจากผลิตภัณฑ์ของ การสื่อสาร

มาตรฐานที่ 7 ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศยอมรับได้ว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเป็นพลเมืองที่ดีนั้น ต้องการรู้สารสนเทศ ซึ่งผู้รู้สารสนเทศต้องมีความสามารถ ดังนี้

7.1 เห็นคุณค่าของความต้องการสารสนเทศเป็นไปอย่างต่อเนื่องร่วมกับการเรียน และเทคโนโลยีสารสนเทศดังนั้นการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิตจะเป็นไปได้

7.2 กำหนดได้ว่าสารสนเทศใหม่ๆ นั้นเกี่ยวกับสถาบัน
ประชาธิปไตยและระบบ เฉพาะและขั้นตอนของงานประนีประนอมความแตกต่าง

กล่าวโดยสรุป คือมาตรฐานของอเมริกาที่แบ่งตามลักษณะ องค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการของการรู้สารสนเทศ (Eisenberg, Lowe, and Spitzer, 2004: 21-22) คือ 1) ความสามารถในการตระหนักว่าเมื่อไรต้องการที่ซึ่งต้องใช้สารสนเทศ 2) ความสามารถในการกำหนดความต้องการสารสนเทศ 3) ความสามารถในการประเมินสารสนเทศ และ 4) ความสามารถในการใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และในปี ค.ศ.2000 ได้มีการแก้ไขปรับปรุงใหม่เพิ่มเติมดังในรายละเอียดที่กล่าวเบื้องต้น สำหรับมาตรฐานของประเทศออสเตรเลีย (Information Literacy Standard by the Council of Australia University Library: CAUL) ได้กำหนดมาตรฐานของผู้ที่มีความรู้สารสนเทศไว้ 7 คือ 1) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศ ยอมรับได้ว่าต้องการสารสนเทศและกำหนดธรรมชาติและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ 2) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศประเมินสารสนเทศและวิเคราะห์แหล่งสารสนเทศและรวบรวมสารสนเทศที่เลือกแล้วเข้าไปในพื้นฐานความรู้และคุณค่าของระบบ 4) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศต้องแบ่งกลุ่ม จัดเก็บ จัดการ และร่างสารสนเทศใหม่จากสารสนเทศที่สะสมไว้หรือสร้างใหม่ 5) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศสามารถขยายความสร้างใหม่ หรือสร้างความรู้ใหม่จากความรู้ดั้งเดิมและสร้างความเข้าใจเฉพาะตัวหรือเป็นสมาชิกในกลุ่ม 6) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศ เข้าใจวัฒนธรรม เศรษฐกิจ กฎหมายและสังคมรอบตัวถึงการ ใช้สารสนเทศและการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม ถูกกฎหมาย และแสดงความนับถือด้วย 7) ผู้ที่มีการรู้สารสนเทศยอมรับได้ว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเป็นพลเมืองที่ดีนั้น ต้องการรู้สารสนเทศ

ทั้งนี้มาตรฐานการรู้สารสนเทศที่ยกตัวอย่างมาทั้ง 2 ประเทศ มีความเหมือนกันก็คือต่างก็มุ่งเน้นให้ผู้รู้สารสนเทศสามารถวิเคราะห์ และระบุปัญหาหรือความต้องการสารสนเทศของตนเองในอันที่จะหาคำตอบเพื่อแก้ปัญหา เพื่อตัดสินใจ หรือเพื่อตอบสนองความต้องการอยากรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งของตนเอง เมื่อสามารถระบุความต้องการสารสนเทศของตนเอง

แล้ว จะต้องมีความสามารถในการรู้แหล่งและค้นคว้าข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการศึกษาและสามารถนำมาใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด และไม่ขัดต่อกฎหมาย กฎเกณฑ์ นโยบายของสถาบัน และมีจริยธรรม จรรยาบรรณในการใช้ ตลอดจนแก้ไขปัญหาและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.6 ความจำเป็นในการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ เป็นลักษณะหรือคุณสมบัติที่สำคัญเป็นแนวทางการคิดของสัญลักษณ์ด้านการเปลี่ยนแปลงของผู้ใช้ซึ่งอยู่ในสังคมสารสนเทศนับตั้งแต่อดีต คุณสมบัติหรือคุณลักษณะของผู้รู้หรือนักวิชาการ มักเปลี่ยนไปตามเครื่องมือของสังคมสมัยนั้นๆ ยุคโบราณที่ยังไม่มีการพิมพ์เกิดขึ้น การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการถ่ายทอดจากผู้รู้มาสู่ผู้เรียนกันเป็นทอดๆ ด้วยการจำ ดังเช่น คำสอนของศาสนาพุทธ เป็นต้น แม้ยุคต่อมาจะมีระบบการพิมพ์เกิดขึ้นแล้วก็ตาม ทักษะทางด้านการจำก็ยังคงมีบทบาทสำคัญ แต่กลับลดบทบาททักษะการเรียนรู้ ปัจจุบันมีการจัดเก็บสารสนเทศในสื่อคอมพิวเตอร์ ทักษะที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงตามเครื่องมือที่ใช้ ดังนั้นความจำเป็นที่จะต้องมีทักษะการรู้สารสนเทศ เนื่องจากการเพิ่มขึ้นอย่างมากมาของสารสนเทศ ทั้งด้านปริมาณ รูปแบบ และเนื้อหา ทั้งที่อยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ พร้อมกับวิชาการต่างๆ ได้แตกสาขาเพิ่มขึ้นอย่างมาก รวมทั้งบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร หรือโทรคมนาคม ที่ทำให้การจัดเก็บ และการแพร่กระจายสารสนเทศ มีเพิ่มจำนวนมากขึ้น และแพร่หลายไปทั่วโลก

สมาคมนักการศึกษาห้องสมุด และสื่อแห่งแคลิฟอร์เนีย (California Media and Library Educator Association, 1994, p6-7) ได้ให้เหตุผลถึงความจำเป็นในการรู้สารสนเทศดังนี้คือ

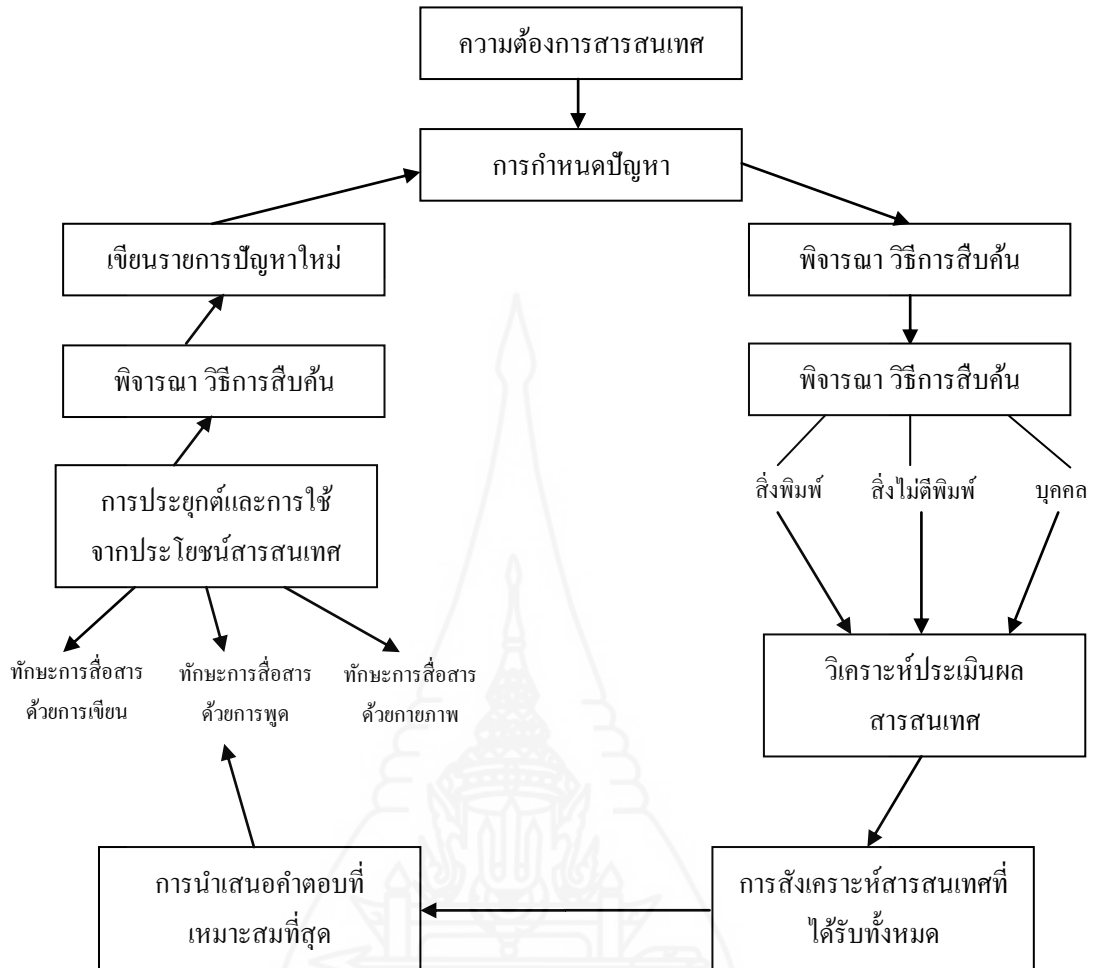
1. มนุษย์อาศัยอยู่ในสังคมสารสนเทศ
2. สารสนเทศเป็นเครื่องมืออุปโภคที่ไม่สิ้นสุด และสารสนเทศต้องมีการแพร่หลาย และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสังคม
3. เทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งวิธีการ และความก้าวหน้าทั้งในด้านการจัดสร้าง และการจัดเก็บสารสนเทศ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลง ทักษะและยุทธวิธีในการเข้าถึงสารสนเทศ พร้อมกันนี้ยังกล่าวเพิ่มเติมว่า การรู้สารสนเทศ ถือเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับทุกคน ที่จะต้องนำไปใช้ และปฏิบัติในสังคมระบบประชาธิปไตย เพราะมนุษย์ต้องการสารสนเทศ เพื่อนำไปใช้ในการตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) ที่จะต้องให้มีการเกิดขึ้นจนเป็นนิสัยของทุกคนอันเป็นลักษณะของการศึกษาตลอดชีวิต

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2542: 221) ได้ให้ข้อคิดถึงความจำเป็นของการรู้สารสนเทศว่า “ในอนาคตสื่อมวลชน และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จะเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ สารสนเทศจะมากมายจนเกิดการล้นไหล และท่วมท้น สิ่งหนึ่งที่จะเป็นปัญหาใหญ่คือ การไม่รู้จักการเลือกรับสารสนเทศหรือความรู้ที่มีอยู่” ซึ่งคล้ายกับแนวคิดของสุนทร แก้วฉาย (2535 :2) ซึ่งให้เหตุผลว่า “การคิดค้นระบบการพิมพ์เมื่อ 500 ปี มาแล้ว มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในระบบการถ่ายทอดอย่างไม่คาดฝัน ในปัจจุบันระบบสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์กำลังเข้ามาแทนระบบการพิมพ์แบบดั้งเดิม ปริมาณสารสนเทศหลายรูปแบบที่เพิ่มมากขึ้นมากมาย ทำให้การเลือกเข้าถึงสารสนเทศมีความยุ่งยาก และต้องการความชำนาญมากขึ้น ขณะเดียวกันเทคโนโลยีสำหรับการจัดเก็บ การเข้าถึง และการถ่ายทอดสารสนเทศก็มีความสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น”

กล่าวโดยสรุปคือ การรู้สารสนเทศเป็นลักษณะหรือคุณสมบัติที่สำคัญ เป็นทักษะที่ควรพัฒนาให้เกิดความชำนาญ สำหรับการศึกษานอกชั้นเรียนของบุคคลทุกระดับ ทุกเพศ ทุกวัย ในการนำไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันในการวิเคราะห์ประเมินและใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์สูงสุดเมื่อต้องตัดสินใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ในสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี ด้านการคมนาคม การสื่อสาร อย่างต่อเนื่อง และเท่าทันกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข

2.7 วงจรการรู้สารสนเทศและแบบจำลองการรู้สารสนเทศ

วงจรการรู้สารสนเทศ เป็นสิ่งที่แสดงถึงขั้นตอนการกำหนดสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างถูกต้อง ศิวราช ราชพัฒน์ (2547: 15) ได้อธิบายลักษณะวงจรการรู้สารสนเทศไว้ดังนี้ ขั้นแรก คือ การกำหนดปัญหา ประเด็นหรือคำถามของสารสนเทศที่เราต้องการรู้หรือต้องการได้รับ จากนั้นพิจารณาวิธีการที่จะสืบค้นหรือได้มา ซึ่งสารสนเทศที่เราต้องการว่าจะได้มาอย่างไร รวมถึงกำหนดกลยุทธ์หรือวิธีการสืบค้นสารสนเทศนั้น ขั้นตอนต่อไป คือ กำหนดแหล่งทรัพยากรที่สืบค้น ได้แก่ สิ่งตีพิมพ์ หรือจากบุคคล จากนั้นนำสารสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์ และประเมินผลสารสนเทศโดยพิจารณาว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่เพียงใด หากเป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้ขั้นต่อไป คือ การนำสารสนเทศที่ได้ทั้งหมด มาสังเคราะห์ และจัดระบบเพื่อให้ได้คำตอบที่เหมาะสมที่สุดจากการใช้สารสนเทศที่สังเคราะห์ไว้แล้ว และจะนำเสนอได้โดยใช้ทักษะการสื่อสารประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน การพูด และการสื่อสารทางกายภาพ โดยการประยุกต์ และการใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์ ซึ่งสุดท้ายก็คือการใช้กระบวนการสารสนเทศเพื่อการแก้ปัญหาตนเอง หากสารสนเทศที่ได้ผ่านขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นไม่เพียงพอในการแก้ไขปัญหาหรือหากว่าเราต้องการศึกษาวิจัยเพิ่มเติม วงจรการรู้สารสนเทศจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งด้วยการกำหนดปัญหาใหม่และดำเนินการตามขั้นตอนตามลำดับ



ภาพที่ 2.3 วงจรการรู้สารสนเทศ (Information Literacy Cycle)

ที่มา: วิสตัน และแอมตัต (Whison & Amstutz (1997) *Accessing information in a technological age*. Malabar: Krieger Publishing.

วิสตัน และแอมตัต (Whison and Amstutz: 1997) ได้อธิบายลักษณะวงจรการรู้สารสนเทศไว้ดังนี้ ขั้นแรก คือ การกำหนดปัญหา ประเด็น หรือคำถามของสารสนเทศที่เราต้องการรู้ หรือต้องการได้รับ จากนั้นพิจารณาวิธีการที่จะสืบค้นหรือได้มาซึ่งสารสนเทศที่เราต้องการว่าจะได้มาอย่างไร รวมถึงกำหนดกลยุทธ์หรือวิธีการสืบค้นสารสนเทศนั้น ขั้นตอนต่อไปคือกำหนดแหล่งทรัพยากรที่จะสืบค้นได้แก่ สิ่งตีพิมพ์ สิ่งไม่ตีพิมพ์ หรือจากบุคคล จากนั้นนำสารสนเทศที่ได้มาวิเคราะห์และประเมินผลสารสนเทศโดยพิจารณาว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่เพียงใด หากเป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้ ขั้นต่อไปคือนำสารสนเทศที่ได้ทั้งหมดมาสังเคราะห์และจัดระบบเพื่อให้ได้คำตอบที่เหมาะสมที่สุดจากการใช้สารสนเทศที่สังเคราะห์ไว้แล้วและจะนำเสนอได้โดยใช้ทักษะ

การสื่อสารประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียน การพูด และการสื่อสารทางกายภาพโดยการประยุกต์และการใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์ ซึ่งสุดท้ายก็คือการใช้กระบวนการสารสนเทศเพื่อการแก้ไขปัญหาตนเอง ถ้าสารสนเทศที่ได้ผ่านขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นไม่เพียงพอในการแก้ไขปัญหาหรือเราต้องการศึกษาวิจัยเพิ่มเติม วงจรการเรียนรู้สารสนเทศจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งด้วยการกำหนดปัญหาใหม่และดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ตามลำดับ

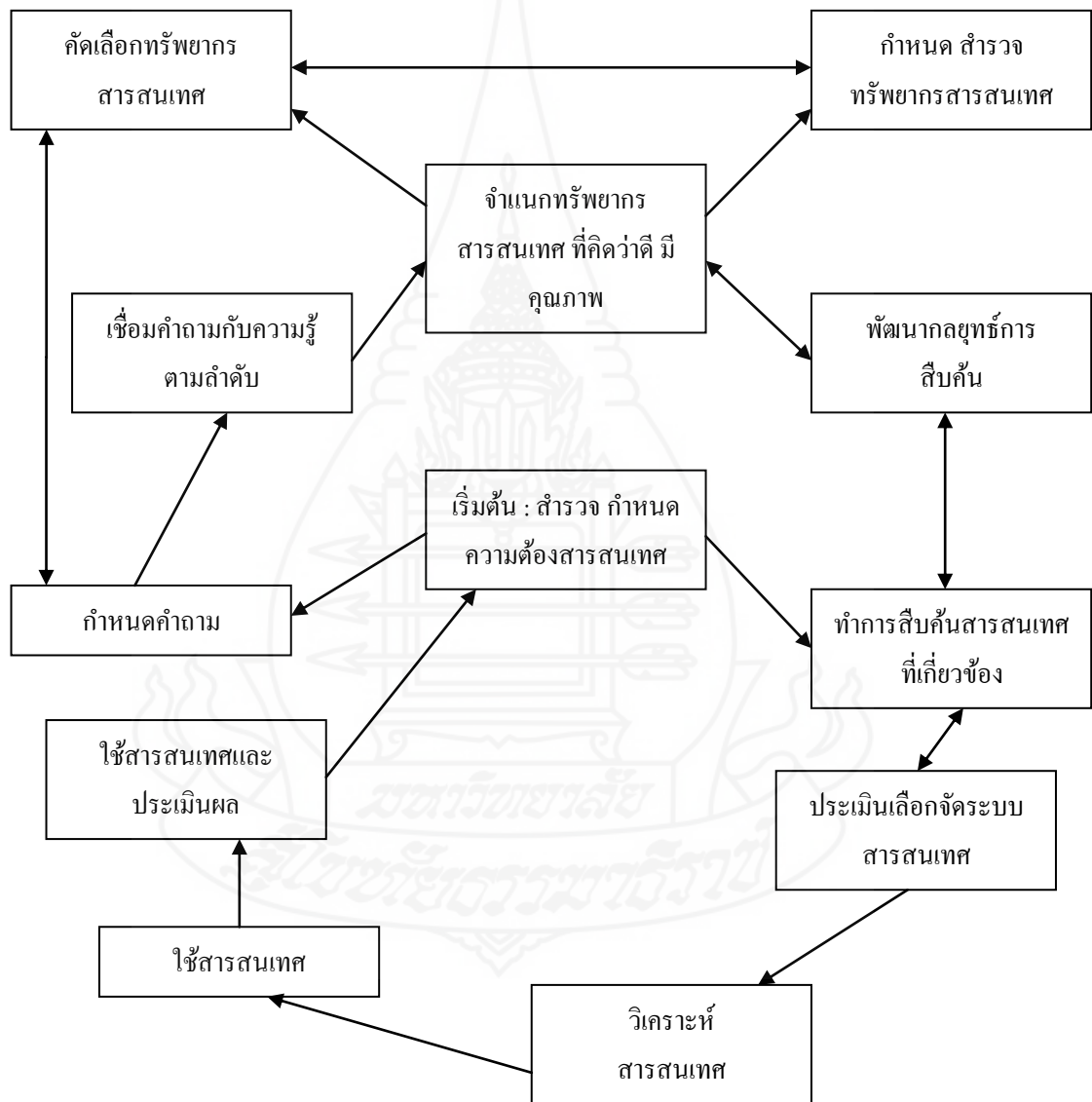
แบบจำลองการเรียนรู้สารสนเทศ (Information Literacy Model) การพัฒนาการเรียนรู้สารสนเทศเป็นสิ่งที่ผู้สอน อาจารย์บรรณารักษ์ หรือบรรณารักษ์จะต้องสร้างและพัฒนาให้เกิดขึ้นกับตัวนักศึกษาหรือผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อให้สามารถสืบค้นสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล อีกทั้งสามารถใช้สารสนเทศที่ค้นคืนได้อย่างคุ้มค่า ซึ่งการพัฒนาการเรียนรู้สารสนเทศสามารถศึกษาได้จาก แบบจำลองการเรียนรู้สารสนเทศ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วนด้วยกัน (California Media and Library Educator Association, 1994: 4) คือ

1. กระบวนการคิดของผู้สืบค้น
2. ชั้นกระบวนการวิจัย
3. กลยุทธ์การสอน

องค์ประกอบแต่ละส่วนของแบบจำลองการเรียนรู้สารสนเทศนี้เป็นอิสระกันและกัน แต่ต่างก็เสริมซึ่งกันและกัน ผู้สอน อาจารย์บรรณารักษ์หรือบรรณารักษ์จะต้องวางแผนการสอนโดยยึดหลักการที่ว่าจะต้องสามารถมองเห็นความก้าวหน้าในการคิด และการวิจัยได้ ในทำนองเดียวกัน นักศึกษาจะต้องพัฒนาทักษะการคิดหากต้องการปฏิบัติต่อไปในกระบวนการวิจัยและประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนของแบบจำลองการเรียนรู้สารสนเทศ มีลักษณะดังนี้

1. กระบวนการคิดของผู้สืบค้น (The Searcher's Thinking Process) เป็นองค์ประกอบส่วนแรกจะพิจารณาว่าอะไรเป็นสิ่งที่ ผู้ใช้ ผู้สืบค้นควรจะคิดเผชิญกับปัญหาทางสารสนเทศรูปแบบการคิดสามารถแสดงเป็นภาพได้ดังนี้

ผลผลิต ในกระบวนการนี้ผู้ใช้หรือนักศึกษาในฐานะผู้สืบค้นจะต้องพยายามดำเนินการเพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ตนต้องการ จวบจนถึงการนำผลที่ได้ไปใช้โดยเริ่มตั้งแต่ การพิจารณาหาความชัดเจนเกี่ยวกับความต้องการสารสนเทศ จากนั้นก็เป็นขั้นตอนของการพยายามให้เข้าถึงสารสนเทศ การประเมิน และใช้สารสนเทศกระบวนการวิจัยเป็นการสังเคราะห์ซึ่งแสดงการรู้สารสนเทศ โดยที่ผู้สืบค้นสามารถวิเคราะห์ และประเมินผลกระบวนการค้นของตนเองรวมทั้งสามารถวางแผนทางเพื่อการใช้ในอนาคตได้ด้วยรูปแบบขั้นกระบวนการวิจัยแสดงเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพ 2.5 แบบจำลองขั้นกระบวนการวิจัย (Stages of the research process)

ที่มา: สมาคมนักการศึกษาห้องสมุดและสื่อแห่งแคลิฟอร์เนีย (1994)

แบบจำลองสารสนเทศนี้แสดงให้เห็นถึงทักษะการสืบค้นสารสนเทศที่ทุกคนควรมี และฝึกปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ และตรงกับความต้องการที่สุด และในอนาคตอาจมีการนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบอื่นๆ อีก ดังนั้นการใช้สารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายจึงต้องการทักษะ และความสามารถที่มากกว่าการรู้หนังสือหรือสารสนเทศขั้นพื้นฐานในการอ่านออกเขียนได้

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อ

2.8.1 สื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่เก่าแก่ที่สุดในการถ่ายทอดความรู้ ข่าวสาร และความคิด เป็นสื่อที่มีรูปลักษณะที่หลากหลาย หาได้ง่าย มีเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ แปลกใหม่แตกต่างกันไป ผู้อ่านสามารถอ่านได้ตามความสามารถของแต่ละคน ช่วยให้อ่านเกิดความรู้ที่แปลกใหม่ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2539: 842) ได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ ไว้ว่า

สื่อ หมายถึง ก. ทำการติดต่อให้ถึงกันชักนำให้รู้จักกัน

น. ผู้หรือสิ่งที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน หรือชักนำให้รู้จักกัน

สิ่งพิมพ์ หมายถึง สมุด แผ่นกระดาษ หรือวัตถุใดๆ ที่พิมพ์ขึ้นรวมตลอดทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ แผนผัง ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกัน

พิมพ์ หมายถึง ก. ถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ เป็นต้น ให้ติดบนวัตถุ เช่น แผ่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือหรือรูปรอยอย่างใดๆ โดยการกดหรือการใช้พิมพ์หิน เครื่องกล วิธีเคมี หรือวิธีอื่นใด อันอาจให้เกิดเป็นสิ่งพิมพ์ขึ้นหลายสำเนา

น. รูป รูปร่าง ร่างกาย แบบ

ดังนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ จึงมีความหมายว่าสิ่งที่พิมพ์ขึ้น ไม่ว่าจะเป็แผ่นกระดาษหรือวัตถุใดๆ ด้วยวิธีการต่างๆ อันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนาในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อ หรือชักนำให้บุคคลอื่นได้เห็นหรือทราบ ข้อความต่างๆ

เครือวัลย์ กาญจนคูหา (2548:19) ได้ให้ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ว่า หมายถึง ข้อเขียนที่อยู่ในรูปของข่าว สารคดี ข้อคิดเห็น หลักวิชาการ คำอธิบายรายละเอียด โดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ที่จะให้เกิดประโยชน์ทางความรู้ความบันเทิงของผู้อ่านเป็นสำคัญ แล้วถ่ายทอดข้อเขียนนั้นด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษหรือฟิล์มหรือวัสดุพื้นเรียบอื่นๆ เพื่อให้สามารถแพร่กระจายไปถึงผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 17) ได้ให้ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ว่า หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนกหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่างๆ โดยใช้หนังสือที่เป็นตัวเขียน หรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดงความหมาย

สรุปได้ว่า สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง การติดต่อสื่อสารด้วยภาษาเขียนเพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจ หรือความบันเทิง ซึ่งข้อเขียนจะอยู่ในรูปของข่าว สารคดี ข้อคิดเห็น หลักวิชาการ คำอธิบายรายละเอียด รวมทั้งบทเพลง แผนที่ แผนที่ แผนผัง ภาพวาด ภาพระบายสี โบปประภาส แผ่นเสียง โดยถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษหรือฟิล์มหรือวัสดุพื้นเรียบอื่นๆ เพื่อให้สามารถแพร่กระจายไปถึงผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก

1) ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

สิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่อยู่ในกลุ่มการสื่อสารที่รับด้วยการมองเห็น มีลักษณะแตกต่างกัน ไปทั้งรูปลักษณ์และเนื้อหา ดังมีผู้แบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามสภาพการใช้และแบ่งตามเนื้อหาที่บรรจุไว้ในสื่อสิ่งพิมพ์ดังนี้

อัญชลี พุ่มสีนิล (2549) ได้แบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ตามสภาพการใช้ และแบ่งตามเนื้อหาที่บรรจุไว้ในสื่อสิ่งพิมพ์ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่างๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง

2. สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร

2.1 หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะ หนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน

2.2 วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิงที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้นมีการกำหนดระยะเวลาออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน

2.3 จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ สิ่งพิมพ์โฆษณา

2.4 โบว์ชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้า เป็นอย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

2.5 ใบปลิว (Leaflet Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อใช้ในการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

2.6 แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอ นั้นเป็นเนื้อหา ที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ

2.7 ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ

3. หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้

4. สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจูกันท์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ การค้าต่างๆแยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก

5. สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย เช่น หมายศาล บัตรเครดิต เช็ครถยนต์ ตัวแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น

6. สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน บัตรเชิญ ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น

7. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น

นฤมล ดันธุระเศรษฐ์ (2534: 290) ได้แบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ดังนี้

1. หนังสือ เป็นสิ่งพิมพ์เป็นเล่ม ใช้บันทึกความรู้ ความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ต่างๆ ของมนุษย์ บรรยายเรื่องราวสารคดี นวนิยาย แบบเรียน รวบรวมเป็นเล่ม

2. หนังสือพิมพ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ออกตามระยะเวลาที่กำหนดโดยสม่ำเสมอ และติดต่อกันไปตามลำดับ พิมพ์ออกเป็นรายวัน มีลักษณะรูปเล่มเป็นกระดาษขนาดใหญ่ จำนวนหลายแผ่น พับได้ ไม่เย็บเป็นเล่มวารสารและนิตยสาร เป็นสิ่งพิมพ์ที่มีกำหนดระยะเวลาออกไว้แน่นอน เช่น รายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน ราย 2 เดือน การออกเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ มีชื่อของสิ่งพิมพ์ที่แน่นอน ตีพิมพ์บทความ และเรื่องราวต่างๆ ที่ทันสมัยไว้ในเล่มเดียวกัน เขียนโดยผู้เขียนหลายคน เนื้อหาหลากหลายโดยจัดเป็นคอลัมน์เฉพาะ ลักษณะเด่นของนิตยสารและวารสารคือจะเน้นหนักในการนำเสนอ บทความ สารคดี และข้อเขียนต่างๆ ที่ให้ความรู้ ความบันเทิงกับผู้อ่าน มีโฆษณาที่สวยงาม

3. โปสเตอร์ เป็นประกาศโฆษณา ติดตั้งตามที่สาธารณะ มีลักษณะเด่น สะดุดตาใช้ระยะเวลาเพียงเล็กน้อยในการอ่านก็เข้าใจเรื่องราวหรือข่าวสารที่ต้องการสื่อสารทันที

4. ใบปลิวและแผ่นพับ เป็นแผ่นกระดาษขนาดกระดาษโรเนียวเพียงแผ่นเดียว บรรจุข้อความรายละเอียดไม่มาก นิยมใช้เผยแพร่ข่าวสาร ชักจูงในกิจกรรมต่างๆ ส่วนแผ่นพับ ส่วนมากจะพิมพ์ด้วยกระดาษค่อนข้างดี เป็นกระดาษแผ่นเดียวแต่พับเป็นเล่มยาว มีขนาดรูปแบบไม่ตายตัว บรรจุเนื้อหาสั้นๆ กระชับรัดกุม น่าอ่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อบอกข่าว ชักจูงใจ แนะนำและใช้เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์

2) ประโยชน์ของสื่อสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อที่หาได้ง่าย จึงเป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้เกี่ยวกับการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี สามารถนำมาใช้เป็นแหล่งความรู้เพิ่มเติม เช่น หนังสืออ่านประกอบ เอกสารอ้างอิง พจนานุกรม โปสเตอร์ ใช้เป็นอุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนการสอนหรือสนับสนุนการเรียนการสอนใช้เป็นวัสดุร่วมกับการเรียนการสอน เช่น ใช้ทำป้ายนิเทศ ดังนั้นสื่อสิ่งพิมพ์จึงเหมาะที่จะนำมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน ดังที่ วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551: 18-19) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาไว้ ดังนี้

ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเอง ตามระดับความสามารถและความสนใจ ได้รับประสบการณ์ตรง สร้างประสบการณ์พื้นฐานการศึกษา ทำให้เข้าใจเนื้อหาของสิ่งต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางและเป็นแนวทางให้เข้าใจสิ่งอื่นๆ ดียิ่งขึ้น ฝึกในเรื่องการค้นคว้าและทักษะทางภาษา สนับสนุนเพิ่มพูนความสามารถ ทำให้มีแนวทางในการคิดและการแก้ปัญหาที่ดี สร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน นอกจากประโยชน์ที่มีต่อผู้เรียนแล้ว สื่อสิ่งพิมพ์ก็มีประโยชน์ต่อครูด้วย เช่น ปรับปรุงและสนับสนุนการเรียนการสอนให้ดีขึ้น เนื่องจากหนังสือ ตำรา เอกสาร จะเป็นตัวชี้ให้เห็นภาพกว้างหรือโครงสร้างของหน่วยการเรียนการสอน นับตั้งแต่ หลักสูตร วัตถุประสงค์ คำอธิบายรายวิชา ทำให้ผู้สอนเห็นทิศทางของการเรียนการสอนที่

มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องช่วยสอน เป็นแบบฝึกหัดเพื่อทบทวนและทดสอบเมื่อมีการเรียนการสอน เป็นการเพิ่มเติมข้อเท็จจริง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในกิจกรรมการเรียนการสอนและมีความประหยัด เมื่อศึกษาแล้วสามารถนำมาใช้ได้

3) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์

ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2546: 150) กล่าวว่าในปัจจุบันวัสดุพิมพ์ อัน ได้แก่ ตำรา หนังสืออ่านประกอบ แบบเรียนสำเร็จรูป คู่มือครู สมุด หนังสือ แบบฝึกหัด ปทานุกรม นิตยสาร หนังสือพิมพ์ และหนังสืออ้างอิงอื่นๆ นับได้ว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและการศึกษาซึ่ง วิทิต ศรีจอมแบ่ง และคณะ (2526: 138-139) ได้กล่าวถึงการใช้อุปกรณ์สิ่งพิมพ์เป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสารและวารสารมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนในลักษณะดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์เหตุการณ์ประจำวัน ทำให้รู้ความเป็นไปที่เกิดขึ้นรอบตัวช่วยเพิ่มความรู้รอบตัว
2. เป็นพื้นฐานของการศึกษาถึงปัญหาสำคัญของท้องถิ่น ของชาติและของโลก
3. ฝึกฝนทักษะการอ่านให้รู้จักคิดและตัดสินใจเมื่ออ่านเรื่องราวบทความบทวิจารณ์
4. วิเคราะห์การโฆษณาชวนเชื่อ
5. เสริมความรู้ให้ได้มากกว่าตำราเรียน
6. ศึกษารูปแบบการเขียน
7. ใช้ข้อมูลในการอภิปราย ทำรายงาน และใช้เป็นตัวอย่างเพื่อพัฒนาการเรียน
8. ฝึกฝนภาษาต่างประเทศ
9. สะสมบทความที่เป็นประโยชน์ไว้สำหรับค้นคว้า อ้างอิง หรือพิมพ์แจกประกอบการสอน
10. จัดป้ายนิเทศ

การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังที่กล่าวพอสรุปได้ว่า ผู้สอนสามารถนำมาใช้ได้หลายรูปแบบ เช่น นำข่าวเหตุการณ์ประจำวันมาให้ผู้เรียนศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของข่าว ทำให้ทราบข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นำเอาเรื่องราวบทความ หรือบทวิจารณ์มาฝึกฝนทักษะการอ่านให้ผู้เรียนรู้จักคิด ตัดสินใจในเรื่องราวที่อ่านเกี่ยวกับประกาศโฆษณาชวนเชื่อมาให้ผู้เรียนวิเคราะห์เนื้อหาความจริงก่อนที่จะเชื่อในสิ่งที่โฆษณา

นั้นๆ และนำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าจากสิ่งพิมพ์มาอ้างอิง ทำรายงานหรือนำมาจัดป้ายนิเทศ ประกอบการเรียนการสอน ยกตัวอย่างเหตุการณ์ ปัญหาที่ได้จากการอ่านจากสื่อสิ่งพิมพ์ให้นักเรียนฝึกแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้นำมาประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันของตนเอง

ดังนั้นในการนำสื่อสิ่งพิมพ์มาเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนต้องเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมที่สอน

4) หลักการคัดเลือกสื่อสิ่งพิมพ์

การศึกษาและเลือกข้อความ บทความ ประกาศ โฆษณา ข่าว หรือเรื่องราวต่างๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมจะนำมาให้นักเรียนศึกษา โดยใช้เกณฑ์พิจารณาสื่อสิ่งพิมพ์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (กระทรวงศึกษาธิการ 2546: 211-215) ดังนี้

การพิจารณาคอถัมภ์ต่างๆจากหนังสือพิมพ์ มีแนวการพิจารณาประเด็นต่างๆ คือ การพาดหัวข่าว หัวข่าวตัวอักษรต้องใหญ่เป็นพิเศษ หัวข่าวตรงกับสาระของข่าว ภาษาที่ใช้ควรกะทัดรัด อ่านแล้วเข้าใจง่าย ไม่ใช่คำผิดความหมายเพียงเพื่อผลประโยชน์ทางการขายโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางภาษา

เนื้อหาของข่าว ต้องเป็นข่าวจริงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่มีความคิดเห็นของผู้เขียนข่าว เนื้อหาเพิ่มตามใจผู้เขียนเพื่อให้ผู้อ่านชื่นชอบ ข่าวที่ดีต้องเป็นข่าวที่ส่งผลกระทบต่อคนหมู่มากหรือส่วนรวม เช่น ข่าวการเมือง การเลือกตั้ง ข่าวการปกครอง ข่าวสังคม ข่าวเศรษฐกิจ ข่าวการประกอบอาชีพ หรือข่าวเกี่ยวกับอนามัย ไม่ควรเป็นข่าวของคนใดคนหนึ่งเพื่อยกย่องเชิดชู โดยมุ่งหวังประโยชน์ส่วนตัวเป็นที่ตั้ง และต้องไม่เป็นข่าวที่ไม่ทำลายความมั่นคงของชาติ ความสงบสุขของประชาชน และศีลธรรมอันดีงาม ภาษาที่ใช้เป็นภาษาสุภาพ ไม่ใช่ภาษาหยาบคาย การเล่าเหตุการณ์ในข่าว เล่าตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่ปิดบังอำพราง มีเงื่อนไข สลับซับซ้อน การเล่าเหตุการณ์ทุกตอน ต้องอ้างอิงหลักฐานที่มา สถานที่ เวลา รวมถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้อ่านทราบรายละเอียด และมีความเชื่อถือในข่าว การปกปิดสถานที่ ชื่อหรือนามสกุลของบุคคลควรเป็นไปเพื่อความบริสุทธิ์ใจที่ปกป้องผู้บริสุทธิ์ ผู้เยาว์ หรือเป็นจรรยาบรรณของหนังสือพิมพ์

การพิจารณาบทความในวารสาร หรือหนังสือพิมพ์มีดังนี้

เป็นบทความที่ผู้เขียนรู้เรื่องที่เขียนอย่างถ่องแท้ มีข้อมูลสามารถอ้างอิงได้ ผู้เขียนแสดงความคิดเห็นโดยอาศัยข้อเท็จจริงและเหตุผลอื่นๆ ประกอบอย่างกว้างขวาง การแสดงความคิดเห็นเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ใจ ไม่ใช่ความรู้สึกของตัวเองเป็นตัวกำหนดเพียงอย่างเดียว การแสดงความคิดเห็นเป็นไปในทางสร้างสรรค์ และไม่อคติลำเอียง การวิจารณ์ของผู้เขียน

บทความต้องตั้งอยู่บนหลักการ การดำเนินไม่ควรเน้นที่ตัวบุคคล แต่เน้นที่วิธีการหรือหลักการ ควรชี้ให้เห็นปัญหา และเสนอแนวทางแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง รูปแบบการเขียนและการใช้ภาษามี ความถูกต้องเข้าใจง่าย ไม่ใช่ถ้อยคำที่ส่อเสียดหยาบคาย

การพิจารณาคอลัมน์ บันเทิงคดี ประกาศ โฆษณา ความรู้ต่างๆ ใน วารสาร หรือ หนังสือพิมพ์ การพิจารณาคูณค่าในแต่ละคอลัมน์ควรพิจารณาเรื่องการใช้ภาษา การเขียน และคุณค่าที่ได้รับจากการอ่าน

2.8.2 สื่ออินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันเทคโนโลยีในด้านต่างๆ มีการพัฒนาอยู่เสมอเพื่อรองรับการ เปลี่ยนแปลงในสังคมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เข้ามาเสริมสร้างประสิทธิภาพในการดำเนิน กิจกรรมต่างๆ ในสังคมมากขึ้น รวมทั้งกิจกรรมทางด้านการสื่อสาร โดยมีการพัฒนารูปแบบการ สื่อสารที่มีการผสมผสานสื่อหลายสื่อไว้ในสื่อเดียว ทำให้การสื่อสารในปัจจุบันเต็มไปด้วยความ สะดวก รวดเร็ว และเกิดสื่อใหม่ๆ มากมาย อย่างเช่น สื่ออินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นตัวแทนที่ดีที่สุดเมื่อพูดถึงสื่อใหม่ มีคำเรียกต่างๆ เช่น ไซเบอร์สเปซ (Cyber Space) โลกเสมือนจริง (Virtual) สังคมเครือข่าย (Network Society) และทางด่วนข้อมูลข่าวสาร (Information Superhighway) เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ทั้งสิ้น อินเทอร์เน็ตประกอบขึ้นจากเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมโยงคนและข้อมูลข่าวสารผ่าน คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลและทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลขึ้นได้เมื่อคอมพิวเตอร์ เชื่อมโยงกับคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายการสื่อสารความเร็วสูง การเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารก็จะสามารถเกิดขึ้นผ่านสื่อประเภทนี้ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต สามารถเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างกลุ่ม สิ่งตีพิมพ์ในระดับโลกและ ข้อมูลข่าวสารอื่นๆ ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ห้องแชทรูม จดหมายข่าว และหน้า เว็บไซต์

อินเทอร์เน็ตมีข้อได้เปรียบที่เด่นกว่าการสื่อสารแบบอื่น 5 ประการ คือ

1. ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคลสะดวกสบายคล่องตัวขึ้น และเป็นการประหยัดเวลามากขึ้น
2. เป็นแหล่งความรู้อันยิ่งใหญ่ เนื่องจากมีข้อมูลข่าวสารผลงานวิจัยและ โปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่างๆ มากมายหมุนเวียนอยู่ในเครือข่ายทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านและ ศึกษาได้จากทั่วโลก
3. เป็นช่องทางกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปอีกแหล่งหนึ่ง ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนภายในเวลาอันรวดเร็ว

4. ในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคล ในระบบจะมีการตรวจสอบการส่งข้อมูลซึ่งถ้าหากส่งไม่ถึงผู้รับจะมีข้อความแจ้งเตือนผู้ส่งให้ทราบ

5. ช่วยลดค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเอกสารอาจกล่าวได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จำเพาะเจาะจงมีคุณภาพ มีการศึกษามีสถานภาพทางเศรษฐกิจดี มีกำลังซื้อและยังเหมาะกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาอีกด้วย สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดีของสื่ออินเทอร์เน็ต

1. สามารถเผยแพร่ถึงคนจำนวนมากทั่วโลกใช้การสื่อสารแบบตัวต่อตัว และแบบMachine interactivity communication ทำให้ผู้ใช้หันมาใช้สื่อประเภทนี้มากขึ้น

2. อินเทอร์เน็ตให้ข้อมูลที่เป็นจริงมากกว่าและมีคุณภาพมากกว่าสื่อทั่วไป ทั้งรูปแบบ สี เสียง และเคลื่อนไหวได้ด้วย

3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในขั้นตอนการใช้สื่อมากกว่าสื่อทั่วไป โดยผู้ใช้เป็นผู้เลือกที่จะดู Website ที่ตนสนใจได้นานและละเอียดเท่าที่ต้องการ โดยไม่จำกัดเวลา

4. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีราคาถูกกว่าสื่อทั่วไป เปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายที่ถูกลงกว่า

5. ในแง่ของเนื้อหาในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นๆ จะมีราคาแพง ในขณะที่การจัดทำWebsite และข้อมูลให้ทันสมัยนั้นไม่แพงมากนัก

6. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงได้ดี

7. อินเทอร์เน็ตสามารถรับ Feedback จากกลุ่มเป้าหมายได้ภายในเวลาอันรวดเร็วและสามารถแสดง สถิติและประเมินของผู้ที่เข้ามาใช้ได้อย่างละเอียดเนื่องจากมีข้อมูลแสดงจำนวนผู้เข้ามาใช้

ข้อจำกัดของสื่ออินเทอร์เน็ต

1. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังอยู่ในหมู่จำกัดเฉพาะกลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์ และมีอุปกรณ์ต่อพ่วง เช่น โมเด็ม และต้องเป็นสมาชิกอินเทอร์เน็ต จึงจะสามารถเข้าไปดูข้อมูลต่างๆ ได้

2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจประสบปัญหาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เช่น ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต หรือบางครั้งต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูล

2.8.3 สื่อมวลชน

ในการสื่อสารมวลชนนั้น กิติมา สุรสนธิ (2550) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการสื่อสารข้อมูลข่าวสารอย่างเดียวกันจากองค์กรหรือสถาบันสื่อมวลชนไปยังคนจำนวนมากที่

อยู่ในสถานที่ต่างกัน และมีคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน เป็นการส่งข่าวสารให้คนจำนวนมากที่มีความแตกต่างกันอยู่ในที่ต่างกันได้รวดเร็วและทั่วถึง จึงต้องใช้สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพและสมรรถนะสูงในการเข้าถึงคนจำนวนมากโดยสื่อมวลชน อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) เช่น หนังสือพิมพ์นิตยสาร หนังสือ วิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์

1) คุณลักษณะของการสื่อสารมวลชน

(1) ผู้สื่อสารในกระบวนการสื่อสารมวลชนจะมีลักษณะที่ทำเป็นอาชีพ (Professional)

(2) ข่าวสาร (Message) ของการสื่อสารมวลชนจะถูกเผยแพร่ออกไปด้วยวิธีการที่รวดเร็ว และรวดเร็วต่อเนื่อง (Rapid and Continue) โดยผ่านกลไกของสื่อ ความรวดเร็ว (Rapid) คือความรวดเร็วที่สื่อมวลชนสามารถนำสารผ่านระยะทาง (Distance) และช่วงเวลา (Time) ไปยังผู้รับสารโดยทันทีทันใด เช่นกรณีสื่อไฟฟ้าอย่างวิทยุ โทรทัศน์ส่วนความต่อเนื่อง (Continue) การสื่อสารมวลชนมักจะส่งหรือถ่าย ทอดข่าวสารโดยใช้หลักของการกำหนดเวลา (Schedule) มากกว่าจะเป็นไปตามอำเภอใจ หรือตามสะดวก เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายอาทิตย์ รายปักษ์ หรือรายเดือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิทยุและโทรทัศน์ จะเห็นความชัดเจนกว่าสื่ออื่น

คุณลักษณะของสื่อมวลชนแต่ละประเภทต่างกัน เช่น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ จะมีข้อดีกว่าสื่อ หนังสือพิมพ์ที่มีความรวดเร็วและมีความสวยงามดึงดูดใจมากกว่าแต่มีข้อจำกัดที่สารที่ส่งไปนั้นจะไม่คงทนถาวร (Permanent) และมีลักษณะผ่านเลยไป (Transitory) ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์จะสามารถอ่านใหม่ได้ทำให้มีโอกาสที่จะถูกส่งซ้ำแล้วซ้ำอีกได้มากกว่า

(3) ผู้รับสารของสื่อมวลชนมีจำนวนมากและมีลักษณะความหลากหลาย (Numerous and Diverse) หรือที่เรียกว่า (Mass Audience) ซึ่งมีความแตกต่างกันในเรื่องคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Heterogeneous) และไม่เป็นที่รู้จักของผู้สื่อสาร เช่นเดียวกับ พืชไร่ เษจรรยา และคณะ กล่าวว่าในสังคมมวลชนสื่อมวลชนนับเป็น แหล่งข่าวสารที่สามารถพิสูจน์ และทดสอบได้ถึงแม้ว่าข่าวซึ่งถูกแพร่ออกมาอาจผิดพลาด หรือบิดเบือน ความเป็นจริงแต่เราก็สามารถย้อนรอยหาแหล่งข่าวได้ ฉะนั้นสิ่งนี้จึงทำให้สังคมค่อนข้างมั่นใจว่าข่าวที่นำเสนอทางสื่อมวลชนเป็นความจริงและหากสมาชิกในสังคมรู้ว่าใครเป็นแหล่งข่าวสารก็สามารถระบอคติได้ หรือความพยายามที่จะควบคุมผู้อื่นของแหล่งข่าวนั้นได้ หรือสามารถระบุได้ว่ารายงานข่าวที่ออกมานั้น ถูกตัดทอนหรือถูกบิดเบือนอย่างไร ในการเปรียบเทียบสื่อต่างๆ จะเห็นว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์เหนือกว่าสื่อสิ่งพิมพ์ในบางลักษณะ แต่ด้อยกว่าในบางลักษณะ จากการศึกษาของ ชแรมม์

(Shramm) พบว่ายิ่งคนมีการศึกษามากเท่าใด ก็มีแนวโน้มที่จะสนใจสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์เท่าที่นั้น ขณะเดียวกันการศึกษา โรเปอร์ (Roper) พบว่าถ้าคนถูกจำกัดให้เลือกรับสื่อใดสื่อหนึ่ง โทรทัศน์จะเป็นสื่อที่คนต้องการมากที่สุด และเห็นว่าเป็นสื่อที่น่าเชื่อถือมากที่สุด นอกจากนี้เราอาจเปรียบเทียบสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ตามมิติต่างๆ ได้ดังนี้

ก. ความคมชัดในการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (fidelity) ไม่ว่าจะ เป็นในแง่การนำเสนอคำ สัญลักษณ์ทางพูด สัญลักษณ์ภาพ สี เสียง และการเคลื่อนไหว

ข. ความรวดเร็วในการสื่อสาร (delivery speed) คือระยะเวลา ระหว่างที่เหตุการณ์เกิดขึ้นกับ เวลาที่สื่อสามารถนำเสนอต่อมวลชน

ค. ความสามารถในการเคลื่อนของสื่อ (portability) คือความสะดวก ในการที่สื่อจะสามารถเคลื่อนไปในสภาพแวดล้อมเพื่อครอบคลุมเหตุการณ์และเพื่อเข้าถึงบุคคลที่มี ข้อมูล

ง. ความสามารถในการทบทวน (review ability) คือความสะดวกที่ ผู้รับสารสามารถทบทวนสารที่ได้รับเพื่อสนองความต้องการของตนเอง

จ. ความสามารถในการครอบคลุมเนื้อหาของสื่อ (coverage) คือ อัตราข้อมูลเป็นที่น่าสนใจซึ่ง สื่อสามารถนำเสนอต่อผู้รับสาร

ฉ. ความสามารถในการเข้าปฎิบัติตอบสนอง (accessibility to feedback) คือความสะดวกในการที่ผู้รับสารเสนอแสดงปฎิบัติตอบสนองต่อสารที่ได้รับ

ข้อควรพิจารณาในการใช้สื่อ

จรรยาบรรณของการทำงานกับสารสนเทศ

สมบูรณ์ ภู่งศกร (2550) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับจรรยาบรรณของผู้ทำงาน กับระบบสารสนเทศ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ส่วนด้วยกัน คือ

1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ข้อมูลส่วนตัวเป็นสิทธิของแต่ละบุคคล การเปิดเผยข้อมูล โดยการกระทำของบุคคลอื่น โดยที่เจ้าตัวไม่อนุญาต ถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง ฉะนั้นการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลในระบบฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ของหน่วยงาน จะต้องนำมาใช้ตาม ข้อตกลงระหว่างผู้จัดเก็บข้อมูลและผู้ให้ข้อมูลเท่านั้น ถ้าผู้จัดเก็บข้อมูลหรือหน่วยงานนั้นต้องการ นำไปใช้ นอกเหนือจากข้อตกลงไว้จะต้องได้รับอนุญาตจากบุคคลนั้นก่อน ยกตัวอย่างเช่น การ บริการของธนาคารมีข้อกำหนดว่าผู้ที่มาเปิดบัญชี เพื่อใช้บัตรเครดิตของธนาคาร จะต้องกรอก ข้อมูลส่วนตัวลงในแบบฟอร์มที่กำหนดให้ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ รายได้ หรือข้อมูล แสดงรายการทรัพย์สินบางอย่าง ซึ่งจุดประสงค์ก็คือต้องการสร้างความมั่นใจว่าผู้ใช้บริการบัตรเครดิต มีความสามารถจ่ายค่าบริการที่ใช้ผ่านบัตรเครดิตให้แก่ธนาคารได้ แต่ถ้าธนาคารนำข้อมูล

ส่วนตัวของผู้ใช้บัตรเครดิตไปเปิดเผยสถานะทางการเงินหรือนำข้อมูลส่วนตัวไปให้กับบุคคลอื่น โดยไม่ได้รับความยินยอมก็ถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่มีจรรยาบรรณ

2. ความถูกต้อง (Accuracy) การจัดเก็บข้อมูลจะต้องมีความถูกต้องตามสภาพความเป็นจริง ถ้าผู้ที่รับผิดชอบดูแลระบบฐานข้อมูลไปแก้ไขข้อมูลเพื่อผลประโยชน์ของตนเองหรือพวกพ้องก็ถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง เช่น การจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนของนักศึกษา มีความแอบเข้ามาในระบบแล้วไปแก้ไขผลการเรียนให้ได้เกรดสูงขึ้น

3. ความเป็นเจ้าของ (Property) ต้องมีความเคารพในสิทธิของการเป็นเจ้าของข้อมูลหรือโปรแกรมที่เขียนขึ้นมาใช้งาน ซึ่งถือว่าได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

4. การเข้าถึงข้อมูล (Access) การจัดการฐานข้อมูลจะมีการวางโครงสร้างของระดับการใช้ข้อมูลให้ผู้ที่มิสิทธิในการเข้าถึงข้อมูลแตกต่างกันตามหน้าที่ความรับผิดชอบแต่ละฝ่าย การใช้งาน ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลหรือเข้าใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูลภายในองค์กรได้ตามสิทธิที่กำหนดไว้เท่านั้น โดยไม่ไปละเมิดในการนำข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวหรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย เช่น พนักงานฝ่ายขายมีสิทธิที่จะดูข้อมูลเกี่ยวกับรายการสินค้าในคลังสินค้าเครดิตการให้วงเงินในการสั่งซื้อสินค้าของลูกค้าก่อนจะตัดสินใจเปิดบิลใบสั่งซื้อของลูกค้าที่เป็นสมาชิก แต่พนักงานขายจะไม่มีสิทธิที่จะดูข้อมูลเงินเดือนของพนักงานคนอื่นเพราะไม่เกี่ยวข้องกับการขายสินค้าที่ตนเองรับผิดชอบ เป็นต้น

การใช้สารสนเทศถูกต้องตามหลักจริยธรรม มีดังนี้

1. การใช้ข้อมูลควรมีการไตร่ตรองอย่างรอบคอบและเหมาะสม โดยยึดหลักที่ว่าเอาใจเขามาใส่ใจเรา กล่าวคือเมื่อเราต้องการให้เขาปฏิบัติต่อเราอย่างไร เราก็ปฏิบัติต่อเขาอย่างนั้น และกระทำในสิ่งที่ควรกระทำ ไม่คุกคามหรือสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น

2. ให้พิจารณาว่าผลจากการกระทำของเรา เป็นประโยชน์ต่อบุคคลส่วนรวมเป็นส่วนใหญ่หรือเฉพาะกลุ่มบุคคล หรือเฉพาะตนเองเท่านั้น

3. มีนโยบายในการบริหารจัดการข้อมูล โดยยึดถือความถูกต้องยุติธรรม และมีการกระทำที่สร้างความเท่าเทียมกันระหว่างบุคคล มีความคงเส้นคงวา รวมทั้งไม่รับสินบนใดๆ จาก ผู้ที่แสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบจากบุคคลอื่น

4. การกระทำใด ๆ ขององค์กรจะต้องไม่ขัดแย้งต่อจริยธรรมและการละเมิดกฎหมาย

สิทธิทางด้านทรัพย์สินทางปัญญา

การใช้สารสนเทศให้ถูกต้อง เป็นสิ่งที่ค่อนข้างจะทำทนายต่อโอกาสในการระเมิด กฎหมายที่ให้ความคุ้มครองในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากมีการลักลอบแบบโปรแกรมการใช้งานของบุคคลอื่น หรือลักลอบโปรแกรมไปจำหน่ายเพื่อหาประโยชน์เพื่อตนเอง

ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) เป็นทรัพย์สินที่สร้างขึ้นโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ ไม่เหมือนกับที่ดิน รถ หรือสิ่งของเครื่องใช้อื่น ๆ ซึ่งการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาโดยกฎหมายที่แตกต่างกัน 3 ประการ คือ

1. ความลับทางการค้า (Trade Secret) เป็นผลผลิตที่สร้างมาด้วยสติปัญญาส่วนบุคคลที่เป็นความลับไม่ต้องการเปิดเผยต่อสาธารณชน ได้แก่ สูตร เครื่องมือ แบบแผนการดำเนินงานทางธุรกิจ เป็นต้น

2. ลิขสิทธิ์ (Copyright) เป็นสิทธิคุ้มครองที่ตามกฎหมายที่รัฐมอบให้แก่ผู้ผลิตที่สร้างผลงานทางด้านสติปัญญา รวมทั้งสิทธิในการเผยแพร่ เช่นการแต่งเอกสารตำราต่างๆ การผลิตโปรแกรมใช้งานด้านต่าง ๆ ข้อจำกัดในพระราชบัญญัตินี้คือเป็นการคุ้มครองด้านการผลิตแต่ไม่ได้คุ้มครองด้านการคิด ดังนั้นผู้อื่นสามารถใช้โปรแกรมของบุคคลอื่นและทำการศึกษางานของโปรแกรมนั้นแล้วนำมาสร้างโปรแกรมที่มีลักษณะเหมือนกันโดยไม่ถือว่าเป็นการละเมิดหรือฝ่าฝืนทางลิขสิทธิ์

3. สิทธิบัตร (Patent) เป็นสิทธิตามกฎหมายที่รัฐมอบให้แก่ผู้ประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ ด้วยความยากลำบาก เช่นเป็นเรื่องที่มาของความแปลกใหม่ที่สะท้อนความคิดพิเศษบางอย่างเช่นผลงานโปรแกรมที่เป็นหลักการพื้นฐานของระบบโปรแกรม เป็นต้น โดยที่สิทธิที่ได้รับดังกล่าวมีมูลค่าที่สามารถจำหน่ายจ่ายโอนได้ สามารถจดทะเบียนเพื่อป้องกันการลอกเลียนแบบได้ ถือว่าเป็นเอกสารทางกฎหมายที่ได้รับอนุญาตให้ผูกขาดทางความคิดของผู้ประดิษฐ์

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

ยุวดี ดอกรังกุล (2549) ได้ศึกษาเรื่อง ระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 และเปรียบเทียบระดับการรู้สารสนเทศและระดับการประเมินการรู้สารสนเทศของนักเรียน จำแนกตามเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประสบการณ์การเรียนวิชาการใช้ห้องสมุดประสบการณ์การใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ รวมทั้งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้สารสนเทศกับระดับการประเมินการรู้สารสนเทศ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 357 คน ผลการวิจัยพบว่า ระดับการรู้สารสนเทศโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนระดับการประเมินการ

รู้สารสนเทศโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ผลการเปรียบเทียบระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนพบว่า นักเรียนที่มีเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประสบการณ์การเรียนวิชาการใช้ห้องสมุด ต่างกันมีความแตกต่างกัน โดยนักเรียนหญิงมีระดับการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนชายทุกด้าน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีระดับการรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงและการประเมินสูงกว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีมากการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีและพอใช้ทุกด้าน นักเรียนที่ไม่เคยเรียนวิชาการใช้ห้องสมุดมีระดับการรู้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสูงกว่านักเรียนที่เคยเรียน ส่วนนักเรียนที่มีประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์ต่างกัน ไม่มีความแตกต่างกันผลการเปรียบเทียบระดับการประเมินการรู้สารสนเทศพบว่า นักเรียนที่มีเพศ และประสบการณ์ต่างกันมีความแตกต่างกัน ส่วนนักเรียนที่มีระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และประสบการณ์การเรียนวิชาการใช้ห้องสมุด ต่างกัน ไม่มีความแตกต่างกัน สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้สารสนเทศและระดับการประเมินการรู้สารสนเทศมีความสัมพันธ์กันแต่อยู่ในระดับน้อย

อาชัญญา รัตนอุบล และคนอื่นๆ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบ การเสริมสร้างการรู้สารสนเทศสำหรับคนไทย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิจัยและพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศของคนและนำไปทดลองปฏิบัติ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยใช้หลักการพัฒนารูปแบบการรู้สารสนเทศตามแนวคิดหลักการ NET คือ การส่งเสริมเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างนักเรียน ห้องสมุด และชุมชน (Networking) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Edutainment) และการจัดกิจกรรมการรู้สารสนเทศที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน (Tailor-made) ขั้นตอนการวิจัยมีดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบ ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและการตรวจสอบรูปแบบ ขั้นตอนที่ 3 การทดลองการใช้รูปแบบ และขั้นตอนที่ 4 การปรับปรุงรูปแบบ โดยมีโรงเรียนเข้าร่วมโครงการทั้งหมดจำนวน 15 โรงเรียน นักเรียนที่เข้าร่วมการทดลองทั้งสิ้น 3,619 คน จากการทดลองพบว่า รูปแบบการสอนการรู้สารสนเทศที่มีประสิทธิภาพโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 มีคะแนนทักษะการรู้สารสนเทศหลังการทดลองใช้รูปแบบการเสริมสร้างทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งผลสรุปเกี่ยวกับรูปแบบการรู้สารสนเทศที่ได้ ประกอบด้วยการส่งเสริมความเข้าใจแก่ผู้บริหาร การอบรมพัฒนาครูเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วยการส่งเสริมความเข้าใจแก่ผู้บริหาร การอบรมพัฒนาครูเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ การสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้สารสนเทศ โดยยึดหลัก NET ผ่านกิจกรรมการรู้สารสนเทศ ได้แก่ เว็บไซต์ ซีดีรอม คู่มือครู การ์ตูนสารสนเทศ ผลลัพธ์ที่ได้ คือ การรู้สารสนเทศของผู้เรียนตามขั้นตอน ได้แก่ กำหนดภารกิจ ตรงจุด เข้าถึงแหล่ง ประเมินสารสนเทศ และบูรณาการวิธีการใช้งาน ผลของการใช้รูปแบบการเสริมสร้าง

การรู้สารสนเทศตามความคิดเห็นของคณาจารย์ พบว่า ส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจและให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้สารสนเทศแก่เด็กนักเรียนของตน และพยายามคิดค้นกลยุทธ์ในการเสริมสร้างการเรียนรู้สารสนเทศให้เหมาะสมกับธรรมชาติและบริบทของแต่ละท้องถิ่น โดยครูได้อำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้เรียนรู้สารสนเทศทั้งในโรงเรียนและในชุมชน ตามความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสุข และชอบการเรียนรู้สารสนเทศ โดยเฉพาะชั้น ตรงจุดเข้าแหล่ง เพราะได้มีโอกาสแสดงความรู้ที่ได้ตามที่ตนต้องการ

ปาริชาติ เสารยะวิเศษ (2552) ได้ศึกษาพัฒนามาตรฐานการเรียนรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย พบว่า (1) ผู้เชี่ยวชาญการเรียนรู้สารสนเทศส่วนใหญ่เห็นว่าการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทยควรประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) ด้านการเข้าถึงสารสนเทศนักเรียนมีความสามารถรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศ กำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการ ระบุแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ ใช้กลยุทธ์ค้นหาสารสนเทศ และเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่เลือกไว้ได้ 2) ด้านการประเมินสารสนเทศที่ได้รับนักเรียนควรสามารถวิเคราะห์สารสนเทศที่ได้รับ ให้ความเห็นและอธิบายสารสนเทศที่ได้รับ ประเมินความเกี่ยวข้องของสารสนเทศที่ได้รับจัดกลุ่มสารสนเทศที่ได้รับ และระบุสารสนเทศที่ใช้ประโยชน์ได้ และ 3) ด้านการนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ นักเรียนสามารถบูรณาการสารสนเทศที่ได้รับเข้ากับความรู้เดิมของตน ใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหา นำเสนอผลจากสารสนเทศในรูปแบบที่เหมาะสมและใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมได้ (2) นักเรียนระดับประถมศึกษาประมาณร้อยละ 50 พบว่าปัจจัยองค์ประกอบของการรู้สารสนเทศ 3 องค์ประกอบ 18 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ 2) ด้านการประเมิน และ 3) ด้านการนำสารสนเทศไปใช้ (3) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้สารสนเทศระดับประถมศึกษา พบว่า 1) ผลการเรียนรู้ของนักเรียน 2) พฤติกรรมการใฝ่เรียนรู้ของนักเรียน 3) การจัดหาสื่อเสริมการเรียนรู้ 4) ความเข้าใจพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติของครู 5) ขนาดของโรงเรียน 6) เขตที่ตั้งของโรงเรียน 7) แหล่งการเรียนรู้อื่นๆในโรงเรียน 8) ความร่วมมือระหว่างครูผู้สอนและครูผู้ดูแลห้องสมุด และ 9) อิทธิพลของสื่อมวลชนที่สนับสนุนการเรียนรู้สารสนเทศ ควรสอดแทรกทักษะการเรียนรู้สารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน มีคอมพิวเตอร์เพียงพอกับความต้องการของนักเรียน และพบว่าเกือบครึ่งยังไม่ได้สอนให้นักเรียนเข้าถึงสารสนเทศโดยใช้อินเทอร์เน็ตในการช่วยการค้นคว้า มีสื่อที่ไม่ดีพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีการจัดหมวดหมู่หนังสือ มีเครื่องมือช่วยค้นและมีระบบห้องสมุดอัตโนมัติ

ยุพิน คุ่มโหมด (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลการเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคมแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนภัทรญาณวิทยา

จังหวัดนครปฐม พบว่า 1) การใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สามารถเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคมทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการสร้างมนุษยสัมพันธ์และการสื่อสาร ด้านการตัดสินใจการแก้ไขปัญหา ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ 2) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์สามารถเสริมสร้างทักษะทางสังคมแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการสร้างมนุษยสัมพันธ์และการสื่อสาร ด้านการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ 3) การใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การใช้สื่อสัมพันธ์ และการเรียนในชั้นเรียนปกติให้ผลในการเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคม แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งในภาพรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการสร้างมนุษยสัมพันธ์และการสื่อสาร ด้านการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยการ ใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการใช้สื่อสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับทักษะทางสังคมและทักษะทางสังคมสูงกว่าการเรียนในชั้นเรียนปกติ ส่วนการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการใช้สื่อสิ่งพิมพ์มีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับทักษะทางสังคมและทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกัน

สุพิศ บายคายคม (2550) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การรู้สารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา ผลการศึกษาพบว่า นิสิตมีความสามารถในการรู้สารสนเทศโดยรวมทุกมาตรฐานอยู่ในระดับปานกลาง โดยมาตรฐานที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มาตรฐานที่ 6 ความสามารถรู้สารสนเทศด้วยความเข้าใจและยอมรับประเด็นทางด้านวัฒนธรรม จริยธรรม เศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคมที่แวดล้อมด้วยการใช้สารสนเทศ รองลงมา ได้แก่ มาตรฐานที่ 1 ความสามารถในการตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ มาตรฐานที่ 3 การประเมินสารสนเทศ มาตรฐานที่ 5 ความสามารถในการประยุกต์สารสนเทศใหม่และสารสนเทศที่มีอยู่เดิมเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ หรือสร้างความเข้าใจใหม่ได้ มาตรฐานที่ 4 ความสามารถจัดการสารสนเทศที่รวบรวมหรือผลิตขึ้นมาได้ และมาตรฐานที่ 2 ความสามารถในการค้นหาสารสนเทศได้ตามลำดับผลการเปรียบเทียบนิสิตทั้ง 3 คณะ พบว่า นิสิตที่ศึกษาในคณะที่ต่างกันความสามารถด้านการรู้สารสนเทศแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบเป็นรายมาตรฐาน พบว่า นิสิตในคณะที่ต่างกันมีความสามารถด้านการรู้สารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.9.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การวิจัยที่เห็นว่าการรู้สารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็น คืองานวิจัยของ กิปสัน (Gibson, 2002) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง “การสำรวจการเรียนรู้ สื่อ ทักษะสารสนเทศ ระดับประถมศึกษา (นักเรียนเกรด 4-6) และ โครงสร้างของทักษะการรู้สารสนเทศโดยใช้ระบบพีเลียง การสืบค้น

แหล่งข้อมูลทางระบบออนไลน์” (A qualitative investigation for designing intermediate (grades 4-6) information literacy instruction: Integrating inquiry, mentoring and on-line resources) พบว่าการรู้สารสนเทศเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นในการศึกษาในปัจจุบันเพราะ ผู้เชี่ยวชาญห้องสมุดและสื่อระดับโรงเรียนประถมศึกษา (elementary school library media specialist) ประสบปัญหาเกี่ยวกับการสอนทักษะการรู้สารสนเทศเนื่องจากไม่มีเวลาสอนที่เพียงพอ สิ่งที่คาดหวังจากการเพิ่มจำนวนคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน คือการที่นักเรียนสามารถใช้เว็บโปรแกรมการสอนการรู้สารสนเทศเพื่อเรียนรู้ด้วยตนเองได้ในกรณีที่ครูหรือบรรณารักษ์ไม่อยู่ การศึกษาวิจัยชิ้นนี้เป็นการทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการรับรู้เกี่ยวกับการใช้เว็บสารสนเทศออนไลน์เพื่อช่วยในการศึกษาค้นคว้าวิจัย การวิจัยเชิงคุณภาพชิ้นนี้เริ่มขึ้นในปี 1998 ถึงปี 2004 โดยทดสอบกับเด็กนักเรียนจำนวน 10 คน ที่มีพื้นความรู้และความสามารถในการอ่านที่แตกต่างกัน เครื่องที่ใช้คือแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ การสำรวจไฟล์คอมพิวเตอร์ รายงานประจำวันของนักเรียน (student journal) บันทึกการออกสำรวจ (research field note) และโครงการของนักเรียน (student project) การศึกษากำหนดให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างคำถามการค้นคว้าเพื่อการค้นคว้าสารสนเทศด้วยตนเอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนไม่พึงพอใจการใช้คอมพิวเตอร์ออนไลน์ แม้ว่านักเรียนบางคนจะได้เรียนกลยุทธ์ใหม่ๆ ในการค้นคว้าสารเทศก็ตาม และคอมพิวเตอร์ออนไลน์ก็ไม่ได้ช่วยให้นักเรียนสามารถค้นหามาตรฐานการเรียนรู้สารสนเทศที่เหมาะสมกับนักเรียน การออกแบบวิธีการสอนทักษะแบบ Big 6 รวมถึงการสอนการรู้สารสนเทศในชั้นเรียนเพื่อฝึกการค้นคว้าข้อมูลอีกด้วย

ฮิบเบอร์สัน (Hibberson, 2002) ศึกษาวิจัยเรื่อง “ทักษะการรู้สารสนเทศและห้องสมุดช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยบริติชโคลัมเบีย” (Information literacy and library support in distributed learning at Royal Roads University British Columbia) วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อสำรวจความคาดหวังที่ผู้เรียน บรรณารักษ์ บุคลากรของคณะ และผู้ออกแบบการสอน มีความต้องการการสนับสนุนจากห้องสมุดรวมทั้งการสอนการรู้สารสนเทศอย่างทั่วถึงในมหาวิทยาลัย Royal Roads เป้าหมายหลักของโครงการวิจัยคือ เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของผู้ปฏิบัติงานและผู้เรียนในมหาวิทยาลัย Royal Roads และการจำแนกความคาดหวังที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่มบุคคลในมหาวิทยาลัยและบอกถึงช่องว่างของความแตกต่างนั้นได้ ทำอย่างไรที่จะทำให้บุคคลออกแบบการเรียนรู้และสามารถที่จะเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวังไว้ได้โดยใช้ห้องสมุดเป็นตัวช่วยในการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ต้องไปที่ห้องสมุดด้วยตัวเอง ทำอย่างไรที่จะทำให้ผู้ศึกษาทางไกลออนไลน์ (Distance learners) และบุคลากรในคณะวิชาสามารถเป็นผู้รู้

สารสนเทศ รวมถึงทำอย่างไรที่จะทำให้ความรู้และความชำนาญของบรรณารักษ์สามารถรวมเข้าไปในการออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนและได้รับการถ่ายทอดอย่างทั่วถึง

บิลลี่ (Bailey, 2005) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ของโรงเรียนประถมศึกษาที่ประสบความสำเร็จในเท็กซัสโดยการสอบถามผ่านเว็บเบส และสัมภาษณ์เพื่อเจาะลึก บรรณารักษ์โรงเรียนประถมศึกษาในเท็กซัส พบว่า การสอนการรู้สารสนเทศมีความร่วมมือระหว่างบรรณารักษ์และครูเกิดขึ้นน้อยกว่าร้อยละ 60 ดังนั้น บรรณารักษ์ ครูประจำชั้น และผู้บริหาร ควรหาทางเพิ่ม โอกาสความร่วมมือให้เกิดมากขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยในระดับมัธยมศึกษา ได้แก่ งานวิจัยของ Kolencik (2001) ที่ศึกษาแนวคิดการสนับสนุนห้องสมุด โรงเรียนและการรู้สารสนเทศของโรงเรียนใน Western Pennsylvania โดยใช้แบบสอบถามกับครูบรรณารักษ์โรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 171 แห่ง พบว่าครูบรรณารักษ์ไม่ตระหนักบทบาทในการสอน อีกทั้งยังมีเจตคติเชิงลบและขาดความเข้าใจในบทบาทของครูบรรณารักษ์ในฐานะผู้มีส่วนร่วมในการสอน

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้สารสนเทศ แสดงให้เห็นถึงการตระหนักถึงความสำคัญของการสอนการรู้สารสนเทศทั้งในประเทศและในต่างประเทศ แต่ยังไม่พบการวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศมาก่อน มีเพียงการวิจัยที่เป็นไปในแนวทางการสำรวจความสามารถการรู้สารสนเทศและการพัฒนาแบบวัดและทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ ที่นำไปพัฒนางานในด้านการเรียนการสอนเกี่ยวกับงานด้านบรรณารักษ์และการสืบค้นข้อมูลทางห้องสมุดเป็นส่วนใหญ่ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศดังกล่าว



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้
สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี โดยมี
วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรที่ใช้ในการทดลอง
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. รูปแบบการวิจัย

1.1 ประเภทและรูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลองแบบศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
วัดก่อนและหลังการทดลอง (The Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design) กล่าวคือมี
การสุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่ม มีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการวัดก่อน-หลังการทดลอง มีรายละเอียด
ดังนี้คือ มีการเลือกแบบเจาะจงและสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 ห้องเรียนที่มีนักเรียนคนละกัน โดยแบ่งเป็น
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จากนั้นดำเนินการวัดก่อนการทดลองทั้งสองกลุ่มด้วยแบบทดสอบ
ทักษะการรู้สารสนเทศ แล้วดำเนินการทดลองในกลุ่มทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา
ทักษะการรู้สารสนเทศ ส่วนในกลุ่มควบคุมใช้โปรแกรมการให้ข้อสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะ
การรู้สารสนเทศ หลังสิ้นสุดการทดลองจึงดำเนินการวัดทักษะการรู้สารสนเทศโดยใช้แบบทดสอบ
ทักษะการรู้สารสนเทศชุดเดียวกับที่ใช้วัดก่อนการทดลอง (ตารางที่ 3.1)

ตารางที่ 3.1 แสดงรูปแบบการวิจัย

Sample	Random assignment	Pretest	Treatment	Posttest
Experimental Group	R	T ₁	X ₁	T ₂
Control Group	R	T ₁	X ₂	T ₂

สัญลักษณ์เพื่อใช้ในความหมายข้อมูลดังนี้

R	แทน	การสุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยเลือกแบบเจาะจงและสุ่มอย่างง่าย 1 ห้องเรียน ที่มีนักเรียนคละกัน
X ₁	แทน	การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ที่ใช้กับกลุ่มทดลอง
X ₂	แทน	การให้ข้อสนเทศ
T ₁	แทน	การวัดก่อนการทดลอง
T ₂	แทน	การวัดหลังการทดลอง

1.2 ขั้นตอนการทดลอง นำเสนอขั้นตอนการทดลองดังต่อไปนี้

1.2.1 การจัดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เมื่อจัดนักเรียนเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแล้ว ยังจัดให้มีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกัน ดำเนินกิจกรรมในวันเดียวกัน โดยผู้วิจัยคนเดียวกัน และใช้จำนวนคาบเรียนเท่ากัน ทั้งในกิจกรรมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกัน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1.2.2 การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ซึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวดังกล่าวประกอบด้วย 9 กิจกรรม รวมระยะเวลา 9 ครั้ง ครั้งละ 45-50 นาที เป็นเวลาจำนวน 3 สัปดาห์ ในกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมให้ข้อสนเทศโดยใช้โปรแกรมข้อสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ

1.2.3 การวัดหลังการทดลอง เป็นการวัดตัวแปรตามของการวิจัย ได้แก่ ทักษะการรู้สารสนเทศ โดยวัดหลังจากการทดลองได้สิ้นสุดลงประมาณ 1 สัปดาห์

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้เป็นการทดลองเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experiment) โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ไม่เท่าเทียมกัน หรือ แบบสองกลุ่มวัดสองครั้ง (The non-Equivalent Control Group Design หรือ Two group Pretest-Posttest Design) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นดังนี้

2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้วิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 640 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จำนวน 80 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง และสุ่มอย่างง่าย เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน โดยเป็นนักเรียนที่มีความพร้อม และเต็มใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นกระบวนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย (1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ (2) แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ (3) โปรแกรมข้อสนเทศ ซึ่งขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

3.1 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว

การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว และทักษะการรู้สารสนเทศ

3.1.2 กำหนดกรอบแนวคิดกิจกรรมแนะแนว เช่น เนื้อหา นิยามปฏิบัติการตามวัตถุประสงค์กิจกรรม รูปแบบกิจกรรม และการวัดผล

3.1.3 ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรม รวม 9 กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ กิจกรรมละ 45-50 นาที ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ

กิจกรรมที่ 2 รู้ทันโลกสื่อสาร

กิจกรรมที่ 3 สื่อร้ายให้โทษ

กิจกรรมที่ 4 สื่อดีมีประโยชน์

กิจกรรมที่ 5 ผู้การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ

กิจกรรมที่ 6 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)

กิจกรรมที่ 7 เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)

กิจกรรมที่ 8 ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ

กิจกรรมที่ 9 ปัจฉิมนิเทศ

การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์ เอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้สารสนเทศ เพื่อเป็นแนวทางกำหนดรูปแบบกิจกรรมแนะแนว โดยสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

2. สร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศจำนวน 9 ชุดกิจกรรม โดยชุดกิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสามารถในการนำทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน คือ ความสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน ความสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้น ความสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ และความสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยใช้วิธีต่างๆ ได้ โดยดำเนินกิจกรรมตามวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (four phases of the learning/ERGA)

2.1 ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing)

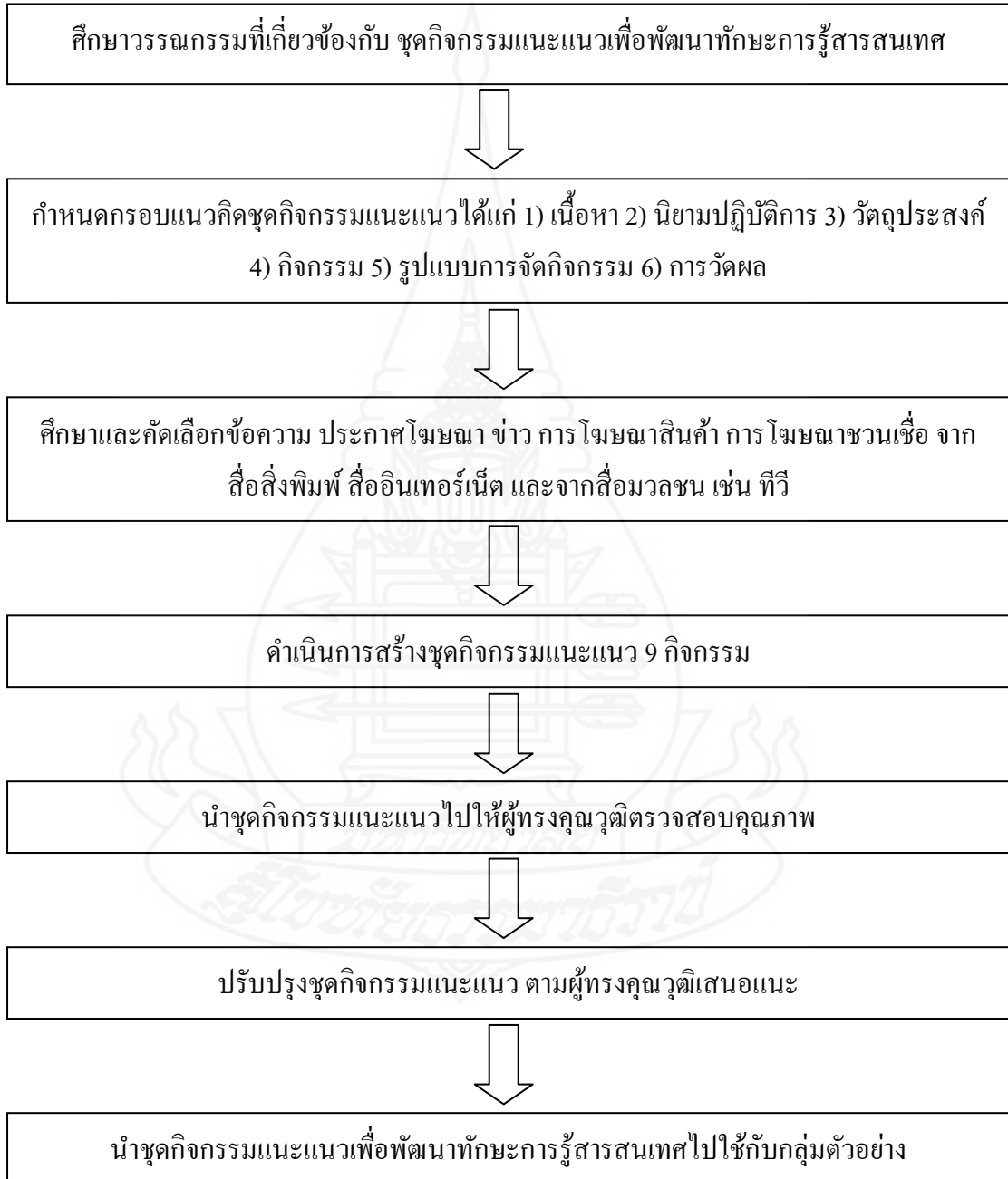
2.2 ชั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting)

2.3 ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต (Generalizing)

2.4 ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying)

3. นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน (ภาคผนวก) ตรวจสอบความเหมาะสม ความถูกต้อง และให้คำแนะนำ ตลอดจนข้อเสนอแนะต่างๆ มาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องด้านความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) อยู่ที่ 1.00

4. นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่ปรับปรุง
แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม
การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศดังกล่าวมี
ขั้นตอนตามแผนผังดังนี้



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

3.2 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเองตามองค์ประกอบของทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้สารสนเทศจากหนังสือ วารสาร เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้สารสนเทศทั้งภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

2. ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือและเทคนิคการรวบรวมข้อมูลการวิจัยเป็นแบบทดสอบ มีขั้นตอน ดังนี้

2.1 รายละเอียดของเครื่องมือ

แบบทดสอบเกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆตาม มาตรฐานการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัย และการวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (ACRL) ทั้ง 4 ด้าน (องค์ประกอบ) (Eisenberg, Lowe, and Spitzer, 2004: 21-22) โดยนำมาสร้างแบบทดสอบ คือ

ด้านที่ 1 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ตนเองต้องการได้

ด้านที่ 2 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้น

ด้านที่ 3 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศ และแหล่งที่มาอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้แล้วกับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วได้

ด้านที่ 4 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยใช้วิธีต่างๆ ได้

ผู้วิจัยได้แบ่งการทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐานออกเป็น 4 ด้าน รวมแบบทดสอบจำนวน 36 ข้อ ดังนี้

- ด้านการกำหนดชนิด และ ขอบเขตสารสนเทศ จำนวน 10 ข้อ
- ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ จำนวน 9 ข้อ
- ด้านการประเมินสารสนเทศ จำนวน 8 ข้อ
- ด้านการใช้สารสนเทศ จำนวน 9 ข้อ

ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบเพียงคำตอบเดียว เกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

2.2 นำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศให้ผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน ตรวจสอบหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Concordance –IOC) ตรวจสอบแบบทดสอบจำนวน 40 ข้อว่าในแต่ละข้อ วัดได้ตรงตามคุณลักษณะที่กำหนดไว้หรือไม่ คัดเลือกข้อที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.7 ถึง 1.00 (Inner and Strcker, 2003: 5 อ้างอิงจาก Thorn and Deizt, 1989) ซึ่งจากการตรวจสอบแบบทดสอบ พบว่าค่าความตรงเชิงเนื้อหาด้วยวิธีการ IOC ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.75 ถึง 1.00 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.95 (ภาคผนวก) และนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ

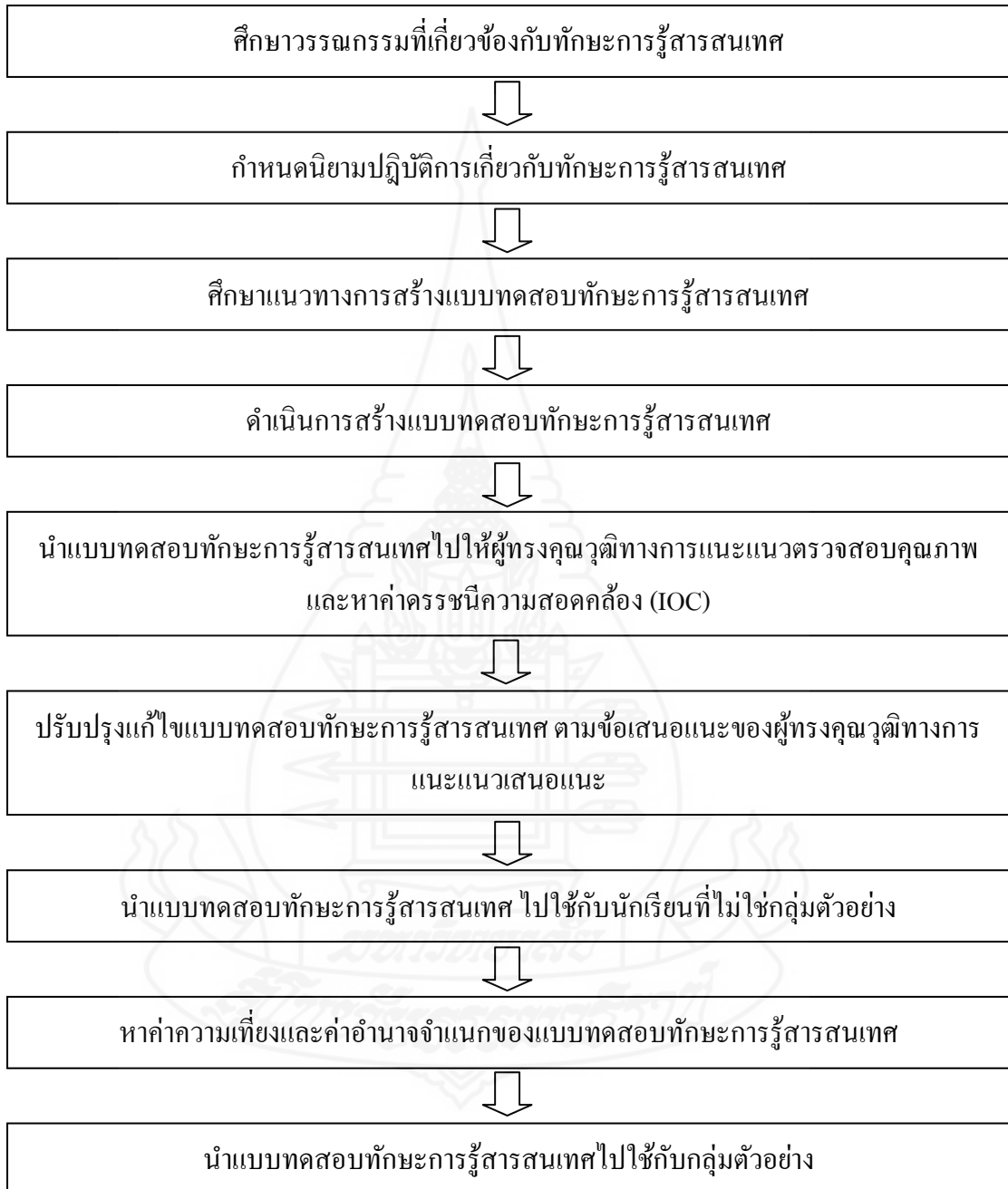
2.3 นำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศที่ได้มา ปรับปรุงและทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา ความสมบูรณ์ของแบบทดสอบ ความเหมาะสมของข้อคำถาม ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในการตอบคำถาม

2.4 นำแบบทดสอบที่ทำเสร็จแล้วจากกลุ่มตัวอย่างมาคำนวณหาเกณฑ์มาตรฐาน โดย

2.4.1 หาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบโดยใช้สูตร ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richadson Formular) จากสูตร KR-20 (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ 2538: 197-198) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.74 (ภาคผนวก)

2.4.2 นำผลที่ได้จากการทดลองไปหาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดเป็นรายข้อ ซึ่งแบบทดสอบมีความยาก อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-1.00 ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.74 (ภาคผนวก) โดยใช้สูตรคำนวณหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richadson Formular) จากสูตร KR-20 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2538: 197-198) และจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

การสร้างเครื่องมือแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศดังกล่าวข้างต้นมีขั้นตอนตามแผนผังดังนี้



ภาพที่ 3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

3.3 โปรแกรมข้อสนทนา เป็นโปรแกรมที่ให้ข้อสนทนาเกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วยการให้ข้อสนทนาทั้งหมด จำนวน 9 ครั้ง ครั้งละ 45-50 นาที โดยมีขั้นตอนวัตถุประสงค์ ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม และเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ เช่นเดียวกับชุดกิจกรรมแนะแนว โดยให้ข้อสนทนาแก่นักเรียนในกลุ่มควบคุม ในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกับการจัดกิจกรรมให้กับกลุ่มทดลอง ทั้งนี้มีความแตกต่างกัน โดยโปรแกรมข้อสนทนาจะไม่มีกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน เหมือนกับในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.1 ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการ โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม เพื่อขอความร่วมมือในการดำเนินการทดลอง

4.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ตามขั้นตอนดังนี้

4.2.1 ชี้แจง เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรม โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศแก่ครูที่ปรึกษาในชั่วโมงแนะแนวและนักเรียน

4.2.2 ทำการทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนเรียน

4.2.3 ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อทักษะการรู้สารสนเทศ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 9 กิจกรรม รวม 9 คาบ คาบละ 45-50 นาที ส่วนกลุ่มควบคุมใช้โปรแกรมข้อสนทนาโดยให้ข้อสนทนา 9 คาบ คาบละ 45-50 นาที ในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกัน

4.2.4 หลังดำเนินการครบ 9 กิจกรรมแล้วให้นักเรียนกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่จัดกิจกรรมคาบละ 45-50 นาที ในวันและเวลาใกล้เคียงกัน ทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ โดยใช้แบบทดสอบฉบับเดิมและนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ รวบรวมข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษารุ่นนี้ มีดังนี้

5.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวของกลุ่มทดลองด้วยสถิติ (t-test dependent)

5.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ทักษะการรู้สารสนเทศของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมภายหลังการทดลองด้วยสถิติ (t-test Independent)

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล จำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยมีดังนี้

6.1 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

6.1.1 คะแนนเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

6.1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard deviation) โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2538: 79) ดังนี้

$$S.D. = \frac{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2}}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S.D	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

5.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ การหาค่าดัชนีการสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC), ค่า KR 20, ค่าความยากง่าย (p) และการหาค่าอำนาจจำแนก (r)

5.2.1 ค่า IOC เป็นสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ คือค่าดัชนีการสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) ได้แก่ ความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนว โดยผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนว จำนวน 4 ท่าน ตามสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีการสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนว
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนว

5.2.2 KR-20 เป็นสถิติที่ใช้ในการหาความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ ใช้วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) โดยคำนวณจากสูตร KR-20 (ลิ่วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2538: 197-198) ดังนี้

$$R_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ	R_{tt}	แทน	ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ตอบผิดในแต่ละข้อ
	s_t^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

5.2.3 ค่าความยากง่าย เป็นสถิติที่ใช้หาคุณภาพของข้อสอบแต่ละข้อค่าความยากง่าย (Difficulty) โดยคำนวณจากสูตร (ลิ้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ 2538: 210-211) ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำข้อนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

5.2.4 ค่าอำนาจจำแนก โดยหาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบพอยซ์ไบซีเรียล (Point-Biserial Correlation) โดยคำนวณจากสูตร (ลิ้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ 2538: 214-215) ดังนี้

$$r_{pbis} = \frac{X_p - \sum f}{S_t} \sqrt{pq}$$

เมื่อ	r_{pbis}	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	X_p	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ทำข้อสอบข้อนั้นได้
	X_t	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่ทำข้อสอบข้อนั้นไม่ได้
	S_t	แทน	คะแนนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบฉบับนั้น
	P	แทน	สัดส่วนของคนที่ทำข้อสอบข้อนั้นได้
	q	แทน	สัดส่วนของคนที่ทำข้อสอบข้อนั้นไม่ได้ หรือ $1-p$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนเขมาภริตาราม จังหวัดนนทบุรี มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์เพื่อใช้ในความหมายข้อมูลดังนี้

X	แทน	IOC ค่าดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนว
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนว
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
$\sum X$	แทน	ผลรวมคะแนนทั้งหมด
P	แทน	ค่าความยากของข้อสอบ
r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
r_H	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ

**ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลอง
ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ**

ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	40	20.03	4.71	7.4670 **
หลังการทดลอง	40	25.38	3.26	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.1 พบว่าภายหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรม
แนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ**

ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบผลการรู้ทักษะสารสนเทศภายหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อสนเทศ

กลุ่มทดลอง	N	\bar{X}	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	40	25.38	3.26	8.6113 **
หลังการทดลอง	40	17.88	5.46	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่าภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การเสนอผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวและกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนอแนะ

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

1.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนโรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 640 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จำนวน 80 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง และสุ่มอย่างง่าย จำนวน 2 ห้องเรียนที่มีนักเรียนคละกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ประเภท คือ

- 1) ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวน 9 กิจกรรม
- 2) เครื่องมือวัด ซึ่งประกอบด้วยแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ
- 3) โปรแกรมข้อสนเทศ

1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

- 1) สร้างชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรม 9 กิจกรรม

2) สร้างเครื่องมือวัดและทดสอบเครื่องมือ ได้แก่ (1) แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวน 36 ข้อ ตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัยและการวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (ACRL) โดยนำองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน มาสร้างแบบทดสอบ คือ

องค์ประกอบด้านที่ 1 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ตนเองต้องการได้

องค์ประกอบด้านที่ 2 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้น

องค์ประกอบด้านที่ 3 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศ และ แหล่งที่มาอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้แล้วกับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วได้

องค์ประกอบด้านที่ 4 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยใช้วิธีต่างๆ ได้

ผู้วิจัยได้แบ่งการทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐานออกเป็น 4 ด้าน รวมแบบทดสอบจำนวน 36 ข้อ ดังนี้

- ด้านการกำหนดชนิด และ ขอบเขตสารสนเทศ จำนวน 10 ข้อ
- ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ จำนวน 9 ข้อ
- ด้านการประเมินสารสนเทศ จำนวน 10 ข้อ
- ด้านการใช้สารสนเทศ จำนวน 7 ข้อ

ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ในแต่ละข้อมีคำตอบเพียงคำตอบเดียวเกณฑ์การให้คะแนน คือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

3) สร้างโปรแกรมข้อสอบเพื่อสำหรับใช้ในกลุ่มควบคุม

4) ขั้นตอนเตรียมการจัดกิจกรรมแนะแนว ได้แก่ การเตรียมชุดกิจกรรมแนะแนว ใบความรู้ ใบงาน สถานที่ และวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรม รวมทั้งการขอความร่วมมือจากนักเรียนโรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 80 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 40 คน

5) ขั้นตอนการดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนว

(1) วัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยการให้กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

(2) ดำเนินการตามรายละเอียด ในชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ทั้ง 9 กิจกรรม กิจกรรมละ 45-50 นาทีในกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมให้ข้อสอบโดยใช้โปรแกรมข้อสอบจำนวน 9 กิจกรรม กิจกรรมละ 45-50 นาที ในวันและเวลาที่ใกล้เคียงกันทั้ง 2 กลุ่ม

(3) วัดทักษะการรู้สารสนเทศหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศโดยการให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

(4) ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ ทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วยวิธีการทางสถิติ เปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในกลุ่มทดลอง และ เปรียบเทียบทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการให้ข้อสอบในกลุ่มควบคุม

1.2.4 รูปแบบการวิจัย

รูปแบบ การวิจัยนี้เป็นการทดลองเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experiment) โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

1.3 ผลการวิจัย

จากการศึกษา “ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี” สรุปผลการวิจัยดังนี้

1.3.1 พบว่าภายหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.3.2 พบว่าภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย และสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

2.1 ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการรู้สารสนเทศหลังเรียนสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อภิปรายได้ว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ สามารถพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ดี เพราะชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีคุณภาพ มีกระบวนการสร้างเครื่องมืออย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงความถูกต้องตามหลักการและแนวทางในการสร้างเครื่องมือทางการแนะแนว นอกจากนี้การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศยังคำนึงถึงการเลือกใช้เทคนิคที่หลากหลาย การคัดเลือกกรณีตัวอย่างจากสื่อที่หลากหลาย ที่สอดคล้องกับทักษะการรู้สารสนเทศที่ต้องการพัฒนาและสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรมและยังได้นำหลักการจัดกิจกรรมแนะแนว ซึ่งเน้นการจัดกิจกรรมโดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participation learning) ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning) และการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มเป็นสำคัญ (Group process learning) ซึ่งผู้สร้างทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีหลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มก็มีคำอธิบายแตกต่างกันไปบ้างในบางส่วนจากผลการศึกษารวบรวมของคัทเนอร์ และแนดเลอร์ (Kottman Ashby & Degraaf, 2001: 4 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูต 2545: 50) ซึ่งการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นี้มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ซึ่งจะกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวงจรเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (four phases of the learning cycle/ ERGA) ประกอบด้วยขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (Experiencing) ขั้นสะท้อนกลับการรับรู้ (Reflecting) ขั้นสรุปสาระ

สู่ชีวิต (Generalizing) ขึ้นคิดและนำไปปฏิบัติ (Applying) เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นการเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และท้าทายให้สมาชิกกลุ่มนำประสบการณ์ตรงที่ได้เรียนรู้ร่วมกันไปปฏิบัติในชีวิตจริงซึ่งนักเรียนสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจและมีความกระตือรือร้นทุกกิจกรรม ทำให้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดทุกชุดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ เช่น งานวิจัยของศิริรัตน์ แสนยากุล (2546) ที่ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระแม่มารีสาธิตประดิษฐ์ กรุงเทพมหานคร ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับการศึกษาของจุรีพรรณ พูลศรี (2546) ได้ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาการปรับตัวกับเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต พบว่าหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มนักเรียนมีคะแนนการปรับตัวกับเพื่อนสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับเขวาร์ภย์ ปวงคำคง (2549) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชาวเขาที่อยู่ในหอพัก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนแม่สะเรียงบริพัตรศึกษา อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน” พบว่า หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวนักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของอุมพร สงสุวรรณ (2551) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจิระดา” ซึ่งพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความมีวินัยในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ซึ่งจากผลการศึกษาและการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวในการพัฒนาผู้เรียนในด้านต่างๆ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่คาดหมายให้ดีขึ้นได้ เช่นเดียวกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่ากลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ มีทักษะการรู้สารสนเทศสูงขึ้นภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงสามารถกล่าวได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

2.2 ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับข้อเสนออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อภิปรายได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศจำนวน 9 กิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นมีคุณภาพสามารถพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้สูงกว่าการให้ข้อเสนอแนะ เป็นเพราะ ประการที่หนึ่ง คือ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่สร้างขึ้น ได้ผ่านกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบ ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิและมีการปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ เมื่อนำไปใช้จริงจึงเกิดผลดีต่อนักเรียน นอกจากนี้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นเป็นกิจกรรมที่เน้นในการฝึกทักษะการรู้สารสนเทศใน ด้านกระบวนการคิด วิเคราะห์ การตัดสินใจในการเลือกใช้สื่อสารสนเทศที่พบเจอในประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวัน อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

ประการที่สองคือ ชุดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นจำนวน 9 กิจกรรม มีวัตถุประสงค์และวิธีดำเนินกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ตามมาตรฐานของอเมริกา (American Library Associaty) มีการฝึกทักษะการรู้สารสนเทศจากสถานการณ์การเรียนรู้จากสื่อสารสนเทศที่มีความหลากหลายจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อมวลชนรวมถึงการเลือกและนำไปใช้ นอกจากนี้ยังมีการนำความรู้และเทคนิคการจัดกิจกรรมทางการแนะแนว มาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมเนื้อหาและกับผู้เรียน ร่วมกับการฝึกปฏิบัติการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ในการกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวงจรเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

ส่วนการให้ข้อเสนอแนะที่ใช้กับกลุ่มควบคุมนั้นเป็นกิจกรรมแนะแนวทั่วไปที่ไม่ได้มีจุดเน้นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไม่ได้มีการฝึกปฏิบัติการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ในการกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวงจรเรียนรู้ 4 ขั้นตอนเหมือนกับในกลุ่มทดลองดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ไม่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศได้ดีเหมือนกับชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยคิดและสร้างขึ้นมา ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า การพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถพัฒนาได้โดยการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่างๆ โดยเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เช่น งานวิจัยของปวีณา นิยมธรรม (2552) ที่ได้ศึกษา “ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นผู้นำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระแม่มาลีสาทร กรุงเทพมหานคร” กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2552 ของโรงเรียนพระแม่มาลีสาทร กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นผู้นำ ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นผู้นำ มีพฤติกรรมการเป็นผู้นำสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นผู้นำ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรม

การเป็นผู้นำมีพฤติกรรมการเป็นผู้นำสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยูพิน พุ่มหิรัญ (2550) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเอง ส่วนกลุ่มควบคุมศึกษาเรื่องการควบคุมตนเองจากข้อเสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และกลุ่มทดลองมีคะแนนการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลวรรณ อนันต์ตะ (2554) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวควบคู่กับสื่อรูปภาพ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 โรงเรียนบ้านถ้ำ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนบ้านถ้ำ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวควบคู่กับสื่อรูปภาพ และกลุ่มควบคุมได้รับโปรแกรมการให้ข้อเสนเทศ ผลการทดลองพบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวควบคู่กับสื่อรูปภาพ นักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มทดลองมีทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้โปรแกรมการให้ข้อเสนเทศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้มีริยม ชื่นสุวรรณ (2554) ยังได้ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี กลุ่มตัวอย่างในเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ของโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลอง ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคม มีทักษะชีวิตด้านสังคมสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ทักษะชีวิตด้านสังคมมีทักษะชีวิตด้านสังคมสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลองที่มีภูมิหลังทางชีวสังคมต่างกัน มีทักษะชีวิตด้านสังคมไม่แตกต่างกัน เช่นเดียวกันกับวรรณิศา ปลอดโปร่ง (2555) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการ เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย

ศรินครินทร์วิโรฒ ปทุมวัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สองห้องเรียนของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน ปีการศึกษา 2555 โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียน ผลการทดลองพบว่านักเรียนเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมี การตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงขึ้นกว่าระยะก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 กลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงกว่าของกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการศึกษาและการวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมแนะแนวสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่คาดหวังให้ดีขึ้น ได้ดีกว่าการให้ข้อสนเทศและกิจกรรมอื่นๆ เช่นเดียวกับงานวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่ากลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ มีทักษะการรู้สารสนเทศสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้ข้อสนเทศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงสามารถกล่าวได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ผลดีและมีประโยชน์อย่างยิ่ง

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

3.1.1 การนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศไปใช้ อาจจะ ต้องดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน สภาพแวดล้อมของโรงเรียน ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ควรปรับให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ การฝึกทักษะการรู้สารสนเทศ อาจต้องใช้เวลาในการเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ โดยการฝึกปฏิบัติ ซึ่งจำเป็นต้องใช้เวลาในการฝึกที่มากกว่าที่เสนอไว้

3.1.2 การนำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศไปใช้ ควรกำหนดวัตถุประสงค์ และนิยามปฏิบัติการให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งปรับปรุงเนื้อหาของแต่ละข้อ ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและสภาพแวดล้อมของโรงเรียน

3.1.3 การเตรียมสื่อ-อุปกรณ์การจัดกิจกรรมแนะแนว โดยเฉพาะการเตรียมสื่อการศึกษาในแต่ละกิจกรรม ถ้ามีการเตรียมพร้อมอย่างเหมาะสมทุกขั้นตอนมาแล้วเป็นอย่างดี เช่น สื่อ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานเป็นกลุ่ม การนำเสนอหน้าห้องของนักเรียน หรือการใช้สื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ มาเป็นตัวอย่างในกรณีศึกษาที่หลากหลายแหล่งข้อมูล ทั้งภาพและเสียง จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน ให้ความร่วมมือในการทำใบงานหรืออ่านใบความรู้ได้

รวดเร็วยิ่งขึ้น ทำให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีประสบการณ์กลุ่มที่แตกต่างและหลากหลาย เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ระหว่างสมาชิกกลุ่มต่างๆ

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในโรงเรียนในแต่ละระดับชั้นต่อไป

3.2.2 ควรพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในโรงเรียนในแต่ละระดับชั้นต่อไปและอาจใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เชิญวิทยากรมาบรรยายเพิ่มเติม หรือเพิ่มการนัดพบการที่เน้นการใช้สื่อสารสนเทศในแง่ต่างๆ และฝึกกระบวนการคิดในการพิจารณาในการใช้สื่อ ตามทักษะการรู้สารสนเทศในกิจกรรมที่เป็นวิชาการ

3.2.3 ควรมีการสร้างและพัฒนาแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศในแต่ละระดับชั้น โดยใช้เกณฑ์มาตรฐานการรู้สารสนเทศ ร่วมกับงานด้านการแนะแนวที่ครอบคลุมเนื้อหาทุกด้านที่มีความจำเพาะ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวต่อไป



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546) *การเรียนรู้แบบองค์รวม* กรุงเทพมหานคร ครูสภา
กชพร ศรีพรรณ (2553) “การพัฒนาแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- กิติมา สุรสุนธิ (2550) *แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน* กรุงเทพมหานคร
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2542) *คลื่นลูกที่ 5 ปราชญ์สังคม: สังคมไทยที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่
21* กรุงเทพมหานคร ชัคเชสมีเดีย
- โกศล มีคุณ (2544) “การแนะแนว จริยธรรม และวิชาชีพ” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาหลักการและ
แนวคิดทางการแนะแนว* หน่วยที่ 1 หน้า 24 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- เครือวัลย์ กาญจนคูหา (2548) “การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- จิรภา สุกิจจวนิช (2548) “การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางการแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความผูกพันต่อ
องค์กรของพนักงานบริษัท แม็กซิม อินเทอร์เน็ตเซอร์เวอริ่ง จำกัด” วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- จรีพรรณ พูลศรี (2546) “ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาการปรับตัวกับเพื่อน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต” วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- จินตนา บัวเขียน (2550) “ผลการฝึกเพื่อพัฒนาความเชื่อในการควบคุมสาเหตุและผลจากการ
กระทำของตนของนักเรียนวัยรุ่นที่มีจิตลักษณะแตกต่างกันด้วยชุดกิจกรรมแนะแนว”
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชา
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2546) *การบริหารสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา* กรุงเทพมหานคร
ไทยวัฒนาพานิช

- นงลักษณ์ แสงโสภา (2553) “ผลการรู้สารสนเทศด้านทักษะการสืบค้นสารสนเทศ จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบมีการฝึกปฏิบัติการสืบค้นกับแบบไม่มีการฝึกปฏิบัติการสืบค้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมพระราชทานนายาว”
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- นฤมล ดันธสุเรศรั้ง (2534) "การใช้สื่อทางการศึกษา" ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการพัฒนาและการใช้สื่อการศึกษา* หน้าที่ 3 หน้า 60-89 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
สาขาวิชาศิลปศาสตร์
- บุษบากร ตัณฑวรรณ (2545) "การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเองตามแนวคิดของคูเปอร์สมิธ และพฤติกรรมการเรียนที่พึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ในโรงเรียนเขलगันคร จังหวัดลำปาง" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- ปาริชาติ เสาระยะพิเศษ (2552) "การพัฒนาการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไทย" คุษณินิพนธ์ปริญญาปรัชญาคุษณินิพนธ์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ปวีณา นิยมธรรม (2552) “ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเป็นผู้นำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพระแม่มารีสาทร กรุงเทพมหานคร”
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พรทรัพย์ ชื่นในเมือง (2554) “ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพฤติกรรมนิยมที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการมีจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีราชินูทิศ จังหวัดอุดรธานี” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พัชรี เชยจรรยา และคณะ (2548) *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์* กรุงเทพมหานคร เอลโล่การพิมพ์
- พระมหาเกรียงศักดิ์ สุทธิชาติ (2548) "ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคนิคการเจริญภาวนาตามแนวสติปัฏฐาน 4 ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 2 จังหวัดราชบุรี" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

- พิทยาภรณ์ พิทยาชรรกุล (2546) "การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อปรับพฤติกรรมก่อนในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาหลวง สังกัดกรุงเทพมหานคร" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ภัทรพร ชมพูนุช (2550) "ผลการฝึกเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในคุณค่าของสิ่งทีร่อยของนักเรียนวัยรุ่นที่มีจิตลักษณะแตกต่างกัน ด้วยชุดกิจกรรมแนะแนว" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- มาลี ล้ำสกุล (2546) "สารสนเทศและสารสนเทศศาสตร์" ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสารสนเทศศาสตร์เบื้องต้น(ฉบับปรับปรุง) หน่วยที่ 1 หน้า 1-28 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศิลปศาสตร์
- มิริยม ชื่นสุวรรณ (2554) "ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านสังคมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์บางกรวย จังหวัดนนทบุรี" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เย็น ภู่วรรณ (2546) "ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการจัดสรรสารสนเทศ" ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสัมมนาการจัดการสารสนเทศ หน่วยที่ 1 หน้า 1-43 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศิลปศาสตร์
- ยุพิน คุ้มโหมด (2546) "การศึกษาเปรียบเทียบผลการเสริมสร้างความและทักษะทางสังคมแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนภัทรญาณวิทยา จังหวัดนครปฐม" วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ยุพิน พุ่มหิรัญ (2550) "ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวต่อการควบคุมตนเองในพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เยาวลักษณ์ ปวงคำคง (2549) "การจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชาวเขาที่อยู่ในหอพักโรงเรียนแม่สะเรียงบริพัตร" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- ยูวดี ดอกกรังกุล (2549) "การประเมินการรู้สารสนเทศของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ในสถานศึกษา
ขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุพรรณบุรี เขต 1" วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
- ราชบัณฑิตยสถาน (2525) *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525* กรุงเทพมหานคร
อักษรเจริญทัศน์อจณ
- ราตรี ประชุมพันธ์ (2551) "ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อความขยันหมั่นเพียรและทัศนคติที่ดี
ต่อการเรียนของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไร่ จังหวัดยโสธร"
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ลำภู จำพันธ์ (2546) "การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติตนกับเพื่อนต่างเพศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสีตบุตรบำรุง กรุงเทพมหานคร"
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วลัยลักษณ์ ภักดีผล (2533) "ผลการใช้ชุดการแนะแนวที่มีต่อความไม่ประมาทในการเรียนของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวิจิตรวิทยา กรุงเทพมหานคร" วิทยานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- วรรณิศา ปลอดโปร่ง (2555) "ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองใน
การเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน" วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วารี คชศิลา (2546) "การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อใน
ระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสองพี่น้องวิทยา
จังหวัดสุพรรณบุรี" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนวสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551) *สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้* ปทุมธานี สกายบุ๊กส์

- วรรณช เอกจริยกร (2552) "การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดปากน้ำวิทยาคม กรุงเทพมหานคร"
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วรรณทร ไตรทิพย์ (2552) "การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการทำประโยชน์ต่อ
ส่วนรวมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านถนน (ประสมทรัพย์ประชา
นุกูล 1) จังหวัดบุรีรัมย์" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- วิจิต ศรีจอมเปง และคณะ (2526) *การใช้สื่อการสอน* เชียงใหม่ ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วิไลวรรณ อนันต์ตะ (2554) "ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวควบคู่กับสื่อรูปภาพ เพื่อพัฒนา
ทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-5 โรงเรียนบ้านถ้ำ
จังหวัดเชียงใหม่" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ศิริรัตน์ แสนยากุล (2546) "ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนา
แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพระแม่มาลีสาธุ
ประดิษฐ์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาการแนะแนว สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ศิวราช ราชพัฒน์ (2547) "การสอนการรู้สารสนเทศทางเว็บไซต์" วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์ บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สมบุญ ภู่งงศกร (2547) *ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศด้านจริยธรรมและสังคม* ปทุมธานี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์
- สมพร พุทธาพิทักษ์ผล (2546) "การจัดการสารสนเทศ" ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีเพื่อ
การจัดการสารสนเทศ* หน่วยที่ 1 หน้า 1-33 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
สาขาวิชาศิลปศาสตร์
- สมร ทองดี และปราณี รามสูต (2545) "แนวคิดในการพัฒนากิจกรรมแนะแนว" ใน *ประมวลสาระ
ชุดวิชาการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมแนะแนว* หน่วยที่ 9 หน้า 1-68 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

- สุพิศ บายคายน (2550) “การรู้สารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตศรีราชา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยบูรพา
- สุนทร แก้วลาย (2535) "ทักษะด้านสารสนเทศสำหรับนักการศึกษาในวิชาชีพสารนิเทศในยุค
ปัจจุบัน" *วารสารบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์* 1,1 (กุมภาพันธ์): 1-7
- อมรรวิษฐ์ นาคกรรพ (2557) “โครงการไซคลด์ วอตซ์ เตือนภัยชีวิตไซเบอร์ เด็กตกหลุมพรางสื่อ
ร้าย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สกว.” *ข่าวสด* วันจันทร์ที่ 5 พฤษภาคม 2557
ที่มา <http://hiligh.kapok.com/view/6455> สืบค้นวันที่ 11 พฤศจิกายน 2556
- อาชญญา รัตนอุบล และคนอื่นๆ (2549) *การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างการรู้สารสนเทศสำหรับ
คนไทย* กรุงเทพมหานคร สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- อุมาพร สงสุวรรณ (2551) “ผลของชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจรดาศา” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- อุบลวรรณ ปิติพัฒนา โหมยิต (2545) *การเขียนในสื่อต่างๆ เพื่อการประชาสัมพันธ์* กรุงเทพมหานคร
ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อัญชลี พุ่มสินีล (2549) *สื่อสิ่งพิมพ์* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- อัมพร แสงวิเชียร (2546) "ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการที่มีต่อพฤติกรรม
ประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกุศบาลราชบุรีบำรุง จังหวัด
สกลนคร" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนว
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- _____ . เทคโนโลยีที่มีผลต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน (2554) *อังคาร* ที่ 25 มกราคม 2554
ที่มา www.socialth.blogspot.com สืบค้นวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2557
- American Library Association. (1989). “Presidential Committee on information literacy
competency.” Retrieved January 31, 2012 from <http://www.ala.org/nili/ilitst.html>.
- Beecroft, Kathryn. (2008). *Chartered Institute of Library and Information Professionals.
Yearbooks 2008-2009*. London: Facet.
- Bailey, Leatrice Joy. (2005). “Variables of information literacy in academically successful
elementary schools in Texas.” Retrieved February 6, 2010, from
[http://proquest.umi.com/pqdweb?did=88883393 &sid=1](http://proquest.umi.com/pqdweb?did=88883393&sid=1).

- California Media and Library Educators Association. (1994). *From library skills to information literacy: A handbook for the 21st the century*. Colorado: Hi Willow Research and Publishing.
- Catts, Raplh and Lau, Jesus. (2008) *Towards information literacy indicators*. Paris: UNESCO.
- Eisenberg. M.B, Lowe, C.A. & Spitzer, K.L. (2004). *Information Literacy: Essential skill for the information age*. Edition 2nd Westport, Conn.: Libraries Unlimited.
- Gibson, Melissa Ruth. (2002). "A qualitative investigation for designing intermediate (grades 4-6) information literacy instruction: Integrating inquiry, mentoring, and on-line resource." Degree of Doctor Education, University of Kentucky, U.SA.
- Hibberson, Ruth Anne. (2002). "Information literacy and library support in distributed learning at Royal Roads University (British Columbia)." Mater of Art, Department of Distributed Learning, Royal Roads University, Canada.
- Keenan, Stella. (2000). *Concise dictionary of Library and information science*. Edition 2nd London: Bowker-Saur.
- Smith, D. (2006). *The ALA Glossary of Library and Information Science*. Chicago: American.
- Terry Flew. (2002). *New Media an introduction*. London: Oxford University.
- Wisconsin Association of Academic Librarians. (1998) "Information literacy competencies and criteria for academic libraries in Wisconsin." [Online] Available: <http://www.wla.lib.wi.us/waal/infolit/ilcc.html>.
- Whiston & Amstuts. (1997) *Accessing information in a technological age*. Malabar: Krieger.
- Zurkowski, Paul. (1974). *The Information Service Environment Relationships and Priorities*. Washington D.C.: National Commission on Libraries and Information Science.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญเพื่อการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนารถ บุญวัฒนกุล

วุฒิการศึกษา: กศ.บ. (จิตวิทยาการแนะแนว)

ค.ม. (การศึกษานอกระบบ)

กศ.ค. (การศึกษาผู้ใหญ่)

สถานที่ทำงาน: แผนกวิชาการศึกษาอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

2. อาจารย์ตามพงษ์ วงษ์จันทร์

วุฒิการศึกษา: ค.บ. (การศึกษาปฐมวัย)

ศษ.ม.(การแนะแนว)

สถานที่ทำงาน: ฝ่ายแนะแนวการศึกษา สำนักบริการการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

3. อาจารย์อรนุช กาญจนประกร

วุฒิการศึกษา: วท.บ. (คหกรรมทั่วไป)

กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา)

สถานที่ทำงาน: ฝ่ายแนะแนวการศึกษา สำนักบริการการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

4. อาจารย์สุดารัตน์ ลิ้มเสรี

วุฒิการศึกษา: ศศ.บ. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

ศศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

สถานที่ทำงาน: โรงเรียนวัดเขมาภิตาราม จังหวัด นนทบุรี

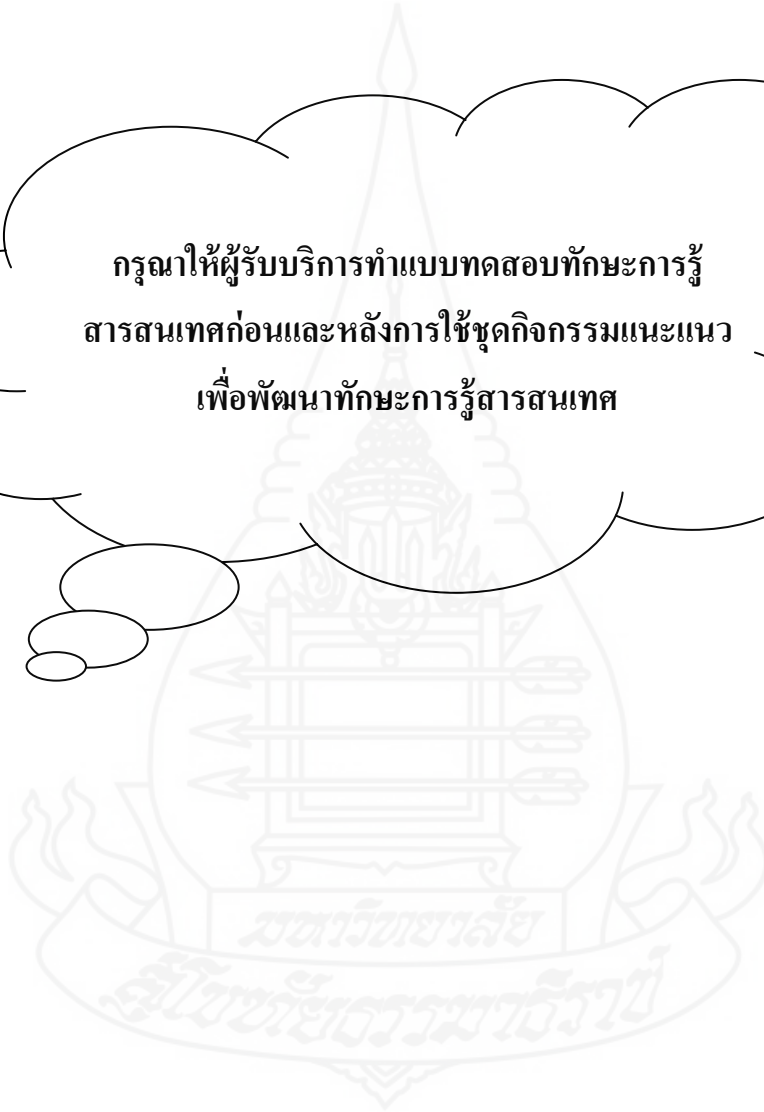


ภาคผนวก ข

แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

คู่มือการใช้เครื่องมือเพื่อการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

กรุณาให้ผู้รับบริการทำแบบทดสอบทักษะการรู้
สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



แบบทดสอบ

เรื่อง ทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจงในการตอบแบบทดสอบ

1. แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดระดับการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม โดยมีจำนวนข้อสอบทั้งหมด 36 ข้อ
2. ใช้เวลาทำแบบทดสอบ 40 นาที

คำนิยาม

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศในลักษณะดังต่อไปนี้

1. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน (ข้อ1-ข้อ10)
2. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้นและดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ (ข้อ 11-ข้อ19)
3. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ (ข้อ 20-ข้อ27)
4. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง (ข้อ 28-36ข้อ)

ทักษะที่ 1. นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้
ชัดเจน นักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

1. กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
2. กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
3. กำหนด วิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ข้อที่ 1. เมื่อนักเรียนต้องเลือกสารสนเทศเพื่อตอบคำถามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นักเรียนต้อง
คำนึงถึงสิ่งใดต่อไปนี้ จึงจะได้สารสนเทศที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการ

- ก. รูปแบบและประเภทของทรัพยากรสารสนเทศ เช่น ตำรา บทความ สื่อ ไลบรารี ฯลฯ
- ข. ปริมาณสารสนเทศที่เพียงพอและความเป็นปัจจุบันของสารสนเทศ
- ค. คุณภาพของสารสนเทศ เช่น งานเขียนทางวิชาการ หรือ งานเขียนทั่วไป
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 2. นักเรียนจะเลือกข้อใดต่อไปนี้ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่สอดคล้องและตรงกับความต้องการ
เกี่ยวกับ “เขาพระวิหาร”

- ก. ความคิดเห็นของประชาชน โพสต์ลงทวิตเตอร์
- ข. ความคิดเห็นของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงต่างประเทศ
- ค. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเขาพระวิหารทั้งหมด
- ง. หนังสือพิมพ์ทุกฉบับที่ลงข่าวเขาพระวิหารในรอบสัปดาห์ที่ผ่านมา

ข้อที่ 3. ถ้านักเรียนทำรายงานเรื่องหนึ่งเพื่อประกอบรายวิชาเรียน นักเรียนจะมีวิธีการดำเนินการ
อย่างไร ในเบื้องต้น

- ก. ตั้งคำถามจากหัวข้อ เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ และอย่างไร
- ข. อ่านหนังสืออย่างน้อย 10 เล่ม
- ค. ขอความช่วยเหลือจากอาจารย์
- ง. ถามเพื่อน

ข้อที่ 4. หากนักเรียนต้องการสารสนเทศที่ทันสมัยในเวลาอันรวดเร็ว นักเรียนจะเลือกใช้
แหล่งข้อมูลใดต่อไปนี้

- ก. หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์
- ข. เว็บไซต์
- ค. เฟสบุ๊ก
- ง. ซีดี-รอม

ข้อที่ 5. หากต้องการค้นข้อมูลที่ทันสมัยและเชื่อถือได้เพื่อทำรายงาน ควรค้นจากสิ่งพิมพ์ประเภทใด

- ก. นิตยสาร
- ข. หนังสือพิมพ์
- ค. วารสารทางวิชาการ
- ง. สารานุกรม

ข้อที่ 6. ถ้านักเรียนต้องทำรายงาน “เรื่อง โรคคอติบสายพันธุ์ใหม่” ควรมีโครงร่างในการนำเสนออะไรบ้าง

- ก. สาเหตุ ประวัติดุคคตที่เป็นโรคในประเทศไทย และการป้องกัน
- ข. ข้อมูลเบื้องต้น สาเหตุ อาการ การติดต่อ และการป้องกัน
- ค. อาการ การติดต่อ และการป้องกันดูแลรักษา
- ง. โรคคอติบ ที่ระบาดในภูมิภาคต่างๆในประเทศไทย สาเหตุ การป้องกัน

ข้อที่ 7. นักเรียนคิดว่าข้อใดเป็นเหตุผลที่ดีที่สุดในการเลือกหัวข้อ

“ปัญหาเด็กติดเกมฆ่าตัวตายในสังคมไทย” เพื่อทำรายงาน

- ก. เป็นข่าวในโทรทัศน์เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว
- ข. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐลงข่าวอย่างละเอียดในสัปดาห์นี้
- ค. เป็นหัวข้อที่สัมพันธ์กับวิชาที่เคยเรียนมาแล้วและยังอยู่ในความสนใจ
- ง. เป็นหัวข้อที่นักเรียนสนใจ และมีความสัมพันธ์กับวิชาที่นักเรียน เรียนในปัจจุบัน

ข้อที่ 8. แหล่งข้อมูลใดนำเสนอเรื่องที่เป็นจริงมากที่สุด

- ก. อินเทอร์เน็ต
- ข. การบอกปากต่อปาก
- ค. ประกาศของทางราชการ
- ง. หนังสือพิมพ์

ข้อที่ 9. หากนักเรียนต้องการทำรายงานเรื่อง “ผลกระทบของการแพร่ระบาดของโรคซาร์สที่มีต่อเศรษฐกิจของโลก” อะไรคือแนวความคิดหลัก เพื่อใช้ในการสืบค้นสารสนเทศดังกล่าว

- ก. โรคซาร์ส , เศรษฐกิจ
- ข. ผลกระทบ , เศรษฐกิจ
- ค. โรคซาร์ส
- ง. โรคระบาด , เศรษฐกิจ

ข้อที่ 10. อัน ได้รับมอบหมายให้ทำรายงานเรื่อง “โรคปอดที่เกิดจากการทำงาน” ในวิชาสังคมศึกษา อัน ต้องการรู้ว่าอาชีพ ตำรวจจราจร มีสมรรถภาพปอดเป็นอย่างไร เนื่องจากต้องทำงานในสถานที่ที่มีควันเสียจากท่อรถยนต์ตลอดเวลา อัน จะหาข้อมูลได้จากแหล่งข้อมูลใด

- ก. สถานีตำรวจ
- ข. หนังสือพิมพ์
- ค. สอบถามจากแพทย์เฉพาะทางด้านโรคปอดในโรงพยาบาล
- ง. สอบถามจากตำรวจที่ทำงานในที่เดียวกัน

ทักษะที่ 2 ความสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบ ตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ นักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

1. รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
2. ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด
3. เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้
4. กำหนดหัวข้อเรื่อง ที่สำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่เหมาะสมได้
5. เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ข้อที่ 11. ในการทำรายงานเรื่อง “โรคหอบหืด (Asthma)” ข้อใดมีการเรียงลำดับที่ดีที่สุดในการติดตามสืบค้นสารสนเทศ

- ก. เวิลด์ไวด์เว็บ, บทความสารสนเทศ, สารานุกรม, หนังสือ
- ข. บทความ, สัมภาษณ์, หนังสือ, เวิลด์ไวด์เว็บ
- ค. สารานุกรม, หนังสือ, บทความ, เวิลด์ไวด์เว็บ
- ง. พระราชบัญญัติของประเทศไทย, เวิลด์ไวด์เว็บ, หนังสือ, บทความ

ข้อที่ 12. ถ้านักเรียนต้องการสืบค้นเกี่ยวกับข่าว “ท่อส่งน้ำมันดิบที่เกาะเสม็ด จังหวัดระยองและความคืบหน้าในการช่วยเหลือเพื่อให้ทะเลและชายหาดกลับสู่สภาพเดิม” ควรค้นจากที่ใด

- ก. โปรแกรมค้นหา Yahoo
- ข. โปรแกรมค้นหา Google
- ค. หนังสือ
- ง. ถูกทั้งข้อ ก. และข้อ ข

ข้อที่ 13. ข้อใดเป็นข้อจำกัดของสื่อมวลชน

- ก. เป็นแหล่งข่าวสารที่สามารถพิสูจน์และทดสอบได้
- ข. ความถูกต้องของข่าว บางครั้งถูกตีความ หรือแปลความหมายผิดเพี้ยนไปจากเดิม ไม่ตรงกับเจตนาของผู้ให้ข่าว
- ค. สามารถมั่นใจว่าข่าวที่นำเสนอทางสื่อ มวลชนเป็นความจริง
- ง. สามารถย้อนรอยหาแหล่งข่าวได้

ข้อที่ 14. การค้นข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง “การติดบุหรี่ในวัยรุ่นไทย” ควรกำหนดคำค้นในข้อใด เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เฉพาะเจาะจงที่สุด

- ก. บุหรี่ วัยรุ่น ไทย
- ข. ปัญหา สูบบุหรี่
- ค. ติดบุหรี่ สิ่งเสพติด
- ง. วัยรุ่นไทย ติดบุหรี่

ข้อที่ 15. หากนักเรียนพบรายชื่อเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง “รังสี” แล้วและต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ “รังสีวิทยาทางการแพทย์” นักเรียนควรดำเนินการต่ออย่างไร

- ก. ค้นใหม่
- ข. เพิ่มคำใกล้เคียง
- ค. เพิ่มคำค้น
- ง. เปลี่ยนใช้ฐานข้อมูลอื่น

ข้อที่ 16. ถ้านักเรียนต้องการทราบเกี่ยวกับ “สถิติการตายของประชากรไทย” นักเรียนต้องใช้ทางเลือกใดต่อไปนี

- ก. แนะนำกระทรวง
- ข. หน่วยงานในสำนักงานกระทรวงสาธารณสุข
- ค. รวมถึง
- ง. ข้อมูล/สถิติ

ข้อที่ 17. สื่อสิ่งพิมพ์ชนิดใดที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อ่ายในการจ่ายแจก ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่าน อ่านแล้วเข้าใจง่าย

- ก. ใบปลิว แผ่นพับ
- ข. จุลสาร
- ค. ตำรา
- ง. วารสาร/นิตยสาร

ข้อที่ 18. ข้อใดคือข้อจำกัดของสื่ออินเทอร์เน็ต

- ก. เป็นช่องทางกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปอีกแหล่งหนึ่ง
- ข. ผู้ใช้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต
- ค. สามารถที่จะดู เว็บไซต์ ที่ตนสนใจได้นานและละเอียดเท่าที่ต้องการโดยไม่จำกัดเวลา
- ง. สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จำเพาะเจาะจงมีคุณภาพ

ข้อที่ 19. นักเรียนคิดว่าสื่อใดเป็นสื่อที่จูงใจผู้บริโภคได้สูง เพราะเหตุใด

- ก. วารสาร เพราะมีเรื่องและภาพที่น่าสนใจ
- ข. หนังสือพิมพ์ เพราะเกาะติดเหตุการณ์
- ค. โทรทัศน์ เพราะ มีเสียงและภาพเคลื่อนไหว
- ง. คอมพิวเตอร์ เพราะเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ทักษะที่ 3 สามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ นักเรียนมีความสามารถในประเด็นต่อไปนี้

1. ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ
(เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)
2. ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนองความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้าต้องการ

(ใช้ข้อมูลนี้ตอบคำถามข้อ 20-22)

“บุหรีเป็นอันตรายต่อสุขภาพ หากไม่หยุดสูบบุหรี ประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ที่สูบบุหรีจะเสียชีวิตด้วยพิษร้ายอันเนื่องมาจากบุหรี ส่วนใหญ่จะมีอายุไม่ถึง 70 ปี และก่อนเสียชีวิตจะต้องทุกข์ทรมานจากโรคร้าย โดยเฉลี่ยผู้ที่สูบบุหรีจะมีอายุสั้นกว่าผู้ที่ไม่สูบบุหรีประมาณ 8 ปี และถ้าหยุดสูบบุหรีได้เร็วจะมีอายุที่ยาวนานขึ้น นอกจากนี้ยังมีหลักฐานยืนยันว่าการสูบบุหรีทำให้เกิดโรคตามมาได้กว่า 20 โรค อย่างไรก็ตาม ส่วนใหญ่จะเริ่มดีขึ้นถ้าหยุดสูบบุหรี”

ที่มาของข้อมูล วารสารวันโรค โรคทรวงอกและเวชบำบัดวิกฤต

www.thaichest.org/latat3/index.php สืบค้นวันที่ 13 เมษายน 2556

ข้อที่ 20. นักเรียนคิดว่าข้อมูลที่อ่านเบื้องต้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. น่าเชื่อถือ เพราะอ้างอิงจากแหล่งที่มาของข้อมูลที่ชัดเจน สามารถตรวจสอบได้
- ข. น่าเชื่อถือ เพราะเป็นเรื่องที่รู้กันทั่วไป
- ค. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะใครก็สูบบุหรี่กันทั้งนั้น ไม่เห็นเป็นอะไรเลย
- ง. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะเป็นข้อมูลที่ได้มาจากการสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

ข้อที่ 21. ข้อเสนอแนะของใครเป็นข้อเสนอแนะที่ดีที่สุดสำหรับผู้สูบบุหรี่

- ก. เจ้าหน้าที่กองควบคุมโรคติดต่อแนะนำให้ผู้สูบบุหรี่สวมหน้ากากอนามัย
- ข. เจ้าหน้าที่กรมอนามัยแนะนำให้เลิกสูบบุหรี่
- ค. แพทย์แนะนำให้เลิกสูบบุหรี่
- ง. กระทรวงสาธารณสุขประกาศให้ผู้ประกอบอาชีพร้านอาหารมีห้องเฉพาะสำหรับผู้สูบบุหรี่

ข้อที่ 22. ถ้านักเรียนต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับโรคที่เกิดจากบุหรี่เพิ่มเติมแหล่งข้อมูลใดที่ช่วยได้ดีที่สุด และรวดเร็วที่สุด

- ก. หนังสือพิมพ์
- ข. ห้องสมุด
- ค. โรงพยาบาล
- ง. การสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

ข้อที่ 23. ครูนกให้นักเรียนชั้น ม.1 ทำรายงานเรื่อง ชนิดของคำในภาษาไทย การใช้แหล่งข้อมูลของใครมีความถูกต้องมากที่สุด

- ก. ปรีดี สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต
- ข. ปรีชา ค้นคว้าจากหนังสือในห้องสมุด
- ค. ปรียา สอบถามจากเพื่อนที่ได้คะแนนสอบวิชาภาษาไทยสูงสุดในห้องเรียน
- ง. ปรีดา ถามแม่ เพราะแม่ของปรีดาเป็นบรรณารักษ์ของห้องสมุด

จงอ่านบทความแล้วตอบคำถามข้อ 24

“หากเจอกรณีแท็กซี่ทำให้ช่วยเงินรถ ควรหนีบททรัพย์สินมีค่าไว้กับตัว ไม่ใส่ของมีค่ามากมายไว้กับกระเป๋าใบใหญ่ขณะที่ทิ้งไว้บนรถตอนลงไปช่วยเงินรถ” ข้อสรุปที่ว่า อย่าทิ้งทรัพย์สินมีค่าไว้บนรถแท็กซี่ ขณะที่ลงไปช่วยเงินรถ มิฉะนั้นอาจโดนโจรออกกรขโมยไปได้

(จากหนังสือพิมพ์ M2F ฉบับที่ 378 วันศุกร์ที่ 26 เมษายน 2556, หน้า 8)

ข้อที่ 24. ข้อสรุปนี้เป็นอย่างไร

- ก. เป็นจริง
- ข. เป็นเท็จ
- ค. ข้อมูลไม่เพียงพอ
- ง. ยังสรุปแน่นอนไม่ได้

ข้อที่ 25. ทรัพยากรสารสนเทศประเภทใดที่จำเป็นต้องประเมินผลการสืบค้นมากที่สุด

- ก. สารสนเทศฐานข้อมูล Google
- ข. สารสนเทศฐานข้อมูล Yahoo
- ค. สารสนเทศจาก www
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 26. ข้อใดต่อไปนี้เป็นทางเลือกที่ใช้ในการประเมินความน่าเชื่อถือของ website

- ก. เมืองที่กำเนิด , ผู้ให้การสนับสนุน โฆษณา
- ข. ระยะเวลาที่ปรับปรุงข้อมูลใน เว็บไซต์ , หน่วยงานที่พัฒนา เว็บไซต์
- ค. การเชื่อมโยงด้วย hypertext , ไม่เสถียร
- ง. เป็น เว็บไซต์ ที่มีการเชื่อมโยงกับสื่อผสม

ข้อที่ 27. นักเรียนคิดว่าข้อความดังกล่าวมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. น่าเชื่อถือ เพราะมีแหล่งที่มาชัดเจน
- ข. น่าเชื่อถือ เพราะสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต
- ค. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะเป็นข้อมูลเก่าเกิน 5 ปี
- ง. ไม่น่าเชื่อถือ เพราะข้อมูลไม่เพียงพอ

ทักษะที่ 4 สามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีความสามารถในการประเมิน
ต่อไปนี้

1. นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
2. การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
3. มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ
4. มีวิธีการนำเสนอผลงานที่เหมาะสม

ข้อที่ 28. ข้อใดเป็นวิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายงานที่มีลักษณะเป็นตัวเลขสถิติที่ดีที่สุดที่จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

- ก. ตาราง
- ข. แผนภาพ
- ค. กราฟ
- ง. ข้อความ

ข้อที่ 29. การคัดลอกแผ่นซีดีเพลงที่ซื้อมาแบ่งให้เพื่อนสนิท จัดว่าเป็นความผิดหรือไม่

- ก. ไม่ผิด เพราะเป็นการประหยัดเงิน
- ข. ผิด เพราะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา
- ค. ผิด เพราะจะทำให้ได้ของที่ไม่มีคุณภาพ
- ง. ไม่ผิด เพราะไม่มีใครรู้

ข้อที่ 30. ข้อใดถือว่าเป็นการผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

- ก. การนำหมายเลขโทรศัพท์ของคนอื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อขายสินค้า
- ข. ธนาคารขายข้อมูลชื่อและที่อยู่ของลูกค้าให้กับผู้อื่น
- ค. การแอบอ้างชื่อผู้อื่นที่มีชื่อเสียงพร้อมข้อมูลอื่นๆแล้วใช้อีเมลนั้นในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 31. นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดรัฐบาลจึงส่งเสริมให้ประชาชนใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ก. แสดงถึงการส่งเสริมการศึกษาไทยและเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์
- ข. ทำให้รู้ว่ารัฐบาลเข้มงวดเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ และมีบทลงโทษ
- ค. เป็นการส่งเสริมให้มีผู้สร้างผลงานและเชื่อมั่นในการคุ้มครองสิทธิ์
- ง. เป็นการส่งเสริมการผลิตผลงานและการนำเสนอข้อมูลอย่างแพร่หลาย

ข้อที่ 32. การกระทำใดที่ไม่ถือเป็นการแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมาเป็นงานเขียนของตนเอง

- ก. นำแนวคิดของผู้อื่นมาอ้างอิง
- ข. คัดลอกในงานเขียนของผู้อื่นมาเขียนในรายงานโดยไม่แจ้งแหล่งที่มา
- ค. บันทึกแฟ้มรูปภาพที่ค้นจากเว็บไซต์เก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ง. แปลข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างประเทศโดยไม่ขออนุญาตจากเจ้าของ

ข้อที่ 33. สารสนเทศ บนเว็ลด์ไวด์เว็บ (www) ประเภทใดที่เป็นประโยชน์ทางการศึกษาค้นคว้าโดยไม่มีกำกััดลิขสิทธิ์

- ก. ข้อมูลสถิติ ข่าวสารทางราชการ ข้อมูลสถาบันการศึกษา
- ข. ห้องสนทนา รายการข่าวกีฬา จดหมายอิเล็กทรอนิกส์
- ค. ข้อมูลบุคคล หมายเลขโทรศัพท์ โฆษณาผลิตภัณฑ์
- ง. ผิดทุกข้อ

ข้อที่ 34. ข้อใดคือสื่อที่ดีที่สุดในการนำเสนอรายงานในระยะเวลาที่จำกัด

- ก. รายงานฉบับเต็มที่น่าสนใจโดยโปรแกรม Microsoft Word
- ข. เนื้อหารายงานโดยสรุปที่น่าสนใจโดยโปรแกรม Power Point
- ค. รายงานข้อมูลตัวเลขนำเสนอโดยโปรแกรม Microsoft Excel
- ง. ตัวเลขที่อยู่ในฐานข้อมูลนำเสนอโดยโปรแกรม Microsoft Access

ข้อที่ 35. การนำผลงานของผู้อื่นมาประกอบการอ้างอิงควรปฏิบัติอย่างไร

- ก. สรุปข้อความเป็นคำพูดของตนเอง
- ข. ใส่เครื่องหมาย “.....” ข้อความที่คัดลอกมา
- ค. เขียนอ้างอิงในเนื้อหา
- ง. เขียนอ้างอิงในเนื้อหาและมีบรรณานุกรมท้ายเรื่อง

ข้อที่ 36. สารสนเทศใดต่อไปนี่ที่จำกัดสิทธิในการเข้าถึงข้อมูล

- ก. ข้อมูลส่วนบุคคล
- ข. ข่าวสารทางราชการ
- ค. ข่าวรับสมัครงาน
- ง. ข้อมูลสถิติ

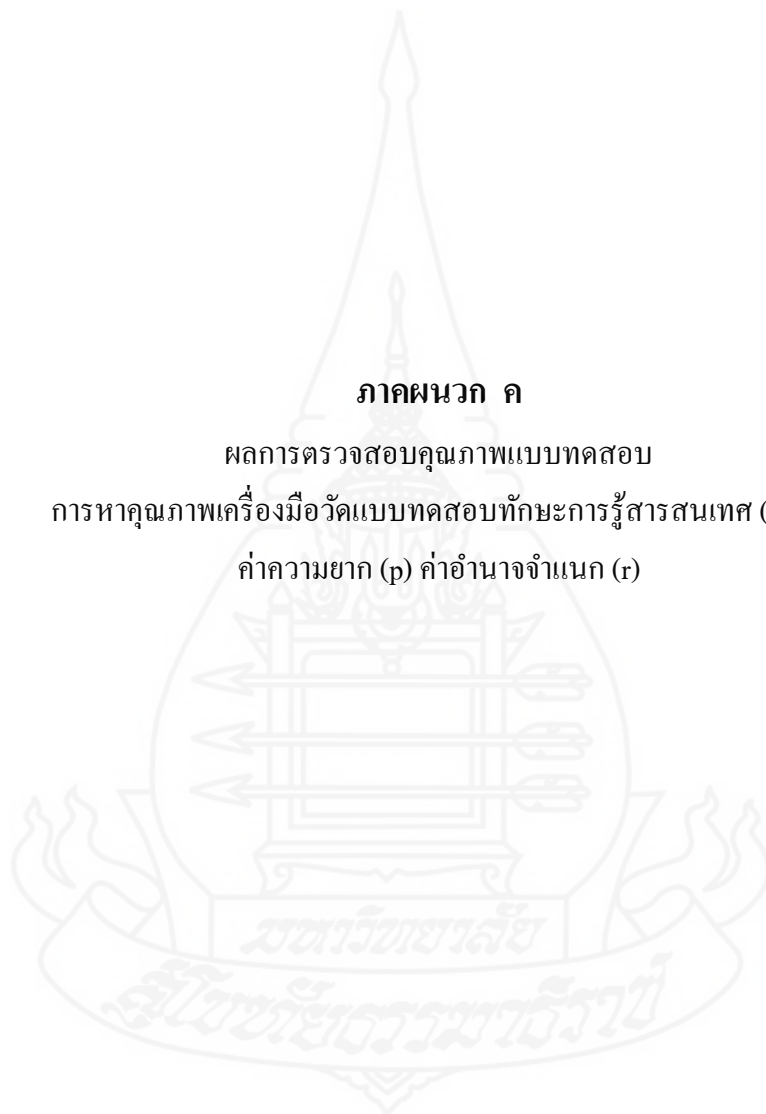
เฉลยแบบทดสอบ

ทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

ข้อสอบ	เฉลย	ข้อสอบ	เฉลย
ข้อ 1	ง.	ข้อ 19	ค.
ข้อ 2	ค.	ข้อ 20	ก.
ข้อ 3	ก.	ข้อ 21	ค.
ข้อ 4	ข.	ข้อ 22	ง.
ข้อ 5	ค.	ข้อ 23	ข.
ข้อ 6	ข.	ข้อ 24	ก.
ข้อ 7	ง.	ข้อ 25	ง.
ข้อ 8	ค.	ข้อ 26	ข.
ข้อ 9	ก.	ข้อ 27	ก.
ข้อ 10	ค.	ข้อ 28	ค.
ข้อ 11	ค.	ข้อ 29	ข.
ข้อ 12	ง.	ข้อ 30	ง.
ข้อ 13	ข.	ข้อ 31	ค.
ข้อ 14	ก.	ข้อ 32	ค.
ข้อ 15	ค.	ข้อ 33	ก.
ข้อ 16	ง.	ข้อ 34	ข.
ข้อ 17	ก.	ข้อ 35	ง.
ข้อ 18	ข.	ข้อ 36	ก.

ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบ
การหาคุณภาพเครื่องมือวัดแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ (IOC)
ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)



การหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1** ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศและผลการวิเคราะห์แบบทดสอบทั้งฉบับ
- ตอนที่ 2** ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ตอนที่ 1** ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ และผลการวิเคราะห์แบบทดสอบทั้งฉบับ

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ ทักษะการรู้สารสนเทศ พิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่านในการประเมินคุณภาพของแบบทดสอบเบื้องต้นผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบการวัดทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวน 4 ด้าน รวม 40 ข้อ ที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 4 ท่าน เป็นผู้พิจารณาข้อสอบเป็นรายข้อ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขข้อสอบทางด้านภาษา ข้อความเพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการศึกษาและนำผลการพิจารณาของแต่ละท่าน มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับคุณลักษณะที่นิยามไว้ ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การหาคุณภาพเครื่องมือวัดแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศโดยผู้เชี่ยวชาญ
ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงทางเนื้อหาของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้น ม.1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

ข้อ	IOC	ความหมาย	ข้อ	IOC	ความหมาย
1	0.75	ใช้ได้	21	1.00	ใช้ได้
2	0.75	ใช้ได้	22	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	23	1.00	ใช้ได้
4	0.75	ใช้ได้	24	1.00	ใช้ได้
5	0.75	ใช้ได้	25	1.00	ใช้ได้
6	1.00	ใช้ได้	26	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	27	1.00	ใช้ได้
8	1.00	ใช้ได้	28	1.00	ใช้ได้
9	0.75	ใช้ได้	29	1.00	ใช้ได้
10	1.00	ใช้ได้	30	1.00	ใช้ได้
11	0.75	ใช้ได้	31	1.00	ใช้ได้
12	1.00	ใช้ได้	32	1.00	ใช้ได้
13	1.00	ใช้ได้	33	1.00	ใช้ได้
14	0.75	ใช้ได้	34	1.00	ใช้ได้
15	1.00	ใช้ได้	35	1.00	ใช้ได้
16	1.00	ใช้ได้	36	1.00	ใช้ได้
17	1.00	ใช้ได้	37	1.00	ใช้ได้
18	1.00	ใช้ได้	38	1.00	ใช้ได้
19	1.00	ใช้ได้	39	1.00	ใช้ได้
20	1.00	ใช้ได้	40	1.00	ใช้ได้

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงทางเนื้อหาของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขมาภิรตาราม ที่ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ ว่าสามารถวัดได้ตรงตามคุณลักษณะที่นิยามไว้ พบว่า แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ จำนวนข้อสอบทั้งหมด 40 ข้อ มีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.75 ถึง 1.00 ภายหลังได้คัด

ข้อสอบบางข้อออก คือข้อ 9 17 30 37 เหลือข้อสอบจำนวน 36 ข้อ ยังคงมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.75 ถึง 1.00 และมีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 0.95

ตอนที่ 2 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบ
ทักษะการรู้สารสนเทศ

การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศได้แก่ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศผู้วิจัยได้คำนวณหาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แล้วพิจารณาเลือกข้อสอบที่มีความยากตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ถึง 1.00 และคัดข้อสอบบางข้อที่ไม่ได้คุณภาพตามเกณฑ์ออก คือข้อ 9 17 30 37 และเรียงข้อใหม่ เหลือข้อสอบจำนวน 36 ข้อ ผลการวิเคราะห์ข้อสอบที่ได้คุณภาพปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และผลการคัดเลือกข้อสอบแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ แบ่งเป็น 4 ด้านดังนี้

ด้านที่ 1 การกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1.	0.800	0.313
2.	0.725	0.310
3.	0.700	0.326
4.	0.775	0.297
5.	0.475	0.288
6.	0.775	0.588
7.	0.550	0.215
8.	0.625	0.309
9.	0.800	0.342
10.	0.700	0.376

ด้านที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
11.	0.225	0.294
12.	0.750	0.435
13.	0.350	0.201
14.	0.450	0.317
15.	0.475	0.254
16.	0.750	0.435
17.	0.400	0.323
18.	0.275	0.504
19.	0.325	0.287

ด้านที่ 3 ด้านการประเมินสารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
20.	0.800	0.698
21.	0.500	0.328
22.	0.650	0.639
23.	0.575	0.324
24.	0.650	0.343
25.	0.750	0.380
26.	0.475	0.378
27.	0.650	0.580

ด้านที่ 4 การใช้สารสนเทศ

ข้อ	คุณภาพของแบบทดสอบ	
	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
28.	0.600	0.300
29.	0.675	0.558
30.	0.650	0.663
31.	0.425	0.482
32.	0.450	0.566
33.	0.250	0.350
34.	0.525	0.311
35.	0.500	0.395
36.	0.550	0.453

ข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้ดังนี้

1. ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80
2. ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

จากตารางที่ 2 พบว่า แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศด้านการกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.475 ถึง 0.800 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.172 ถึง 0.588 จากการวิเคราะห์หมีข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 และ ข้อ 11, รวม 10 ข้อ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศมีค่าความยากตั้งแต่ 0.225 ถึง 0.750 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.190 ถึง 0.504 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ ข้อ 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20 และข้อ 21 รวม 9 ข้อ ด้านการประเมินสารสนเทศ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.475 ถึง 0.800 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.328 ถึง 0.689 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 และข้อ 29 รวม 8 ข้อ ด้านการใช้สารสนเทศ มีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.250 ถึง 0.675 ค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.124 ถึง 0.558 จากการวิเคราะห์ข้อสอบที่มีคุณภาพ คัดเอาไว้ คือ ข้อ 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39 และข้อ 40 รวม 9 ข้อ รวมมีข้อสอบทั้งหมดฉบับจำนวน 36 ข้อ

ภาคผนวก ง

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



กิตติกรรมประกาศ

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี นี้เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นจาก การค้นคว้า วิจัย และพัฒนาของผู้วิจัย โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

สำหรับชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณา ในการให้ความรู้ คำปรึกษา และชี้แนะจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิพัฒน์ เมฆขจร และ รองศาสตราจารย์ ดร.ลัดดาวรรณ ฌ ระนอง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศชุดนี้ จะเป็น ประโยชน์ต่อครูที่ปรึกษา และผู้ที่สนใจทุกท่าน ในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะการรู้ สารสนเทศ และสามารถนำไปใช้ให้การปรึกษาแก่นักเรียนได้ถูกแนวทาง เหมาะสมตามกรณี ต่อไป

นางสุพัตรา เขียวหวาน

กุมภาพันธ์ 2557



สารบัญชุดกิจกรรมแนะแนว

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	119
สารบัญชุดตาราง	120
1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	121
คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว	122
คู่มือผู้ให้บริการ	124
ข้อแนะนำในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับผู้ให้บริการ	120
วัตถุประสงค์และโครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว	128
2. ชุดกิจกรรมแนะแนว	
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ “สิ่งน้อย สื่อสาร”	136
กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”	140
กิจกรรมที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”	156
กิจกรรมที่ 4 “สื่อดีมีประโยชน์”	166
กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ”	175
กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”	183
กิจกรรมที่ 7 “เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”	196
กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”	203
กิจกรรมที่ 9 “ปัจฉิมนิเทศ”	213
3. บรรณานุกรมชุดกิจกรรมแนะแนว	216

คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี

จัดทำโดย นางสุพัตรา เขียวหวาน



คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยต่างๆ เกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว และทักษะการรู้สารสนเทศ พบว่า สามารถนำองค์ความรู้มาพัฒนาจนได้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี โดยชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในครั้งนี้ ประกอบด้วย กิจกรรมรวม 9 กิจกรรม

ในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในด้านต่างๆตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศของสมาคมห้องสมุดมหาวิทยาลัย และการวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (ACRL) ทั้ง 4 องค์ประกอบ โดยนำมาสร้างแบบทดสอบ คือ

- ด้านที่ 1 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ตนเองต้องการได้
- ด้านที่ 2 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้น
- ด้านที่ 3 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศ และ แหล่งที่มาอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้แล้วกับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่แล้วได้
- ด้านที่ 4 ผู้เรียนที่เป็นผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยใช้วิธีต่างๆ ได้

ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศซึ่งประกอบด้วย

1. คู่มือผู้ให้บริการ ประกอบด้วย

1.1 ข้อเสนอแนะในการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับผู้ให้บริการ ได้แก่ (1) ขั้นตอนเตรียมการ (2) ขั้นตอนดำเนินการ (3) ขั้นตอนทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม และ (4) สรุปขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม

1.2 วัตถุประสงค์และโครงสร้างชุดกิจกรรม

2. ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี มี 4 ด้าน (องค์ประกอบ) รวม 9 กิจกรรม

3. คู่มือการใช้เครื่องมือเพื่อการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแนะแนว ประกอบด้วยเครื่องมือต่อไปนี้

3.1 แบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

3.2 เฉลยแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ

เครื่องมือดังกล่าวมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



**คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม
จังหวัดนนทบุรี**

1. คู่มือผู้ให้บริการ

คู่มือผู้ให้บริการ มีดังต่อไปนี้

1.1 ข้อเสนอแนะในการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับผู้ให้บริการ

การนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี ไปใช้ ควรปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1.1.1 ขั้นเตรียมการ

1) อ่านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี อย่างละเอียดจนเข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้

2) ส่วนใดที่ไม่เข้าใจให้อ่านซ้ำ หากยังไม่เข้าใจให้ติดต่อผู้จัดทำชุดกิจกรรม ตามที่อยู่ดังนี้ 27/2 หมู่ 1 ต.ไทรม้อ อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000

3) เมื่อเข้าใจแล้ว ให้ทดลองดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่าง ประมาณ 30-40 คน เพื่อหาความเป็นไปได้ในการดำเนินการ

4) ติดต่อและประสานงานกับโรงเรียน หรือ สถานที่ที่ต้องการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

5) เตรียมสื่อ และวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมให้พร้อม

1.1.2 ขั้นดำเนินการ

1) คัดเลือกนักเรียนที่มีลักษณะดังนี้ 1) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้น จนเสร็จสิ้นกระบวนการ

2) จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวแต่ละครั้งไม่ควรน้อยกว่า 3 คน และไม่ควรมากกว่า 40 คน

3) วัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน จำนวน 36 ข้อ

4) ดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนวตามกำหนดการ และตามแผนการจัดกิจกรรม

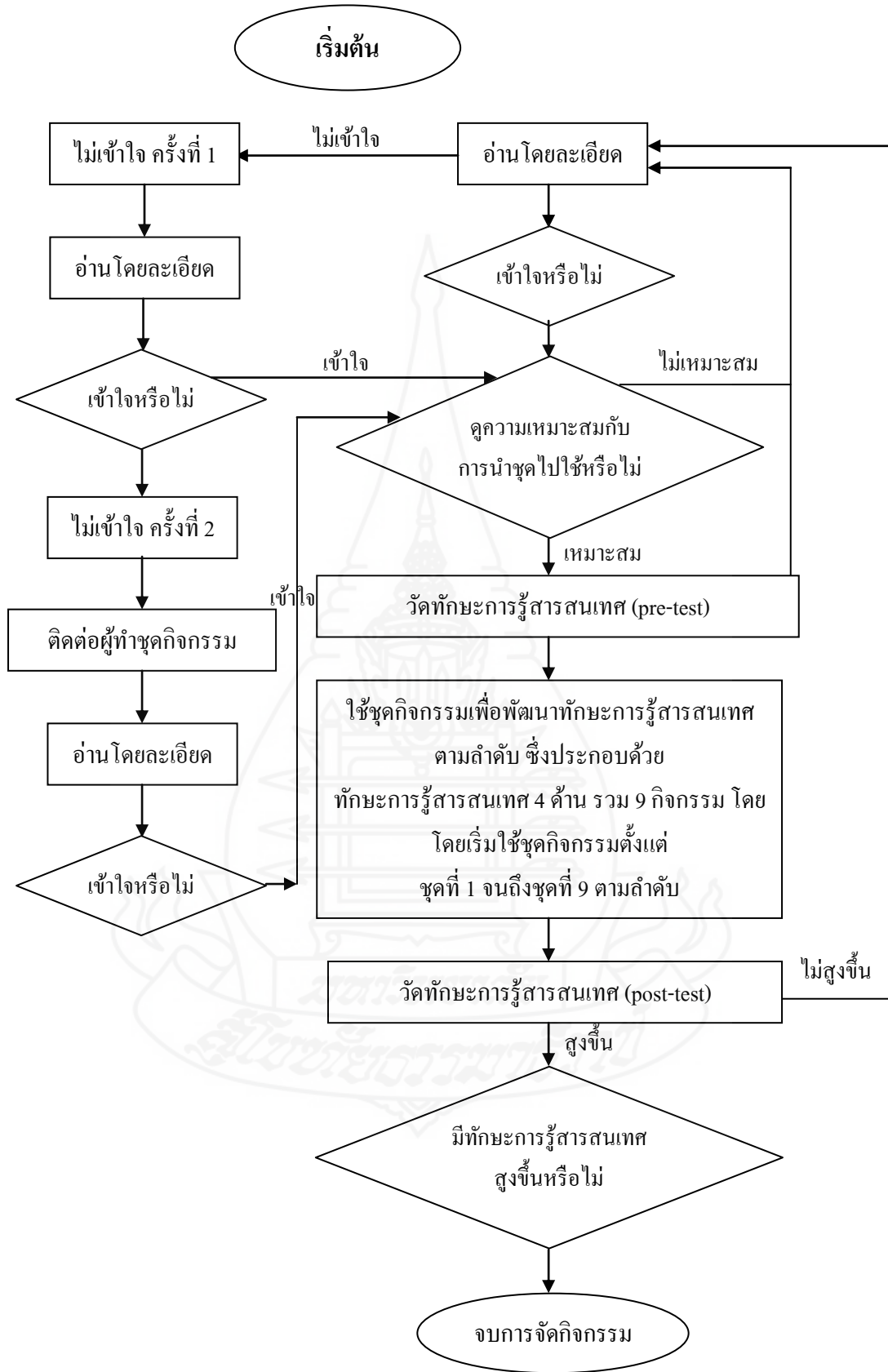
5) วัดทักษะการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว ด้วยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ 4 ด้าน จำนวน 36 ข้อ โดยใช้ข้อคำถามชุดเดียวกันกับแบบทดสอบทักษะการรู้สารสนเทศ ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

1.1.3 ขั้นตอนการทดสอบก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว

นำข้อมูลไปวิเคราะห์ ทักษะการรู้สารสนเทศหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวหากสูงขึ้น แสดงว่าการนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ แต่หากเป็นไปในทางตรงกันข้าม ให้ทบทวนวิธีดำเนินการเพื่อแก้ไขปรับปรุงชุดกิจกรรมต่อไป

1.1.4 สรุป ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี





ตารางที่ 1 สรุปโครงสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม (กลุ่มทดลอง)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 1</p> <p>“ปฐมนิเทศ”</p> <p>- สร้างสัมพันธภาพ</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ วันเวลาของการเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ</p> <p>2. เพื่อสร้างสัมพันธภาพและสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ ได้คุ้นเคยและสนิทสนมกันและกัน</p>	<p>กิจกรรมการสร้างสัมพันธภาพเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอนคือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรมฝึกล้อล้อ</p> <p>◇ การอภิปราย</p>	<p>การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการรู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการ และผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่ม ตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์ตลอดจนวิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความสนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อกัน</p>	<p>แผนการเรียนรู้</p> <p>กิจกรรมที่ 1</p> <p>“ฝึกล้อล้อ”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตารางเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม 2. เทปเพลง 3. เครื่องเล่นเทป 4. ใบงานที่ 1 ยินดีที่ได้รู้จัก”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจประเภทของช่องทาง สื่อต่างๆ</p>	<p>กิจกรรม“รู้ทันโลกสื่อสาร”เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรมรู้ทันโลกสื่อสาร</p> <p>◇ การอภิปราย และการนำเสนอผลงาน</p>	<p>การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งการสื่อสารจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ต้องมีกระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่งกระบวนการสื่อสารประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ(Media) สาร (Message) ผู้รับสาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าวนี้ สื่อ หรือ ช่องทาง นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสาร เพื่อหาข้อมูลมาสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดและความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทาง ตัดสินใจแก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อตอบสนองความสนใจส่วนบุคคลและเพื่อความบันเทิงเริงใจ</p>	<p>แผนการเรียนรู้</p> <p>กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรภาพโลกสื่อสาร 3 ชุด 2. เอกสารใบความรู้ 3. กระดาษโปสเตอร์ 3 แผ่น 4. สีเมจิก 3 ชุด 5. กระดาษกาว 2 หน้า 6. ดินสอสี 3 ชุด 7. ใบงาน “รู้ทันโลกสื่อสาร” 8. ใบความรู้ที่ 1 “สื่อสิ่งพิมพ์” 9. ใบความรู้ที่ 2 “สื่ออินเทอร์เน็ต” 10. ใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศ และการนำทักษะสารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>กิจกรรมสื่อร้ายให้โทษ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรมสื่อร้ายให้โทษ</p> <p>◇ การอภิปราย</p>	<p>ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาล นักเรียนควรต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูล ข่าวสารนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภค เมื่อผู้บริโภครู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมากขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัยของตนเองได้</p>	<p>แผนการเรียนรู้</p> <p>กิจกรรมที่ 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ใบความรู้ “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ” 2. ใบงานที่ 1 กิจกรรมกลุ่ม “บอกเล่าประสบการณ์ “สื่อร้ายให้โทษ” 3. ใบงานที่ 2 (รายบุคคล) “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ 4. กรณีตัวอย่างที่ 1 “โคงตุ๊กตาเฟอร์บี้” ที่มา: http://thaipublica.org วันที่สืบค้น 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น 5. กรณีตัวอย่างที่ 2 “การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ผิด ” ข่าวจากหนังสือพิมพ์ M2F ฉบับวันที่ 30 ตุลาคม 2556

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 4</p> <p>“สื่อดีมีประโยชน์”</p>	<p>1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีและเห็นคุณค่าจากสื่อที่ดีที่สร้างสรรค์ และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี</p> <p>2. เพื่อให้ผู้รับบริการเรียนรู้เท่าทันสื่อ</p> <p>3. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศในการคัดเลือกสื่อได้</p>	<p>กิจกรรมสื่อดีมีประโยชน์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรมสื่อดีมีประโยชน์ “YES or NO”</p> <p>◇ การอภิปราย และการนำเสนอหน้าชั้นเรียน</p>	<p>ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมากขึ้น สื่อเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ชีวิตอยู่กับสื่อ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่งสื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิด พฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและเยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชี้นำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดี หรือไม่ดี ซึ่งสื่อที่ดี สามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้เกิดขึ้นได้ หรือเปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดี ในการเป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมีประโยชน์ นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางให้ปฏิบัติในอนาคต</p>	<p>แผนการเรียนรู้</p> <p>กิจกรรมที่ 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 10-20 รูป 2. กระดาษโปสเตอร์แผ่นใหญ่ 3 แผ่น 3. เทปกาว 2 หน้า 4. ดินสอระบายสี 3 ชุด 5. ใบความรู้ “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ” 6. ใบงานที่ 1 (รายบุคคล) ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ” 7. ใบงานที่ 2 (รายกลุ่ม) การใช้ทักษะการรู้สารสนเทศคัดแยกสื่อสารสนเทศแ่งที่นำเสนอในแง่ดีออกจากสื่อสารสนเทศแ่งร้าย

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการบอกคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้</p> <p>2. เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามีคุณสมบัติอะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนาคุณสมบัติใดในอนาคต เพื่อให้ เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้อย่างสมบูรณ์</p>	<p>กิจกรรมสู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรมตุ๊กตานี้มีคำตอบ</p> <p>◇ การอภิปราย</p>	<p>การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศนั้นจะต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่างๆมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กรณีศึกษาผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการใช้สื่อสารสนเทศ “ร้านค้าออนไลน์ไอเดียใหม่ๆของเอสเอ็มอี” 2. ตุ๊กตา 3. ใบความรู้ “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ” 4. ใบงานที่ 1 ตอบคำถาม”คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะ การรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้าน ที่ 2 ร่วมกับการใช้วงจรการเรียนรู้ สารสนเทศในการคิดและแก้ปัญหา 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ</p>	<p>กิจกรรมเรียนรู้ทักษะการ สารสนเทศ (ตอนที่ 1) เป็นกิจกรรม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม “สวทห่อฉลาดคิด” (ตอนที่ 1)” ◇ การอภิปราย</p>	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็น ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และ เป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้สารสนเทศ จึง เป็นเสมือนผู้มีปัญญา มี ความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหาเฉพาะ หน้าที่ ดังนั้นการ ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีทักษะการรู้ สารสนเทศตามมาตรฐาน จึงเป็น สิ่งสำคัญ</p>	<p>แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 6 “สวทห่อฉลาดคิด” 1. คอมพิวเตอร์ 3-4 เครื่อง 2. กรณีตัวอย่าง 3 กรณี กรณีที่ 1 “อันตรายบ๊ิกอขาย” กรณีที่ 2 “อันตรายตัดฟัน เฟชั่น” กรณีที่ 3 “อันตรายชาวสวยใส กลูต้าไฮโอน” 3. ใบความรู้ “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 1 และ ทักษะด้าน ที่ 2)” 4. ใบงาน “ฝึกใช้ทักษะการรู้ สารสนเทศ”</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 7 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะ การรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้าน ที่ 4 ความสามารถในการประเมิน และการใช้สารสนเทศ 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จัก คิดและใช้ทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ</p>	<p>กิจกรรมเรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2)” ◇ การอภิปราย</p>	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็น ทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และ เป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้สารสนเทศ จึง เป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะ ความสามารถด้านการประเมินและ การใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็ก สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และโทษของสารสนเทศที่ได้รับ และสามารถนำไปใช้ในการเรียน และการงานต่อไปในอนาคตได้ ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป</p>	<p>แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 7 1.คอมพิวเตอร์ 2.เครื่องฉายสไลด์ จอฉายสไลด์ 3.กรณีตัวอย่าง “ลูกทุเรียนเทศ” 4.ใบความรู้ “ทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4” 5.ใบความรู้ “สรุปทักษะการรู้ สารสนเทศ 6.ใบงาน</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยี สื่อสารสนเทศและข่าวสารในปัจจุบัน</p>	<p>กิจกรรมข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ <p>◇ กิจกรรม “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”</p> <p>◇ การอภิปราย</p>	<p>ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งทางบวกและทางลบ เนื่องจาก เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการใช้งาน มากขึ้น ผลของการพัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้งอาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยที่ยังไม่รู้ตัว จึงมีความจำเป็น ที่จะต้องมีความรู้ในด้านจริยธรรมดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิด โดยไม่รู้ตัว</p>	<p>แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คอมพิวเตอร์ 2. จอฉายภาพ และเครื่องฉายภาพ 3. สไลด์ power point กรณีศึกษา 2 กรณี เกี่ยวกับข่าวการกระทำผิด โดยการละเมิดลิขสิทธิ์ 4. ใบความรู้ “จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ” 5. ใบงาน “จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 9 “ปัจฉิมนิเทศ”</p>	<p>1.เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2.เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียน ต่อทักษะการรู้สารสนเทศ</p>	<p>กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ (ERGA) 4 ขั้นตอน คือ - แลกเปลี่ยนประสบการณ์ - สะท้อนกลับการเรียนรู้ - สรุปสาระสู่ชีวิต - คิดและนำไปปฏิบัติ ◇ กิจกรรม“ปัจฉิมนิเทศ” ◇ การอภิปราย</p>	<p>การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จ สิ้นกิจกรรมควรมีการสรุปและ ประเมินผลการจัดกิจกรรม เพื่อให้ ทราบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจมากน้อยเพียงใดและผู้ ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำความรู้ที่ ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนา กิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น</p>	<p>แผนการเรียนรู้ กิจกรรมที่ 9 ประเมินตนเองภายหลังได้รับการ พัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ 1.แบบสอบถามทักษะการรู้ สารสนเทศ 2. ซีดีเพลง</p>

ครั้งที่ 1

ชื่อกิจกรรม	ปฐมนิเทศ
ประเภทกิจกรรม	ปรับและละลายพฤติกรรม
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ ระยะเวลาของการเข้าร่วมกิจกรรมและแนวทักษะการรู้สารสนเทศ 2. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพและสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างผู้วิจัยและผู้บริการ ได้คุ้นเคยและสนิทสนมกันและกัน
แนวคิด	<p>การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการจัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการรู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ให้บริการกับผู้รับบริการและผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่มตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์จนวิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความสนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อกัน</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตารางเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม 2. เทปเพลง 3. เครื่องเล่นเทป 4. ใบงาน
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากันจากนั้นผู้ให้บริการแนะนำตนเอง ให้ผู้รับบริการรู้จัก พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรม 2. ผู้ให้บริการแจกใบงานสำหรับกิจกรรม การปฐมนิเทศให้แก่ผู้รับบริการคนละหนึ่งชุด 3. ผู้ให้บริการ อธิบายให้ขั้นตอน และกติกาที่ใช้ในกิจกรรม “ฟังน้อยสื่อสาร” ให้แก่ผู้รับบริการรับทราบ
ขั้นกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทั้งหมดไปอยู่กลางห้องโดย ยืนล้อมรอบเป็นวงกลมผู้ให้บริการ แจ้งให้ผู้รับบริการทราบเงื่อนไขดังนี้ คือ สมมุติให้ผู้รับบริการเป็นผีและรังผีโดยที่แต่

และท่านสามารถเลือกได้เองแล้วแต่เหตุการณ์ ผู้รับบริการ 1 ท่านสามารถเป็นฝั่ง 1 ตัว หรืออาจเป็น ฝั่งฝั่ง 1 ฝั่งก็ได้

1.2 เมื่อผู้ให้บริการบอกให้ผู้รับบริการจับกลุ่มโดยมีฝั่ง 3 ตัวและฝั่ง 5 ฝั่ง หมายความว่าผู้รับบริการที่เป็นฝั่ง 5 คนจับมือกันเป็นวงกลมล้อมรอบผู้รับบริการอีก 3 คนที่เป็นฝั่งและอยู่ข้างในวงกลมถือว่าสามารถทำงานได้สำเร็จ ส่วนผู้รับบริการที่ไม่สามารถจับกลุ่มได้ดังกล่าวให้ออกไปยืนรอรอบนอกและรอผู้ให้บริการบอกเงื่อนไขการเข้ากลุ่มอีกครั้ง

เงื่อนไขการจับกลุ่ม

รอบที่ 1. ฝั่ง 1 ตัว ฝั่ง 2 ฝั่ง

รอบที่ 2. ฝั่ง 3 ตัว ฝั่ง 2 ฝั่ง

รอบที่ 3. ฝั่ง 4 ตัว ฝั่ง 8 ฝั่ง

รอบที่ 4. ฝั่ง 2 ฝั่ง ฝั่ง 5 ตัว (ผู้ให้บริการพยายามทำให้ผู้รับบริการฟังคำสั่งอย่าง สับสนเกิดข้อผิดพลาดในการจับกลุ่ม โดยอาจพูดเร็วหรือสลับเอาจำนวนฝั่งขึ้นก่อนจำนวนตัว ฝั่ง)

รอบที่ 5. ฝั่ง 6 ตัว ฝั่ง 4 ฝั่ง จะให้ผู้รับบริการ 3 กลุ่ม

1.3 แจกใบงานให้ผู้รับบริการเขียนรายละเอียดของตนเองในหัวข้อต่อไปนี้

- ชื่อ-นามสกุล
- ชื่อเล่น, ลักษณะเด่น
- ความสนใจสื่อสารสนเทศด้านต่างๆ เช่น หนังสือ ทีวี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

เป็นต้นและหลักในการตัดสินใจเชื่อถือของข้อมูลดังกล่าว

1.4 ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลมและยื่นขึ้นแนะนำตนเองตามหัวข้อในใบงานทีละคน ให้ทุกคนในกลุ่มทราบ จนครบทุกคนในกลุ่ม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้ให้บริการสอบถามความคิดเห็นของผู้รับบริการว่ามีหลักคิดอะไรในการทำ กิจกรรม “ฝั่งน้อยสื่อสาร”

2.2 ผู้ให้บริการสอบถามผู้รับบริการว่าการสื่อสารที่ผิดพลาดมีผลเสียอย่างไร

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ให้ผู้รับบริการช่วยกันคิดว่าได้ประโยชน์อะไรจากกิจกรรมในวันนี้และคิดว่าควรมี หลักการคิดในการเลือกรับข้อมูล ข่าวสาร อย่างไรบ้าง

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมและสรุปแนวทางการเลือกรับบริ โภคสื่ออย่างไรบ้าง

4.2 ผู้ให้บริการแจกตารางวันและเวลาการจัดกิจกรรมพร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นของผู้รับบริการต่อตารางการทำกิจกรรมในครั้งต่อไป

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปประโยชน์ในภาพรวมของกิจกรรมสรุปแนวคิดที่ได้จากผู้รับบริการแต่ละกลุ่มให้ชัดเจนและให้ผู้รับบริการทุกคนบรรลุตามวัตถุประสงค์ จากนั้นนัดหมายการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือ ความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมของผู้รับบริการ
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นของผู้รับบริการ



ใบงาน
กิจกรรมที่ 1 ยินดีที่ได้รู้จัก

ตอนที่ 1**ข้อมูลส่วนตัว**

ชื่อ (ค.ญ., ค.ช.) _____ นามสกุล _____

ชื่อเล่น _____ อายุ _____ ปี

ข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจในการรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อสารสนเทศ

ให้นักเรียนเขียนเกี่ยวกับการช่องทางการใช้สื่อในการรับข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันที่ตนเอง
ใช้บ่อยที่สุดมา 3 อันดับ พร้อมเหตุผลที่เลือกใช้ เช่น หนังสือ ทีวี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต

อันดับที่ 1 _____

เพราะเหตุใด _____

อันดับที่ 2 _____

เพราะเหตุใด _____

อันดับที่ 3 _____

เพราะเหตุใด _____

ตอนที่ 2

ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น และบันทึกในคำถามดังต่อไปนี้

- นักเรียนคิดว่าการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนหรือไม่ เพราะเหตุใด

ครั้งที่ 2

ชื่อกิจกรรม	รู้ทันโลกสื่อสาร
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับช่องทางการสื่อสารในปัจจุบัน
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ ประเภทของช่องทาง สื่อต่างๆ
แนวคิด	การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ซึ่ง การสื่อสารจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ต้องมี กระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่งกระบวนการสื่อสาร ประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ (Media) สาร (Message) ผู้รับสาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าวนี้ สื่อ หรือ ช่องทาง นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสาร เพื่อหา ข้อมูลมาสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดและความเข้าใจที่มีอยู่ เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ ประโยชน์อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทางตัดสินใจแก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อ ตอบสนองความสนใจส่วนบุคคลและเพื่อความบันเทิงเรีงใจ
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. บัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศ 3 ชุด 2. เอกสารใบความรู้ 3. ใบงาน 4. กระดาษโปสเตอร์ 3 แผ่น ดินสอสี 3 ชุด 5. กระดาษกาว 2 หน้า
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการพูดคุยสอบถามเกี่ยวกับความสนใจของผู้รับบริการเกี่ยวกับเรื่องสื่อ และ ข่าวสารที่น่าสนใจในปัจจุบัน 2. ผู้ให้บริการแบ่งกลุ่มผู้รับบริการออกเป็น 3 กลุ่มๆละ 10 คน โดยไครนับ 1 อยู่กลุ่ม 1 ไครนับ 2 อยู่กลุ่ม 2 และไครนับ 3 อยู่กลุ่ม 3 3. ผู้ให้บริการแจกบัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศชนิดต่างๆให้ผู้รับบริการกลุ่มละ 1 ชุด 4. ให้ผู้รับบริการช่วยกันหาความหมายและเชื่อมโยงความเกี่ยวข้องของบัตรรูปภาพ แล้ว จับกลุ่มบัตรรูปภาพตามประเภทของบัตรรูปภาพว่า สามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆได้กี่ประเภท

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ให้ผู้รับบริการช่วยกันพิจารณาชุดบัตรรูปภาพสื่อชนิดต่างๆ และอภิปรายร่วมกันว่ามีความหมายอย่างไรและสามารถจัดเป็นกลุ่มได้กี่ประเภทให้ผู้รับบริการช่วยกันติดบัตรรูปภาพที่ได้และแยกออกตามประเภทแล้วลงบนแผ่นกระดาษโปสเตอร์ในลักษณะแผนภูมิต้นไม้ เขียนบรรยายประเภทแล้วตกแต่งชิ้นงาน ให้สวยงามด้วยการวาดรูประบายสีด้วยดินสอสี

1.2 ผู้ให้บริการแจกใบงานและให้ผู้รับบริการตอบคำถามภายใน 15 นาที

1.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปหน้าชั้น โดยกลุ่มไหนทำเสร็จก่อน และมีความถูกต้องมากที่สุดถือเป็นผู้ชนะ

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญต่อไปนี้

2.1 ประเภทของสื่อที่ใช้ในปัจจุบัน แบ่งได้กี่ประเภท ประกอบด้วยอะไรบ้าง

2.2 ให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงความหมาย ข้อดี ข้อจำกัดและความแตกต่างของสื่อประเภทต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อมวลชน เป็นต้น

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ความหมายของสื่อต่างๆ ข้อดี และข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท

3.2 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่อสิ่งพิมพ์”

“รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่ออินเทอร์เน็ต”

“รู้ทันโลกสื่อสาร : สื่อมวลชน”

ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

3.3 ผู้ให้บริการแนะนำให้ผู้รับบริการให้เห็นความสำคัญของการเลือกใช้สื่อแต่ละประเภท

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนออกมาพูดสรุปสาระสำคัญที่ได้หน้าห้องเรียน

4.2 ให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปร่วมกับนักเรียนในประเด็นสำคัญ ความหมายและประเภทของสื่อ

ประเมินผล

1. ประเมินจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



บัตรรูปภาพสื่อสารสนเทศ

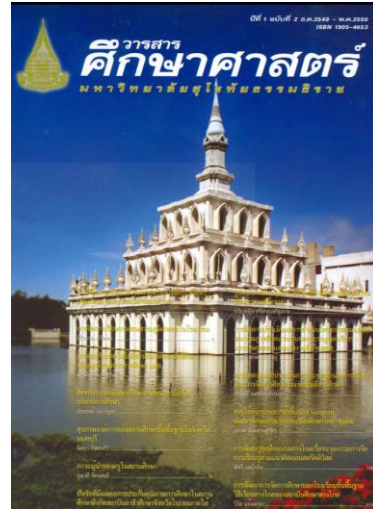
 <p>หนังสือ</p>	<p>ตำรา</p>  <p>ตำราโรคระบบการหายใจ "โรคระบบการหายใจ ปอดภัยจากโรค" พิมพ์ครั้งที่ ๒ ปวีณพัฒน์ เกียรติภูม บรรณาธิการ</p>
<p>แบบเรียน</p>  <p>แบบเรียน ก.ไก่ อนุบาล บริษัทประชาชนจำกัด พิมพ์จำหน่าย 15 บาท</p>	<p>หนังสือบันเทิงคดี</p>  <p>บันเทิงคดี ที่มา: 123ne.blogspot.com</p>
<p>หนังสือพิมพ์</p>  <p>ที่มา: Engsupaluck.blogspot.com</p>	<p>หน้าเว็บไซต์ (Website)</p>  <p>รับออกแบบ...เว็บไซต์ / Website Design เว็บไซต์, รับกราฟฟิคดีไซน์, ฝึกอบรม/คู่มือเว็บไซต์, ติดตั้งโปรแกรมบนคอมพิวเตอร์ แจ้งชื่อโดเมน (DomainName) ให้เข้าเป็นรายชื่อบริษัท Server/Hosting สมัครสมาชิกบริการ อินเทอร์เน็ต บริการ ออไลน์ งบประมาณ royyimdesign@hotmail.com Tel.085-4805595 , 085-3359532</p> <p>ชำนาญพิเศษทางโฆษณา Artwork บริการ ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ออกแบบ โปสเตอร์ โปสเตอร์ แผ่นพับ โปสเตอร์ ไลน์การ์ด บัตรเชิญ หนังสือเชิญ หมายรับทราบ หมายเชิญ เอกสารสำนักงาน วัสดุสำนักงาน วัสดุ กระดาษพิเศษ/ไวท์ ป้ายประชาสัมพันธ์/โปสเตอร์/บัตร เชิญ Artwork งานสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา</p>

สื่อมวลชน



ที่มา:mediatalkblog.word.com

วารสาร



จุดสาร



โบว์ซัวร์



ที่มา:acer4u.in.th

อินเทอร์เน็ต



สิ่งพิมพ์มีค่า

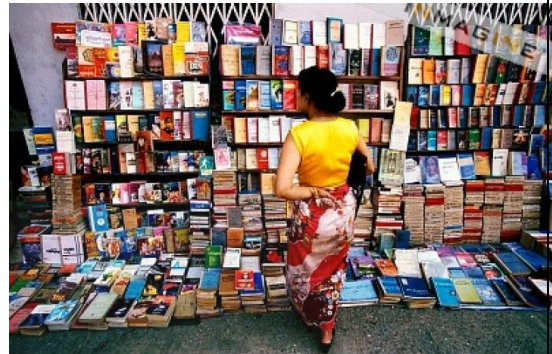


ที่มา:http://datsakron.blogspot.com

สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์



สื่อสิ่งพิมพ์



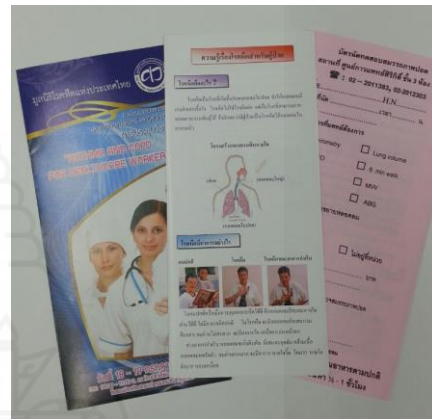
ที่มา: update66.com

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์



ที่มา: ads - postfree.com

แผ่นพับ



โลกเสมือนจริง(Virtual)



Cyberspace

ที่มา: Eastersdesigns.wordpress.com



ที่มา: mediaartsdesign.org

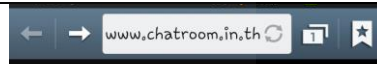


สังคมเครือข่าย
(Network Society)

ทางด่วนข้อมูลข่าวสาร
(Information Superhighway)



จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)



Chatroom แพร่ แชนรูม ห้องสนทนา 24 ชม.

เปลี่ยนชื่อห้องแชท | เชิญไปห้องแชท | ไล่ออกจากห้องแชท | ไล่ออกจากแชท | ไล่ออกจากห้องแชท | ไล่ออกจากแชท



54 | 2k | 9

ตัวอย่างใบปลิว

ควมสัมพันธ์ระหว่างโรคหอบหืดกับโรคภูมิแพ้

ไอใหม่ (ระบบระบายอากาศแบบพกพา)

อุปกรณ์ช่วยหายใจแบบพกพาที่ทันสมัยที่สุด...
 1. ใช้งานง่าย...
 2. ปลอดภัย...
 3. ใช้งานได้ยาวนาน...

ใบปิด (Poster)

Fractional Concentration Of Exhaled Nitric Oxide (NOBreath®)
For Monitoring Adult Asthma In Outpatient Clinic: Ramathibodi Hospital Experience

Thirawat Kiamwanang MD, FCCP, Sutticha Kham S.M., Suvanna Kham S.M., M. Sc.
 Division of Pulmonary and Critical Care Medicine, Department of Medicine Faculty of Medicine
 Ramathibodi Hospital Mahavithayalai University Bangkok Thailand 10400

Introduction
 Asthma is heterogeneous syndrome and associated with airway inflammation and airway hyperresponsiveness. Treatment aims at improving control and reducing flare ups and safety endpoints. Despite robust evidence of airway inflammation monitoring published, the test has been rarely performed to monitor airway disease in Thailand. One hospital-based case study was conducted for monitoring of airway inflammatory information in our service. The clinical value in real life practice has never been investigated.

Methods
 Retrospective study in adult asthma patients treated at Ramathibodi Hospital between 2012 and 2013. Fractional excretion of nitric oxide concentration (FENO) measured by portable microelectrode technique using NOBreath® (Sutter, Rochester, US) regularly.

Results
 There were 83 asthmatic patients completed acceptable and reproducible FENO measurement in outpatient clinic. Mean age was 38.2 ± 11.1 years. Female patients were 71.5% of all asthma patients. Most of the patients received treatment following GINA stepwise approach mostly use GINA 4-5 combination. Asthma control questionnaire (ACT) was performed at outpatient clinic.

Conclusions
 Majority of patients in outpatient clinic were controlled clinically controlled asthma. Despite the presence of controlled asthma measured by composite score (ACT), substantial numbers of patients have presented high level FENO as a sample of eosinophilic airway inflammation.

Discussion
 FENO may be useful for managing asthma in terms of step down therapy when the patients are clinically controlled according to ACT score. This indicator warns physicians regarding these patients having potentially high FENO are susceptible to loss of asthma control after reducing treatment intensity such as inhaled corticosteroid.

Bibliography
 Chan W, Singh P, Brown JG et al. A pilot study of the use of fractional exhaled nitric oxide (FENO) in the management of asthma. Respiratory medicine 2004; 98: 1002-1006.

<p>นิตยสาร</p>  <p>ที่มา: translation.igetweb.com</p>	<p>www. Yahoo</p> 
<p>YouTube</p> 	<p>LINE</p> 
<p>WhatsApp</p> 	<p>Instagram</p> 
<p>Facebook</p> 	<p>www.Google</p> 

ใบงาน
กิจกรรมที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและบันทึกในใบงาน ตามประเด็นต่อไปนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึงอะไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีประโยชน์อย่างไร จงยกตัวอย่างประกอบ

2. สื่ออินเทอร์เน็ตหมายถึงอะไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร จงยกตัวอย่าง

3. สื่อมวลชนหมายถึงอะไร มีข้อดีและข้อเสียอย่างไร

ใบความรู้ที่ 1 “รู้ทันโลกสื่อสาร” ประเภทของสื่อ : สื่อสิ่งพิมพ์

ความหมาย

หมายถึง ข้อเขียนที่อยู่ในรูปของข่าว สารคดี ข้อคิดเห็น หลักวิชาการ คำอธิบายรายละเอียด โดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ที่จะให้เกิดประโยชน์ทางความรู้ความบันเทิงของผู้อ่านเป็นสำคัญ แล้วถ่ายทอดข้อเขียนนั้นด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษหรือฟิล์มหรือวัสดุพื้นเรียบอื่นๆ เพื่อให้สามารถแพร่กระจายไปถึงผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก

ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

1. หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการในศาสตร์ความรู้ต่างๆ เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ความหมายด้วยความรู้ที่เป็นจริง จึงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้อย่างถูกต้อง
2. หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋า หรือ Pocket Book ได้
3. หนังสือพิมพ์ (Newspapers) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราว ข่าวสาร ภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ ที่ใช้วิธีการพับรวมกัน ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกเผยแพร่ทั้งลักษณะ หนังสือพิมพ์รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือน
4. วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระ ข่าว ความบันเทิงที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้นมีการกำหนดระยะเวลาออกเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะวารสาร นิตยสารรายปักษ์ (15 วัน) และรายเดือน
5. จุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยให้ผู้อ่านได้ศึกษาหาความรู้ มีกำหนดการออกเผยแพร่เป็นครั้งๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ
6. โบว์ชัวร์ (Brochure) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวน 8 หน้า เป็นอย่างน้อย มีปกหน้าและปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า

7. ใบปลิว (Leaflet. Handbill) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศหรือโฆษณา มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายในการแจกจ่าย ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านอ่านแล้วเข้าใจง่าย
8. แผ่นพับ (Folder) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตโดยเน้นการนำเสนอเนื้อหา ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอ นั้นเป็นเนื้อหา ที่สรุปใจความสำคัญ ลักษณะมีการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ ส่วนมากจะพิมพ์ด้วยกระดาษค่อนข้างดี เป็นกระดาษแผ่นเดียวแต่พับเป็นเล่มยาว มีขนาดรูปแบบไม่ตายตัว กะทัดรัด สะดุดตา น่าอ่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อบอกข่าว ชักจูงใจ แนะนำและใช้เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์
9. ใบปิด (Poster) เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ ซึ่งเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น ดึงดูดความสนใจ
10. สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการห่อหุ้มผลิตภัณฑ์ การค้าต่างๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือ ครอบป้องกันผลิตภัณฑ์การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือฉลาก
11. สิ่งพิมพ์มีค่า เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย เช่น หมายศาล บัตรเครดิต เช็กระบุการ ตัวแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด เป็นต้น
12. สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน บัตรเชิญ ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์บนแก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้า เป็นต้น
13. สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้งานในคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ Document Formats, E-book for Palm/PDA เป็นต้น
14. โปสเตอร์ เป็นประกาศโฆษณา ติดตั้งตามที่สาธารณะ มีลักษณะเด่นสะดุดตาใช้ระยะเวลาเพียงเล็กน้อยในการอ่านก็เข้าใจเรื่องราวหรือข่าวสารที่ต้องการสื่อสารทันที

ข้อดีของสื่อสิ่งพิมพ์	ข้อจำกัดของสื่อสิ่งพิมพ์
<ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นสื่อที่หาได้ง่าย จึงเป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้เกี่ยวกับการเรียนการสอน ได้เป็นอย่างดี 2. สามารถนำมาใช้เป็นแหล่งความรู้เพิ่มเติม เช่น หนังสืออ่านประกอบ เอกสารอ้างอิง 3. ใช้เป็นอุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนการสอน หรือ สนับสนุนการเรียนการสอน 4. ใช้เป็นวัสดุร่วมกับการเรียนการสอน เช่น ใ้ทำป้าย 5. สามารถศึกษาด้วยตนเอง ตามระดับความสามารถและความสนใจ 6. ได้รับประสบการณ์ตรง สร้างประสบการณ์ พื้นฐานการศึกษา ทำให้เข้าใจเนื้อหาของ สิ่งต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางและเป็นแนวทาง ให้เข้าใจสิ่งอื่นๆ ดียิ่งขึ้น 7. ฝึกในเรื่องการค้นคว้าและทักษะทางภาษา สนับสนุนเพิ่มพูนความสามารถ ทำให้มีแนวทางในการคิดและการแก้ปัญหาที่ดี 8. สร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้เรียน ปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าจะให้สื่อสิ่งพิมพ์คุณภาพดี จำเป็นต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสูง 2. บางครั้งต้องพิมพ์ใหม่เพื่อปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย 3. ไม่สามารถเข้าถึงผู้อ่านที่อ่านหนังสือ ไม่ออก หรือมีปัญหาทางสายตา 4. ผู้อ่านจะเลือกอ่านเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง 5. การเผยแพร่อยู่ในวงจำกัดเฉพาะกลุ่ม

ใบความรู้ที่ 2
“รู้ทันโลกสื่อสาร”
ประเภทของสื่อ : สื่ออินเทอร์เน็ต



ความหมาย

อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจากคำว่า International network หรือ Interconnection network หมายถึง เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมโยงด้วย TCP / IP(Transmission Control Protocol / Intrenet Protocal) เดียวกันเป็นข้อกำหนด เพื่อให้เกิดการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน

อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นตัวแทนที่ดีที่สุดเมื่อพูดถึงสื่อใหม่ มีคำเรียกต่างๆ เช่น ไชเบอร์สเปซ (Cyber Space) โลกเสมือนจริง (Virtual) สังคมเครือข่าย (Network Society) และทางด่วนข้อมูลข่าวสาร (Information Superhighway) เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ทั้งสิ้น

อินเทอร์เน็ตประกอบขึ้นจากเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมโยงคนและข้อมูลข่าวสารผ่านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลและทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลขึ้นได้เมื่อคอมพิวเตอร์เชื่อมโยงกับคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายการสื่อสารความเร็วสูง การเชื่อมโยงเนื้อหาข้อมูลข่าวสารการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารก็จะสามารถเกิดขึ้นผ่านสื่อประเภทนี้ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมโยงการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างกลุ่ม สิ่งตีพิมพ์ในระดับโลกและข้อมูลข่าวสารอื่นๆ ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ห้องแชทรวม จดหมายข่าว และหน้าเว็บไซต์

อินเทอร์เน็ตมีข้อได้เปรียบที่เด่นกว่าการสื่อสารแบบอื่น 5 ประการ คือ

1. ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคลสะดวกสบายคล่องตัวขึ้นและเป็นการประหยัดเวลามากขึ้น
2. เป็นแหล่งความรู้อันยิ่งใหญ่ เนื่องจากมีข้อมูลข่าวสารผลงานวิจัยและ โปรแกรมที่เป็นประโยชน์ต่างๆ มากมายหมุนเวียนอยู่ในเครือข่ายทำให้ผู้อ่านสามารถอ่านและศึกษาได้จากทั่วโลก

3. เป็นช่องทางกระจายความรู้จากแหล่งหนึ่งไปอีกแหล่งหนึ่ง ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนภายในเวลาอันรวดเร็ว
4. ในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลกับบุคคล ในระบบจะมีการตรวจสอบการส่งข้อมูล ซึ่งถ้าหากส่งไม่ถึงผู้รับจะมีข้อความแจ้งเตือนผู้ส่งให้ทราบ
5. ช่วยลดค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเอกสารอาจกล่าวได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงมีคุณภาพ มีการศึกษามีสถานภาพทางเศรษฐกิจดี มีกำลังซื้อและยังเหมาะกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาอีกด้วย สื่ออินเทอร์เน็ตนี้มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดีของสื่ออินเทอร์เน็ต	ข้อจำกัดของสื่ออินเทอร์เน็ต
<ol style="list-style-type: none"> 1. สามารถเผยแพร่ถึงคนจำนวนมากทั่วโลก ใช้การสื่อสารแบบตัวต่อตัวและแบบ Machine interactivity communication ทำให้ผู้ใช้นิยมใช้สื่อประเภทนี้มากขึ้น 2. อินเทอร์เน็ตให้ข้อมูลที่เป็นจริงมากกว่า และมีคุณภาพมากกว่าสื่อทั่วไป ทั้งรูปแบบสี เสียง และเคลื่อนไหวได้ด้วย 3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในขั้นตอนการใช้สื่อมากกว่าสื่อทั่วไป โดยผู้ใช้เป็นผู้เลือกที่จะดูเว็บไซต์ ที่ตนสนใจได้นานและละเอียดเท่าที่ต้องการ โดยไม่จำกัดเวลา 4. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีราคาถูกลงกว่าสื่อทั่วไป เปรียบเทียบกับค่าใช้จ่ายที่ถูกลงในแง่ของเนื้อหาในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นๆ จะมีราคาแพง ในขณะที่การจัดทำเว็บไซต์ และข้อมูลให้ทันสมัยนั้นไม่แพงมากนัก 5. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงได้ดี 	<ol style="list-style-type: none"> 1. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังอยู่ในหมู่จำกัด เฉพาะกลุ่มผู้ใช้คอมพิวเตอร์ และมีอุปกรณ์ต่อพ่วง เช่น โมเด็ม และต้องเป็นสมาชิกอินเทอร์เน็ต จึงจะสามารถเข้าไปดูข้อมูลต่างๆ ได้ 2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจประสบปัญหาเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ เช่น ต้องมีความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต หรือบางครั้งต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูล

ใบความรู้ที่ 3
“รู้ทันโลกสื่อสาร”
ประเภทของสื่อ: สื่อมวลชน

ความหมาย

การสื่อสารมวลชน เป็นการสื่อสารข้อมูลข่าวสารอย่างเดียวกันจากองค์กรหรือสถาบัน สื่อสารมวลชนไปยังคนจำนวนมากที่อยู่ในสถานที่ต่างกัน และมีคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน เป็นการส่งข่าวสารให้คนจำนวนมากที่มีความแตกต่างกันอยู่ในที่ต่างกัน ได้รวดเร็วและทั่วถึง จึงต้องใช้สื่อมวลชนที่มีประสิทธิภาพและสมรรถนะสูงในการเข้าถึงคนจำนวนมากโดยสื่อมวลชน อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed Media) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือวิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์

คุณลักษณะของการสื่อสารมวลชน

1. ผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสารมวลชนจะมีลักษณะที่เป็นอาชีพ (Professional)
2. ข่าวสาร (Message) ของการสื่อสารมวลชนจะถูกเผยแพร่ออกไปด้วยวิธีการที่รวดเร็วและรวดเร็วต่อเนื่อง (Rapid and Continue) โดยผ่านกลไกของสื่อ ความรวดเร็ว (Rapid) คือ ความเร็วที่สื่อมวลชนสามารถนำสารผ่านระยะทาง (Distance) และช่วงเวลา (Time) ไปยังผู้รับสาร โดยทันทีทันใด เช่นกรณีสื่อไฟฟ้าอย่างวิทยุ โทรทัศน์ ส่วนความต่อเนื่อง (Continue) การสื่อสารมวลชนมักจะส่งหรือถ่ายทอดข่าวสารโดยใช้หลักของการกำหนดเวลา (Schedule) มากกว่าจะเป็นไปตามอำเภอใจ หรือตามสะดวก เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายอาทิตย์ รายปักษ์ หรือรายเดือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิทยุและโทรทัศน์ จะเห็นความชัดเจนกว่าสื่ออื่น

คุณลักษณะของสื่อมวลชนแต่ละประเภทต่างกัน เช่น สื่อวิทยุ โทรทัศน์ จะมีข้อดีกว่าสื่อ หนังสือพิมพ์ที่มีความรวดเร็วและมีความสวยงามดึงดูดใจมากกว่าแต่มีข้อจำกัดที่สารที่ส่งไปนั้นจะไม่คงทนถาวร (Permannt) และมีลักษณะผ่านเลยไป (Transitory) ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์จะสามารถอ่านใหม่ได้ทำให้มีโอกาที่จะถูกส่งซ้ำแล้วซ้ำอีกได้มากกว่า

3. ผู้รับสารของสื่อมวลชนมีจำนวนมากและมีลักษณะความหลากหลาย (Numerous and Diverse) หรือที่เรียกว่า (Mass Audience) ซึ่งมีความแตกต่างกันในเรื่องคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Heterogeneous) และไม่เป็นที่รู้จักของผู้ส่งสาร

ข้อดีของสื่อมวลชน	ข้อจำกัดของสื่อมวลชน
<p>1. เป็นแหล่งข่าวสารที่สามารถพิสูจน์และทดสอบได้ถึงแม้ว่าข่าวซึ่งถูกแพร่ออกมา อาจผิดพลาด หรือบิดเบือน จากความเป็นจริงแต่ก็สามารถย้อนรอยหาแหล่งข่าวได้</p> <p>2. สามารถมั่นใจว่าข่าวที่นำเสนอทางสื่อมวลชนเป็นความจริงและหากสมาชิกในสังคมรู้ว่าใครเป็นแหล่งข่าวสารก็สามารถระงับอคติได้ หรือความพยายามที่จะควบคุมผู้อื่นของแหล่งข่าวนั้นได้ หรือสามารถระงับได้ว่ารายงานข่าวที่ออกมานั้น ถูกตัดทอนหรือถูกบิดเบือนอย่างไร</p> <p>3. สื่อโทรทัศน์จะเป็นสื่อที่คนต้องการมากที่สุด และเห็นว่าเป็นสื่อที่น่าเชื่อถือ มากที่สุด</p>	<p>1. กำหนดเวลาที่ข่าวได้รับการเผยแพร่ อาจเร็วหรือช้าเกินไปไม่ทันกับเหตุการณ์</p> <p>2. ความถูกต้องของข่าว บางครั้งถูกตีความหรือแปลความหมายผิดเพี้ยนไปจากเดิม ไม่ตรงกับเจตนาของผู้ให้ข่าว ผลที่ตามมาคือกลายเป็นข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง ขาดตกบกพร่องไม่ตรงกับเรื่องเดิม</p>



ครั้งที่ 3

ชื่อกิจกรรม	“สื่อร้ายให้โทษ”
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศโดยการเรียนรู้จากประสบการณ์
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของสารสนเทศได้ 2. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของทักษะการรู้สารสนเทศ และการนำทักษะสารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน
แนวคิด	<p>ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสารมากมายมหาศาลนักเรียนควรต้องรู้จักวิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูลข่าวสารนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆที่มีความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภคเมื่อผู้บริโภครู้จักวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมากขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัยของตนเองได้</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. เอกสารใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ถึงโทษที่มาจากการรับสื่อสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ 3. ให้ผู้รับบริการทราบเหตุผลที่ต้องรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ และการนำทักษะการรู้สารสนเทศไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้ให้บริการกล่าวนำเกี่ยวกับเรื่องปัญหาและการสื่อสารในยุคปัจจุบัน การใช้สื่อสารสนเทศที่ดีก่อให้เกิดประโยชน์ และโทษของการใช้สื่อสารสนเทศที่ผิดโดยเน้นการใช้สื่อสารสนเทศที่ผิดและก่อให้เกิดโทษตามมาและยกกรณีตัวอย่างให้นักเรียนฟัง

1.2 แบ่งกลุ่มผู้รับบริการออกเป็น 3 กลุ่มๆ เท่าๆ กัน โดยใครนับ 1 อยู่กลุ่ม 1 ใครนับ 2 อยู่กลุ่ม 2 และ ใครนับ 3 อยู่กลุ่ม 3

1.3 ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันทำใบงานที่ 1 กิจกรรมกลุ่ม “บอกเล่าประสบการณ์: สื่อร้ายให้โทษ โดยผู้รับบริการในกลุ่มช่วยกันเขียนโทษของสื่อสารสนเทศที่พบจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน จากสื่อสารสนเทศ ประเภทต่างๆ และ ช่วยกันคิดและสรุปลงในใบงานที่ 1 ตามประเภทของสื่อ ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ (ตัวอย่างที่ผู้รับบริการยกตัวอย่าง เช่น เรื่องใบปลิวชวนเชื่อให้กู้ยืมเงิน)

2. สื่ออินเทอร์เน็ต (ตัวอย่างที่ผู้รับบริการยกตัวอย่าง เช่น การใช้ความรุนแรงจากการเล่นเกม สื่อ ลามกอนาจาร

3. สื่อมวลชน (เช่น จากโทรทัศน์ วิทยุ)

1.4 ผู้ให้บริการให้ข้อคิด แก่ผู้รับบริการถึงวิธีในการพิจารณาสื่อสารสนเทศ หรือทักษะอะไร ในการใช้สื่อสารสนเทศ

1.5 แจกใบงานที่ 2 (รายบุคคล)ให้นักเรียนทำ

1.6 ผู้ให้บริการสรุปเพิ่มเติม

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มร่วมกันทำกิจกรรมดังนี้

2.1.1 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนนำเสนอความคิดของแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายโทษของของการใช้สื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ (ตามใบงานกลุ่มที่ผู้รับบริการทำร่วมกัน) ให้เพื่อนๆ กลุ่มอื่นๆ ฟัง

2.1.2 ผู้ให้บริการให้ข้อเสนอแนะ ให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญของการรู้สารสนเทศว่ามีความหมาย ความสำคัญอย่างไร และเพราะอะไรถึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ โดยอภิปรายร่วมกัน

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญ เช่น มีวิธีในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของสื่ออย่างไร มีหลักวิเคราะห์ที่สื่อสารสนเทศดังกล่าวอย่างไร (โดยนำ 4 ทักษะการรู้สารสนเทศมาใช้)

3.2 ผู้ให้บริการช่วยเพิ่มความหมาย ความสำคัญและทักษะการรู้สารสนเทศที่ผู้รับบริการยังบอกไม่ครบ และให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกัน

3.3 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

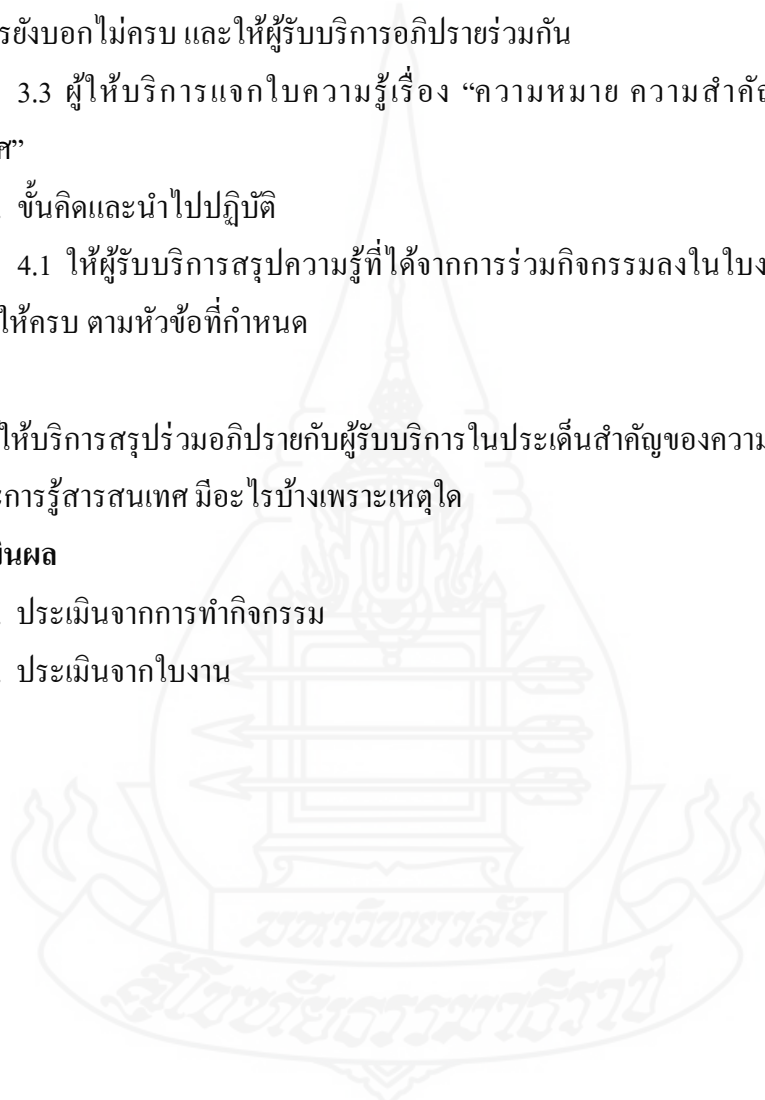
4.1 ให้ผู้รับบริการสรุปความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมลงในใบงานกลุ่ม และใบงานรายบุคคลให้ครบ ตามหัวข้อที่กำหนด

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปร่วมอภิปรายกับผู้รับบริการในประเด็นสำคัญของความหมายความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



ใบงานที่ 1

กิจกรรมที่ 3 (กลุ่ม)

“บอกเล่าประสบการณ์: สื่อร้ายให้โทษ”

ให้นักเรียนยกตัวอย่างโทษของการใช้สื่อสารสนเทศประเภทต่างๆ ในทางที่ผิด ที่พบเห็น และเคยได้ยินมาในชีวิตประจำวัน มาพอสังเขป แนวทางที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจเลือกรับสื่อสารสนเทศ มีอะไรบ้าง

ประเภท	ตัวอย่าง	ผลเสีย/โทษ	วิธีการที่นักเรียนใช้ในการตัดสินใจเลือกรับสื่อสารสนเทศ
สื่อสิ่งพิมพ์
สื่ออินเทอร์เน็ต
สื่อมวลชน

ใบงานที่ 2
กิจกรรมที่ 3 (รายบุคคล)
ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและบันทึกในใบงาน ตามประเด็นต่อไปนี้

1. สารสนเทศ หมายถึง _____

2. ความสำคัญของสารสนเทศ มีอะไรบ้าง _____

3. การรู้สารสนเทศ มีความหมายอย่างไร _____

4. ทักษะการรู้สารสนเทศมีกี่ด้าน ด้านใดบ้าง จงยกตัวอย่างประกอบ

ใบความรู้ กิจกรรมที่ 3

“ความหมาย ความสำคัญ และทักษะการรู้สารสนเทศ”

สารสนเทศ

หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริง เหตุการณ์ ความรู้ ประสบการณ์ ความคิด ที่อยู่ในรูปของตัวเลข อักษร ภาพ หรือเสียง ที่ผ่านการประมวลผล มีการถ่ายทอด และบันทึกไว้ในรูปแบบต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้รับสารทราบ และนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ต่อไป

ความสำคัญของสารสนเทศ

สารสนเทศมีความสำคัญ และเป็นเครื่องมือทางปัญญาที่ทำให้มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่ได้ การที่มนุษย์จะดำรงชีวิตที่ดีในสังคมปัจจุบัน มนุษย์จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตนเองให้เข้ากับสภาพการณ์ โดยรู้จักแสวงหา และเลือกสรรสารสนเทศที่เหมาะสมทั้งต่อตนเอง และสังคม ช่วยลดความอยากรู้ คลายความสงสัย ช่วยแก้ปัญหา รวมทั้ง ช่วยวางแผน การตัดสินใจ เพิ่มพูนและพัฒนาความรู้ไม่ว่าจะในด้านการทำงาน หรือการศึกษา

การรู้สารสนเทศ

หมายถึง การรู้ถึงความจำเป็นของสารสนเทศ (ข้อมูลข่าวสาร) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ การพัฒนาสารสนเทศ การวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศ การจัดระบบประมวลสารสนเทศ การประยุกต์ใช้สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิผลและสร้างสรรค์ การสรุปอ้างอิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความเข้าใจและยอมรับในจริยธรรมของข้อมูลข่าวสาร การพัฒนาเจตคตินำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทักษะการรู้สารสนเทศ ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ

1. ความสามารถส่วนบุคคลที่ตระหนักถึงความจำเป็นของสารสนเทศ
2. ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศ
3. ความสามารถในการประเมิน
4. ความสามารถในการใช้สารสนเทศ

กรณี ตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “ตุ๊กตาเฟอร์บี้”

กิจกรรมที่ 3

เพราะความน่ารัก แสนรู้ และพุดมากของเจ้าตุ๊กตาเฟอร์บี้ ทำให้เป็นที่ต้องการเป็นอย่างมาก ในท้องตลาด หรือสำหรับบุคคลชี้เหงา ต้องการมีสัตว์เลี้ยงที่สามารถพูดคุยอยู่เป็นเพื่อนได้ แต่ไม่ต้องการยุ่งยากในเรื่องการเลี้ยงดู ส่งผลให้ทุกวันนี้ เจ้าตุ๊กตาเฟอร์บี้กลายเป็นสินค้ายอดฮิตทั้งใน ต่างประเทศและบ้านเรา

จนล่าสุด เกิดเหตุการณ์ที่มีผู้ร้องทุกข์เป็นจำนวนหลายร้อยคนเข้าแจ้งความว่า ได้มีการ สั่งซื้อเฟอร์บี้ผ่านอินเทอร์เน็ตในราคาตัวละ 3,000-3,500 บาท ทั้งยังโอนเงินไปแล้ว แต่กลับไม่ได้ รับสินค้า คิดเป็นมูลค่าความเสียหายรวมของเจ้าทุกข์ทั้งหมดกว่า 5 ล้านบาท ซึ่งเรื่องนี้ยังมีการ พาดพิงถึงพระเอกหนังชื่อดังจากภาพยนตร์เรื่อง คุณนายโฮ อาเล็ก นายธีรเดช เมธาวรายุทธ ว่าเป็น ผู้นำเข้าเฟอร์บี้ และให้น้องพลอย เด็กสาววัย 16 ปี เป็นคนช่วยขายผ่านทางอินสตาแกรม ซึ่ง นอกจากอาเล็กแล้ว ยังมีชื่อของนางเอกสาว ชมพู่ อารยา เอ ฮาร์เก็ต ร่วมอยู่ด้วย แต่ทั้งสองก็ได้ ออกมายืนยันแล้วว่าไม่มีส่วนรู้เห็น พร้อมทั้งขอโทษผู้เสียหายด้วย ในกรณีที่มีชื่อของพวกเขาคนเข้าไป เกี่ยวข้อง

ทางด้านน้องพลอยได้มีการให้สัมภาษณ์ว่าตัวเธอก็ถูกหลอกเช่นกัน เพราะมีการติดต่อ ผ่านทางหญิงสาวรายหนึ่ง ชื่อว่า นางสาวชนิกานต์ ไตรศิลาสุนทร เพื่อเป็นตัวแทนในการขาย เฟอร์บี้ โดยนางสาวชนิกานต์บอกว่าตนเป็นนางแบบ และต้องการให้น้องพลอยช่วยขายเฟอร์บี้ที่ พระเอก-อาเล็ก และนางเอก-ชมพู่ อารยา นำมา ซึ่งน้องพลอยเห็นว่าเป็นดาราดังที่ตนเองชื่นชอบ และน่าไว้ใจ จึงหลงเชื่อและช่วยประกาศขาย โดยมีการ โอนเงินจากผู้สั่งซื้อเข้าบัญชีของนางสาว ชนิกานต์ ไตรศิลาสุนทร แต่เมื่อถึงกำหนดวันส่งของกลับไม่ได้ของที่สั่ง



ตุ๊กตาเฟอร์บี้ที่มาภาพ: <http://teen.mthai.comvariety54983.html>

อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์ออกรายการเจาะข่าวเด่น มีการเปิดเผยข้อมูลของผู้เสียหาย 3 คน ได้แก่ คุณสุวรรณิ สั่งซื้อเฟอร์บี้ 40 ตัว รวมค่าเสียหาย 112,000 บาท, น้องอิง สั่งซื้อเฟอร์บี้ 750 ตัว รวมค่าเสียหาย 1,900,000 บาท และคุณแพร สั่งซื้อเฟอร์บี้ 3 ตัว มูลค่า 9 พันกว่าบาท

โดยจากการสัมภาษณ์ ผู้เสียหายทั้ง 3 คนกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่า ไม่เชื่อคำพูดของน้องพลอย เพราะการค้าขายไม่น่าปล่อยให้มียอดสูงมากขนาดนี้ และถึงแม้ว่าน้องพลอยยังอายุน้อย แต่จากประสบการณ์การขายมีสูงมาก คาดว่าน้องพลอยน่าจะเป็นหนึ่งในขบวนการ และต้องมีผู้สมรู้ร่วมคิด เพราะก่อนหน้าที่ตำรวจจะจับได้ น้องพลอยก็โกหกไปเรื่อย

ทางนางสาวนันทวรรณ หวังสันติพร ผู้จัดการฝ่ายผลิตของเล่น บริษัท แมพ แอคทีฟ (ประเทศไทย) จำกัด ตัวแทนจำหน่ายตุ๊กตาเฟอร์บี้ลิขสิทธิ์แท้ในประเทศไทย ก็ได้ออกมากล่าวว่า ถ้ามีการนำมาตุ๊กตาเฟอร์บี้มาขาย เพียง 1-2 ตัว คงไม่เป็นไร แต่ถ้าลักลอบมาขายเป็นบริษัท เป็นกลุ่มบุคคล จำนวนมากนั้น จะต้องมีการดำเนินคดีกับกลุ่มคนเหล่านี้ เพราะบางรายมีบวกราคาขายสูงถึง 6 พันบาท ต่อตัว เลยทีเดียว

ที่มา: <http://thaipublica.org> วันที่สืบค้น 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น



กรณีตัวอย่าง ที่ 2 เรื่อง “การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ผิด”

กิจกรรมที่ 3



การค้าประเวณีเป็นเรื่องผิดกฎหมายในหลายประเทศ ซึ่งจีนก็เป็นประเทศหนึ่งที่จัดให้
กิจการค้ามนุษย์เป็นเรื่องผิดกฎหมายอย่างร้ายแรง

ทว่า ล่าสุดมีคลิปวิดีโอชวนอึ้งแพร่ไปทั่วโลกออนไลน์ โดยเป็นบรรยากาศของชั้นเรียน
เล็กๆ ของหญิงสาวจำนวนหนึ่งตั้งอกตั้งใจเรียนวิธีติดลาดการ “เนื้อสด” แบบเบ็ดเสร็จ ที่เน้นได้
ลูกค้าชั้นดีจำนวนมากพร้อมรักษาความสัมพันธ์ระยะยาว

คลิปที่ว่านี้มีความยาวราวหนึ่งนาทีกึ่งเศษ เริ่มต้นด้วยผู้บรรยายหญิงลักษณะมีคุณวุฒิยื่นพูด
ต่อหน้าหญิงสาวที่นั่งล้อมโต๊ะกันเป็นภาษาจีนว่า หากต้องการลูกค้าและรายได้เพิ่มเติมที่ตั้งเป้า ให้
ใช้เว็บไซต์เน็ตเวิร์กต่างๆ อาทิ ทวิตเตอร์และเฟสบุ๊กเวอร์ชันจีน รวมถึงเว็บลือหรือ โปรแกรม
แชตอีกมากมาย

โดยแนะนำข้อดีของเครือข่ายออนไลน์เหล่านี้ว่า ไม่เพียงแต่มีผู้ใช้งานจำนวนมากและ
สามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระ แต่ข้อมูลส่วนตัวที่ผู้ใช้งานแสดงให้เห็นแบบสาธารณะ ยังช่วยให้ผู้ค้า
บริการเจาะจงลูกค้ากระเป๋านัก และตัดกลุ่มคนที่ไม่ใช่ลูกค้าได้ง่ายขึ้น

ผู้บรรยายหญิงยังฉายภาพประกอบเป็นรูปหญิงหน้าตาดี พร้อมอธิบายว่า สาวๆ ควรเลือกรูป
รูปโปรไฟล์แสดงตนในเว็บให้ดี โดยต้องเป็นภาพที่แต่งหน้าสวยโชว์ความอ่อนเยาว์ สดใส เน้น
ดวงตาและรอยยิ้มที่น่ารัก และกลับมาเน้นย้ำที่จุดเดิมว่า ควรรักษามิตรภาพลูกค้าคนสำคัญให้ดีที่สุด

ทั้งนี้ คลิปดังกล่าวปล่อยออกมาในเว็บไซต์ต่างๆ ตั้งแต่ช่วงเดือน ก.พ.ที่ผ่านมา และคาดว่า
บันทึกภาพโดยนักเรียนคนหนึ่งในชั้นเรียนนั่นเอง ก่อนจะเผยแพร่สู่เว็บสังคมออนไลน์และ
กลายเป็นประเด็นอื้อฉาวทั่วโลก โดยจากการสืบสารในคลิป สรุปลงได้เบื้องต้นว่า เป็นชาวจีนที่อาจตั้ง
กิจการลับๆ ในประเทศ

เพราะในปัจจุบันแม้การค้าบริการทางเพศเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ในพื้นที่ของจีนก็มีย่าน
โคมเขียวโคมแดงตั้งอยู่อย่างโจ่งแจ้งโดยไม่เกรงหน้าอินทร์หน้าพรหมใดๆ

นักท่องเที่ยวนั้นเห็นว่า เคยมีสาวขายบริการโทรเสนอบริการตรงถึงห้องพักโรงแรม รวมถึงมีการก่อตั้งโรงงานผลิตสินค้าสนองความต้องการทางเพศ หรือเซ็กซ์ทอยปะปนอยู่ในชาติ แห่งการผลิตและส่งออกของเล่นอย่างว่าไปทั่วโลกมากถึง 70% จากจำนวนผู้ผลิตทั่วโลก

ที่มา: หนังสือพิมพ์ M2F ฉบับวันที่ 30 ตุลาคม 2556



ครั้งที่ 4

ชื่อกิจกรรม	“สื่อดีมีประโยชน์”
ประเภทกิจกรรม	เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในการเลือกรับแต่สื่อดีมีประโยชน์
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดี และเห็นคุณค่าจากสื่อดีที่สร้างสรรค์ และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี 2. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้เท่าทันสื่อ 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศ ในการคัดเลือกสื่อได้
แนวคิด	<p>ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมากขึ้น สื่อเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ ชีวิต อยู่กับสื่อ เช่น โทรศัพท์ วิทยุอินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่ง สื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิด พฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและ เยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชี้นำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดีหรือไม่ดี ซึ่ง สื่อที่ดีสามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้ เกิดขึ้นได้ หรือ เปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดีในการ เป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมี ประโยชน์นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่าง และแนวทางให้ปฏิบัติตาม ในอนาคต</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 10-20 รูป 2. กระดาษโปสเตอร์แผ่นใหญ่ 3 แผ่น, เทปกาว 2 หน้า, ดินสอระบายสี 3 ชุด 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ถึงประโยชน์ ของสื่อดีสื่อสร้างสรรค์ และการพิจารณาในการเลือกสื่อที่ดี

3. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม

ขั้นกิจกรรม

1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1. ผู้ให้บริการแจกรูปภาพที่เตรียมมาให้ผู้รับบริการในแต่ละกลุ่มกลุ่มละ 1 ชุด

1.2. ผู้ให้บริการแจกใบงานที่ 1 ให้ผู้รับบริการในกลุ่มปฏิบัติตามใบงาน โดยผู้รับบริการช่วยกันเลือกภาพสิ่งพิมพ์ที่คิดว่าเป็นสื่อที่ดี พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลที่เลือก (รูปภาพที่ไม่เลือกให้เขียนบอกเหตุผลที่ไม่เลือกด้วยเช่นกัน)

1.3. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่ม นำภาพทั้งหมดที่เลือกและคิดว่าเป็นสื่อที่ดี แปะรวมกันในกระดาษโปสเตอร์ แล้วตั้งชื่อเรื่องใหม่ ให้ชื่อเรื่องเกี่ยวกับสื่อดีสื่อสร้างสรรค์ แล้วช่วยกันเขียนคำอธิบายประกอบภาพตามหัวเรื่องที่เลือกไว้ (ต่างจากข้อ ที่ 1.2) โดยคิดและตกแต่งภาพลงบนกระดาษโปสเตอร์ ระบายสีให้สวยงาม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน อภิปรายถึงสาเหตุที่เลือกรูปภาพดังกล่าว มีหลักในการพิจารณาในการเลือกอย่างไร มีประโยชน์กับใครบ้างอย่างไร

2.2. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน ออกมาอธิบายสาเหตุที่ไม่เลือกรูปภาพที่เหลือ กลุ่มละ 3 รูป โดยแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกัน

2.3. ผู้ให้บริการร่วมกับผู้รับบริการช่วยกันอภิปรายและสรุป สิ่งที่ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

3. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1. ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญเช่น ผลดีของการเลือกสื่อดี, ประโยชน์ต่างๆที่ได้รับจากสื่อดี โดยผู้รับบริการตอบประมาณ 5-6 คน

3.2. ผู้ให้บริการช่วยสรุปเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญในข้อ 3.1 ให้ครบถ้วน

3.3. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละคนทบทวนในประเด็นสำคัญ เช่น การพิจารณาเลือกสื่อดีมีอะไรบ้าง และเกิดประโยชน์อย่างไร ต่อตนเอง และสังคมอย่างไร โดยบันทึกลงในใบงานที่ 2 ให้ครบถ้วน

4.2. ให้ผู้ให้บริการทบทวนจากข้อคิดในการพิจารณาเลือกสื่อต่างๆ ที่กล่าวถึง และข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรม

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปร่วมกับผู้ให้บริการในประเด็นสำคัญ ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมในวันนี้ และสรุปหลักการเลือกสื่อที่ดี ที่มีประโยชน์

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



ใบความรู้

กิจกรรมที่ 4 “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”

การพิจารณาเลือกสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท บทความ ประกาศ โฆษณา ข่าว หรือเรื่องราวต่างๆ จากสื่อมวลชน มีแนวการพิจารณาประเด็นต่างๆ คือ

1. การพาดหัวข่าว หัวข่าวตัวอักษรต้องใหญ่เป็นพิเศษ หัวข่าวตรงกับสาระของข่าว
2. ภาษาที่ใช้สุภาพ ไม่ใช่ภาษาหยาบคาย กะทัดรัดเข้าใจง่าย ไม่ใช่คำผิดความหมายเพียงเพื่อผลประโยชน์ทางการขายโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางภาษา
3. เนื้อหาของข่าว ต้องเป็นข่าวจริงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ไม่มีความคิดเห็นของผู้เขียนข่าว เนื้อหาเพิ่มตามใจผู้เขียนเพื่อให้ผู้อ่านชื่นชอบ
4. ข่าวที่ดีต้องเป็นข่าวที่ส่งผลกระทบต่อคนหมู่มากหรือส่วนรวม เช่น ข่าวการเมือง การเลือกตั้ง ข่าวการปกครอง ข่าวสังคม ข่าวเศรษฐกิจ ข่าวการ ประกอบชีพ หรือข่าวเกี่ยวกับอนามัย ไม่ควรเป็นข่าวของคนใดคนหนึ่งเพื่อยกย่องเชิดชู โดยมุ่งหวังประโยชน์ส่วนตนเป็นที่ตั้ง
5. เป็นข่าวที่ไม่ทำลายความมั่นคงของชาติ ความสงบสุขของประชาชน และศีลธรรมอันดีงาม
6. การเล่าเหตุการณ์ในข่าว เล่าตามลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่ปิดบังอำพราง มีเงื่อนไข สลับซับซ้อน การเล่าเหตุการณ์ทุกตอน ต้องอ้างอิงหลักฐานที่มา สถานที่ เวลา รวมถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้อ่านทราบรายละเอียด และมีความเชื่อถือในข่าว การปกปิดสถานที่ ชื่อหรือนามสกุลของบุคคลควรเป็นไปเพื่อความบริสุทธิ์ใจที่ปกป้องผู้บริสุทธิ์ ผู้เยาว์ หรือเป็นจรรยาบรรณของหนังสือพิมพ์

การพิจารณาบทความในวารสาร หรือหนังสือพิมพ์มีดังนี้

1. เป็นบทความที่ผู้เขียนรู้เรื่องที่เขียนอย่างถ่องแท้ มีข้อมูลสามารถอ้างอิงได้
2. ผู้เขียนแสดงความคิดเห็นโดยอาศัยข้อเท็จจริงและเหตุผลอื่นๆประกอบอย่างกว้างขวาง
3. การแสดงความคิดเห็นเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ใจ ไม่ใช่ความรู้สึกของตนเองเป็นตัวกำหนดเพียงอย่างเดียว
4. การแสดงความคิดเห็นเป็นไปในทางสร้างสรรค์ และไม่อคติลำเอียง
5. การวิจารณ์ของผู้เขียนบทความต้องตั้งอยู่บนหลักการ การดำเนินไม่ควรเน้นที่ตัวบุคคล แต่เน้นที่วิธีการหรือหลักการ
6. ควรชี้ให้เห็นปัญหา และเสนอแนวทางแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง
7. รูปแบบการเขียนและการใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย
8. ไม่ใช่ถ้อยคำที่ส่อเสียดหยาบคาย

การพิจารณาเลือกสื่ออินเทอร์เน็ต

1. เลือกใช้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ มีแหล่งที่มาของผู้เผยแพร่ และที่ติดต่อให้ชัดเจนว่าเป็นโฆษณา ข่าวลือ ความจริง หรือความคิดเห็น
2. ควรมีอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลนั้น และไม่ควรแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมา เป็นของตนเอง
3. ไม่ควรนำข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ก่อนได้รับอนุญาต
4. ภาษาที่ใช้มีความสุภาพ และใช้คำให้ถูกความหมาย เขียนถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
5. ใช้ข้อความที่สั้น กระชับรัดกุมเข้าใจง่าย
6. เป็นการสนทนาที่ไม่นำความลับ หรือเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นมาเป็นหัวข้อในการสนทนา รวมทั้ง ไม่ใส่ร้ายหรือทำให้บุคคลอื่นเสียหาย
7. ไม่ใช่ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อของผู้อื่น
8. เป็นข้อมูล และข่าวสาร เป็นประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ นำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรมอันดี รวมทั้งข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น

ภาพจากสื่อประกอบการสอน “กิจกรรม Yes or No”



ที่มา : <http://webboard.com>



ที่มา http://trangis.com/kruuza/5_2.html



ที่มา : <http://chompfon.blogspot.com>



ที่มา : <http://thaibizchina.com>



ที่มา : <http://thaihealth.or.th>



ที่มา : [http:// healthygamer.net](http://healthygamer.net)



ที่มา : <http://game.mthai.com>



ที่มา : www.kruthai.info



ที่มา : www.siamdara.com



ที่มา : <http://intrapv.theasury.go.th>



ที่มา : <http://portfolios.net>



ที่มา : www.lawfirm.in.th

ใบงานที่
กิจกรรมที่ 4 (รายกลุ่ม)

Yes or No

ให้นักเรียนในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและปฏิบัติตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1.1 ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันดู และคัดเลือกรูปภาพที่ได้รับ พร้อมอธิบายเหตุผลที่เลือก และไม่เลือกภาพดังกล่าว

1.2 ให้นักเรียนช่วยกันนำรูปภาพที่คัดเลือกว่าเป็นสื่อที่ดี มีประโยชน์คิดเทพกาวและแปะลงในกระดาษโปสเตอร์ที่แจกให้ พร้อมตั้งชื่อเรื่องใหม่ ตกแต่งด้วยการระบายสีให้สวยงาม และส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

1.3 ให้นักเรียนส่งตัวแทนกลุ่มละ 1 คน มานำเสนอรูปภาพที่ไม่ได้ถูกคัดเลือก พร้อมบอกเหตุผลถึงสาเหตุที่ไม่เลือกรูปภาพดังกล่าว กลุ่มละ 3 ภาพ โดยแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกับกลุ่มอื่นๆ

1.4 นักเรียนได้ข้อคิดอะไร จากการทำกิจกรรมในวันนี้

ใบงานที่ 2
กิจกรรมที่ 4 (รายบุคคล)

ให้นักเรียนอ่านและตอบคำถาม ตามประเด็นต่อไปนี้

1. การพิจารณาเลือกสิ่งพิมพ์ประเภท บทความ ประกาศ โฆษณา ข่าว หรือเรื่องราวต่างๆ จากสื่อมวลชน มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

2. การพิจารณาเลือกบทความในวารสาร หรือหนังสือพิมพ์ มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

3. การพิจารณาเลือกสื่ออินเทอร์เน็ต มีแนวทางการพิจารณาอย่างไรบ้าง (จงยกตัวอย่างมา 3 ข้อ)

ครั้งที่ 5

ชื่อกิจกรรม	สู่การเป็นผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ประเภทกิจกรรม	ส่งเสริมให้มีคุณลักษณะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้นักเรียนบอกคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสำรวจตนเองว่ามีคุณสมบัติอะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนาคุณสมบัติใดในอนาคตเพื่อให้เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของผู้รู้สารสนเทศได้อย่างสมบูรณ์
แนวคิด	การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศนั้นจะต้องมีคุณลักษณะที่สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มีคุณสมบัตินี้ดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่างๆ มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. กรณีศึกษาผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการใช้สื่อสารสนเทศ เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆ ของเอสเอ็มอี” 2. ตุ๊กตา 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม
ขั้นกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการชักชวนผู้รับบริการพูดคุยถึงการขายสินค้าทางออนไลน์ ชนิดต่างๆ เช่น เสื้อผ้า เครื่องประดับ ฯลฯ 1.2 ผู้ให้บริการเล่าเรื่องผู้ที่ประสบความสำเร็จจากการเปิดร้านค้าออนไลน์เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆ ของเอสเอ็มอี” 1.3 ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบวิธีการเล่นเกม “ ตุ๊กตานี้มีคำตอบ ” ให้ผู้รับบริการช่วยกันร้องเพลง และปรบมือประกอบ เพลงประกอบ “มอญซ่อนผ้าตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ใครเพลงคอยระวัง ใครเพลงคอยระวัง ตุ๊กตามาข้างหลังระวังจะถูกถาม”

1.4 ผู้ให้บริการเริ่มกิจกรรม “ผู้ติดตามนี้มีคำตอบ”

1.4.1 เมื่อผู้ติดตามอยู่ที่ใคร ให้คนนั้นลุกขึ้นและตอบว่าจากเรื่องที่ฟังนั้นผู้ที่ขายสินค้าผ่านทางช่องทาง ออนไลน์ต้อง มีคุณสมบัติอะไร 1 คุณสมบัติ (ดำเนินกิจกรรมไปเรื่อยๆ ใช้เวลาประมาณ 10 นาที)

1.4.2 นำคำตอบที่ได้เขียนไว้ในกระดาน (หรือในกระดาษแข็งสีขาว)

1.5 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกันว่า คุณสมบัติของผู้ที่ประกอบอาชีพขายของทางออนไลน์จากเรื่องเล่านั้นมีคุณสมบัติใดที่ตรงกับคุณสมบัติผู้รู้สารสนเทศ ครบถ้วนหรือยัง และมีคุณสมบัติใดเพิ่มเติมอีกบ้าง

1.6 ผู้ให้บริการสรุปเพิ่มเติม

2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

1.4 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยแบ่งเป็น 3 กลุ่มให้ร่วมกันทำกิจกรรมดังนี้

1.4.1 ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายคุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศและสามารถใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์นั้น ต้องมีคุณลักษณะใดบ้าง (ตามที่เขียนบนกระดาน)

1.4.2 ให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนนำเสนอความคิดของกลุ่มให้เพื่อนๆกลุ่มอื่นๆฟัง

2 ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

2.1 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นสำคัญ เช่น ผู้มีทักษะการรู้สารสนเทศควรมีคุณลักษณะอย่างไรจึงจะประสบความสำเร็จในการใช้สารสนเทศให้เกิดประโยชน์ ดังกรณีตัวอย่าง

2.2 ผู้ให้บริการช่วยเพิ่มคุณลักษณะที่ผู้รับบริการยังไม่ครบ และให้ผู้รับบริการอภิปรายร่วมกันในการเรียงลำดับความสำคัญของคุณสมบัติแต่ละข้อ

5.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบงาน “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

5.4 ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

6. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามีคุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ ใดที่ตรงกับใบความรู้ (บันทึกในใบงาน)

4.2 ให้ผู้รับบริการสรุปความรู้ที่ได้จากการร่วมกิจกรรมลงในใบงานให้ครบตามหัวข้อที่กำหนด

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการสรุปพร้อมอภิปรายกับผู้รับบริการประเด็นสำคัญ คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็น
“ผู้รู้สารสนเทศ” มีอะไรบ้างเพราะเหตุใด

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 5

กรณีตัวอย่าง เรื่อง “ร้านค้าออนไลน์ ไอเดียใหม่ๆของเอสเอ็มอี”



การซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เป็นที่นิยมมากขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา มีผู้ประกอบการหลายรายที่ประสบความสำเร็จในการสร้างร้านค้าส่วนตัวผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นด้านเสื้อผ้าและเครื่องประดับ สินค้าอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ภายในบ้านและสำนักงาน อาหารและอาหารเสริม หนังสือ หรือของสะสมหัตถกรรมและงานอดิเรกต่างๆ ประโยชน์ของการซื้อขายสินค้าออนไลน์ค่อนข้างชัดเจน นั่นคือการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปดูสินค้า ความอิสระและความยืดหยุ่นทางเวลาที่ผู้ประกอบการจะได้รับจากการนั่งทำงานที่ไหนและเวลาใดก็ได้ ร้านค้าออนไลน์จะเปิดตลอด 24 ชั่วโมงแล้วยังเอื้อต่อวิถีชีวิต

ในโลกปัจจุบันที่คนหนุ่มสาวมีความจำเป็นต้องอยู่บ้านเพื่อดูแลสูงอายุหรือลูกหลานที่ยังเล็กที่บ้านมากขึ้น แต่สำหรับผู้ที่ยังไม่เคยลองใช้บริการอาจมีความกังวลในแง่ของคุณภาพสินค้าและการจัดส่ง

คุณแนน เจ้าของเพจ USA items Preoder บน Facebook ซึ่งขายสินค้าแฟชั่นและเครื่องแต่งกายนำเข้าจากอเมริการ่วมกับโพสต์ทูเดย์ ทูเดย์ไกด์ ว่าเธอทำธุรกิจนี้มาเป็นเวลา 3 ปีแล้ว จากการที่เธอมีคู่ชีวิตเป็นลูกครึ่งอเมริกันทำให้มีคอนเนกชันกับครอบครัวที่อเมริกาในการจัดหาสินค้าแฟชั่นแบรนด์เนมลดราคาจากอเมริกาไม่ว่าจะเป็น นาฬิกา แว่นตา เสื้อผ้า กระเป๋า หรือเครื่องสำอาง มาขายให้กับลูกค้าได้ สินค้าของเธอได้รับความนิยมส่วนหนึ่งจากการที่ราคาสินค้าที่ลดราคามีราคาถูกกว่าสินค้าที่ขายในเมืองไทยมาก โดยลักษณะของธุรกิจจะเป็นการลงภาพโฆษณาในเพจเพื่อให้ผู้ที่สนใจสั่งซื้อ หลังจากนั้นจะมีการส่งสินค้าถึงมือลูกค้าภายใน 2-3 สัปดาห์

โดยญาติที่อเมริกาจะช่วยแจ้งข้อมูลการลดราคาสินค้าที่อเมริกาและจัดส่งสินค้านำเข้าผ่านคาร์โก้

คุณแนนได้ลาออกจากงานประจำที่บริษัทใหญ่แห่งหนึ่งมาเป็นเวลาเกือบปีแล้วเพื่อมาดูแลธุรกิจร้านค้าออนไลน์ผ่านเพจอย่างจริงจัง เธอเล่าว่าสามารถทำรายได้มากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน จากการที่ลูกค้าบอกกันปากต่อปากและมียอดคลิกในเพจของเธอมากขึ้น

“สิ่งที่สำคัญสิ่งหนึ่งคือการขยันตอบคำถามของลูกค้าในแต่ละวันจะมีลูกค้าเขียนมาถามเกี่ยวกับสินค้าผ่านเพจมากมาย บางวันมากถึง 200 ข้อความ ซึ่งเพจของเราได้รับคำชมจากลูกค้าว่ามีการตอบคำถามของลูกค้าอย่างดีไม่มีอารมณ์หงุดหงิด เราเข้าใจลูกค้าเนื่องจากหากเราจะซื้อสินค้าเราก็คงมีคำถามมากมายเช่นกัน ในบางครั้งลูกค้าตั้งคำถามไม่จบสิ้นเช่น มีกระเป๋ารุ่นใหม่ มีสีนี้ไหม ราคาเป็นอย่างไร มีอะไรทดแทนไหม และในหลายครั้งก็ไม่ใช่ที่เราตอบแล้วจะซื้อ แต่ลูกค้าถามเพื่อการเปรียบเทียบ และหลังจากที่ออกจากงานประจำเพื่อมาทำร้านค้าออนไลน์อย่างเต็มตัวเรามีความสุขมากขึ้นกว่าการทำงานประจำ เพราะรู้สึกว่าได้ชีวิตของตนเองกลับมา และได้อยู่ใกล้พ่อแม่มากขึ้น เทียบก่อนที่ทำงานประจำต้องออกจากบ้านแต่เช้าใช้เวลาเดินทางสองชั่วโมงไปถึงที่ทำงานกว่าจะกลับถึงบ้านก็ดึก ในการทำธุรกิจอิสระนั้นในช่วงแรกอาจพบว่าเงินที่ได้น้อยกว่างานประจำ แต่หากทำไปสักพักจะมีโอกาสหาเงินได้มากกว่าและมีความมั่นคงมากกว่าเนื่องจากมีธุรกิจเป็นของตัวเอง” คุณแนนกล่าว

คุณแนนแนะนำว่า ผู้ที่ต้องการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์หรือต้องการหาผู้ทางเพื่อประกอบธุรกิจค้าขายผ่านเว็บไซต์ อาจเริ่มต้นโดยการหาข้อมูลได้ที่ www.tarad.com , www.welove.com และ www.Lnwshop.com และคุณแนนยังได้เปิดร้านออนไลน์ที่ <http://usaitempreorder.lnwshop.com> และเพจบน Facebook ชื่อ แป้งเต่าเหยียบโลก เพื่อขายผลิตภัณฑ์ดับกลิ่นตัวสมุนไพรไทยที่กำลังได้รับความนิยม เพื่อให้คุณแม่ของเธอเป็นเจ้าของกิจการด้วยการลงทุนและบริหารออร์เดอร์ด้วยตัวของเธอเอง ในปัจจุบันเพจนี้มียอดคลิกเกือบ 800 จากการบอกปากต่อปากของลูกค้า

อีกหนึ่งตัวอย่างความสำเร็จของธุรกิจค้าขายออนไลน์คือ www.fashionmart.com ของคุณวิรินยุพา โพธิ์แก้ว ที่เป็นทีกล่าวขวัญกันมาก คุณวิรินยุพาเริ่มเปิดร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่นในห้างสรรพสินค้าควบคู่ไปกับพนักงานประจำของบริษัทแห่งหนึ่งด้วยความฝันที่จะต้องเป็นเจ้าของธุรกิจ

ต่อมาเมื่อเธอมีครอบครัวและมีลูก เธอจึงพลิกนำสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่นมาขายบนร้านค้าออนไลน์ เธอพบว่ายอดขายโตขึ้นเรื่อยๆ และไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายอย่างเช่น ค่าเช่าสถานที่ หรือการจ้างพนักงานขาย โดยสินค้าที่คณวิริณยุพาเน้นคือ เสื้อผ้าแฟชั่นราคาไม่แพงมากนักที่เหมาะสมกับสาวทำงานออฟฟิศที่มีรายได้กลางๆ ทั้งสินค้านำเข้าจากจีน และที่เย็บตัดเอง และเธอยังโพสต์เพจใน Facebook และเปิดเว็บไซต์อื่นเพื่อเพิ่มช่องทางขายสินค้าอีกด้วย

จากมุมมองของผู้บริโภคความมั่นใจในการได้รับสินค้าและบริการอย่างซื่อสัตย์ และมีประสิทธิภาพทำให้ไม่ต้องเสียเวลาหรือเสียสุขภาพจิตย่อมเป็นสิ่งสำคัญของร้านค้าออนไลน์ ร้านค้าออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จจะต้องมีความโปร่งใสโดยการลงภาพสินค้าที่ต้องการขายให้ลูกค้าเข้าใจอย่างชัดเจน และประกาศวิธีการ โอนเงินและระยะเวลาที่ใช้ในการขนส่งสินค้าอย่างชัดเจน รวมถึงมีการตอบกลับไปยังลูกค้าเมื่อได้รับเงิน โอนแล้ว หรือสร้างช่องทางสื่อสารให้ลูกค้าสามารถตรวจสอบได้ว่าร้านค้าได้รับเงินที่โอนไปแล้วหรือไม่อย่างไร

เกร็ดความรู้และวิธีการในการสร้างธุรกิจซื้อสินค้าออนไลน์มีมากมายทั้งในหนังสือและเว็บไซต์ต่างๆ ที่สำคัญที่สุดคือ การเอาใจใส่ ความสม่ำเสมอ และความน่าเชื่อถือของผู้ประกอบการ โพสต์ทูเดย์ ทูเดย์โกด์ จะหาแง่มุมดีๆ เกี่ยวกับธุรกิจเอสเอ็มอีมาแบ่งปันกันในอนาคตแล้วพบกันใหม่

ที่มา: หนังสือพิมพ์โพสต์ทูเดย์ วันที่ 12 ธันวาคม 2556

ใบความรู้ กิจกรรมที่ 5

“คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”

คุณลักษณะของผู้ที่จะถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศนั้น ต้องมีคุณสมบัติต่างๆ ดังนี้

1. ตระหนักรู้ว่าสารสนเทศที่ถูกต้องและสมบูรณ์เป็นพื้นฐานของการตัดสินใจที่ใช้สติปัญญา
2. ตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศ
3. เข้าใจว่าความรู้มีการจัดระบบอย่างไร
4. เป็นผู้ที่มีความต้องการด้านสารสนเทศของตน
5. สามารถกำหนดขอบเขตสารสนเทศที่ตนต้องการได้
6. สร้างคำถามต่างๆขึ้นบทความต้องการสารสนเทศ
7. ระบุแหล่งสารสนเทศได้
8. มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์และทักษะห้องสมุด
9. สามารถจัดการกับเครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อการเข้าถึงสารสนเทศ และเพื่อการสื่อสาร
10. มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนในการแก้ปัญหาหรือ เป็นนักแก้ปัญหาที่ดี
11. เป็นผู้ที่สามารถหาคำตอบได้ด้วยตัวเอง
12. สามารถพัฒนากลยุทธ์การสืบค้นข้อมูลที่ประสบความสำเร็จ
13. เข้าถึงแหล่งสารสนเทศต่างๆซึ่งรวมทั้งที่อยู่บนพื้นฐานคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอื่นๆ
14. ประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศอย่างพินิจพิเคราะห์
15. จัดการและประมวลผลสารสนเทศเพื่อนำไปประยุกต์ใช้
16. บูรณาการสารสนเทศใหม่ที่เลือกสรรแล้วเข้ากับองค์ความรู้เดิมของตน
17. ใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์เฉพาะและใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย
18. ใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์
19. เข้าใจปัญหาต่างๆที่ร่ายล้อมสารสนเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคม
20. สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงและสามารถทำงานได้โดยอิสระหรือทำงานเป็นกลุ่มได้

ใบงาน
กิจกรรมที่ 5
คุณลักษณะของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ

1. บุคลิกภาพของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ ต้องมีคุณลักษณะอย่างไร

2. นักเรียนคิดว่าตนเองมีคุณลักษณะใดบ้างที่ถือว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ

3. นักเรียนคิดว่าจะพัฒนาตนเองอย่างไรในอนาคต เพื่อให้มีคุณลักษณะเป็นผู้รู้สารสนเทศ

ครั้งที่ 6

ชื่อกิจกรรม	เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 1)
ประเภทกิจกรรม	ส่งเสริมให้มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
แนวคิด	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การมีทักษะการรู้สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา มีความสามารถในการค้นคว้าแก้ปัญหา เฉพาะหน้าได้ตั้งนั้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้สารสนเทศตามมาตรฐาน จึงเป็นสิ่งสำคัญ</p>
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์ 3 เครื่อง
ขั้นนำ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรม “สวyleftฉลาดคิด” ในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ ทักษะการรู้สารสนเทศทักษะที่ 1 และ 2 ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> ทักษะที่ 1 ความสามารถส่วนบุคคลที่ตระหนักถึงความจำเป็นของ สารสนเทศ ทักษะที่ 2 ความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศ <p>ส่วนที่เหลืออีก 2 ทักษะคือทักษะการรู้สารสนเทศที่ 3 และ 4 จะเรียนรู้ในครั้งต่อไป</p> 3. ผู้ให้บริการชักชวนให้ผู้รับบริการพูดคุยถึงเรื่องที่สนใจ และนำเข้าสู่กิจกรรม “สวyleftฉลาดคิด” 4. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยเป็น 3 กลุ่ม

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันอ่าน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่ได้รับ

1.2 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุค หรือ แท็บเล็ต ที่ต่ออินเทอร์เน็ต ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายโดยแต่ละกลุ่มค้นหาหัวข้อเรื่องต่างกัน ด้วยการจับฉลากแบ่งหัวข้อ ดังนี้

เรื่องที่ 1 อันตรายบิกอาย

เรื่องที่ 2 อันตรายตัดฟันเฟชั่น

เรื่องที่ 3 อันตรายชาวสวยใส กลูต้าไฮโอน

1.3 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการในกลุ่มช่วยกันอภิปรายร่วมกันถึงปัญหาที่เกิดขึ้น คำสำคัญในการค้นหาเพิ่มเติม วิธีการ และแหล่งข้อมูลที่ค้นหา เป็นต้น

1.4 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟังตามใบงาน

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงความต้องการ และปัญหาที่เกิดขึ้น การค้นหาข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าวข้อจำกัดของการค้นหาข้อมูลที่พบ

2.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆฟังหน้าชั้น

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศ ด้านที่ 1 การกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจนและด้านที่ 2 การเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล เพื่อประโยชน์ในการค้นหาข้อมูล

3.2. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1-ด้านที่ 2 ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปประเด็นสำคัญ ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1-
ด้านที่ 2

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “อันตรายบิกอาย”

หัวข้อข่าวจากโทรทัศน์ “หามส่งรพ. 4 โจ้เหยื่อ บิกอาย! เลี่ยงบอด-ควักตา คิดเชื่อแบคทีเรีย
รุนแรง ดญ. 14 ซื่อจากตลาดนัด อีกรายตั้งผ่านทางเน็ต จ้อย. คุ่มแพ่ชั้นอันตราย”



ภาพจาก Web Site <http://kwan9279166.files.wordpress.com/2012/02/18645-11.jpg>

ข้อมูลภาพ ณ วันที่ 2-2-56

อันตรายบิกอาย ! ทำพิษจนวัยรุ่นแห่กันเข้ารับการรักษาตา เนื่องจากติดเชื้อ บางรายเป็นแผลที่กระจกตาในตาดำ แพทย์ชี้เป็นเชื้อ โขลกที่กินทะเลจุกกระจกตาได้ภายใน 2 วัน ต้องควักตาออกก่อนจะลามเข้าสู่ร่างกาย

เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ที่ผ่านมา น.พ.ฐาปนวงศ์ ตั้งอุไรวรรณ จักษุแพทย์ ประจำโรงพยาบาลพระนั่งเกล้า กระทรวงสาธารณสุข กล่าวถึงกรณีนี้ว่า เมื่อประมาณใน 1-2 สัปดาห์ที่ผ่านมา ได้มีผู้ป่วย 4 ราย เข้ารับการรักษาตา เนื่องจากเกิดอาการตาอักเสบ เป็นลักษณะ ตาบวม และภายในนัยน์ตาเป็นสีแดง มีจี้ตาออกมาเป็นสีเขียว มีอาการปวดตลอดเวลา โดยผู้ป่วยดังกล่าวเป็นวัยรุ่นอายุไม่ถึง 20 ปี และอายุน้อยที่สุด 14 ปี



ภาพจาก เรื่องเล่าเช้านี้วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554

จากการตรวจพบว่า เมื่อส่องกล้องเข้าไปในดวงตาจะพบรอยขาวขุ่นอยู่ในตาดำ ลักษณะดังกล่าวเกิดจากกระจกตาเป็นแผล หรือ ตาดิดเชื้อแบคทีเรียยีสต์โคมเนส แอรูจิโนซ่า ซึ่งเป็นแบคทีเรียที่จะกักกินทะลุกระจกตาภายใน 2 วัน ถ้าหากรักษาไม่หายอาจจะส่งผลให้ตาบอด อาจจะต้องควักลูกตาออกเพื่อป้องกันการลามไปยังอวัยวะส่วนอื่นๆ เพราะเชื้อแบคทีเรียดังกล่าวสามารถกระจายเข้าสู่กระแสเลือดได้ ทั้งนี้ วิธีการรักษาคือ ต้องให้ยามาเชื้อชนิดแรงทั้งแบบฉีดและหยอดตา และระยะใช้เวลารักษานานถึงจะหายเป็นปกติ

พร้อมกันนี้ จากการสอบสวนผู้ป่วยทั้ง 4 ราย พบว่า ผู้ป่วยใส่คอนแทกเลนส์ชนิด บิ๊กอาย ซึ่งเป็นเลนส์ชนิดพิเศษ มีลักษณะความกว้างของนัยน์ตาสีดำ ใหญ่กว่า นัยน์ตปกติ โดยซื้อจากร้านแผงลอย ตลาดนัด หรือสั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ต เป็นคอนแทกเลนส์ใส่รายปี ในราคาคู่ละ 300บาท ซึ่งตอนนี้คอนแทกเลนส์ชนิดดังกล่าวกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในวัยรุ่น และคนทำงาน

ทั้งนี้ น.พ.ฐาปนวงศ์ ยังกล่าวอีกว่า คอนแทกเลนส์ ชนิดบิ๊กอาย เป็นเครื่องมือแพทย์ที่ต้องได้รับอนุญาตจากสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ก่อนถึงจะนำเข้าหรือจำหน่ายได้ ทั้งนี้ก็ต้องขอความร่วมมือผู้เกี่ยวข้องให้ติดตามว่าร้านค้าทั่วไปที่จำหน่ายคอนแทกเลนส์ ได้รับอนุญาตจาก อย. หรือไม่ และในส่วนของนักเรียนอยากให้กระทรวงศึกษาธิการ (ศธ.) ออกกฎระเบียบและเตือนนักเรียนในเรื่องของการใส่คอนแทกเลนส์ชนิดบิ๊กอาย ว่า ควรเป็นคอนแทกเลนส์ที่ได้รับการอนุญาตจาก อย. แล้ว

พร้อมกันนี้ผู้ป่วยรายหนึ่ง ก็ได้ระบุว่า ที่ตนใส่บิ๊กอายเนื่องจากตนเป็นคนสายตาสั้น เมื่อสวมแว่นแล้วไม่มั่นใจและรู้สึกเกะกะ จึงอยากเพิ่มความมั่นใจและเพิ่มความสวยด้วยการใส่บิ๊กอาย จึงตัดสินใจสั่งซื้อคอนแทกเลนส์ดังกล่าวที่อินเทอร์เน็ตรายปี ซึ่งตนจะบอกระยะสายตา แล้วเลือกแบบ จากนั้นไม่นาน คอนแทกเลนส์ดังกล่าวก็จัดส่งถึงบ้าน ทั้งนี้ตนเปลี่ยนคอนแทกเลนส์เป็นคู่ที่สอง หลังจากใส่ได้ประมาณ 2-3 เดือน ตนก็รู้สึกปวดตา และระคายเคือง แต่ก็ไม่ได้เอะใจอะไร จึงถอดก่อนนอนและใส่ในวันรุ่งขึ้นตามปกติ แต่ปรากฏว่าเมื่อตนใส่แล้วไม่สามารถสู้แสงได้ แสบตา ตาแดง และน้ำตาไหลตลอดเวลา ส่วนอีกรายเป็นผู้ป่วยอายุ 14 กล่าวว่า ซื้อบิ๊กอายจากแผงลอยย่านสะพานพุทธ ใช้ได้ประมาณ 3-4 เดือน จากนั้นตนก็รู้สึกแสบตา และรู้สึกเหมือนมีอะไรสีขาวขุ่น ๆ คิคอยู่ในตาตลอดเวลา

ที่มา: วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 ปีที่ 20 ฉบับที่ 7384 ข่าวสดรายวัน

<http://www.khaosod.co.th> สืบค้น วันที่ 20 ธันวาคม 2556

กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 2 เรื่อง “อันตรายตัดฟันแฟชั่น”

หัวข้อข่าวจากหนังสือพิมพ์ “สาว ม.5 ตัดฟันแฟชั่น ติดเชื้อ ตาย”



นร.หญิง ม.5 ขอนแก่นติดตามเพื่อน ของเงินแม่ 2 พันเข้าคลินิกเสริมความงามใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่น กลับมาปวดฟันจนเหงือกบวมทนได้ 10 วัน โอดโอยจนต้องส่งโรงพยาบาล แพทย์ตรวจพบเป็นโรคหัวใจ-ไตรอยด์ติดเชื้อให้ยากลับบ้าน ตกคึกปวดฟันแน่นหน้าอกส่งโรงพยาบาล 3 วัน เสียชีวิต แพทย์เตือนใส่เหล็กตัดฟันอันตรายถึงชีวิต ค้านอาจารย์ระบุนักเรียนสุดฮิตทำเป็นแฟชั่น ออกคำสั่งห้ามทำโดยเด็ดขาดแล้ว

เหตุเด็กนักเรียนใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่นจากสถานเสริมความงามจนทำให้ติดเชื้อเสียชีวิตรายนี้ ผู้สื่อข่าวได้รับการเปิดเผยว่ามีหญิงสาววัยรุ่นเสียชีวิต ตั้งศพบำเพ็ญกุศลที่วัดป่ารัตนมงคล บ้านดอนหญ้านาง ต.ศิลา อ.เมือง จ.ขอนแก่น จึงไปสอบถามข้อเท็จจริง พบว่าศาลาพักศพมีญาติ ครู อาจารย์ เพื่อนนักเรียนของผู้เสียชีวิตกว่า 100 คนมาช่วยงานศพกันอย่างเศร้าสลด

สอบถามทราบว่าผู้เสียชีวิตคือ น.ส.จุฑามาศ หรือน้องดา ไชยสงค์ อายุ 17 ปี นักเรียนชั้น ม.5 โรงเรียนขามแก่นนคร อ.เมือง จ.ขอนแก่น เสียชีวิตกลางดึกวันที่ 23 สิงหาคมที่ผ่านมา ด้วยอาการไตรอยด์ติดเชื้ออย่างรุนแรงและโรคหัวใจ

นางเนียรณา ไชยสงค์ แม่ผู้ตายเล่าว่า เมื่อวันที่ 10 สิงหาคมที่ผ่านมา ลูกสาวมาขอเงิน 2,000 บาทบอกว่าจะไปใส่เหล็กตัดฟันแฟชั่นตามเพื่อน ก็ได้เตือนไปว่าไม่เหมาะสม ไม่สวยงามและไม่มีประโยชน์ หากจะทำก็ให้ไปพบทันตแพทย์เพื่อจัดฟันหรือทำตามหลักวิธีการทางการแพทย์อย่างถูกต้อง จะดีกว่าไปใส่เป็นแฟชั่น หลังจากนั้นก็ให้เงินไป 2,000 บาทตามที่ขอ มาทราบภายหลังว่าเมื่อได้เงินแล้วก็ชวนเพื่อนในโรงเรียนขับรถไปใส่เหล็กตัดฟันปลอมแบบแฟชั่นที่คลินิกเสริมความงามแห่งหนึ่งในตัวเมืองขอนแก่น แต่ไม่ทราบว่าร้านใด

มารดาผู้ตายเล่าว่า ช่วงเย็นเห็นบุตรสาวเข้าบ้าน มีอาการคับในปากและใส่เหล็กมาแล้ว ก็ไม่ได้ว่ากล่าวอะไร บุตรสาวก็ใช้ชีวิตตามปกติอยู่ 2-3 วัน หลังจากนั้นสังเกตว่าเขามีอาการเหมือนคนปวดฟัน แต่ก็ยังไม่บอกเล่าอาการเจ็บปวดให้รับทราบ จึงคิดว่าคงเกิดการอักเสบธรรมดา แต่

หลังจากทนปวดฟันเช่นนี้อยู่นานจนถึงวันที่ 20 สิงหาคม น้องดาาก็มาบอกว่าปวดฟันปวดเหงือกมาก
ทนไม่ไหว ตกเย็นจึงชวนเพื่อนไปหาหมอที่โรงพยาบาลศูนย์ขอนแก่น

นางเนียนภาเล่าว่า เมื่อกลับมาเวลาประมาณ 20.00 น. ได้เล่าว่า หมอแจ้งว่าเป็นโรคหัวใจ
และไทรอยด์คิดเชื่อ ได้จ่ายยามาให้รับประทาน 1 เดือน หลังจากนั้นให้กลับไปฟังผลวินิจฉัยโรคว่า
ไทรอยด์คิดเชื่ออะไร และต้องรักษาต่อไปอย่างไร จากนั้นเขาก็ไปซักผ้าและทำธุระส่วนตัวปกติ
ทั่วไป พอกินข้าวอาบน้ำเสร็จก็ขึ้นบ้านไปนอน

กระทั่งเวลา 22.00 น. ลูกสาวลูกมาเข้าห้องน้ำและร้องเสียงดังลั่นว่า ปวดฟันเจ็บคอหายใจ
ไม่ออก พ่อจึงรีบพาขึ้นรถยนต์ไปส่งโรงพยาบาลศูนย์ขอนแก่นอย่างเร่งด่วน ช่วงนั้นเขาหมดสติไป
แล้ว แพทย์ได้ใช้เครื่องช่วยหายใจอยู่ยาวนานจนมาเสียชีวิตคืนวันที่ 23 สิงหาคมที่ผ่านมา โดยระบุว่า
ไทรอยด์เป็นพิษอย่างรุนแรง

"เพิ่งรู้ว่าลูกสาวเป็นโรคไทรอยด์เป็นพิษและโรคหัวใจ แต่แพทย์ยังไม่ระบุแน่ชัดว่า
ไทรอยด์เป็นพิษและคิดเชื่อรุนแรงนั้นเป็นเชื้ออะไร ส่วนตัวคิดว่าสาเหตุน่าจะมาจากการที่ลูกสาว
ไปใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่น จนทำให้เหงือกบวมและอาจจะเกิดการติดเชื้อขึ้น เนื่องจากคลินิกเสริม
ความงามที่ลูกสาวไปทำเป็นคลินิกเสริมสวยธรรมดา ไม่ใช่ทำกับแพทย์ผู้เชี่ยวชาญจึงทำให้เหล็กที่
ลูกสาวใส่ไม่สะอาดและเกิดการติดเชื้อขึ้นมาได้" นางเนียนภากล่าว

ด้านเพื่อนของ น.ส. จุฑามาศ ที่ใส่เหล็กดัดฟันลักษณะเดียวกันรายหนึ่ง กล่าวว่า ขณะนี้
เพื่อนในโรงเรียนฮิตใส่เหล็กดัดฟันกันมาก เพราะใส่แล้วทำให้ดูสวยงาม ถึงแม้ว่าเมื่อใส่เหล็กดัด
ฟันจะทำให้ระคายเคือง และบางครั้งเกิดแผลในปาก แต่ก็ไม่กลัว ทุกคนก็ยิ่งชอบและใส่เหล็กดัด
ฟันแฟชั่นเหมือนเดิม ขณะที่ นายผดุง วิชาเดช อาจารย์ฝ่ายกิจการนักเรียน โรงเรียนขามแก่นนคร
กล่าวว่า หลังจากที่ได้พบว่า น.ส. จุฑามาศ ลูกศิษย์เสียชีวิตจากไทรอยด์เป็นพิษจากการติดเชื้อรุนแรง
ซึ่งคาดว่าจะเป็นมาจากการใส่เหล็กดัดฟัน ทางโรงเรียนได้สำรวจเด็กนักเรียนในโรงเรียนพบว่า มี
จำนวนไม่น้อยฮิตใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่นของปลอมกัน จึงเกรงว่าเหล็กดัดฟันแฟชั่นของปลอมนี้
อาจจะทำให้เป็นอันตรายแก่เด็กนักเรียนได้ โรงเรียนจึงสั่งห้ามนักเรียนใส่เหล็กดัดฟันแฟชั่น
อนุโลมให้ใส่เฉพาะที่ไปจัดฟันกับแพทย์ผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น

ด้าน รศ.ดร.รัตนา ทองคำ รองคณบดีคณะทันตแพทยศาสตร์ ม.ขอนแก่น กล่าวว่า การใส่
เหล็กดัดฟันไม่ใช่จะทำได้ง่ายๆ ต้องให้แพทย์ผู้เชี่ยวชาญทำ และเหล็กที่ใส่จะต้องเป็นเหล็กสแตน
เลสสตีล หรือเหล็กที่ใส่แล้วไม่ได้รับอันตราย อีกทั้งการจัดฟันหรือใส่เหล็กดัดฟันนั้นเชื่อว่าใส่ได้
ทันที แพทย์ต้องตรวจสอบสุขภาพของผู้จัดฟันหรือทำการตรวจฟันให้ละเอียดก่อนว่าฟันสะอาดแล้วถึง
สามารถใส่ได้ ซึ่งผู้จัดฟันต้องเข้าพบแพทย์หลายครั้งถึงเริ่มทำการใส่เหล็กดัดฟันได้ ไม่ใช่ใส่ได้
ทันที

ส่วนกรณีที่ทราบว่ามิได้ใส่เหล็กค้ำฟันกับคลินิกเสริมความงามในขณะนี้ รศ.ดร.รัตนา กล่าวว่าเป็นเรื่องที่ผิดมากและอันตราย อาจส่งผลร้ายกับสุขภาพ ทำให้เกิดแผลในช่องปาก เหงือก หนอง เนื่องจากไม่ทราบว่าเหล็กที่เขาใส่ให้ชิ้นเป็นเหล็กอะไร แต่คาดว่าเหล็กไม่ได้คุณภาพแน่นอน ซึ่งที่ผ่านมาที่คณะทันตแพทยศาสตร์ มข.มีผู้ป่วยที่ใส่เหล็กค้ำฟันเกิดแผลในช่องปาก เกิดแผลเน่า จำนวนมากมายมารับการรักษา แต่ละครายอยู่ในขั้นที่รุนแรงแล้วทั้งนั้น จึงขอเตือนวัยรุ่นทุกคนที่ ใส่ไว้ให้ระวังอาจเป็นอันตรายถึงแก่ชีวิต

ที่มา : คมชัดลึกออนไลน์

<http://blogeduzone.com> (วันที่สืบค้น 19 ธันวาคม 2556)



กิจกรรมที่ 6

กรณีตัวอย่างที่ 3 เรื่อง “อันตรายจากสวไฮส กลูต้าไธโอน”

หัวข้อข่าวจากอินเทอร์เน็ต “เตือนภัย กลูต้าไธโอน ชาวสว พร้อมมะเร็ง”



กลูต้าจากพืช จากธรรมชาติ
 งามดีมาก กำจัดมาจางส์ เชื้อองผิวขาวใส
 ดอนเนิม 1-7 วัน ก่อนนอนวันละเม็ด ใต้คอก
 กัดโองบอกว่าใสขึ้น
 วิตามินจากธรรมชาติ สำหรับกิน
 คุนอดความขาวใสแม่ ส่นในวงการ
 คนขาว : กินแล้วขาวใส
 คนสองสี : กินแล้วขาวเหมือนคนขาว
 คนดำ : กินแล้วผิวเปลี่ยนโทนขาวขึ้นแบบอัตโนมัติ
 line: marykoshop
 090-5810393

ที่มา : วันจันทร์ 12 ธันวาคม 2554 เวลา 11:11 น.

เตือนวัยรุ่นไทยที่ฉีดกลูต้าไธโอน หวังให้ผิวขาวเหมือนดาราทะเลสาบ เสี่ยงตาบอด-มะเร็ง แล อย.ไม่เคยรับรอง

นพ.จิโรจ สิ้นขวานนท์ ผู้อำนวยการสถาบันโรคผิวหนัง กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข เปิดเผยว่า ปัจจุบันพบวัยรุ่นไทยทั้งชายและหญิงนิยมฉีดผิวด้วยกลูต้าไธโอนกันแพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะการทำผิวให้ขาว เหมือนดาราทะเลสาบ แม้ว่าจะเคยมีการเตือนก่อนหน้านี้แล้วในสื่อหลายรูปแบบ ก็ดูจะไม่สามารถทำให้กระแสความนิยมหลุดจากความคิดของวัยรุ่นคลั่งขาวแบบหนุ่ม-สาวเกาหลีได้เลย วัยรุ่นชาย หญิงและสาวประเภท 2 บางคน อยากผิวขาวเร็วๆ จึงหาวิธีการสารพัดทั้งฉีดและกินกลูต้าไธโอน ซึ่งเป็นเรื่องที่มีอันตรายต่อตัวเอง โดยเฉพาะผลในอนาคตที่อาจจะเกิดตามมาเพราะโดยทั่วไปเม็ดสีผิวของคนเราต่างกัน

นพ.จิโรจ กล่าวว่า โดยทั่วไปวงการแพทย์จะใช้กลูต้าไธโอน รักษาผู้ป่วยที่มีปัญหาตับอักเสบ เนื่องจาก กลูต้าไธโอนเป็นสารโปรตีนเบื้องต้น ช่วยเพิ่มการทำงานของตับในการฟอกพิษ ขจัดสารพิษออกจากร่างกาย ซึ่งเมื่อเซลล์ตับมีการฟอกสารพิษแล้ว เนื้อเยื่อก็อาจมีการบาดเจ็บ สึกหรือ ดังนั้นตัวสารดังกล่าวก็จะเป็นตัวช่วยในการซ่อมแซมฟื้นฟูสภาพของเนื้อเยื่อตับและช่วยให้มีภูมิคุ้มกันที่ดีขึ้นด้วย การใช้ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้เชี่ยวชาญ และใช้ยาเป็นช่วงๆ ไม่ใช่ติดต่อกัน กรณีของการนำกลูต้าไธโอน ไปฉีดเพื่อให้ผิวขาวนั้นถือว่าการประยุกต์ใช้ขึ้นมาเอง เนื่องจากคุณสมบัติรองของกลูต้าไธโอน สามารถยับยั้งการสร้างเม็ดสีผิวหรือที่เรียกว่าเมลานิน (Melanin) จึงมีการนำสารชนิดนี้ไปใช้ในการดูแลผิว

“ที่น่าห่วงไปกว่านั้น พบว่ากลูตาไธโอนที่ฉีดให้บริการวัยรุ่นเป็นของลอกเลียนแบบที่ผลิตในประเทศอื่นๆ โดยพิมพ์ว่าผลิตในอิตาลีเช่นเดียวกันกับที่วงการแพทย์นำมาใช้ในการรักษาผู้ป่วยโรคตับ จึงเกิดปัญหาความบริสุทธิ์ของยา ดังนั้นจึงต้องมีการเฝ้าระวังวัยรุ่นไทยจะได้รับผลกระทบจากกระแสการฉีดดังกล่าว โดยเฉพาะขณะนี้พบว่าวัยรุ่นที่นิยมฉีดผิวมีการฉีดเริ่มตั้งแต่อายุประมาณ 14 ปี ทั้งกลุ่มผู้หญิง ผู้ชาย และเพศที่สาม ซึ่งก่อนหน้านี้ ผู้ที่ฉีดสีผิวมักเป็นผู้ใหญ่ทำงานและบางคนฉีดเป็นประจำทุก 1-2 สัปดาห์ เพราะเข้าใจว่าจะยิ่งทำให้ได้ผลลัพธ์ผิวขาวรวดเร็วยิ่งขึ้น” นายแพทย์จิโรจกล่าว

นพ.จิโรจ กล่าวต่อไปว่า ประเด็นที่น่าวิตก ก็คือปริมาณการฉีดเข้าร่างกายที่เกินขนาด 2-3 เท่าตัว ซึ่งจะทำให้เกิดผลเสียกับสุขภาพ คือจะทำให้เม็ดสีผิวลดลง ซึ่งเม็ดสีผิวของคนเราสร้างมาจากเซลล์สร้างเม็ดสี (เมลานินไซท์) ในผิวหนัง มีประโยชน์ เหมือนแผ่นกรองแสง ทำหน้าที่จับอนุมูลอิสระ หากใช้ไปมากๆ และใช้ติดต่อกันเป็นเวลานานจะทำให้เม็ดสีผิวลดลง ภูมิคุ้มกันของผิวจะลดลง เกิดการระคายเคืองแพ้แสงแดดได้ง่ายขึ้นเสี่ยงต่อการ เป็นมะเร็งผิวหนังได้ นอกจากนี้ยังอาจเกิดผลกระทบต่อจอตาโดยตรง ซึ่งมีหน้าที่รับแสงในการมองเห็นทำให้จอประสาทตาอักเสบได้ง่าย ถ้าอักเสบบ่อยๆอาจถึงขั้นตาบอด ประการสำคัญที่สุดที่ขอเน้นย้ำก็คือขณะนี้ ทั้งสมาคมแพทย์ผิวหนังแห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) แพทย์สภา ราชวิทยาลัยอายุรแพทย์ ยังไม่รับรองความปลอดภัยของการฉีดกลูตาไธโอน เพื่อให้ผิวขาว เนื่องจากต้องคำนึงถึงผลเสียในระยะยาวที่ยังไม่มีการประเมินได้ชัดเจน ส่วนกลูตาไธโอนชนิดใช้รับประทานนั้นขณะนี้สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาได้ขึ้นทะเบียนรับรองโดยอนุญาตให้ใช้เป็นส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์เสริมอาหารซึ่งมีผลต่อสุขภาพน้อยกว่า แต่หากกินนานๆก็อาจรบกวนการทำงานของไตได้เช่นกัน.

ใบความรู้
กิจกรรมที่ 6
ทักษะการรู้สารสนเทศ
(ทักษะด้านที่ 1 และทักษะด้านที่ 2)

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ซึ่งในกิจกรรมนี้จะกล่าวถึงทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1.1 กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
- 1.2 กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
- 1.3 กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ด้านที่ 2 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการกำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 2.1 รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
- 2.2 ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด
- 2.3 เข้าใจถึงข้อจำกัดของสารสนเทศที่หามาได้
- 2.4 กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศ ที่เหมาะสมได้
- 2.5 เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ใบงาน
กิจกรรมที่ 6

“ฝึกใช้ทักษะการรู้สารสนเทศ”

ให้นักเรียนช่วยกันค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. จากกรณีตัวอย่างเกิดอะไรขึ้น มีปัญหาอย่างไร

2. ถ้าต้องการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะใช้โปรแกรมค้นหาใดในการสืบค้นข้อมูล

3. คำสำคัญที่ใช้ในการสืบค้นคืออะไร จึงจะได้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการของหัวข้อที่นักเรียนต้องการหรือสนใจ

4. แหล่งที่มาของข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ควรพิจารณาจากอะไร

5. ปัญหาและ ข้อจำกัดของแหล่งข้อมูลที่นักเรียนค้นคว้า คืออะไร

6. จากเรื่องที่ศึกษา นักเรียนได้ข้อคิดอย่างไร

ครั้งที่ 7

ชื่อกิจกรรม	เรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศ (ตอนที่ 2) ความสามารถในการประเมินและการใช้สารสนเทศ
ประเภทกิจกรรม	ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	1. เพื่อให้ นักเรียนทราบทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ความสามารถในการประเมินและการใช้สารสนเทศ 2. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
แนวคิด	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและเป็นทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การมีทักษะการรู้สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะความสามารถด้านการประเมินและการใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณและโทษของสารสนเทศที่ได้รับและสามารถนำไปใช้ในการเรียน และการทำงานต่อไปในอนาคตได้ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	1. เอกสารใบความรู้ 2. ใบงาน 3. คอมพิวเตอร์ 4. เครื่องฉายสไลด์ จอฉายสไลด์
ขั้นนำ	1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการนั่งเป็นวงกลม 2. ผู้ให้บริการชี้แจงให้ผู้รับบริการทราบว่ากิจกรรมในครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ทักษะการรู้สารสนเทศทักษะด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ประกอบด้วย ดังนี้ ทักษะที่ 3. ความสามารถในการประเมินทักษะที่ 4. ความสามารถในการใช้สารสนเทศ 3. ผู้ให้บริการชักชวนผู้รับบริการพูดคุยถึงเรื่องที่สนใจ และนำเข้าสู่กิจกรรม 4. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการจัดกลุ่มย่อยเป็น 3 กลุ่ม

ชั้นกิจกรรม

1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1. ให้ผู้รับบริการช่วยกันอ่าน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นที่ได้รับและอภิปรายร่วมกันว่ากรณีตัวอย่าง มีความน่าเชื่อถือหรือไม่ จะนำไปใช้อย่างไร

1.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆ ฟัง

2. ชั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1. ให้ผู้รับบริการอภิปรายถึงการประเมินสารสนเทศ และการนำไปใช้

2.2. ให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมารายงานให้เพื่อนในกลุ่มอื่นๆ ฟัง

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการร่วมกันอภิปรายในประเด็นที่สำคัญ เช่น ทักษะการรู้สารสนเทศด้านความสามารถในการประเมินและการนำไปใช้

3.2. ผู้ให้บริการแจกใบความรู้เรื่อง “ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4” และใบความรู้ “สรุปทักษะการรู้สารสนเทศ” ให้ผู้รับบริการศึกษาด้วยตนเอง

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการช่วยกันตอบคำถามในใบงานให้สมบูรณ์

ชั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการสรุปร่วมกันในประเด็นสำคัญของการใช้ทักษะสารสนเทศในการรับสื่อสารสนเทศในปัจจุบัน

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม

2. ประเมินจากใบงาน

ใบความรู้ที่ 1

กิจกรรมที่ 7 ทักษะการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียนเกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ซึ่งในกิจกรรมนี้จะกล่าวถึงทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในประเด็นต่อไปนี้

- 3.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความถูกต้อง ความทันสมัย)
- 3.2 ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้ นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงในการตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้าต้องการ

ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง โดยนักเรียนมีความสามารถในประเด็นต่อไปนี้

- 4.1 นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
- 4.2 การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
- 4.3 มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

ใบความรู้ที่ 2

กิจกรรมที่ 7 สรุปทักษะการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) หมายถึง ความรู้ความสามารถ ของนักเรียน เกี่ยวกับสารสนเทศที่ครอบคลุมองค์ประกอบ 4 ด้าน ในลักษณะดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถกำหนดชนิดและขอบเขตของสารสนเทศที่ ต้องการได้ชัดเจน โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 1.1 กำหนดคำถาม ปัญหาและหัวข้อที่ต้องการศึกษาได้
- 1.2 กำหนดคำศัพท์หรือคำสำคัญที่เกี่ยวข้องได้
- 1.3 กำหนดวิเคราะห์แนวคิดหลัก และ ประเด็นย่อยของเรื่องที่ศึกษาได้

ด้านที่ 2 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมี ประสิทธิภาพและประสิทธิผล สามารถระบุประเภทและรูปแบบตลอดจนการ กำหนดกลยุทธ์การสืบค้น และดำเนินการค้นโดยใช้วิธีต่างๆได้ โดยนักเรียนมี ความสามารถในการประเมินต่อไปนี้

- 2.1 รู้จักแหล่งและทรัพยากรสารสนเทศประเภทต่างๆ
- 2.2 ตัดสินใจได้ว่าควรค้นสารสนเทศจากแหล่งใด เข้าใจถึงข้อจำกัดของ สารสนเทศที่หามาได้
- 2.3 กำหนดหัวข้อเรื่อง คำสำคัญและใช้กลยุทธ์ในการสืบค้นสารสนเทศที่ เหมาะสมได้
- 2.4 เข้าใจถึงความแตกต่างของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภท

ด้านที่ 3 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินสารสนเทศและแหล่งที่มาได้อย่างมี วิจารณญาณ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงสารสนเทศที่ได้รับการคัดเลือกไว้เข้ากับ พื้นฐานความรู้เดิมที่ตนเองมีอยู่ได้ โดยนักเรียนมีความสามารถในการประเมิน ต่อไปนี้

- 3.1 ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศ (เช่น ผู้แต่ง ความ ถูกต้อง ความทันสมัย)
- 3.2 ตัดสินใจได้ว่าสารสนเทศที่สืบค้นมาได้นั้น มีความสัมพันธ์และพอเพียงใน การตอบสนอง ความต้องการสารสนเทศ สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้ถ้า ต้องการ

ด้านที่ 4 นักเรียนผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าใจและใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องโดยนักเรียนมีความสามารถในประเด็นต่อไปนี้

- 4.1 นำสารสนเทศที่ได้ไปประยุกต์ใช้ โดยการเลือกรูปแบบนำเสนอผลงานเช่น
ทำเป็นโปสเตอร์ รูปเล่มรายงาน การเล่าเรื่องหน้าชั้น เป็นต้น
- 4.2 การเขียนอ้างอิงถูกต้อง
- 4.3 มีจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ



กิจกรรมที่ 7
กรณีตัวอย่างที่ 1 เรื่อง “ลูกทุเรียนเทศ”

เช้าวันหนึ่งขณะที่เด็กหญิงก้าก้าเดินซื้อของที่ตลาดนัดแถวโรงพยาบาลแห่งหนึ่งซึ่งรักษาผู้ป่วยที่ป่วยเป็นโรคต่างๆ โดยเฉพาะ โรคมะเร็ง เด็กหญิงก้าก้าเห็นคนจำนวนมากมุงดูร้านแผงลอยร้านหนึ่ง จึงเกิดความสนใจเดินเข้าไปดูบ้าง ได้ความว่ามีชายหนุ่มอายุประมาณ 35 ปี ท่าทางดูดี แต่งตัวแบบพนักงานบริษัทคนหนึ่งกำลังโฆษณาสรรพคุณสินค้าชนิดหนึ่ง ไม่ทราบว่าเป็นผัก หรือผลไม้ รูปร่างหน้าตาประหลาด ดังรูป



ขณะเดียวกันก็แจกเอกสารให้ผู้สนใจ พร้อมแจ้งราคาขายสินค้าดังกล่าวราคา กิโลละ 100-200 บาท ซึ่งในเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า เป็น “ลูกทุเรียนเทศหรือทุเรียนน้ำ” มีสรรพคุณในการฆ่าเซลล์มะเร็งทั้งผลและต้นสามารถรับประทานได้ ซึ่งในจำนวนผู้ที่ฟังอยู่มีหลายคนที่สนใจ และซื้อกลับบ้านไปเป็นจำนวนมาก

วันที่ 15 มกราคม 2557

ใบงาน
กิจกรรมที่ 7

ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและบันทึกในใบงาน ตามประเด็นต่อไปนี้

1. จากกรณีตัวอย่าง ลูกทุเรียนเทศ แหล่งข้อมูลมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ เพราะเหตุใด

2. ข้อมูลที่ได้เพียงพอในการตอบข้อสงสัย หรือความอยากรู้ ของนักเรียน หรือไม่

3. ถ้านักเรียนต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในเวลาอันรวดเร็ว นักเรียนควรหาจากแหล่งข้อมูลใด มีความน่าเชื่อถือ หรือไม่ เพราะเหตุใด

4. เมื่อนักเรียนไปโรงเรียนและเล่าเรื่อง “ทุเรียนน้ำ” ให้คุณครูและเพื่อนๆ ฟังทุกคนเกิดความสนใจอย่าง มากจึงตกลงกันว่าจะทำรายงานเรื่องนี้ นักเรียน จึงไปค้นคว้าข้อมูลเพิ่ม นักเรียนจะนำเสนอข้อมูลอย่างไร

5. เมื่อ และนำมาใช้เขียนรายงานแล้ว นักเรียนควรเขียนอ้างอิงหรือไม่ เพราะอะไร

ครั้งที่ 8

ชื่อกิจกรรม	ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและข่าวสารในปัจจุบัน
แนวคิด	ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งทางบวกและทางลบ เนื่องจาก เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการใช้งานมากขึ้น ผลของการพัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้ง อาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยที่ยังไม่รู้ตัว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในด้านจริยธรรมดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิดโดยไม่รู้ตัว
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	1. คอมพิวเตอร์ จอฉายภาพ เครื่องฉายภาพ 2. สไลด์ power point กรณีตัวอย่าง 3. ใบความรู้ 4. ใบงาน
ขั้นนำ	1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการพูดคุยกันในประเด็นข่าวสารสารสนเทศในปัจจุบัน ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และ จริยธรรมที่นักเรียนควรรู้และพึงมี
ขั้นกิจกรรม	1. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการชมภาพกรณีตัวอย่างที่เป็นข่าวทางหน้าหนังสือพิมพ์และออกสื่อโทรทัศน์ กรณีการนำแผ่นซีดีที่มีลิขสิทธิ์มาขายโดยไม่มีใบอนุญาต 1.2. ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการศึกษาใบความรู้ เรื่อง “จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ” ประกอบกับผู้ให้บริการพูดเพิ่มเติมในประเด็นที่ผู้รับบริการมีข้อซักถาม

2. ขั้นตอนก่อนกลับมารับรู้

1.1 หลังจากให้ผู้รับบริการชมวิดีโอทัศนทัศน์ตัวอย่างแล้ว ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน โดยแต่ละกลุ่มอภิปรายร่วมกันในหัวข้อ แนวคิดที่ได้จากการศึกษากรณีตัวอย่าง ทั้ง 2 กรณี ว่ามีความเหมือนหรือ แตกต่างกัน อย่างไร

4. ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแนวคิดที่ได้รับ

3.2 ผู้ให้บริการช่วยสรุปเพิ่มเติม

4. ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

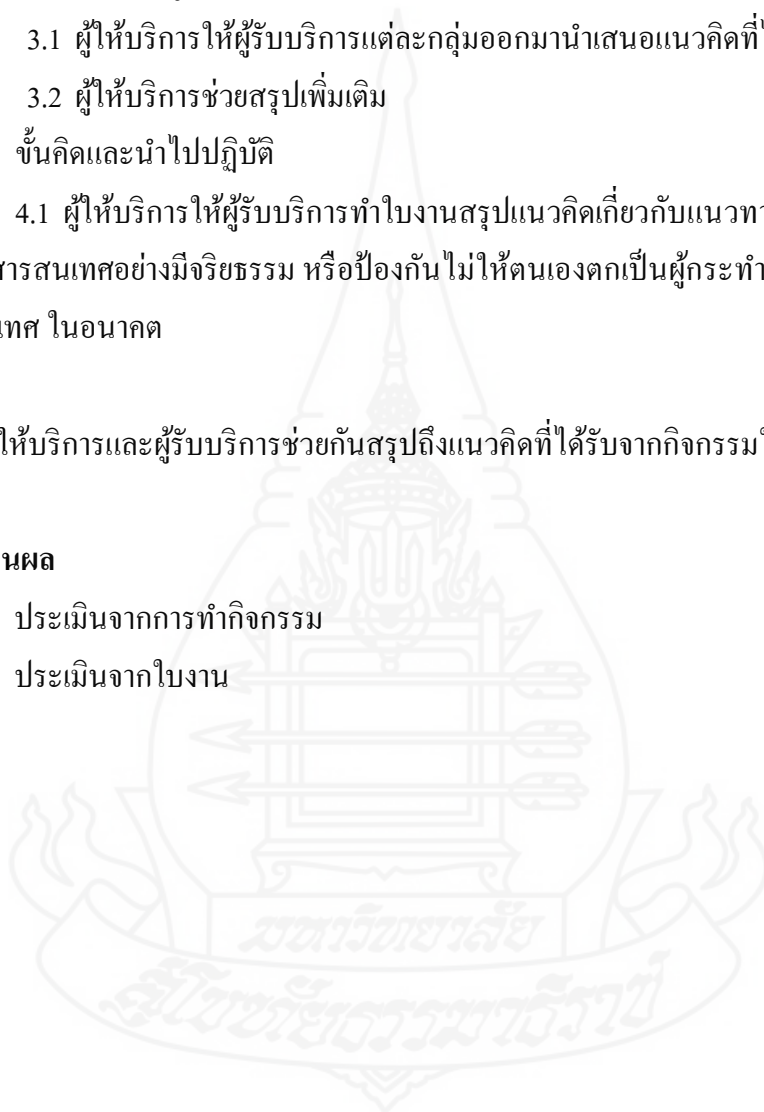
4.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบงานสรุปแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหาและวิธีการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม หรือป้องกันไม่ให้ตนเองตกเป็นผู้กระทำผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ ในอนาคต

ขั้นสรุป

ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปถึงแนวคิดที่ได้รับจากกิจกรรมในครั้งนี้

การประเมินผล

1. ประเมินจากการทำกิจกรรม
2. ประเมินจากใบงาน



กิจกรรมที่ 8

กรณีตัวอย่างที่ 1 ข่าว เรื่อง “หนูไม่รู้ผิดด้วยหรือ”

รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ ยื่นมือช่วยเหลือครอบครัวน้อยบุญมา หลังศาลฎีกา พิพากษาปรับ 2 แสนบาท กรณีนำซีดีไปวางขายในตลาดนัด

พลตำรวจเอกพงศพัศ พงษ์เจริญ รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ พร้อมครอบครัวของนาง นันทนา น้อยบุญมา เดินทางมาศาลจังหวัดลพบุรี เพื่อนำเงินสดจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายค่าปรับ หลังนางนันทนา ถูกศาลฎีกา พิพากษาให้จ่ายค่าปรับ 200,000 บาท ในคดีประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยนและจำหน่ายภาพยนตร์วีซีดี. จำนวน 10 แผ่น ที่นำไปวางขายตลาดนัด สีแคววังเพลิง อำเภอโคกสำโรง โดยเหตุเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2552 และจำเลยให้การเป็นประโยชน์ จึงมี เหตุลดโทษให้ปรับกึ่งหนึ่งเหลือ 100,000 บาท แต่จำเลยมีฐานะยากจน ไม่มีเงินเสียค่าปรับ จึงต้อง ถูกกักขังแทนค่าปรับ

พลตำรวจเอกพงศพัศ กล่าวว่า ครอบครัวนางนันทนา มีฐานะยากจนจริง สามีพิการ ไม่สามารถประกอบอาชีพได้ รวมทั้งมีลูกที่ยังอยู่ในวัยเรียนอีก 2 คน จึงนำเงินจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายเป็นค่าปรับให้สร้างความดีใจให้กับครอบครัวนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากนางนันทนา เป็นผู้หา เลี้ยงครอบครัว

ที่มา <http://ict.in.th/38720> สืบค้น 15 มกราคม 2556



กิจกรรมที่ 8

กรณีตัวอย่างที่ 2 ชาว เรื่อง“ขายโดยไม่ขออนุญาต”

ศาลสั่งปรับ พนง.เก็บขยะเก็บแผ่นซีดีขาย ฐานขายโดยไม่ขออนุญาต

ศาลอุทธรณ์พิพากษายืนตามศาลชั้นต้น พนง.เก็บขยะเขตสะพานสูง เก็บแผ่นวีซีดีขาย ตลาด ปรับ 133,400 บาท ซึ่งเป็นผู้จำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน

ศาลอาญา อ่านคำพิพากษาศาลอุทธรณ์ คดีที่พนักงานอัยการฝ่ายคดีอาญา 6 ยื่นฟ้องนายสุรัตน์ มณีพันธุ์สุดา เป็นจำเลยในความผิดฐาน ประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแผ่นวีซีดีภาพยนตร์ เป็นความผิดตาม พ.ร.บ.ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

เหตุเกิดเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม 2551 จำเลยประกอบกิจการให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์ ที่เป็นแผ่นวีซีดีภาพยนตร์อันเป็นวัสดุที่มีการบันทึกภาพและเสียงซึ่งสามารถ นำมาฉาย ให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ด้วยการเปิดจำหน่ายเป็นแผงลอย ไม่มีเลขที่ ในตลาดนัดใกล้กับสี่แยกกรุงเทพมหานคร บางกะปิ และได้รับเงินตามราคาแผ่นวีซีดีภาพยนตร์ที่ได้ จำหน่ายแผ่นละ 20 บาท โดยไม่ได้รับใบอนุญาต

ศาลชั้นต้นพิเคราะห์พยานหลักฐานที่โจทก์-จำเลย นำสืบแล้ว เห็นว่าจำเลยกระทำความผิดจริง ตามฟ้อง พิพากษาให้ปรับ 200,100 บาท แต่คำรับสารภาพในชั้นสอบสวนมีประโยชน์ต่อการ พิจารณาคดี เห็นควรลดโทษให้ 1 ใน 3 คงโทษปรับเป็นเงิน 133,400 บาท หากจำเลยไม่ชำระ ค่าปรับให้เปลี่ยนกักขังแทน

ศาลอุทธรณ์ประชุมปรึกษาแล้วพิพากษายืนตามชั้นต้น เนื่องจากแผ่นซีดีเพลงจำนวน 13 แผ่น และแผ่นภาพยนตร์จำนวน 83 แผ่น อยู่ในสภาพสมบูรณ์ มีกระดาษปิดหน้าปกจึงไม่น่าเชื่อว่าเป็นแผ่นที่เก็บมาจากถังขยะ จำเลยจึงไม่ได้เป็นผู้เสนอขายตามที่ได้อุทธรณ์ไว้ แต่เป็นผู้ประกอบการซึ่งนำแผ่นวีดิทัศน์ แผ่นภาพยนตร์ และซีดีเพลงมาจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจาก นายทะเบียน

ที่มา <http://news.voicetv.co.th/thailand/44196.html> สืบค้นวันที่ 15 มกราคม 2557

กิจกรรมที่ 8

สรุป ข้อคิดจากกรณีตัวอย่าง “การบังคับใช้กฎหมายกับการขายแผ่นซีดี”

คดีที่คนฐานะยากจนและพนักงานเก็บขยะ กทม. ถูกดำเนินคดีอาญาในข้อหาจำหน่ายแผ่นซีดี ภาพยนตร์เก่ามาขายโดยไม่ได้รับอนุญาตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นว่าการบังคับใช้กฎหมายในประเทศไทยกำลังมีปัญหา ไม่เป็นไปตามเจตนารมณ์หรือวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของกฎหมายฉบับนั้น เป็นที่ทราบกันทั่วไปว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เกิดจากการผลักดันของบรรดาบริษัทยักษ์ใหญ่ในวงการบันเทิงของประเทศไทยที่เป็นทั้งผู้สร้างสรรค์งานและเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ เพื่อจะมีเครื่องมือจัดการกับขบวนการหรือกลุ่มบุคคลที่นำเอางานภาพยนตร์ ทั้งในรูปแบบซีดีและดีวีดีไม่ว่าจะมีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ ทำการจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตและรับผลประโยชน์เป็นล่ำเป็นสันมาเป็นเวลานาน แต่เมื่อกฎหมายฉบับนี้ถูกนำมาบังคับใช้จริง กลับกลายเป็นว่าผู้ที่ถูกดำเนินคดีคือผู้ที่ทำงานหาเช้ากินค่ำเก็บของเก่าขายแทนที่จะเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ที่เจตนาจะทำผิดกฎหมายตามที่ตั้งใจไว้

จำเลยในคดีดังกล่าวไม่ได้ถูกดำเนินคดีตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เพราะแผ่นซีดีภาพยนตร์ที่นำมาวางขายนั้น แม้จะเป็นแผ่นเก่าที่เก็บมาจากกองขยะ แต่ถือเป็น “แผ่นแท้” ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย นอกจากนี้ การดำเนินคดีตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้นั้น ต้องมีผู้เสียหายไปร้องทุกข์ก่อน ตำรวจจึงจะเริ่มดำเนินการจับกุมและสอบสวนได้ แต่ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 53 บัญญัติห้ามมิให้ผู้ใดประกอบธุรกิจร้านวีดิทัศน์ หรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน ซึ่งการนำแผ่นซีดีหรือดีวีดีภาพยนตร์ไม่ว่าจะมีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่มาตั้งแผงขายต่อ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน ถือเป็นประกอบกิจการขายซีดีหรือดีวีดีโดยผิดกฎหมายแล้ว หากเจ้าหน้าที่ตำรวจพบเห็นการทำคามผิดก็สามารถเข้าควบคุมตัวได้ทันที และในมาตรา 82 ของกฎหมายฉบับเดียวกันบัญญัติว่า ผู้ใดฝ่าฝืนมาตรา 53 วรรคหนึ่งหรือประกอบกิจการดังกล่าวระหว่างถูกพักใช้หรือถูกเพิกถอนใบอนุญาต ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงห้าแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาทตลอดระยะเวลาที่ฝ่าฝืน

แม้โทษทางอาญาที่มีการบัญญัติไว้จะเป็นโทษปรับเพียงสถานเดียว แต่ถือเป็นอัตราโทษปรับที่สูง การนำบทกฎหมายนี้ไปบังคับใช้กับคนทำงานหาเช้ากินค่ำหรือผู้ที่มีรายได้น้อย แม้ผู้กระทำผิดจะรับสารภาพและศาลจะให้ความเมตตาลดโทษปรับในอัตราค่าสุดที่ 100,000 บาท แต่ก็เป็นที่คาดหมายได้ว่าผู้กระทำผิดโดยส่วนใหญ่ ย่อมไม่มีเงินที่จะนำไปชำระค่าปรับอัตราค่าสุดดังกล่าวได้ ผลที่ตามมาจากการไม่สามารถชำระค่าปรับตามคำพิพากษาได้ก็คือ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 29 ได้กำหนดให้เปลี่ยนโทษปรับดังกล่าวไปเป็นโทษกักขังแทน โดยคิดในอัตราวันละ 200 บาท ดังนั้นแม้จะถูกปรับในอัตรา

ต่ำสุด แต่หากไม่มีเงินจ่ายค่าปรับก็ต้องถูกกักขังโดยผลของกฎหมายเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 500 วัน สุดท้ายก็ต้องเดินเข้าเรือนจำกลายเป็นนักโทษชายหรือหญิงอยู่ดี

การจะแก้ปัญหาคารบักคับใช้กฎหมายในลักษณะนี้ได้คงต้องเริ่มจากทั้งตำรวจและอัยการ ซึ่งเป็นต้นทางของกระบวนการยุติธรรมทางอาญา ต้องทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์หรือเจตนารมณ์ที่แท้จริงของกฎหมายว่า ควรจะนำกฎหมายฉบับนี้ไปบังคับใช้กับคนกลุ่มใด ก็จะทำให้การทำงานของตำรวจไม่หลงทางอย่างที่เป็นอยู่ในทุกวันนี้ หรือเมื่อสำนวนการสอบสวนถูกส่งขึ้นมาที่พนักงานอัยการแล้ว สำนักงานอัยการสูงสุดก็ต้องพิจารณาว่าการตั้งฟ้องในคดีที่ผู้กระทำผิดตามกฎหมายฉบับนี้ที่เป็นเพียงคนยากจนนำของเก่ามาขายเพื่อนำเงินไปเลี้ยงชีพในแต่ละวัน จะเป็นการฟ้องคดีที่เกิดประโยชน์ต่อสังคมหรือไม่ หากเห็นได้อย่างชัดเจนว่าฟ้องไปแล้วจะไม่เกิดประโยชน์ สำนักงานอัยการสูงสุดก็มีอำนาจตามกฎหมายที่จะใช้ดุลพินิจสั่งไม่ฟ้องได้ ซึ่งถือเป็นการยุติปัญหาเสียแต่ต้นทางโดยไม่จำเป็นต้องผลัดภาระไปให้ศาลยุติธรรม ที่ผ่านมามีการกระทำผิดในลักษณะที่คล้ายกันเกิดขึ้นมาแล้ว และสำนักงานอัยการสูงสุดก็ได้ใช้ดุลพินิจสั่งไม่ฟ้องผู้ต้องหา เพราะเห็นว่า การฟ้องคดีจะไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคม เช่น คดีที่พนักงานร้านสะดวกซื้อชื้อขโมยเอาซาลาเปาที่ขายไม่หมดในแต่ละวันไปให้ลูกของตนเองกิน และคดีที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายศุลกากรบางคดี เป็นต้น

ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เองก็ควรจะต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติมให้มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับสภาพของปัญหาที่เกิดขึ้นด้วย เช่น กำหนดให้มีบทบัญญัติในลักษณะของการยกเว้นความผิดสำหรับการกระทำบางอย่าง เช่น การจำหน่ายตามแผงลอย แบกะดิน หรือตามทางเท้า โดยมีเงื่อนไขว่าการขายซีดีหรือดีวีดีภาพยนตร์ที่จะได้รับการยกเว้นความผิดต้องเป็นการขายเฉพาะแผ่นที่ถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์เท่านั้น เพราะจากที่ผ่านมามีปัญหาที่เกิดขึ้นอาจเกิดจากความไม่ชัดเจนของกฎหมายทำให้เกิดการบังคับใช้กฎหมายในลักษณะเถรตรงจนกลายเป็นปัญหาในสังคมขึ้น นอกจากนี้กฎหมายฉบับนี้แม้จะบังคับใช้มาได้ระยะหนึ่ง แต่ประชาชนส่วนใหญ่อาจยังไม่เข้าใจกฎหมายนี้อย่างถูกต้อง กระทรวงวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นผู้รักษาการตามกฎหมายนี้ก็ควรเร่งประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ ให้ประชาชนได้เกิดความเข้าใจ หากทำได้ดังที่กล่าวมาก็อาจจะทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นบรรเทาเบาบางลง ทำให้การบังคับใช้กฎหมายเป็นไปตามเจตนารมณ์และวัตถุประสงค์ที่แท้จริงได้ และก่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่สังคม.

โดย รุจิระ บุนนาค

Rujira_bunnag@yahoo.com

Twitter :@RujiraBunnag วันจันทร์ ที่ 26 พฤศจิกายน 2555 เวลา 00:00 ที่มา <http://www.dailynews.co.th>

สืบค้น 15 มกราคม 2556

กิจกรรมที่ 8
เอกสารประกอบการสอน
กรณีตัวอย่าง

<p>ชุดกิจกรรมแนะแนว ครั้งที่ 8</p> <p>กรณีศึกษา ที่ 1 “หนูไม่รู้คิดด้วยหรือ”</p>	
<p>ครอบครัวน้อยบุญมาหลังศาลฎีกาพิพากษาปรับ 2 แสนบาท</p> 	<p>เหตุเกิดขึ้นเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2552</p> <ul style="list-style-type: none"> • ซีดีจำนวน 10 แผ่น ที่นำไปวางขายตลาดนัด สีแสดวังเพลิง อำเภอโคกสำโรง • จำเลยให้การเป็นประโยชน์ จึงมีเหตุลดโทษให้ปรับกึ่งหนึ่งเหลือ 100,000 บาท • พลตำรวจเอกพงศพัทธ์ เห็นว่า ครอบครัวนางนันทนา มีฐานะยากจนจริง สามีพิการ ไม่สามารถประกอบอาชีพได้ รวมทั้งมีลูกที่ยังอยู่ในวัยเรียนอีก 2 คน จึงนำเงินจำนวน 100,000 บาท มาจ่ายเป็นค่าปรับให้ • ที่มา http://ict.in.th/38720 สืบค้น 15 มกราคม 2556
<p>กรณีที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • พบแผ่นซีดีเพลงจำนวน 13 แผ่น และแผ่นภาพยนตร์จำนวน 83 แผ่น อยู่ในสภาพสมบูรณ์ มีกระดาษปิดหน้าปก • ศาลชั้นต้นพิเคราะห์พยานหลักฐานที่โจทก์-จำเลย นำสืบแล้ว เห็นว่าจำเลยกระทำความผิดจริงตามฟ้อง • พิพากษาให้ปรับ 200,100 บาท แต่คำรับสารภาพในชั้นสอบสวน ใน 3 คงโทษปรับเป็นเงิน 133,400 บาท หากจำเลยไม่ชำระค่าปรับให้เปลี่ยนกักขังแทน มีประโยชน์ต่อการพิจารณาคดี เห็นควรลดโทษให้ 	<p>กรณีที่ 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • ศาลอุทธรณ์พิพากษายืนตามศาลชั้นต้น พง.มเก็บขยะ เขตสะพานสูง เก็บแผ่นวีซีดีขายตลาด ปรับ 133,400 บาท ซึ่งเป็นผู้จำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากนายทะเบียน
<p>ถาม – ตอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - จากกรณีศึกษา นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร - ถ้าเป็นนักเรียน นักเรียนจะทำอย่างไร จึงไม่ให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว 	<p>ข้อคิดจากกรณีตัวอย่าง</p> <p>ปฏิบัติตามข้อกำหนดตามกฎหมาย และพระราชบัญญัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยอมรับความประสงค์ของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา - เข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ และกฎหมายสิทธิส่วนบุคคลและเคารพทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ - การจัดการ การตีพิมพ์ และการเผยแพร่สารสนเทศต้องไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ หรือสิทธิส่วนบุคคล

ใบงาน
กิจกรรมที่ 8
“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

ให้นักเรียนสรุปแนวคิดและความรู้ที่ได้จากการศึกษากรณีตัวอย่างของผู้ที่กระทำผิดจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ โดยตอบคำถามดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนบอกความรู้สึกของตนเองหลังจากชมกรณีศึกษา ทั้ง 2 กรณี ว่าเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร

2. การละเมิดลิขสิทธิ์ ถือเป็นความผิดทางกฎหมายหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. นักเรียนได้ข้อคิดอะไรเกี่ยวกับการป้องกันไม่ให้ตนเองตกเป็นผู้กระทำผิดจริยธรรม ในการใช้สารสนเทศ

4. นักเรียนได้ประโยชน์อะไรบ้างจากกิจกรรม“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

ใบความรู้
กิจกรรมที่ 8
“จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”

จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยึดถือไว้เสมือนเป็นแม่บทของการปฏิบัติ ผู้ใช้พึงระลึกและเตือนความจำเสมอ มีดังนี้

1. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูเพิ่มข้อมูลของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมอันติดตามาจากการกระทำของท่าน
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

ข้อควรรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ งานหรือความคิดสร้างสรรค์ในสาขาวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ หรืองานอื่นใดในแผนกวิทยาศาสตร์

ลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่ง ที่กฎหมายให้ความคุ้มครองโดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์ถือสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะ กระทบการใดๆ เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่ตนได้กระทำขึ้น

การละเมิดลิขสิทธิ์

- **การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง:** คือ การทำซ้ำ คัดแปลง เผยแพร่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์แก่สาธารณชน รวมทั้งการนำต้นฉบับ หรือสำเนางานดังกล่าวออกให้เช่า โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

- **การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม:** คือ การกระทำทางการค้า หรือการกระทำที่มีส่วนสนับสนุนให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าว ข้างต้น โดยผู้กระทำรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้น โดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ก็ยังกระทำเพื่อหากำไรจากงานนั้น ได้แก่ การขาย มีไว้เพื่อขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ เสนอให้เช่าซื้อ

ครั้งที่ 9

ชื่อกิจกรรม	ปัจฉิมนิเทศ
ประเภทกิจกรรม	พัฒนาการเห็นคุณค่าทักษะการรู้สารสนเทศ
ระดับ/วัยของผู้บริการ	วัยรุ่นอายุ 13-14 ปี
ขนาดของกลุ่ม	40 คน
ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม	45-50 นาที
วัตถุประสงค์	1. เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2. เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียนต่อทักษะการรู้สารสนเทศ
แนวคิด	การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมควรมีการสรุปและประเมินผลการจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจมากน้อยเพียงใดและผู้ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนากิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น
เครื่องมือ/สื่อกิจกรรม	1. แบบสอบถามทักษะการรู้สารสนเทศ 2. แบบประเมินกิจกรรมแนะแนวในการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ 3. ซีดีเพลง
ขั้นนำ	1. ผู้ให้บริการและผู้รับบริการพูดคุยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ผ่านมา ว่าได้รับความรู้เรื่องทักษะการรู้สารสนเทศ เพิ่มขึ้นหรือไม่ อย่างไร
ขั้นกิจกรรม	1. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน ให้แต่ละกลุ่มอภิปรายในประเด็นที่ผู้รับบริการได้รับประโยชน์ อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้
	2. ขั้นสะท้อนกลับการเรียนรู้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการส่งตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่ได้จากการอภิปราย 2.2 ผู้ให้บริการซักถามผู้รับบริการถึงข้อคิดเห็นที่แตกต่างจากที่ตัวแทนกลุ่มนำเสนอ 2.3 ผู้ให้บริการตอบข้อซักถามในประเด็นที่ผู้รับบริการยังไม่เข้าใจ

3. ชั้นสรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้ให้บริการแจกกระดาษใบงาน ให้ผู้รับบริการเขียนประเด็นต่อไปนี้

3.1.1 ผู้รับบริการรู้สึกประทับใจกิจกรรมใดเป็นพิเศษ เพราะอะไร

3.1.2 ผู้รับบริการรู้สึกอย่างไรในการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1.3 ผู้รับบริการได้รับความรู้อะไรบ้างจากการร่วมกิจกรรม

3.2 ผู้ให้บริการและผู้รับบริการช่วยกันสรุปเพิ่มเติม

4. ชั้นคิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้ให้บริการให้ผู้รับบริการทำใบแบบสอบถามทักษะการรู้สารสนเทศ

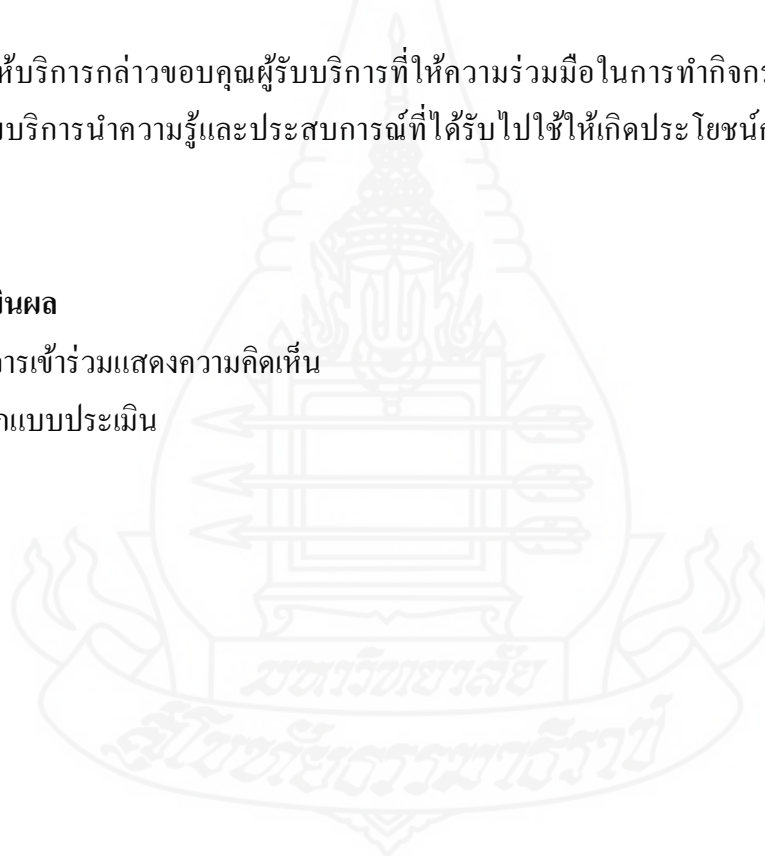
4.2 ให้บริการให้ผู้รับบริการทำแบบประเมินกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

ชั้นสรุป

ให้บริการกล่าวขอบคุณผู้รับบริการที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และขอให้ผู้รับบริการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคมต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตการเข้าร่วมแสดงความคิดเห็น
2. สรุปจากแบบประเมิน

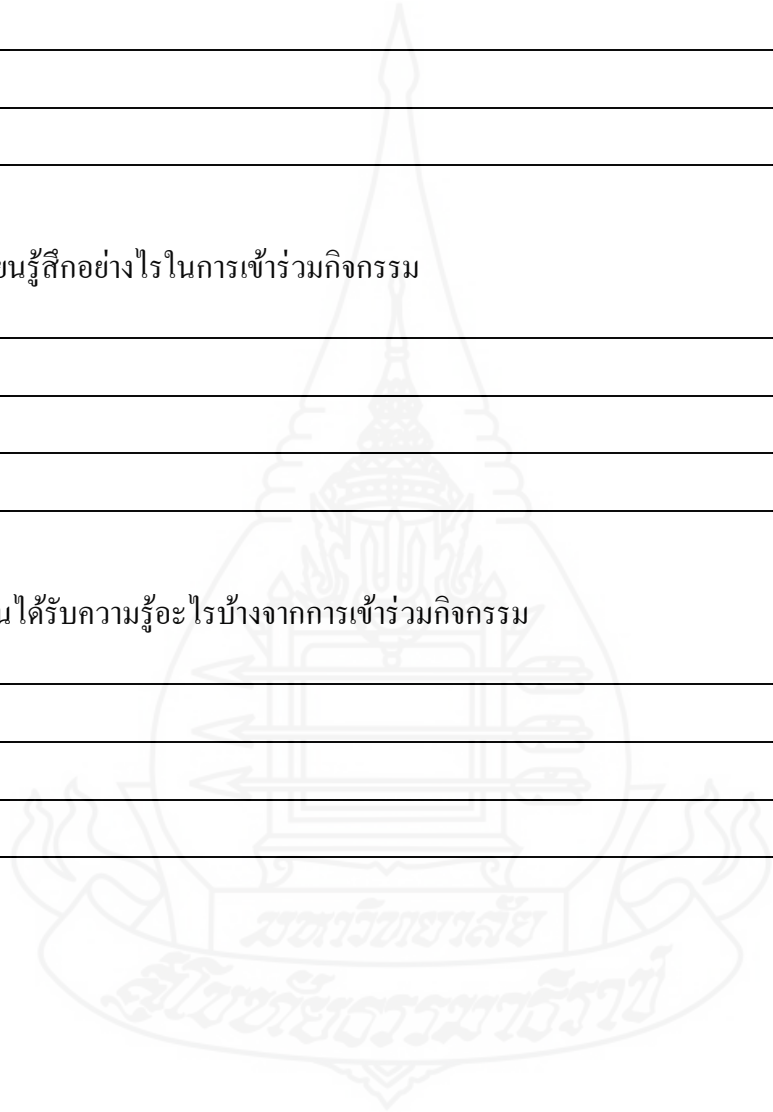


ใบงาน
กิจกรรมที่ 9 ปัจฉิมนิเทศ

1. กิจกรรมใดที่นักเรียนประทับใจมากที่สุด เพราะอะไร

2. รู้จักเรียนรู้ดีอย่างไรในการเข้าร่วมกิจกรรม

3. นักเรียนได้รับความรู้อะไรบ้างจากการเข้าร่วมกิจกรรม



บรรณานุกรม

ชุดกิจกรรมแนะแนว

กรมวิชา กระทรวงศึกษาธิการ (2546) การเรียนรู้แบบองค์รวม กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
กั้วาล ทองเนตร (2555) หนังสือบันเทิงคดี ที่มา: www.123ne.blogspot.com สืบค้น วันที่ 11
ธันวาคม 2556.

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (2556) รูปสิ่งพิมพ์มีค่า ที่มา:

<http://datsakron.blogspot.com> สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

กิติมา สุรสนธิ (2550) แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ข่าวสดรายวัน (2554) หามส่งโรงพยาบาล 4 โจ้เหยื่อบ๊ิกอ้าย เลียงตาบอด ควักตา ดิดเชื้อแบคทีเรีย
รุนแรง ที่มา: วันที่ 16 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 ปีที่ 20 ฉบับที่ 7384

<http://www.khaosod.co.th> สืบค้น วันที่ 20 ธันวาคม 2556

คมชัดลึกออนไลน์ (2556) สาว ม.5 คัดฟันแฟชั่น ดิดเชื้อตาย ที่มา สืบค้นวันที่ 19 ธันวาคม 2556

เครือข่าย กัญจนคูหา (2548) การใช้สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เดลินิวส์ (2557) เตือนภัยกูด้าโซ โอน ชาวใส พร้อมมะเร็ง ที่มา: <http://www.dailynews.co.th>
สืบค้นวันที่ 26 มกราคม 2557

บริษัทประชาสัมพันธ์ (2544) แบบเรียน ก.ไก่ อนุบาล กรุงเทพมหานคร บริษัทประชาสัมพันธ์
บริษัทกิตติพร(2557) ประกาศแนะนำสินค้า Amazon สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์ ที่มา
: www.ads-postfree.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

มาลี ล้ำสกุล (2546) "สารสนเทศและสารสนเทศศาสตร์" ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสารสนเทศ
ศาสตร์เบื้องต้น(ฉบับปรับปรุง) หน่วยที่ 1 หน้า 1-28 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศิลปศาสตร์

รุจิระ บุนนาค (2555) คดีที่คนฐานะยากจนและพนักงานเก็บขยะ กทม. ถูกดำเนินคดีอาญา วันจันทร์
ที่ 26 พฤศจิกายน 2555 เวลา 00:00 ที่มา <http://www.dailynews.co.th> สืบค้นวันที่ 15
มกราคม 2556

รอยยิ้มดีไซด์ (2556) ออกแบบเว็บไซต์ ที่มา: www.royyimdesign.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม
2556.

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551) สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ ปทุมธานี สกายบุ๊กส์

- สมบูรณ์ ภู่งงศกร (2547) ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศด้านจริยธรรมและสังคม ปทุมธานี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
สถาบันส่งเสริมสุขภาพคนพิการ ศสพ. (2555) น้อยก็หนึ่ง จุลสาร ศสพ.ฉบับที่ 18 (พิเศษ)
กรุงเทพมหานคร
- สื่อมวลชน (2556) รูปภาพสื่อมวลชน ที่มา : www.mediatalkblog.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม
2556.
- หนังสือพิมพ์มติชน (2557) พม่าเตรียมทยอยเปิดเสรีสื่อสิ่งพิมพ์ ที่มา : www.update66.com สืบค้น
วันที่ 11 ธันวาคม 2556.
- หนังสือพิมพ์ M2M (2556) อีฮาคุณ โสแดนมังกรสอนใช้สื่อออนไลน์เพิ่มยอด ฉบับวันที่ 30
ตุลาคม 2556
- หนังสือพิมพ์ M2M (2556) ร้านค้าออนไลน์ไอเดียใหม่ๆของเอสเอ็มอี ฉบับวันที่ 12 ธันวาคม 2556
- อัญชติ พุ่มสินิต (2549) สื่อสิ่งพิมพ์ กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- American Library Accociation. (1989). Presidential Committee on information literacy
competency. Retrieved January 31, 2012 from <http://www.ala.org/nili/ilitst.html>.
- Abstract Images:Easter 's Desigh & Illution (2557) CYBERSPACE ที่มา :
www.Eastersdesigns.wordpress.com สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.
- California Media and Library Educators Association. (1994). From library skills to information
literacy : A handbook for the 21st the century. Colorado : Hi Willow Research and
Publishing.
- Chiang Mai University (2551) New Space for thing CMU Art Museum ที่มา
:www.mediaartsdesign.org สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.
<http://www.chompfon.blogspot.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.game.mthai.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.healthygamer.net> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.intrapv.theasury.go.th> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.kruthai.info> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.lawfirm.in.th> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.portfolios.net> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.siamdara.com> วันที่ 12 ธันวาคม 2556.
<http://www.thaihealth.or.th> วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.thaibizchina.com> สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

http://www.trangis.com/kruuza/5_2.html สืบค้น วันที่ 12 ธันวาคม 2556.

<http://www.webboard.com> สืบค้น วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

Keenan, Stella. (2000). Concise dictionary of Library and information science. Edition 2nd
London : Bowker-Saur.

Smith, D. (2006). The ALA Glossary of Library and Information Science. Chicago : American.

Supaluck papotinang (2555) หนังสือสื่อมวลชน ที่มา : www.Engsupaluck.blogspot.com สืบค้น
วันที่ 11 ธันวาคม 2556.

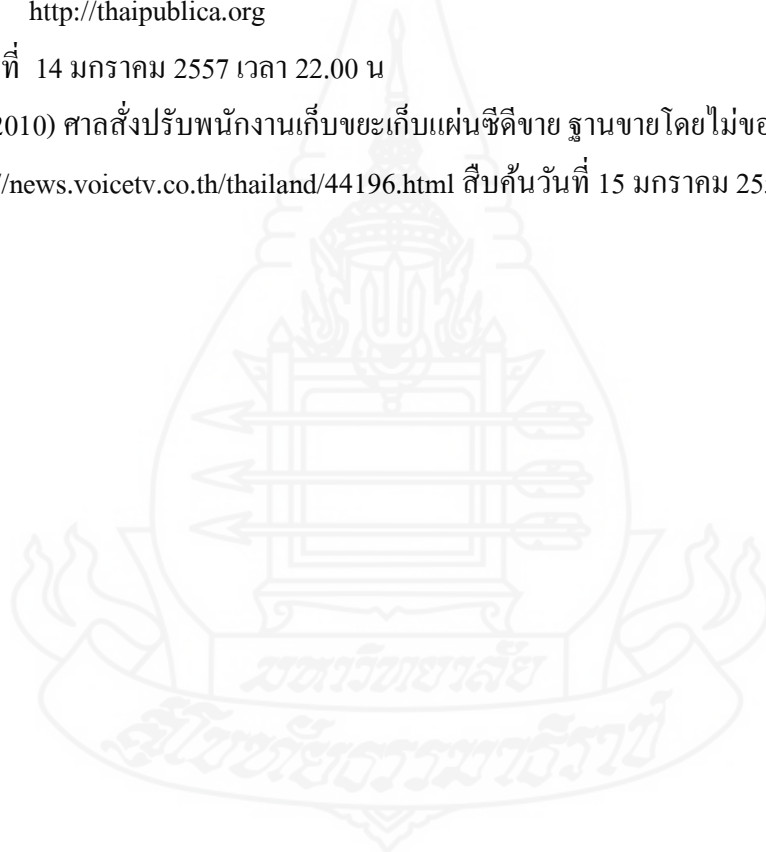
Thaipublica (2013) ประเด็นสอดตบสัปดาห์ โกงตักตาเฟอร์บี้กว่า 5 ล้านที่มา:

<http://thaipublica.org>

สืบค้น วันที่ 14 มกราคม 2557 เวลา 22.00 น

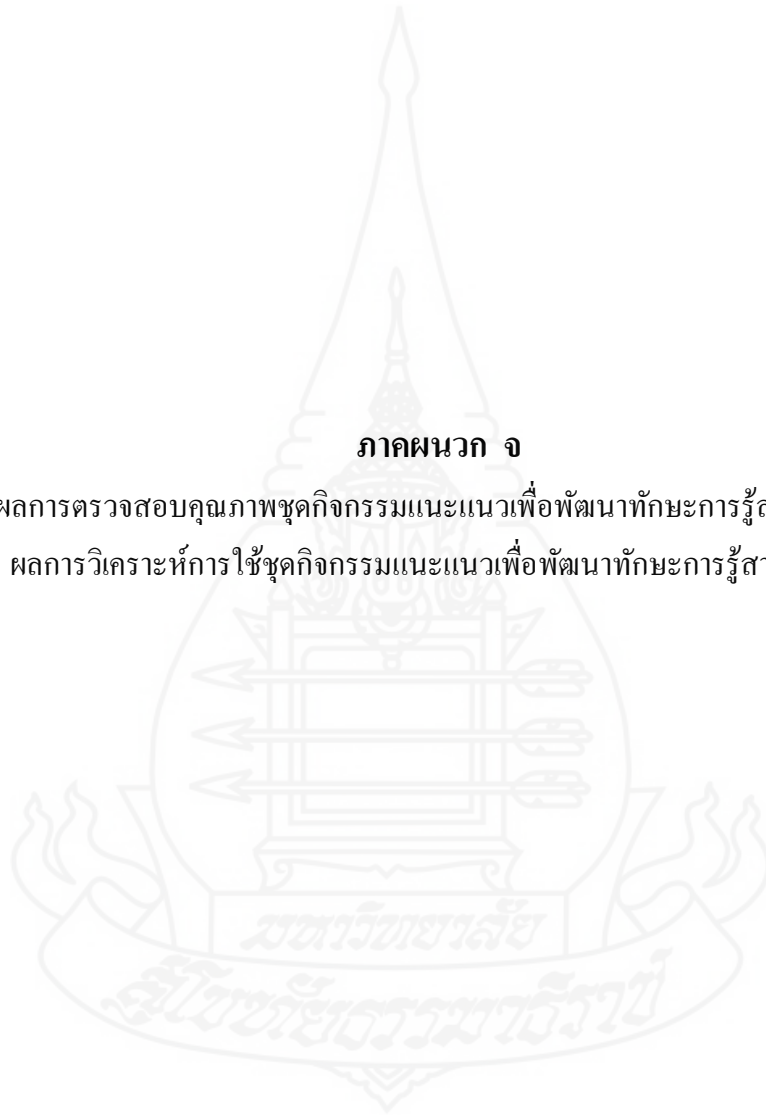
Voicetv (2010) ศาลสั่งปรับพนักงานเก็บขยะเก็บแผ่นซีดีขาย ฐานขายโดยไม่ขออนุญาต

ที่มา <http://news.voicetv.co.th/thailand/44196.html> สืบค้นวันที่ 15 มกราคม 2557



ภาคผนวก จ

ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ
ผลการวิเคราะห์การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ



1. ผลการตรวจสอบคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

ในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือที่เป็นชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ ผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนวจำนวน 4 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนว แล้วนำผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญทางการแนะแนวมาพิจารณาความสอดคล้อง โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Concordance-IOC) ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีความสอดคล้องด้านความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

ผู้เชี่ยวชาญคนที่ กิจกรรม	1	2	3	4	IOC
กิจกรรมที่ 1	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 2	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 3	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 4	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 5	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 6	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 7	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 8	1	1	1	1	1.00
กิจกรรมที่ 9	1	1	1	1	1.00
IOC					1.00

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าค่าดัชนีความสอดคล้องด้านความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงเนื้อหาของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ โดยมีค่า IOC เฉลี่ยเท่ากับ 1.0

2. ผลการวิเคราะห์การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศ

การใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม จังหวัดนนทบุรี ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ได้ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการทำแบบวัดทักษะการรู้สารสนเทศก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมในกลุ่มทดลองตามตาราง ที่ 1 และ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มทดลอง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อสนเทศ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E - T ₁ E)
1		25	27	+2
2		20	26	+6
3		24	27	+3
4		19	27	+8
5		18	26	+8
6		18	25	+7
7		12	27	+15
8		27	27	0
9		27	31	+4
10		20	24	+4
11		9	26	+17
12		14	27	+13
13		12	15	+3
14		24	26	+2
15		23	30	+7
16		24	24	0
17		24	25	+1
18		25	29	+4
19		21	24	+3

ตารางที่ 2 (ต่อ) การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวกลุ่มทดลอง

คนที่	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม (T ₁ E)	หลังได้รับข้อเสนอ (T ₂ E)	ของคะแนน (T ₂ E - T ₁ E)
20		20	24	+4
21		11	17	+6
22		20	24	+4
23		17	23	+6
24		22	26	+4
25		24	25	+1
26		11	20	+9
27		19	22	+3
28		22	30	+8
29		23	25	+2
30		20	25	+5
31		15	26	+11
32		20	22	+2
33		19	29	+10
34		17	27	+10
35		30	31	+1
36		21	28	+7
37		22	25	+2
38		19	26	+7
39		22	23	+1
40		21	24	+3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบผลการรู้ทักษะสารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังจากที่ใช้ชุดกิจกรรมและกลุ่มควบคุมหลังจากที่ได้รับข้อเสนอแนะ ดังตาราง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม	หลังได้รับข้อเสนอแนะ	ของคะแนน
		(T ₁ E)	(T ₂ E)	(T ₂ E - T ₁ E)
1		27	18	+9
2		26	15	+11
3		27	21	+6
4		27	14	+13
5		26	12	+14
6		25	7	+18
7		27	12	+15
8		27	19	+8
9		31	14	+17
10		24	16	+8
11		26	12	+14
12		27	19	+8
13		15	16	+1
14		26	9	+17
15		30	14	+16
16		24	13	+11
17		25	12	+13
18		29	11	+18
19		24	14	+10
20		24	13	+11
21		17	18	+1
22		24	17	+13
23		23	27	+4

ตารางที่ 3 (ต่อ) การเปรียบเทียบผลการรู้ทักษะสารสนเทศของนักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังจากที่ใช้ชุดกิจกรรมและกลุ่มควบคุมหลังจากที่ได้รับข้อเสนอแนะ ดังตาราง

คนที	คะแนน	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	ผลต่าง
		หลังใช้ชุดกิจกรรม (T ₁ E)	หลังได้รับข้อเสนอแนะ (T ₂ E)	ของคะแนน (T ₂ E - T ₁ E)
24		26	22	-4
25		25	12	+13
26		20	21	+1
27		22	20	+2
28		30	24	-6
29		25	21	+4
30		25	23	-2
31		26	19	+7
32		22	22	0
33		29	23	+6
34		27	24	+3
35		31	17	+14
36		28	29	+1
37		25	17	+8
38		26	23	+3
39		23	27	-4
40		24	28	+4

ภาคผนวก ฉ

โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะกลุ่มควบคุม



(กลุ่มควบคุม)

ตารางที่ 2 โปรแกรมการให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 1 “ปฐมนิเทศ” - สร้างสัมพันธภาพ	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบจุดประสงค์ ระเบียบวิธีการ วันเวลาของการเข้า ร่วมกิจกรรมและแนวทักขะการรู้ สารสนเทศ 2. เพื่อสร้างสัมพันธภาพและสร้าง บรรยากาศที่ดีระหว่างผู้ให้บริการ และผู้รับบริการ ได้คุ้นเคยและสนิท สนมกันและกัน	◇ ให้ผู้รับบริการทราบ รายละเอียดตาราง เวลา การเรียนรู้ข้อเสนอแนะ	การปฐมนิเทศเป็นหัวใจของการ จัดกิจกรรม เพราะจะทำให้ผู้รับบริการ รู้สึกอบอุ่นมีความเป็นกันเองระหว่างผู้ ให้บริการกับผู้รับบริการ และ ผู้รับบริการกับผู้รับบริการในกลุ่ม ตลอดจนช่วยให้ทราบวัตถุประสงค์จัน วิธีการของการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้ บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้การ ทำกิจกรรมร่วมกันยังทำให้เกิดความ สนุกสนาน และก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อ กัน	1. ตาราง วัน และเวลา การจัดกิจกรรม 2. แบบทดสอบทักษะ การเรียนรู้สารสนเทศ

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 2 “รู้ทันโลกสื่อสาร”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ ประเภทของช่องทาง สื่อต่างๆ	-ให้ผู้รับบริการอ่านและศึกษา ใบความรู้ที่ 1 “สื่อสิ่งพิมพ์” ใบความรู้ที่ 2 “สื่ออินเทอร์เน็ต” ใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน	การสื่อสารนั้นเป็นปัจจัยสำคัญของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งการสื่อสารจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ต้องมีกระบวนการสื่อสารที่สมบูรณ์ซึ่งกระบวนการสื่อสารประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (Source) สื่อ (Media) สาร (Message) ผู้รับสาร (Receive) ซึ่งในองค์ประกอบดังกล่าวนี้ สื่อ หรือ ช่องทาง นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการสื่อสาร เพื่อหาข้อมูลมาสนับสนุนทัศนคติ หรือความคิดและความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อนำไปใช้ ประโยชน์อย่างอื่น เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทางตัดสินใจ แก้ปัญหา รวมทั้งเพื่อตอบสนองความสนใจส่วน บุคคลและเพื่อความบันเทิงเรงใจ	-เอกสารใบความรู้ที่ 1 “สื่อสิ่งพิมพ์” -เอกสารใบความรู้ที่ 2 “สื่ออินเทอร์เน็ต” -เอกสารใบความรู้ที่ 3 “สื่อมวลชน”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
ครั้งที่ 3 “สื่อร้ายให้โทษ”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถอธิบาย ความหมายของสารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการเห็นความสำคัญ ของทักษะการรู้สารสนเทศ และการ นำทักษะสารสนเทศไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษาไปความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะ การรู้สารสนเทศ”	ยุคปัจจุบันเป็นยุคที่มีข้อมูลข่าวสาร มากมายมหาศาล นักเรียนควรต้องรู้จัก วิธีการรับรู้และจัดการกับข้อมูล ข่าวสาร นั้นให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองเพื่อมิให้ ตก เป็นเครื่องมือของฝ่ายต่างๆ ที่มี ความรู้เหนือกว่าแต่ใช้ความรู้นั้นในการ แสวงหาผลประโยชน์จากผู้บริโภค เมื่อ ผู้บริโภครู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร เขาก็จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารและ ตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร เหล่านั้นมาก ขึ้น ทำให้มีทักษะในการหาข้อมูลเพื่อ ให้ข้อมูลเหล่านั้นสามารถตอบข้อสงสัย ของตนเองได้	- เอกสาร ใบความรู้ “ความหมาย ความสำคัญ และทักษะ การรู้สารสนเทศ”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>ครั้งที่ 4</p> <p>“สื่อดีมีประโยชน์”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อสร้างเจตคติที่ดี และเห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี สร้างสรรค์ และเลือกบริโภคแต่สื่อที่ดี 2. เพื่อให้ผู้รับบริการ เรียนรู้เท่าทันสื่อ 3. เพื่อให้ผู้รับบริการสามารถใช้ทักษะการรู้สารสนเทศในการ คัดเลือกสื่อได้ 	<p>- ให้ผู้รับบริการอ่านและศึกษาไปความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง”ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”</p>	<p>ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารมาก ขึ้น สื่อเข้ามา มีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย ที่ใช้ชีวิตอยู่กับสื่อ เช่น โทรศัพท์ วิทยุ อินเทอร์เน็ตมากกว่าอยู่โรงเรียน ซึ่งสื่อเหล่านี้มีผลต่อความคิดพฤติกรรม และค่านิยม ของเด็กและเยาวชน ซึ่งสื่อสามารถที่จะชี้นำสังคมได้ อยู่ที่ว่าดีหรือไม่ดี ซึ่งสื่อที่ดี สามารถสร้างแรงบันดาลใจเล็กๆ ให้เกิดขึ้นได้ หรือเปลี่ยนแนวคิดที่ไม่ดีให้ดีขึ้นได้ การที่จะปลูกฝังเจตคติที่ดี ในการเป็นผู้บริโภคข่าวสาร ด้านดีมีประโยชน์นั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสื่อที่ดี เพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางให้ปฏิบัติในอนาคต</p>	<p>- เอกสาร ใบความรู้ เรื่อง “ข้อควรพิจารณาในการเลือกสื่อ”</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ 5 “สู่การเป็นผู้มี ทักษะการรู้ สารสนเทศ”	1. เพื่อให้ผบอกรู้คุณสมบัติของผู้รู้ สารสนเทศได้ 2. เพื่อให้ผู้รับบริการสำรวจตนเองว่ามี คุณสมบัติ อะไรที่ตรงกับตนเองบ้าง และต้องพัฒนา คุณสมบัติใดใน อนาคตเพื่อให้ เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติ ของผู้รู้สารสนเทศได้อย่าง สมบูรณ์	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “คุณลักษณะ ของผู้ที่ถือว่าเป็นผู้รู้ สารสนเทศ”	การที่บุคคลจะเป็นผู้ที่มีทักษะการรู้ สารสนเทศนั้นจะต้องมี คุณลักษณะที่ สำคัญและ ได้รับการฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มี คุณสมบัติดังกล่าวจึงจะสามารถนำ ทักษะต่างๆมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- เอกสารใบความรู้เรื่อง “คุณลักษณะของผู้ที่ถือ ว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศ”
กิจกรรมที่ 6 “เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 1)”	1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ร่วมกับการใช้วงจรการเรียนรู้ สารสนเทศในการคิดและแก้ปัญหา 2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 1 และด้านที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 1 และทักษะด้าน ที่ 2)”	ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้ สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา มี ความสามารถในการค้นคว้า แก้ปัญหา เฉพาะ หน้าได้ ดังนั้นการส่งเสริมให้ ผู้เรียน มีทักษะการรู้สารสนเทศตาม มาตรฐาน จึงเป็นสิ่งสำคัญ	- เอกสารใบความรู้ เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้าน ที่ 1 และทักษะด้าน ที่ 2)”

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 7</p> <p>“เรียนรู้ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ตอนที่ 2)”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการทราบทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ความสามารถในการประเมินและการ ใช้สารสนเทศ</p> <p>2. เพื่อฝึกให้ผู้รับบริการรู้จักคิดและ ใช้ทักษะการรู้สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ</p>	<p>- ให้ผู้รับบริการอ่านและ ศึกษา ใบความรู้ด้วย ตนเอง เรื่อง “ทักษะการรู้ สารสนเทศ (ทักษะด้านที่ 3 และทักษะด้าน ที่ 4)”</p>	<p>ทักษะการรู้สารสนเทศ เป็นทักษะ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นทักษะ พื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมี ประสิทธิภาพ การ มีทักษะการรู้ สารสนเทศ จึงเป็นเสมือนผู้มีปัญญา โดยเฉพาะความสามารถด้านการประเมิน และการใช้สารสนเทศ จะทำให้เด็ก สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินคุณและ โทษของสารสนเทศที่ได้รับ และสามารถ นำไปใช้ในการเรียน และการทำงานต่อไป ในอนาคตได้ถูกต้องตามจริยธรรมต่อไป</p>	<p>- เอกสาร ใบความรู้ที่ 1 “ทักษะการรู้ สารสนเทศด้านที่ 3 และด้านที่ 4”</p> <p>- เอกสาร ใบความรู้ที่ 2 “สรุปทักษะการรู้ สารสนเทศ</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
<p>กิจกรรมที่ 8 “ข้อควรคำนึงในการใช้สารสนเทศ”</p>	<p>1. เพื่อให้ผู้รับบริการเข้าใจ จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและข่าวสารในปัจจุบัน</p>	<p>- ให้ผู้รับบริการอ่านและศึกษา ใบความรู้ด้วยตนเอง เรื่อง “ จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”</p>	<p>ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศมีทั้งทางบวกและทางลบ เนื่องจาก เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการใช้งาน มากขึ้น ผลของการพัฒนา ทำให้มีการประยุกต์ใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในบางครั้งอาจมีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เป็น การกระทำที่ผิดกฎหมาย โดยที่ยังไม่รู้ตัว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ในด้านจริยธรรมดังกล่าว เพื่อมิให้ตกเป็นผู้กระทำความผิดโดยไม่รู้ตัว</p>	<p>- เอกสารใบความรู้ “ จริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ”</p>

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เทคนิค/วิธี	แนวคิด	สื่อ/อุปกรณ์
กิจกรรมที่ ๑ “ปัจฉิมนิเทศ”	1. เพื่อประเมินการจัดกิจกรรม 2. เพื่อประเมินเจตคติของนักเรียนต่อ ทักษะการรู้สารสนเทศ	กล่าวสรุปการทำกิจกรรม และให้ผู้รับบริการตอบ แบบทดสอบทักษะการรู้ สารสนเทศ	การจัดกิจกรรมต่างๆ เมื่อเสร็จสิ้น กิจกรรมควรมีการสรุปและประเมินผล การจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบว่าผู้เข้าร่วม กิจกรรมมีความรู้ความเข้าใจมากน้อย เพียงใดและผู้ร่วมกิจกรรมจะสามารถนำ ความรู้ที่ได้รับมาใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ อีกทั้งผู้จัดกิจกรรมจะได้พัฒนากิจกรรม ให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น	- แบบทดสอบทักษะ การรู้สารสนเทศ ฉบับ เดิม

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสุพัตรา เขียวหวาน
วัน เดือน ปีเกิด	31 มีนาคม 2521
สถานที่เกิด	นครสวรรค์
ประวัติการศึกษา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนว) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2556) การพยาบาลและการผดุงครรภ์ชั้น 1 คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล (2544)
สถานที่ทำงาน	โรงพยาบาลรามธิบดี
ตำแหน่ง	พยาบาลวิชาชีพ (ชำนาญการพิเศษ)

