



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นแนวคิดที่นักการศึกษาและนักพัฒนาชนบทนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและนำไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น ดังนั้นความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จึงมีนักการศึกษาและนักพัฒนาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

Yvonne Rojer และ Sara Prince (2004, อ้างถึงในดาวใจ อินทร์จันทร์, 2543) กล่าวว่า การเรียนรู้ของผู้เรียนจะดำเนินไปด้วยดีก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้เผชิญปัญหาจากประสบการณ์จริงและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยตนเอง

เปรมจิตต์ แทนสถิตย์ และ เรวัตติ วัฒนานุกุลกิจ (2540, อ้างถึงในดาวใจ อินทร์จันทร์, 2543) กล่าวว่า การเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเป็นวิธีการสอนที่มุ่งให้เกิดปฏิสัมพันธ์ซึ่งตรงกับประสบการณ์ในชีวิตจริง เกิดความร่วมมือระหว่างครูกับนักเรียน และสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างมีระบบ

สมณฑา พรหมบุญ และคณะ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การที่เด็กแต่ละคนมีส่วนร่วม และการมีส่วนร่วม ก็คือ การที่เด็กเอาจิตใจร่วมซึ่งจำทำให้ตัวเขาเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากให้อ่านไม่ทางตรงก็ทางอ้อม การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นมิติใหม่ของการเรียนการสอนที่เรียกว่า การศึกษา 100 % โดยมีครูเป็นผู้จัดการให้เกิดการเรียนรู้ให้เต็มร้อย ศูนย์กลางของการเรียนรู้จึงอยู่ที่ผู้เรียน

อลิศรา ชูชาติ (2544) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการควบคุมการดำเนินชีวิต สภาพแวดล้อม และความเป็นอยู่ของตนเองมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาทั้งของบุคคลและชุมชน ทักษะในการบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในความหมายทางการศึกษาจึงเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เป็นความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียน โดยเน้นให้นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์จริง และนำความรู้ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น เพื่อวิเคราะห์ปัญหา ร่วมวางแผนและลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ไขปัญหา ตลอดจนร่วมประเมินผลการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

แนวคิดและหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 อย่าง (กรมสุขภาพจิต, 2545) ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม มีลักษณะที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน
2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลาไม่ได้นั่งฟังการบรรยายอย่างเดียว
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง
5. อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูด การเขียน การวาดรูป การแสดง บทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์การเรียนรู้

องค์ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ ประสบการณ์ การสะท้อนและอภิปราย ความคิดรวบยอด และการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด ซึ่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผู้เรียนควรมีทักษะในการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบหรือถนัดบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น เคยมีประสบการณ์จริงแต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็นหรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปรายผู้เรียนนั้นก็ขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น

1. ประสบการณ์ (Experience) เนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือนำไปสู่การสอนทักษะต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่อง que ผู้เรียนมีประสบการณ์มาก่อนแล้ว โดยผู้สอนจะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตนเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองที่มีให้แก่เพื่อนๆ ที่อาจมีประสบการณ์ที่เหมือนหรือต่างไปกับตนเองได้ ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้ดึงประสบการณ์มาใช้ในการเรียนจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้

ผู้เรียน : การที่ผู้เรียนได้ตั้งประสบการณ์ของตนเองออกมานำเสนอร่วมกับเพื่อนๆ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณเองได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มีคนรับฟังเรื่องราวของตนเอง และได้มีโอกาสรับรู้เรื่องของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้นทำให้เกิดสัมพันธภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดี

ผู้สอน : ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบายหรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนฟังเพียงแต่ใช้เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ผู้สอนอาจใช้ใบความรู้ หรือใบชี้แจง กำหนดกิจกรรมของผู้เรียนในการนำเสนอประสบการณ์ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่จะสอนหรือมีน้อย ผู้สอนอาจจะยกตัวอย่างหรือสถานการณ์ก็ได้เช่นกัน

2. การสะท้อน / อภิปราย (Reflection / Discussion) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ วิจัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด ความรู้สึก ของเพื่อนๆ ที่ต่างไปจากของตนเอง จะช่วยให้การเรียนรู้กว้างขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็น หรือการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่หลากหลายหรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำงานกลุ่มผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จลุล่วงด้วยดี การควบคุมตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบจะช่วยทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้านความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่ผู้เรียนจะอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นได้มากหรือน้อยแค่ไหนนั้นเป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับใบงาน ใบความรู้ ที่ผู้สอนจัดเตรียม ซึ่งประกอบไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางการวิเคราะห์เพื่อให้ผู้เรียนทำได้สำเร็จ

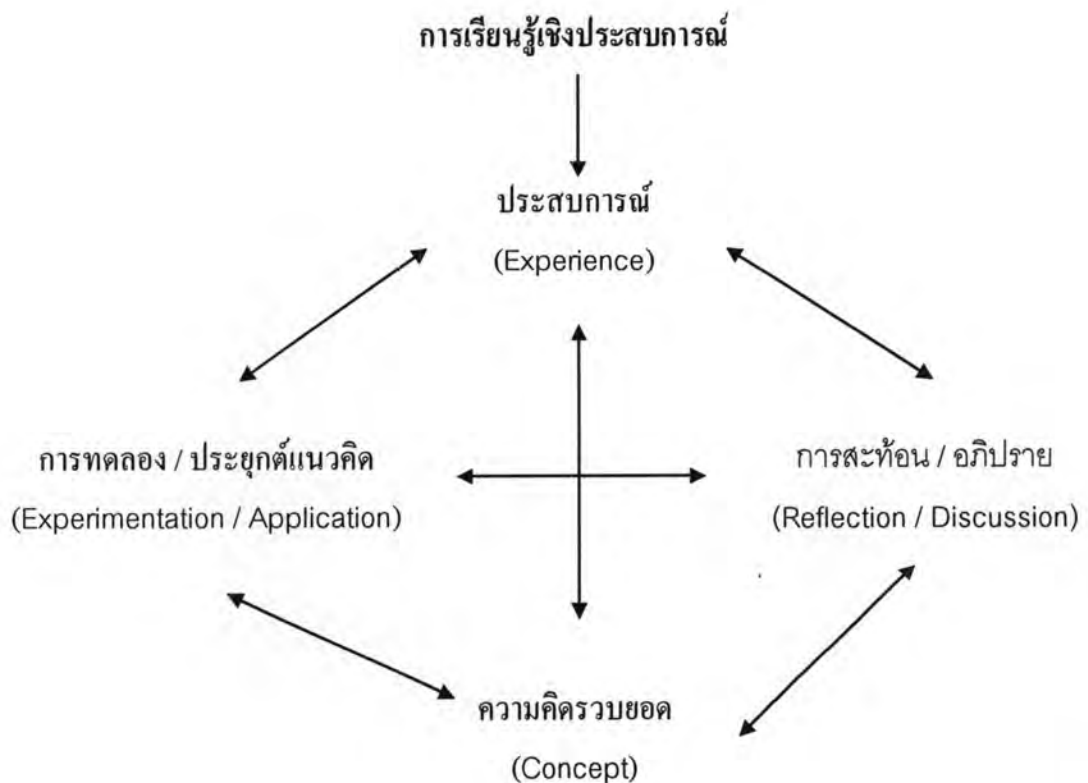
3. ความคิดรวบยอด (Concept) ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาหรือเป็นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Knowledge) เกิดได้หลายทาง เช่น จากการบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสาร ตำรา ใบงาน ใบความรู้ หรือได้จากการสะท้อนความคิดเห็นและอภิปรายในองค์ประกอบข้อที่ 2 โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จากการอภิปรายและการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอดซึ่งความคิดรวบยอดนี้จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหา ขั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. การทดลอง / ประยุกต์แนวคิด (Experimentation / Application) ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขึ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา การสร้างคำขวัญ การทำแผนภูมิ แผนภาพ ตาราง การเล่นเกมบทบาทสมมติ ฯลฯ หรือเป็นการแสดงถึงผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้ การเรียนการสอนส่วนใหญ่มักจะขาดใน

องค์ประกอบการทดลอง / ประยุกต์แนวคิด ซึ่งถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ไม่ใช่การเรียนแค่รู้ แต่ควรจะนำไปใช้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันด้วย

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ เนื่องจากองค์ประกอบทั้ง 4 นั้นมีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างพลวัต (Dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ดังนั้นผู้สอนอาจจะเริ่มต้นการสอนจากประสบการณ์ (Experience) หรือความคิดรวบยอด (Concept) ก่อนก็ได้ เพราะทั้ง 2 องค์ประกอบ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถดึงความรู้เดิมหรือข้อมูลเก่า หรือรับความรู้ใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และการประยุกต์ใช้ระยะเวลาของแต่ละองค์ประกอบไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ซึ่งผู้สอนสามารถจัดได้ตามความเหมาะสมของแต่ละกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็จะใช้เวลามาก ถ้าผู้สอนมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมาก ก็อาจใช้เวลาในการอภิปรายมากกว่าส่วนองค์ประกอบความคิดรวบยอด ฉะนั้นผู้เรียนจึงควรมีทิศทางการเรียนรู้ทุกด้าน และควรพัฒนาการเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจร หรือ 4 องค์ประกอบ ดังแผนภาพที่ 1

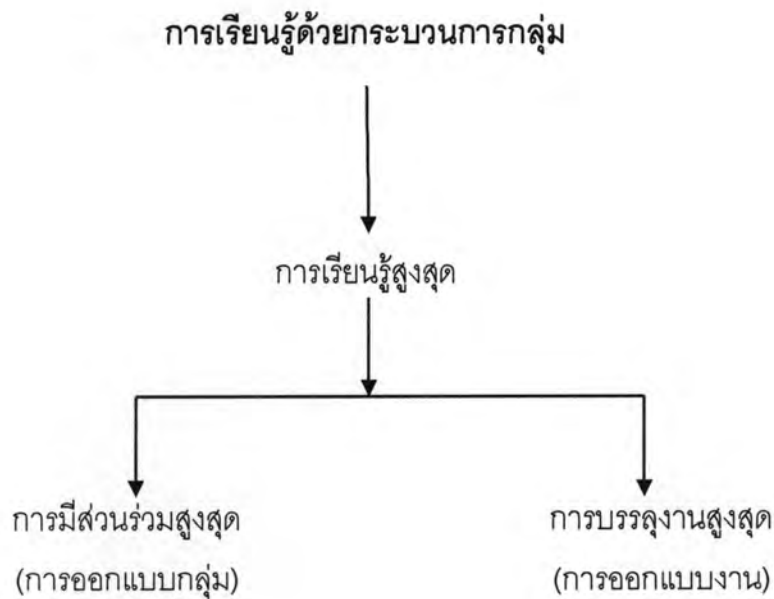
แผนภาพที่ 1 องค์ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (กรมสุขภาพจิต, 2545)



กระบวนการกลุ่ม (Group Process)

กระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งซึ่งประกอบไปกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) กระบวนการกลุ่มจะช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุด และทำให้บรรลุงานสูงสุด ดังแผนภาพที่ 2

แผนภาพที่ 2 องค์ประกอบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (กรมสุขภาพจิต, 2545)



1. การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum Participation) ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับการออกแบบกลุ่ม ซึ่งมีตั้งแต่กลุ่มเล็ก คือ 2 คน จนกระทั่งกลุ่มขนาดใหญ่ กลุ่มแต่ละประเภทมีข้อดีและข้อจำกัดแตกต่างกันไป ดังตารางที่ 2 ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมของแต่ละองค์ประกอบ ฉะนั้นผู้สอนจึงต้องพิจารณาตามจำนวนผู้เรียน

ตารางที่ 2 ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด จำแนกตามประเภทของกลุ่ม

ประเภทกลุ่ม	ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน (Pair Group)	ผู้เรียนจับคู่กันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น นำเสนอประสบการณ์ หรือฝึกปฏิบัติโดยทำพร้อมๆ กันใช้เวลาไม่มาก	ขาดความหลากหลายทางความคิด และประสบการณ์ เพราะเป็นการแลกเปลี่ยนกันเพียง 2 คน
กลุ่ม 3 คน (Triad Group)	ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ชัดเจน อาจหมุนเวียนบทบาทกันได้	ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามบทบาท และสามารถเรียนรู้ได้ครบทุกบทบาท	ขาดความหลากหลายและความกระฉับกระชวย บ้าง อาจใช้เวลามากในการสลับบทบาท
กลุ่มย่อยระดมสมอง (Buzz Group)	เป็นการรวมกลุ่ม 3-4 คน ใช้วิธีรวมกลุ่มง่ายๆ เช่น นั่งใกล้ๆ กัน ก็หันหน้าเข้าหากัน เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกัน	ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกันในระยะสั้นๆ โดยไม่ต้องการข้อสรุปหรือข้อสรุปไม่ลึกซึ้งมากนัก	ขาดความลึกซึ้ง เพราะไม่มีการอภิปรายกันมาก หรือลึกซึ้ง
กลุ่มเล็ก (Small Group)	เป็นการจัดกลุ่ม 5-6 คน ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจนลุล่วง	ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอภิปรายอย่างลึกซึ้งจนได้ข้อสรุป	ใช้เวลามาก ถ้ามีการกำหนดบทบาททุกคน จะมีส่วนร่วมตามบทบาทที่กำหนด แต่ถ้าไม่มีบางคนอาจมีส่วนร่วมน้อย
กลุ่มใหญ่ (Large Group)	เป็นการอภิปรายในกลุ่ม 15-30 คน	ต้องการให้เกิดการโต้แย้งหรือการรวบรวมความคิดเห็นจากกลุ่มย่อยเพื่อหาข้อสรุป	บางคนอาจให้ความสนใจหรือมีส่วนร่วมน้อย ใช้เวลามาก

ตารางที่ 2 (ต่อ) ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด จำแนกตามประเภทของกลุ่ม

ประเภทกลุ่ม	ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่มไขว้ (Cross-over Group)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน โดยแยกให้ ผู้เรียนทำกิจกรรม เฉพาะบางกลุ่มจนมี ความเชี่ยวชาญ จากนั้นจึงให้ผู้เรียน จากแต่ละกลุ่มมา รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ เพื่อบูรณาการ	เพื่อให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพ ของตนเองในการสร้าง ความรู้ ผู้เรียนจะมีส่วน ร่วมและได้เนื้อหามาก	ใช้เวลามากอาจมี ความรู้ที่ตกหล่น
กลุ่มแบ่งย่อย (Sub Group)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน จากกลุ่ม 8- 12 คน แบ่งเป็นกลุ่ม ย่อย 3-4 คน เพื่อให้ การทำงานกลุ่มแต่ละ อย่าง (ที่ไม่เหมือนกัน) จากนั้นจึงให้กลุ่มย่อย มารวมกันเพื่อบูรณา การ	ไม่มีวิทยากรประจำกลุ่ม ย่อย หลังแบ่งกันทำงาน แล้วจะมาสรุปความเห็น ในกลุ่มใหญ่	ในการทำงานกลุ่มใหญ่ ต้องใช้วิทยากรประจำ กลุ่มย่อยดำเนินการ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ ของเรื่องที่เรียน
กลุ่มปิรามิด (Pyramid Group)	รวบรวมความคิดเห็น เริ่มจากกลุ่ม 2-4 คน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ขึ้นไป เป็นขั้นๆ จนครบทั้งชั้น	สร้างความตระหนัก และ ความเข้าใจในความรู้สึ นึกคิดของแต่ละกลุ่ม หรือฝ่าย	ขาดข้อสรุป หรือความ ลึกซึ้ง

โดยสรุปการออกแบบกลุ่มเพื่อการมีส่วนร่วมสูงสุดและให้มีประสิทธิภาพมีหลักที่ผู้สอนควรพิจารณา ดังนี้

1. ความยากง่ายในการมีส่วนร่วม กลุ่ม 2 คน มีส่วนร่วมได้มากกว่ากลุ่มอื่นๆ
2. ความลึกซึ้งของการแสดงความคิดเห็นหรือผลงาน กลุ่มเล็กสมาชิกจะสามารถแสดงความคิดเห็นได้ลึกซึ้งมากกว่ากลุ่มที่มีขนาดเล็กลงมา
3. การจัดสรรบทบาทของผู้เรียนในการเข้ากลุ่มแต่ละประเภท โดย
 - 3.1 ไม่มีการกำหนดบทบาทในกลุ่ม 2 คน กลุ่มย่อยระดมสมองและกลุ่มใหญ่
 - 3.2 มีการกำหนดบทบาทในกลุ่ม 3 คน และกลุ่มเล็ก

การที่ผู้สอนออกแบบกลุ่มที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในแต่ละชั่วโมงสอน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการมีส่วนร่วมตามลักษณะกลุ่มแต่ละประเภท การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้มาก มีการเคลื่อนไหวในการเรียนรู้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ และสนใจอย่างต่อเนื่อง

2. การบรรลุงานสูงสุด (Maximum Performance) ถึงแม้ผู้สอนจะออกแบบกลุ่มให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มผู้เรียนบรรลุงานสูงสุดได้ คือ การออกแบบงานซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจะต้องจัดทำเป็นใบงาน ใบความรู้ ที่กำหนดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแผนการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญของการกำหนดงาน 3 ประการ คือ

1. การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มอย่างไร เพื่ออะไร ใช้เวลานานน้อยแค่ไหน เมื่อบรรลุงานแล้วจะให้ทำอะไรต่อ เช่น เตรียมนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เป็นต้น
2. การกำหนดบทบาทของกลุ่มหรือสมาชิกให้ชัดเจน โดยทั่วไปกำหนดบทบาทในกลุ่มย่อย ควรให้แต่ละกลุ่มมีบทบาทที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวมในกลุ่มใหญ่จะเกิดการขยายการเรียนรู้ทำให้ใช้เวลาไม่มากในการเรียนรู้ และไม่น่าเบื่อ การกำหนดบทบาทแต่ละกลุ่มให้ทำกิจกรรมยังรวมถึงการกำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่มด้วย เช่น การแสดงบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์หรือเป็นตัวแทนกลุ่มในการนำเสนอผลงานของกลุ่มหน้าชั้นเรียน เป็นต้น

3. การกำหนดโครงสร้างของงานที่ชัดเจน บอกรายละเอียดของกิจกรรม และบทบาท โดยทำเป็นกำหนดงานที่ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียน หรือทำเป็นใบงานมอบให้กับกลุ่ม โดยจัดทำเป็นใบงาน ใบชี้แจง หรือใบความรู้ ซึ่งการออกแบบใบงาน ใบชี้แจง หรือใบความรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มทำงานได้สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยมีกรอบการทำงานที่ชัดเจน หรือสร้างเป็นตารางการวิเคราะห์ให้กลุ่มซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- ใบงาน เป็นข้อความกำหนดงานที่มีรายละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งส่วนใหญ่จะทำงานในกลุ่มเล็ก หรือกลุ่มย่อยระดมสมองทำงานกลุ่มได้สำเร็จ ผลงานที่ได้จากการทำงานตามที่กำหนดในใบงานจะเป็นข้อสรุปที่มีความหมายลึกซึ้ง เป็นไปตามประเด็นที่ผู้สอนต้องการ ใบงานใช้มากในกิจกรรมขององค์ประกอบสะท้อน / อภิปราย และการทดลอง / ประยุกต์แนวคิด และมีผลอย่างมากต่อการที่ผู้เรียนจะทำงานได้สำเร็จในเวลาที่กำหนด และตรงตามวัตถุประสงค์

- ใบชี้แจง เป็นคำชี้แจงในการทำกิจกรรมกลุ่ม มีรายละเอียดไม่มากนัก จึงไม่จำเป็นต้องจัดทำเป็นใบงาน ผู้สอนอาจเขียนกระดาน หรือแผ่นใส ให้ผู้เรียนอ่านพร้อมกันใช้มากในกิจกรรมขององค์ประกอบประสบการณ์ หรือการประยุกต์แนวคิด ซึ่งใบชี้แจงที่ดีควรมีลักษณะเป็น ข้อความสั้นกระชับรัด ได้ใจความ และการกำหนดกิจกรรมต้องตรงกับองค์ประกอบ เช่น ให้ผู้เรียนได้นำเสนอประสบการณ์ หรือได้ประยุกต์ความคิดรวบยอด

อลิศรา ชูชาติ (2549) ได้เสนอแนวคิดพื้นฐานของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ ครูต้องตระหนักว่าผู้เรียนทุกคนมีพื้นความรู้ ประสบการณ์ แนวคิดที่เป็นลักษณะเฉพาะของตน ครูได้เรียนรู้จากผู้เรียนด้วยกันจะช่วยขยายแนวคิด ประสบการณ์และความรู้ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

2. ทุกคนต้องเป็นผู้สอนทุกคนเป็นผู้เรียน ผู้เรียนแต่ละคนมีศักยภาพในการคิด การเรียนรู้ ค่านิยม และความน่าเชื่อที่เป็นของตนเอง ดังนั้น การเรียนรู้ซึ่งกันและกันจะเป็นการขยายโลกทัศน์ของทุกคนได้เป็นอย่างดี ทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนจะต้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ที่ดี มีการสื่อสารที่แท้จริง มีความเคารพนับถือศรัทธาต่อกันโดยยอมรับความรู้สึกและความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3. การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยครูผู้สอนต้องส่งเสริมและสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการแสดงออกของผู้เรียน

4. การเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับชุมชนทุกระดับ ผู้สอนต้องพยายามจัดการเรียนการสอนและประสบการณ์ของบุคคลกับสถานการณ์ต่างๆ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ปัญหา การกำหนดแนวทางในการแก้ปัญหา รวมทั้งการกำหนดบทบาทของตนเองในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นๆ

5. การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้เป็นลักษณะของการกระทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมให้ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทุกรูปแบบทุกขั้นตอน โดยการลงมือกระทำ

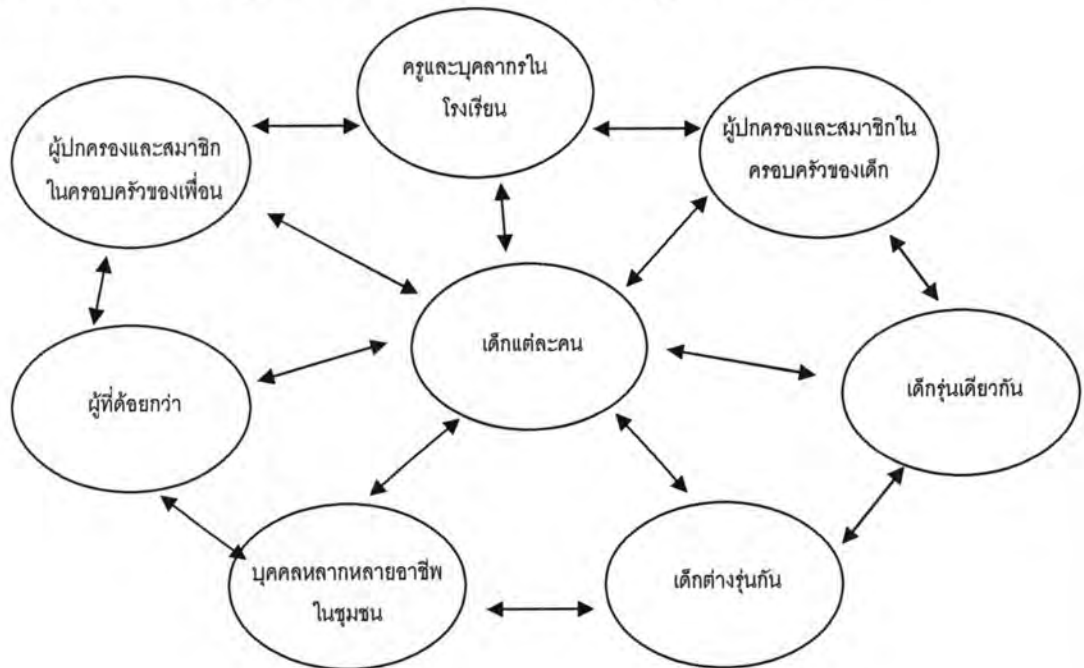
6. พลังของการเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และการเรียนรู้จากผู้อื่น จะช่วยก่อให้เกิดความเข้าใจสภาพการณ์ที่เป็นจริง การนำแนวคิด ความรู้ ประสบการณ์

ของทุกฝ่ายมาผนึกกำลังกำหนดเป้าหมายร่วมกัน ร่วมกันคิดวางแผนทางในการแก้ปัญหา และร่วมรับผิดชอบดำเนินการร่วมกัน ผู้เรียนจะรู้สึกถึงพลังที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้

7. มุ่งพัฒนาความคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้จากกระบวนการนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์สถานการณ์ที่เป็นจริงรวมทั้งตระหนักในความสัมพันธ์ของปัญหาต่างๆที่เชื่อมโยงสัมพันธ์จากระดับบุคคลสู่ระดับสังคม และประเทศชาติ และสัมพันธ์กับส่วนต่างๆของสังคม

สุมนทนา พรหมบุญ และคณะ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การที่เด็กแต่ละคนมีส่วนร่วม และการมีส่วนร่วม ก็คือ การที่เด็กเอาจิตใจร่วมซึ่งทำให้ตัวเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากให้รู้ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ผู้เรียนแต่ละคนมีโอกาสร่วมกิจกรรมกับบุคคลหลายระดับและศูนย์กลางของการเรียนการสอนดังแผนภาพต่อไปนี้

แผนภาพที่ 3 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (สุมนทนา พรหมบุญ และคณะ, 2541)



นอกจากนี้แนวคิดและหลักการสอนจะต้องประกอบด้วย

1. การเรียนเป็นกลุ่ม
2. การใช้คำถามเป็นสื่อให้คิด
3. การให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงาน
4. การช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการโดยการเสริมด้วยสื่อสาขาต่างๆ
5. การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างชัดเจน คือกระบวนการเรียนรู้ที่จัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติจากแหล่งความรู้ที่หลากหลายและสัมพันธ์กับชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพของตนในด้านความรู้ ความคิด ประสบการณ์ เพื่อนำมาพร้อมแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายประสบการณ์ของตน และการเคารพซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การร่วมกับผู้อื่นในการวางแผนแก้ปัญหาให้บรรลุผล

ขั้นตอนและกระบวนการการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

อลิศรา ชูชาติ (2544) ได้กล่าวถึงขั้นตอนและกระบวนการของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

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

เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่ครูสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีมากมายหลายเทคนิค ดังสรุปได้ต่อไปนี้

1. บันทึกรายกิจกรรม (Activity Profile) เป็นการซักถามสัมภาษณ์หรือสังเกต สทนทนาอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน เช่น เมื่อวานดูโทรทัศน์เรื่องอะไร วันนี้จะดูเรื่องอะไร เรื่องที่ดูเกี่ยวกับอะไร สนุกหรือไม่ เป็นต้น

2. การระดมสมอง (Brainstorming) เป็นการใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสดงความคิดเห็นโดยปราศจากการตัดสินใจหรือการประเมินความคิดเห็นนั้น

3. กรณีศึกษา (Case Studies) เป็นการให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายจากกรณีศึกษาหรือสถานการณ์จริงจากชุมชนได้

4. การสำรวจชุมชน (Community Surveys) เป็นการสำรวจและสังเกตเพื่อสำรวจสิ่งที่ต้องการศึกษาในชุมชนของตน เช่น ลักษณะชุมชน การประกอบอาชีพ จำนวนบ้านที่มีโทรทัศน์ รายการที่ได้รับความนิยมมากในชุมชน เป็นต้น ในระหว่างการสำรวจจะมีการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การซักถาม สังเกต การบันทึก เป็นต้น

5. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการตั้งคำถามเพื่อสนทนากับชาวบ้านที่เป็นผู้รู้เรื่องนั้นหรือเคยประสบปัญหาในเรื่องนั้น โดยใช้คำถามอย่างไม่เป็นทางการหรือคำถามปลายเปิดซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการตั้งคำถาม เช่น ที่บ้านมีโทรทัศน์จำนวนกี่เครื่อง ดูโทรทัศน์ในแต่ละวันบ่อยเพียงใด สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปเมื่อดูโทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งเป็นเทคนิคที่ทำได้ง่ายและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ให้ข้อมูล

6. การนำเสนอความก้าวหน้าของการทำรายงาน (Presentation of a progress report) เป็นการนำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติว่ามีความก้าวหน้าอย่างไร เป็นการรายงานผลการปฏิบัติตนเมื่อดูโทรทัศน์ที่บ้านว่ามีวิธีการเลือกดูรายการอย่างไร รายการใดดูแล้วเกิดความรู้สึกดีอย่างไรตามรายการนั้น มีปัญหาอุปสรรคอย่างไรในการเลือกดูรายการที่เหมาะสมกับวัยของตนเอง เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้อื่นได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งจะช่วยให้ผู้ปฏิบัติได้แนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา หรือถ้าผลดำเนินงานเป็นไปด้วยดีก็จะเป็นแนวทางให้แก้ปัญหาให้แก่ผู้อื่นและได้รับการเสริมแรงจากผู้ร่วมกิจกรรมก่อให้เกิดกำลังใจในการปฏิบัติต่อไป

7. การเดินสำรวจอย่างมีระบบ (Systematic Walk) เป็นการเดินและสังเกตในชุมชน เพื่อสังเกตโครงสร้างของชุมชนหรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นมากกว่าการพูดคุยหรือสัมภาษณ์ซึ่งจะทำให้ได้พบกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง

8. การทำตาราง (Time Line) เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ต่างๆในแต่ละช่วงเวลาแสดงหรืออธิบายเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในรูปตารางเวลาที่เกิดเหตุการณ์สำคัญในชุมชน โดยได้จากการ

ทำกิจกรรมสำรวจข้อมูล เช่น การทำตารางแสดงจำนวนโทรทัศน์และขนาดหน้าจอโทรทัศน์ที่แต่ละบ้านมี รายการโทรทัศน์ที่แต่ละบ้านดู รายการโทรทัศน์ที่เด็กดู เป็นต้น เพื่อนำมาใช้ในการระดมความคิดเห็นหรืออภิปรายเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการศึกษา

9. การแสดงละคร (Dramatization) เป็นการให้ผู้เรียนแสดงละครซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเนื้อหาและบทละครที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ทำให้เรื่องราวนั้นมีชีวิตขึ้นมาและสามารถทำทั้งผู้แสดง และผู้ชมเกิดความเข้าใจ และจดจำเรื่องนั้นได้นาน (ทิตนา แชมมณี, 2544)

10. บทบาทสมมุติ (Role Playing) เป็นการสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมุติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกมาตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดง มาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้ และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546)

11. สถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นการให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกา การเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง (ทิตนา แชมมณี, 2544)

12. เกม (Game) เป็นการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่นเกม วิธีการเล่นเกม และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ (ทิตนา แชมมณี, 2544)

ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

อลิศรา ชูชาติ (2549) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแตกต่างจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ผ่านมามุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาเป็นสำคัญ แต่กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้ มุ่งเน้นให้ครูจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้นักเรียนได้วิเคราะห์ ประสบการณ์ สาเหตุของปัญหา และสามารถที่จะตัดสินใจเลือก ตลอดจนริเริ่มสร้างสรรค์แนวทางการแก้ปัญหา รวมทั้งการวางแผนการจัดการส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และที่สำคัญยิ่ง คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสามารถของตนเองเพื่อไปสู่การเห็นคุณค่าของตนเอง

Yvonne Rojer และ Sara Prince (2004 อ้างถึงในดาวใจ อินทร์จันทร์, 2543) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้น คือ การที่ผู้สอนเปลี่ยนแปลงบทบาทของตน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนคิด ตัดสินใจสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนได้มีความสัมพันธ์หรือทำงานร่วมกับผู้อื่น อีกทั้งให้นักเรียน ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งครูจะต้อง ยอมรับการตัดสินใจของนักเรียนครูเป็นเพียงผู้คอยกระตุ้นและเตรียมจัดหาทรัพยากรในการเรียนรู้ ให้พร้อม เพื่อให้ให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการกระบวนการเรียนรู้ทุกขั้นตอนด้วยตนเอง ก็ จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

สุมณฑา พรหมบุญ และ อรพรรณ พรสีมา กล่าวว่า การเรียนรู้จากครูซึ่งเน้นเนื้อหาวิชา เป็นหลักในการสอน ย่อมไม่เพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะ ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคมเป็นไปอย่างรวดเร็วสิ่งที่เรียนรู้ในโรงเรียนอาจล้าสมัยในเวลาไม่ มากนัก และเพื่อเป็นการสร้างมิติใหม่ทางการศึกษา "การศึกษา100%" "การศึกษาตลอดชีพ" และ "สังคมแห่งการเรียนรู้" หนทางที่จะไปสู่มีติดังกล่าวได้ก็โดยการสอนให้ผู้เรียนสามารถแสวงหา ความรู้ได้ด้วยตนเองผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย และยืดหยุ่นได้เรียนรู้จาก ครู ผู้ปกครอง ชุมชนและสิ่งต่าง ๆ รอบตัวผู้เรียน เป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง เหตุผล ที่สนับสนุนให้นำวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในโรงเรียนอาจกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. ความรู้และความจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกถูกค้นพบใหม่เสมอๆ ความเปลี่ยนแปลง เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีที่จะแสวงหา ความรู้ด้วยตนเอง

2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริงเพราะ ลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การจัดการ การเป็นผู้นำ ผู้ตามและที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน มากที่สุดวิธี หนึ่ง

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้นักเรียนได้ ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วย ให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษาและต่อสังคม

4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียนเพราะนักเรียนทุกคนจะได้ ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วน ร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อนๆ ปัญหาทาง วินัยจึงลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด

5. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งชั้นสูงขึ้น การช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้เรียน ได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้รับการฝึกฝน ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการบันทึกความรู้ ทักษะการคิด ทักษะการจัดการกับความรู้ ทักษะการแสดงออก ทักษะการสร้างความรู้ใหม่ และทักษะการทำงานอื่น สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาไปสู่การเป็นคนเก่ง ดี และมีความสุข ซึ่งเป็นสิ่งที่ครู ผู้ปกครอง และสังคมปรารถนาอย่างยิ่ง ครูจึงต้องแสวงหาแนวทางที่จะนำเทคนิควิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน

สุภณทนา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1. ความรู้และความจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกถูกค้นพบใหม่ๆ เสมอความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับฝึกหัดต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติ ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนมากที่สุด
3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และสังคม
4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียนเพราะนักเรียนทุกคนจะได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อนๆ ปัญหาทางวินัยจึงลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540) ได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปใช้ในการบูรณาการร่วมกับวิชาอื่นพบว่า

1. นักเรียนสนใจและสนุกสนาน
2. เกิดความตระหนักในปัญหาที่เกิดขึ้น และร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น
3. นักเรียนเกิดความภูมิใจร่วมกันและเห็นคุณค่าซึ่งกันและกันอย่างแท้จริง

4. ครูและนักเรียนได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน

แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จึงเป็นแนวคิดกระแสใหม่ของการเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เน้นความจำ มาเป็นลงมือปฏิบัติตั้งแต่สืบค้นข้อมูล หาความเข้าใจ และสรุปความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ซึ่งครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุนและสร้างบรรยากาศให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้และทำกิจกรรม ซึ่งเป็นแนวคิดที่น่าจะมีความเป็นไปได้สูงในการสร้างเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกบริโภคสื่อโทรทัศน์

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ดังนั้นเพื่อให้ นักเรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นั้น ต้องใช้การเรียนการสอนที่เข้าถึงจิตใจของผู้เรียน คือ ต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีจิตใจเข้าร่วมกับเรื่องที่เรียนทำให้ตนเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม เกิดความร่วมมือกันระหว่างครูและนักเรียน ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน ในการวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาอย่างมีระบบ นอกจากนี้ผู้เรียนยังได้มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ คิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติจากแหล่งความรู้ที่หลากหลายและสัมพันธ์กับชีวิตจริง ได้แสดงศักยภาพของตนในด้านความรู้ ความคิด ประสบการณ์ เพื่อนำมาร่วมแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายประสบการณ์ของตน และการเคารพซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การร่วมกับผู้อื่นในการวางแผนแก้ปัญหาให้บรรลุผล

สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนเพียงบางส่วนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นจึงได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมใหม่ ซึ่งมีอยู่ 4 ขั้นตอน ได้แก่

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

ขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ : ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับความรู้ เรื่องสื่อโทรทัศน์ที่ได้เรียนรู้ โดยนำบทเรียนที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการ

ปฏิบัติงาน และนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติจริง โดยใช้เทคนิคการเล่นเกม (Game) การระดมสมอง (Brainstorming)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความรู้ : สำหรับขั้นนี้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประมวลผลประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นที่ 1 ขั้นนำ และขั้นที่ 2 ขั้นคิดแล้วทำ จากนั้นนำประสบการณ์ที่ได้ไปสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ : ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่ได้รับไปใช้ปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถที่จะตัดสินใจเลือกรับชมรายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับตนเองได้

ตอนที่ 2 สื่อโทรทัศน์

ประเภทของสื่อโทรทัศน์

กองเกษตรสารสนเทศ (การประชุมการจัดการความรู้: ชุมชนนักปฏิบัติ (CoP)) ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า สื่อ ไว้ดังนี้ สื่อ หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร เป็นตัวกลางนำสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ซึ่งอาจเป็นคำพูด คำสั่งด้วยวาจา ระเบียบข้อบังคับ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพสัญลักษณ์ การแสดงท่าทางต่างๆ

ปรารธนา ชันธโคทัย ได้ให้ความหมายไว้ว่า รายการโทรทัศน์ หมายถึง รายการที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ในช่อง 3, 5, 7, 9 และ ITV (ซึ่งปัจจุบันเปลี่ยนเป็นสถานี Thai PBS) และโทรทัศน์บอกรับเป็นสมาชิก ซึ่งมีทั้งหมด 12 ประเภทรายการ ดังนี้ รายการธรรมะ รายการบันเทิง รายการข่าว รายการสำหรับเด็ก รายการทางการศึกษา รายการสำหรับแม่บ้านและสุขภาพสตรี รายการสนทนา รายการสารคดี รายการกีฬา รายการถ่ายทอดสด การ์ตูน และภาพยนตร์ ละคร

สรุป ความหมายของสื่อโทรทัศน์ในงานวิจัยฉบับนี้ หมายถึง รายการและโฆษณาประเภทต่างๆที่แพร่ภาพผ่านทางโทรทัศน์ใช้ระบบเส้นสีโทรทัศน์ของประเทศไทย (PAL) โดยนำเสนอมานทางสถานีโทรทัศน์ NBT (สถานีโทรทัศน์ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์) สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์ Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ช่อง 9) สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

ในการจำแนกสถานีโทรทัศน์ตามลักษณะของเป้าหมายและประเภทของการประกอบการ นั้น หลักเกณฑ์สำคัญของการจำแนกประเภทอยู่ที่เป้าหมายขององค์กรหรือบริษัทที่ดำเนินกิจการ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และในเรื่องที่มาของรายได้ของสถานี ซึ่งแต่ละประเภทได้วางแนวทางไว้แตกต่างกันตั้งแต่แรกเริ่มในการดำเนินการสถานี โดยสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภท (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550) คือ

1. โทรทัศน์ของรัฐ (State Television) รัฐบาลเป็นผู้ให้สัมปทานอภิสิทธิ์กิจการดำเนินการแก่เอกชน แต่เนื้อหาและรูปแบบรายการอยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐ รายได้ส่วนใหญ่ของสถานีมาจากงบประมาณที่รัฐบาลจัดสรรให้ เช่น NBT (สถานีโทรทัศน์ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์) สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 และ สถานีโทรทัศน์ Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ช่อง 9)

2. โทรทัศน์ของสาธารณะหรือโทรทัศน์บริการสาธารณะ (Public Service Television) โดยมีองค์กรของรัฐเป็นเจ้าของและมีการดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นอิสระจากการแทรกแซงหรือควบคุมโดยตรงของรัฐ ไม่มีโฆษณา มีรายได้จากงบประมาณของรัฐและจากส่วนแบ่งรายได้ของวิทยุโทรทัศน์เอกชน เช่น BBC ของอังกฤษ PBS ของสหรัฐอเมริกา และ NHK ของญี่ปุ่น เป็นต้น สำหรับโทรทัศน์ประเภทนี้ในประเทศไทย คือ สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS

3. โทรทัศน์ของชุมชน (Community Television) ดำเนินการโดยกลุ่มองค์กรชุมชนเป็นเจ้าของ และชุมชนมีส่วนร่วมในรายการต่างๆที่นำเสนอ รายได้มาจากสมาชิกในชุมชน เงินบริจาคหรือกองทุนของรัฐหรือเอกชนที่สนับสนุน เช่น โทรทัศน์ชุมชนในออสเตรเลีย แคนาดา และสหรัฐอเมริกา เป็นต้น สำหรับโทรทัศน์ประเภทนี้ไม่มีในประเทศไทย

4. โทรทัศน์ของเอกชนหรือโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ (Commercial Television) การดำเนินการของสถานีดำเนินการโดยบริษัทเอกชน รายได้ของสถานีมาจากการเก็บค่าโฆษณา การขายหรือการให้เช่าเวลาออกอากาศ และมีรายได้จากการขายสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ ที่สืบเนื่องมาจากรายการโทรทัศน์ สถานีโทรทัศน์ของเอกชนในประเทศไทย ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

5. โทรทัศน์ระบบบอกรับสมาชิก (Subscription Television) ดำเนินการภายใต้การดูแลของบริษัทเอกชนเช่นเดียวกับโทรทัศน์เอกชนแต่เป็นการนำเสนอรายการสำหรับผู้ชมเฉพาะกลุ่ม ผู้ที่จะสามารถดูรายการของโทรทัศน์ประเภทนี้ได้จะต้องเสียค่าสมาชิกในการรับชมรายการ ซึ่งอาจจะต้องจ่ายเป็นรายเดือน รายปี หรือเฉพาะรายการที่ดู ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่ตกลงไว้กับทางสถานี เช่น สถานีโทรทัศน์ True Visions (เดิมคือ UBC) และ สถานีโทรทัศน์ PTV เป็นต้น

เป้าหมายของสื่อโทรทัศน์แต่ละประเภท

เนื่องจากสถานีโทรทัศน์แต่ละสถานีแตกต่างกันตามประเภทเป้าหมายขององค์กรหรือบริษัทที่ดำเนินกิจการ อีกทั้งแหล่งที่มาของรายได้ก็แตกต่างกันอีกด้วย ดังนั้นแต่ละสถานีจึงจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายของรายการโทรทัศน์ให้สอดคล้องกับประเภทของตนเอง รายละเอียดตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เป้าหมายของสื่อโทรทัศน์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550)

สถานีโทรทัศน์	เป้าหมาย/ วัตถุประสงค์	กลุ่มผู้ชม	แนวรายการ หลัก	รายการเด่น
1. NBT (สถานีโทรทัศน์ ช่อง 11 กรม ประชาสัมพันธ์)	- ประชาสัมพันธ์ ข่าวสารของรัฐและ รัฐบาล - ส่งเสริมการศึกษา และ ศิลปวัฒนธรรม	ข้าราชการ ประชาชน ทั่วไป และ เกษตรกร	- ข่าวสารและ ความรู้ - การ ถ่ายทอดสด ต่างๆ - กีฬา	- ข่าวและความรู้ - เพลงไทย ไทย เดิม และเพลง คลาสสิก - รายการเฉพาะ กิจ
2. สถานีวิทยุ โทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 5	- ผูกเจ้าหน้าที่ทหาร ด้านการสื่อสาร - ประชาสัมพันธ์ กิจการของทหาร	ผู้ใหญ่มี การศึกษากลุ่ม กลาง-ล่าง และคนไทยใน ต่างประเทศ	- บันเทิงและ ปฏิกณะ บันเทิง - กีฬา-ดนตรี	- เกมโชว์และ ปฏิกณะบันเทิง - เพลงไทยสากล และเพลงลูกทุ่ง
3. Modern Nine TV (องค์การ สื่อสารมวลชน แห่งประเทศไทย ช่อง 9)	- ประกอบธุรกิจสื่อ โทรทัศน์ - เป็นสื่อบันเทิง - สื่อสารเชื่อมโยง และพัฒนาสังคม	ผู้ใหญ่มี การศึกษากลุ่ม กลาง-สูง เด็กและวัยรุ่น ระดับกลาง- ล่าง	- ข่าวสารและ ความรู้ - บันเทิง- ดนตรี - เด็ก-กีฬา- สังคม	- ข่าวและความรู้ - การ์ตูนญี่ปุ่น - สารคดี - สารบันเทิง - รายการ เกี่ยวกับสังคม

ตารางที่ 3 (ต่อ) เป้าหมายของสื่อโทรทัศน์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550)

สถานีโทรทัศน์	เป้าหมาย/ วัตถุประสงค์	กลุ่มผู้ชม	แนวรายการ หลัก	รายการเด่น
4. ไทยทีวีสีช่อง 3	- ประกอบธุรกิจสื่อ โทรทัศน์ - เป็นสื่อบันเทิง	ผู้ใหญ่/วัยรุ่น ชนชั้นกลางใน เมือง	- บันเทิง ละคร เกม โชว์ - ปกิณกะ บันเทิง	- ละครภาคค่ำ และเย็น - ปกิณกะบันเทิง - เกมโชว์
5. สถานีโทรทัศน์ สีทองทัพบกช่อง 7	- ประกอบธุรกิจสื่อ โทรทัศน์ - เป็นสื่อบันเทิง	ผู้ใหญ่/วัยรุ่น ระดับล่างใน ชนบทและใน เมือง	- บันเทิง ละคร เกม โชว์ - ปกิณกะ บันเทิง	- ละครภาคค่ำ และเย็น - ปกิณกะบันเทิง
6. ทีวีไทย ทีวี สาธารณะ Thai PBS	- ประกอบธุรกิจสื่อ โทรทัศน์ - เป็นสื่อด้านสาระ และบันเทิง	ผู้ใหญ่/วัยรุ่น ชนชั้นกลางใน เมือง	- ข่าวและ สาระ 70% - บันเทิง 30%	- ข่าว - สารคดี - สาระบันเทิง

องค์ประกอบหลักของสารที่ปรากฏในสื่อ

สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อสารมวลชนแขนงหนึ่งที่ใช้องค์ประกอบต่างๆ เข้ามาช่วยไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของมุมกล้องที่ใช้ถ่ายทำ ระยะเวลาที่ถ่ายทำ หรือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการแก้ไขหรือเพิ่มเติมให้ภาพดึงดูดความสนใจยิ่งขึ้น แต่องค์ประกอบหลักหลักของสารที่ปรากฏในสื่อจะมี 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. คำ การคัดเลือกคำที่เหมาะสมสามารถสร้างข้อมูลข่าวสารที่มีประสิทธิผลได้ด้วย
ตัวอย่างเช่น
 - หัวเรื่องจะเป็นตัวบอกว่า ข่าว บทความ หรือรายการนั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร การใช้ถ้อยคำดึงดูดความสนใจจะทำให้เราอยากดูเนื้อหาสาระของรายการข้างในด้วย

- การบรรยายด้วยถ้อยคำและสำนวนที่เหมาะสม สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกกับผู้ชมได้ดี
2. ภาพ การใช้ภาพต่างๆ ประกอบในการสื่อสารสามารถสร้างผลกระทบกับการรับรู้ของผู้ชมได้ต่างๆ กันไป ตัวอย่างเช่น
 - โดยทั่วไปคนมักสนใจภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าภาพที่มีขนาดเล็ก
 - ภาพของบุคคลที่เป็นที่รู้จักในสังคมจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากกว่าภาพของบุคคลที่ไม่เป็นที่รู้จัก
 - การจัดวางภาพบุคคลหรือสิ่งของให้อยู่ไกลใกล้แตกต่างกันจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าบุคคลหรือสิ่งของที่อยู่ใกล้มีความสำคัญกว่าบุคคลหรือสิ่งของที่อยู่ไกล
 3. เสียง การใช้เพลงหรือเสียงต่างๆ เพื่อให้มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม เช่นเดียวกันกับการใช้คำ และภาพ ตัวอย่างเช่น
 - ละครสยองขวัญนิยมใช้เสียงที่น่ากลัว เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเครียดและน่าหวาดกลัว
 - เสียงเพลงที่ดังและมีจังหวะสนุกสนานจะมีผลทำให้เกิดความรู้สึกตื่นตัว สดใส และอารมณ์ดี

ดังนั้นเพื่อสร้างผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชม ผู้ผลิตรายการจะต้องคัดเลือกคำ (ภาษาพูด และภาษาเขียน) ภาพ (แสง สี บรรยากาศ ฉากตัวแสดงหรือพิธีกร เสื้อผ้า ฯลฯ) และเสียง (เสียงประกอบ เสียงดนตรี และเสียงธรรมชาติ) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเศร้าเสียใจ ร้องไห้ หัวเราะขบขัน ตื่นเต้นดีใจ หรืออยากจะทำซื้สินค้าเมื่อชมโฆษณาหรือรายการนั้นๆ เป็นต้น

การจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์ในประเทศไทย

1. เรตติ้งเชิงปริมาณ

เรตติ้งในเชิงปริมาณ หรือความนิยมของผู้ชมที่มีต่อรายการโทรทัศน์ จะสำรวจความนิยมของผู้ชมรายการต่างๆ ทุกช่วง ทุกเวลา ทุกวัน เพื่อให้ทางสถานีได้นำมาวิจัยรายการของตนเอง ให้ตรงกับความต้องการของผู้ชม และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้สนับสนุนรายการในการตัดสินใจเลือกซื้อเวลาที่จะลงโฆษณาสินค้าของแต่ละสถานี การวัดความนิยมของรายการโทรทัศน์รายการหนึ่งหรือสถานีโทรทัศน์แห่งหนึ่ง สามารถหาได้โดยใช้สูตร

$$\text{Rating ของรายการ} = \frac{\text{จำนวนครัวเรือนทั้งหมดที่กำลังชมรายการ} \times 100}{\text{จำนวนครัวเรือนที่เปิดเครื่องรับโทรทัศน์ทั้งหมดในเขตนั้น}}$$

นอกจากจะใช้การวัดความนิยมของผู้ชมโทรทัศน์ในการกำหนดราคาการขายโฆษณาของสถานีโทรทัศน์แล้ว ส่วนแบ่งคนดู (Audience Share) ยังเป็นอีกข้อมูลหนึ่งที่น่ามาใช้ สถานีโทรทัศน์ใดที่มีส่วนแบ่งคนดูสูงย่อมส่งผลให้รายได้ของสถานีโทรทัศน์เพิ่มขึ้นด้วย รายละเอียด ตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สัดส่วนผู้ชมของสถานีโทรทัศน์ไทย ประจำเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 (Zento, 2551)

สถานีโทรทัศน์	สัดส่วนของผู้ชม	รายการที่ได้รับความนิยมสูงสุด
สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7	41.3 %	ละคร/ซิทคอม/ภาพยนตร์/การ์ตูน สัดส่วนผู้ชม 44.2 %
ไทยทีวีสี ช่อง 3	26.2 %	-
ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS	12.0 %	รายการวาไรตี้ สัดส่วนผู้ชม 6.7 %
Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ช่อง 9)	10.3 %	รายการสารคดี สัดส่วนผู้ชม 14.6 %
สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 5	7.3 %	- รายการแม็กกาซีน สัดส่วนผู้ชม 49.9 % - รายการเกมโชว์ คิวโชว์ สัดส่วนผู้ชม 8.8 % - รายการแนะนำสินค้าและบริการ สัดส่วนผู้ชม 7.6 %
NBT (สถานีโทรทัศน์ ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์)	2.9 %	- รายการข่าว วิเคราะห์ข่าว สัดส่วนผู้ชม 39.9 % - รายการสนทนา สัดส่วนผู้ชม 13.2 % - รายการโชว์ รายการถ่ายทอดสด สัดส่วนผู้ชม 8.9 %

2. เรตติ้งเชิงคุณภาพ

ปัจจุบันนี้ประเทศไทยได้พัฒนาการจัดเรตติ้ง หรือการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อโทรทัศน์ ในเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการจัดพื้นที่ของการนำเสนอ จัดประเภทรายการ จำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ กำหนดเวลาในการนำเสนอ การจัดทำกฎหมาย และนโยบายรองรับเพื่อคุ้มครองเด็ก ระดับเรตติ้งของรายการโทรทัศน์มีทั้งหมด 6 ระดับด้วยกัน (แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน) ดังต่อไปนี้ได้

1. รายการสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-5 ปี เป็นรายการที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี โดยเนื้อหาหลักของรายการมุ่งเน้นความสนใจ และความรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ ไม่มีภาพ เสียง และเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในเรื่อง เพศ ภาษา

พฤติกรรม และความรุนแรง เนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย 3-5 ปี

- เป็นรายการที่ส่งเสริมการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทำให้เกิดความคิดจินตนาการ
- รายการส่งเสริมการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการสร้างพื้นฐานความรู้ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา และการสื่อสารตามวัย
- การปลูกฝังศีลธรรม จริยธรรม ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาด้านจิตใจ
- การเรียนรู้ทักษะชีวิต การเรียนรู้สุขภาพแวดล้อมรอบตัว และรู้จักอารมณ์ควบคุมการแสดงออก
- ส่งเสริมการเรียนรู้ และเข้าใจความแตกต่างของสรรพสิ่งในสังคม
- ส่งเสริมให้เรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ และการปฏิสัมพันธ์ต่อกันของคนในครอบครัว



2. รายการสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี มีสัญลักษณ์รูปหน้ายิ้มอยู่ในช่องสี่เหลี่ยมด้านซ้ายมือสีเขียว ด้านขวามือมีตัวอักษร "ด" เป็นรายการที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี มีเนื้อหามุ่งเน้นความสนใจ และความรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการ หรือความบันเทิงของเด็กในช่วงวัยนี้ โดยอาจมีภาพ เสียง และเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในเรื่องพฤติกรรมและความรุนแรงได้เพียงเล็กน้อย แต่ไม่มีภาพ เสียง และเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ในเรื่องเพศและภาษา เนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย 6-12 ปี



- รายการความรู้กับการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เชื่อมโยงต่อความรู้ในสาขาต่าง
- รายการที่ส่งเสริมความคิดเป็นระบบ เป็นเหตุเป็นผล เชื่อมโยงความเปลี่ยนแปลงต่างๆ
- รายการที่ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจ และตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรมอันดีงาม ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พัฒนาลักษณะนิสัย ค่านิยมที่เหมาะสม
- ส่งเสริมการเรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างเหมาะสมในวัยเรียน
- ส่งเสริมให้เรียนรู้และเข้าใจในสภาพความเปลี่ยนแปลงของคนในครอบครัว
- ส่งเสริมการเรียนรู้และเข้าใจที่จะอยู่ร่วมกับความแตกต่าง และความหลากหลายในสังคมได้

3. รายการที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย มีรูปบ้านสีขาวอยู่ในช่องสี่เหลี่ยมสีเขียว ซ้ายมือ ด้านขวามีอักษร "ท" และมีคำว่า "ทุกวัย" อยู่ด้านล่าง รายการประเภทนี้ เป็นรายการทั่วไป สามารถรับชมได้ทุกวัย โดยเนื้อหาหลักของรายการอาจไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ เนื้อหาที่เหมาะสมของรายการทั่วไป



รายการที่เหมาะสม
สำหรับผู้ชมทุกวัย

- ส่งเสริมความคิดและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงบวก พัฒนาจิตใจ และควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์
- การสร้างความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- การสร้างความรู้ และความตระหนัก เรื่องคุณธรรมจริยธรรม
- ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริงทางสังคม
- รายการที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาตนเอง เช่น การออกกำลังกาย การเล่นกีฬา
- การรู้จักสิทธิหน้าที่ของตน และบุคคลอื่นๆ ในสังคม และสร้างให้เกิดความรัก ครอบครั้ว และชุมชน

4. รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ 13 ปี ขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 13 ปี ควรได้รับคำแนะนำ มีเครื่องหมายถูก และเครื่องหมาย ผิด (กากบาท) อยู่ในช่องสี่เหลี่ยมสีเขียว ด้านซ้ายมือ ด้านขวามีตัวอักษร "น" และด้านล่างมีตัวเลข "๑๓ (เลข 13 ไทย)" และเครื่องหมายบวก รายการประเภทนี้ เป็นรายการที่เหมาะสมสำหรับผู้ชม



รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป
ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๓ ปี ควรได้รับคำแนะนำ

ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป และผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำแก่ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 13 ปี อาจมีภาพ เสี่ยง และเนื้อหาไม่เหมาะสมในเรื่อง เพศ ภาษา ได้เพียงเล็กน้อย มีพฤติกรรม และความรุนแรงได้บ้าง หรือเป็นไปตามบริบทของเรื่อง เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มี 13 ปี ขึ้นไป มีดังนี้

- การสร้างระบบความคิด ให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์
- ส่งเสริมให้เกิดการสร้างความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- รายการที่ให้การเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมที่ตึงามต่อตนเอง และคนรอบข้าง
- ส่งเสริมให้รู้จักสภาพสังคม ทักษะการดำเนินชีวิต การแก้ปัญหาอย่างถูกต้อง ทำให้รู้จักสภาพความแตกต่างในสังคม การอยู่ร่วมกัน การเรียนรู้ระงัภัย
- การรู้จักบุคคลต่างๆ สิทธิหน้าที่ของตนเอง และบุคคลอื่นๆ ในสังคม รวมไปถึง การอยู่ร่วมกันในครอบครัวบนพื้นฐานของความรักและเข้าใจ

5. รายการที่เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี ควรได้รับคำแนะนำ มีเครื่องหมายถูก และเครื่องหมายผิด (กากบาท) อยู่ในช่องสี่เหลี่ยมด้านซ้ายมือ เช่นเดียวกับรายการประเภท น ๑๓+ แต่ด้านขวามือมีตัวอักษร "น" และตัวเลข "๑๘ (เลข 18 ไทย)" และเครื่องหมายบวก รายการประเภทนี้ เป็นรายการที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำแก่ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี มีภาพ เสี่ยง หรือเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสมในเรื่อง พฤติกรรม ความรุนแรง เพศ และการใช้ภาษาได้บ้าง โดยพิจารณาจากเจตนาของการนำเสนอ หรือเป็นไปตามบริบทของเรื่อง เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับวัย 18 ปี ขึ้นไป มีดังนี้



**รายการที่เหมาะกับผู้ชมที่มีอายุ ๑๘ ปีขึ้นไป
ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า ๑๘ ปี ควรได้รับคำแนะนำ**

- ส่งเสริมการสร้างระบบคิดอย่างเชื่อมโยงในเชิงบูรณาการ
- การสร้างความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
- เรียนรู้คุณธรรม จริยธรรมที่ตึงามของสังคม ทั้งต่อตนเองและคนรอบข้าง
- ส่งเสริมให้รู้จักสภาพสังคม และทักษะในการดำเนินชีวิต การแก้ปัญหา แสดงให้เห็นถึงผลดี ผลเสีย และไม่ชี้นำไปในทิศทางด้านใดด้านหนึ่ง
- รู้จักสภาพความแตกต่างในสังคมมิติต่างๆ และอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข
- การรู้จักบุคคล สิทธิ หน้าที่ ของตนและบุคคลอื่นในสังคม มีความรับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตย

6. รายการเฉพาะไม่เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชน มีเครื่องหมายฟ้าผ่า อยู่ในช่องสี่เหลี่ยมสีแดงด้านซ้ายมือ ด้านขวามีตัวอักษร "ฉ" ด้านบน ด้านล่าง มีข้อความว่า "เฉพาะผู้ใหญ่" รายการประเภทนี้ เป็นรายการเฉพาะผู้ใหญ่ ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน มีทั้งภาพ เสียง เพศ ภาษา พฤติกรรม ความรุนแรง และเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสม ต้องใช้วิจารณญาณในการรับชม



**รายการเฉพาะ
ไม่เหมาะสำหรับเด็กและเยาวชน**

อิทธิพลของโทรทัศน์กับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

จากงานวิจัยเรื่อง ผลของโทรทัศน์ต่อเด็ก (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2548) พบว่าเด็กที่ดูโทรทัศน์เฉลี่ยตั้งแต่ 3 ชั่วโมงต่อวันขึ้นไป จะส่งผลกระทบต่อเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ด้านร่างกาย น้ำหนักตัวมาก เพราะเมื่อดูโทรทัศน์มากก็ต้องได้ดูโฆษณาขนมมาก โฆษณาเข้าถึงเด็ก ก็ทำให้เด็กอยากซื้อมาบริโภค นอกจากนั้นการดูโทรทัศน์และนั่งนิ่งๆ นานเข้า ก็เหงาปาก อยากหยิบของใส่ปากเป็นธรรมดา การวิจัยพบว่าเด็กอ้วนมากขึ้นถึง 50 % ในระยะ 20 ปีที่โทรทัศน์เริ่มพัฒนาให้มีรูปแบบมากขึ้น น่าสนใจมากขึ้น เวลายาวขึ้น คำถามของหมอเด็กต่อเด็กที่มีปัญหาสุขภาพอื่นๆ ขณะนี้เพิ่มคำถามพฤติกรรมดูโทรทัศน์ เพราะเกี่ยวข้องกับปัญหาโรคหัวใจ เพราะโทรทัศน์ทำให้เด็กไม่เล่นชน ไม่ชอบออกกำลังกาย กล้ามเนื้อและกระดูกไม่แข็งแรง เป็นโรคหลายอย่างได้ง่ายขึ้น เช่น โรคหัวใจ, เบาหวานและอื่นๆ ตัวบ่งชี้ที่เป็นผลของการออกกำลังกายน้อยเพราะกิจกรรมตอนเด็กมีน้อย

2. ด้านสมอง เด็กในโรงเรียนอ่อนแอลงอย่างมาก อายุ 15 - 16 ที่ควรคล่องแคล่วแข็งแรง กลับเป็นว่าสู้ผู้ใหญ่อายุ 35 - 40 ปี ไม่ได้มองเห็นได้ชัด ทักษะในการอ่านลดลงมาก คะแนนของการเรียนตกต่ำลงมากในด้านของการอ่าน ตรงกับความคิดว่า "คนไม่อ่านหนังสือแยกพอกับคนที่อ่านไม่เป็น" การอ่านของเด็กที่พ่อแม่เคยอยู่ต่างประเทศ กับเด็กที่พ่อแม่ไม่เคยไปอยู่ที่ไหนนานๆ ก็พบว่าเด็กที่เดินทางไปต่างประเทศกับพ่อแม่และดูโทรทัศน์ของประเทศนั้นไม่ได้เพราะไม่รู้ภาษาท้องถิ่นต้องอ่านหนังสือแทน จะมีทักษะในการอ่านมากขึ้นเห็นได้ชัด เมื่อเทียบกับเพื่อนๆ ที่ไม่ได้เดินทางไปกับพ่อแม่ไปอยู่ต่างประเทศนานๆ นอกจากนี้เด็กที่ดูรายการโทรทัศน์ที่ใช้คำไม่สุภาพ หยาดคาย จะส่งผลให้เด็กเกิดการลอกเลียนแบบคำพูดเหล่านั้นกลายเป็นเด็กที่พูดจาไม่สุภาพได้

3. ด้านอารมณ์ การพัฒนาทางอารมณ์ของเด็กขาดเหตุผลอธิบาย เพราะเด็กที่ดูโทรทัศน์มากจะมีลักษณะทางอารมณ์แปลกไปหลายอย่าง เช่น ไม่มีอารมณ์ร่วมในเรื่องจริงๆ เห็นความรุนแรงต่างๆ เป็นเรื่องเล็กไม่น่าใส่ใจ หรือเห็นทุกอย่างน่ากลัวมากมายจนเกินเหตุที่เป็นจริง หรือมีอารมณ์ในการแสดงออกรุนแรงโดยไม่รู้ตัว เห็นภาพ, สี, อารมณ์, รูปแบบ และภาษารุนแรง ทั้งนั้นในโทรทัศน์ หรือขาดสมาธิ ในการมุ่งเฉพาะในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีอาการสมาธิสั้นตามเวลาที่โทรทัศน์กำหนดในรายการต่างๆ เช่น ครึ่งนาที, หนึ่งนาที, 5 นาที, ครึ่งชั่วโมง, หนึ่งชั่วโมง ยิ่งดูโฆษณาต่างๆ ช่วงสมาธิยิ่งสั้นลงๆ หรือมีความคิดความอ่านที่ขาดความเป็นตัวของตัวเอง แต่จะคิดตามจากสิ่งที่เคยเห็น แต่ถ้าไม่เคยเห็น อย่างอื่นก็จะคิดตามไม่ได้เลย

4. ชีวิตในบ้าน การกิน ไม่มีเวลา กินอาหารที่มีในโฆษณา กินเร็วไม่นั่งโต๊ะอาหาร อาจนอนกิน กินอาหารแห้ง ดื่มน้ำน้อย การพูดจาสนทนา ปรีชากับคนในบ้านมีน้อย พูดเรื่องสำคัญๆ นานๆ ไม่ได้ อยู่กับคน เด็กต้องมีการโต้ตอบ ต้องเคารพ ต้องทำตาม อุดหนุน แต่กับโทรทัศน์ เด็กไม่ต้องกลัว ไม่ต้องเคารพ ไม่ถูกบังคับ โทรทัศน์จึงดูเป็นเพื่อนที่ดีมากกว่าผู้ใหญ่ ถ้ามีโทรทัศน์จอใหญ่ชัดเจนสวยงามเหมือนจริง เด็กที่ไม่มีกิจกรรมอื่นเป็นทางเลือกก็คงเลือกโทรทัศน์อีก เด็กเห็นชีวิตในบ้านไม่น่าสนใจเท่าโทรทัศน์เพราะมีการพัฒนาอยู่เสมอ

5. มีพฤติกรรมแสดงออกในเรื่องเพศ และการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม โทรทัศน์ฉายภาพพฤติกรรมรักสนุกในเพศสัมพันธ์ของผู้ใหญ่ให้เด็กได้เรียนรู้ แต่ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความเสี่ยง หรือผลที่ตามมาหลังจากมีเพศสัมพันธ์ โทรทัศน์ มักฉายภาพการ มีเพศสัมพันธ์ว่าเป็นเรื่องธรรมดา สนุกสนาน ตื่นเต้น และไม่มีผลอะไรเกิดขึ้น แม้แต่ในโฆษณาสินค้าก็มักใช้เรื่องเพศเป็น จุดขาย ในการโฆษณาสินค้าและบริการ ซึ่งเด็กๆ มักอยากทำตามแบบเพื่อแสดงว่าโตเป็นผู้ใหญ่ โดยจะแต่งกายโป๊ เปลือย โชว์สัดส่วนหรือน่าออก มากขึ้น เพื่อให้เป็นที่สนใจและดึงดูดทางเพศ เป็นต้น

ลักษณะรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

ปัจจุบันนี้สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพราะการสื่อสารที่ก้าวไกลรวดเร็ว ไร้พรมแดน ทำให้รายการโทรทัศน์ต่างแข่งขันกันเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า มีการนำเสนอเนื้อหาของรายการทั้งคุณและโทษ ดังนั้นผู้ชมจะต้องเลือกรายการให้เหมาะสมกับวัยของตนเอง และเพื่อให้เกิดความรู้หรือแรงบันดาลใจใหม่ๆ ที่มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของเรา รายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก อาจแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. รายการที่กระตุ้นความสนใจ รายการโทรทัศน์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็กๆ จะเป็นประโยชน์และช่วยในการพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างมาก เช่น รายการสำหรับเด็ก จะช่วยกระตุ้นให้เด็กๆ เกิดความสนใจในสิ่งยคนตรี หรือสนใจความรู้ความสามารถที่เด็กคนอื่นๆ ออกมาแสดง

2. รายการที่ดูแล้วสบายใจ รายการโทรทัศน์ที่ดูแล้วทำให้เกิดความสงบ สบายใจ อารมณ์ดี ร่าเริง ไม่วุ่นวายนั้น นับเป็นรายการที่มีคุณค่าเพราะการที่เราดูรายการเหล่านี้มากกว่ารายการละครที่มีแต่การทะเลาะตบตีกัน จะสามารถช่วยกล่อมเกล่าอารมณ์ได้ เช่น รายการสารคดีธรรมชาติที่มีภาพสวยงาม มีดนตรีไพเราะ เป็นต้น

รายการโทรทัศน์ที่เด็กไม่ควรดู อาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภท คือ

1. ละครโทรทัศน์ รัก วิชา โศกเศร้า เคล้าน้ำตา มีการแสดงทางเพศที่ไม่เหมาะสม ละครประเภทนี้เนื้อหามักมุ่งแสดงถึงเรื่องความรัก อิจฉา วิชา โศกเศร้า เคล้าน้ำตา มีการแสดงทางเพศที่ไม่เหมาะสม การเปลี่ยนคูครอง จนมีการทะเลาะตบตี ทำร้าย ฆ่ากัน และมีลักษณะการเดินทางเรื่องโดยการสร้างอารมณ์ผิดหวัง เกี้ยวกราด วิดกกังวล ช่มชู้ ซึ่งมักจะรุนแรง หรือเหลือเชื่อกว่าในชีวิตจริง และจะต้องมีการทะเลาะตบตี หรือพุดจากรุนแรงหยาบคาย เมื่อเกิดการเผชิญหน้ากัน

2. ภาพยนตร์ชุดเป็นตอนๆ (Series) ภาพยนตร์ประเภทนี้มักจะสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจขึ้นชอบเกิดการเสพติดภาพยนตร์นั้นๆ เพื่อผลประโยชน์ทางการค้าที่จะตามมาภายหลัง ได้แก่แผ่นภาพยนตร์ สินค้าที่ระลึกของภาพยนตร์ หรือเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศนั้น เป็นต้น

3. ภาพยนตร์หรือละครตื่นเต้นระทึกใจ ต่อสู้รุนแรงเร้าใจ ภาพยนตร์หรือละครประเภทนี้มักจะเน้นความโหด สยดสยอง ความรุนแรง เพื่อเพิ่มความกดดันทางอารมณ์ และให้คนดูร่วมลุ้นหรือรู้สึกมีส่วนร่วม ไปด้วยความรุนแรงเหล่านั้น ซึ่งความรุนแรงที่นำเสนอเน้นล้วนเป็นความรุนแรงที่เกินพอดี และเกิดขึ้นได้ยากในชีวิตจริง

4. ภาพยนตร์หรือละคร ที่มีการถ่ายภาพระยะใกล้ ภาพยนตร์หรือละครที่มีการถ่ายภาพระยะใกล้จะทำให้ผู้ชมสามารถเห็นใบหน้าตัวแสดงได้อย่างใกล้ชิด ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กได้เช่นเดียวกัน เพราะหากเด็กดูละครที่การทะเลาะตบตีกัน แล้วเห็นใบหน้าที่ย่ำแย่ของตัวละครที่ขณะ จะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เกิดความชินชาต่อความรุนแรง เป็นต้น

5. รายการที่มีเสียงประกอบดังรุนแรง รายการบางรายการอาจมีภาพหรือคำที่เหมาะสมกับเด็ก แต่อาจมีเสียงดนตรีประกอบที่เป็นพิษได้ รายการที่มีเสียงดังรุนแรงอาจจะทำให้เด็กตื่นกลัว เกิดอาการสะดุ้งตกใจเมื่อได้ยิน และเกิดอารมณ์วุ่นวายสับสนได้

ในอดีตนั้นจำนวนรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กของแต่ละสถานีนั้นก็แตกต่างกันไปตามเป้าหมายกลุ่มผู้ชมที่แต่ละสถานีกำหนดไว้ แต่ในปัจจุบันเริ่มมีการกำหนดการจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์หมวดต่างๆ ทำให้แต่ละสถานีโทรทัศน์และผู้ผลิตรายการหันมาให้ความสนใจผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กโดยเฉพาะหรือไม่ก็ผลิตรายการที่มีเนื้อหาของรายการให้สามารถรับชมได้ทุกวัย เพื่อสนองต่อนโยบายการจัดเรตติ้งรายการโทรทัศน์และสนองความต้องการกลุ่มผู้ชมวัยเด็กมากขึ้น รายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประจำเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2551

สถานีโทรทัศน์	รายการสำหรับเด็กและเยาวชน
NBT (สถานีโทรทัศน์ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์)	<ul style="list-style-type: none"> - โลกสวยวัยใส วันจันทร์ 16.40 น. - กระจ่างตื่นตัว วันจันทร์ 17.05 น. - ค้นทางชีวิต วันอังคาร 16.40 น. - Good Idea Smart Idol (ฉลาดคิด) วันพฤหัสบดี 17.00 น. - TK Teen วันเสาร์ 10.00 น. - พิพิธเพลิน วันเสาร์ 14.30 น. - คนรักทั่วโลก วันเสาร์-วันอาทิตย์ 18.00 น. - ทูปี นัมเบอร์วัน วาไรตี้ วันเสาร์ 21.00 น. - IT อีไลฟ์แอนด์ วันอาทิตย์ 10.00 น. - เมืองนักคิด วันอาทิตย์ 17.05 น. - พิบัติภัยใกล้ตัว วันอาทิตย์ 21.00 น.
สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5	<ul style="list-style-type: none"> - สู้เพื่อแม่ สะพายกล้อง วันจันทร์-วันศุกร์ 17.25 น. - กล้าคิดกล้าทำ วันเสาร์ 06.50 น. - แก๊งค์การ์ตูน วันเสาร์-วันอาทิตย์ 07.15 น.
Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทยช่อง 9)	<ul style="list-style-type: none"> - ตาแป๋วแป๋ว วันจันทร์ 14.50 น. - เพื่อนแก้ว วันจันทร์ 16.30 น. - ฟุด ฟิด ฟอ ไฟ วันจันทร์-วันศุกร์ 17.00 น. - คลังปัญญา วันจันทร์ 18.00 น. - วันละนิด วิทยุเทคโนโลยี วันจันทร์-วันศุกร์ 20.20 น. - Smart Life /ห้องสมุดฯ วันอังคาร 14.50 น. - แชมป์เยาวชน วันอังคาร 16.30 น.

ตารางที่ 5 (ต่อ) รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประจำเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2551

สถานีโทรทัศน์	รายการสำหรับเด็กและเยาวชน
<p>Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชน แห่งประเทศไทยช่อง 9)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แดนสนธยา วันอังคาร-วันพฤหัสบดี 18.00 น. - ห้องสมุดฯ วันพุธ 14.50 น. - โลกการ์ตูน วันพุธ-วันพฤหัสบดี 16.30 น. - ตูน บูน แฟมิลี่ วันศุกร์ 16.30 น. - สัตว์โลกแสนน่ารัก วันศุกร์ 18.00 น. - ซูเปอร์จิ๋ว วันเสาร์-วันอาทิตย์ 07.05 น. - คิดส์ ไชน วันเสาร์-วันอาทิตย์ 07.30 น. - โมเดิร์นไนน์ การ์ตูน วันเสาร์-วันอาทิตย์ 08.00 น. - แผ่นดินเดียวกัน บ้านฉันบ้านเธอ วันเสาร์ 09.55 น. - เกมส์ฮาทำพิสูจน์ วันอาทิตย์ 09.55 น.
<p>ไทยทีวีสีช่อง 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เด็ก เด็ด เด็ด วันจันทร์ 16.00 น. - อิงลิช ออน ทัวร์ วันจันทร์-วันศุกร์ 18.00 น. - การ์ตูนเซลล์ดอน วันจันทร์-วันอังคาร 19.45 น. - อิงลิช มินิท วันจันทร์-วันศุกร์ 19.45 น. - เก่งจริงนะ วันอังคาร 16.00 น. - เบ็น โบ๊ท ธรรมชาติวิทยา วันพุธ 16.00 น. - การ์ตูน 4 สาวแสนชน เทอม 3 วันพุธ-วันพฤหัสบดี 19.45 น. - ชิงกิ้ง คิดส์ วันพฤหัสบดี 16.00 น. - สมรภูมิไอเดีย วันศุกร์ 16.00 น. - การ์ตูนสตาร์ต็อก วันศุกร์ 19.45 น. - ทู่งแสงตะวัน วันเสาร์ 06.25 น. - ละครเพื่อนซี้ล่องหน วันเสาร์ 09.15 น. - การ์ตูนลดโลกร้อนกับปังปอนด์ 2 วันเสาร์-วันอาทิตย์ 15.00 น.
<p>สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ชาวผู้เยาว์ วันจันทร์-วันศุกร์ 05.00 น. - จอมกวนป่วนครัว วันจันทร์ 16.15 น. - ต่ำสิป วันจันทร์ 16.30 น. - เจ้าขุนทอง วันจันทร์ 18.00 น. - สายลับสุดสุด วันอังคาร 16.30 น.

ตารางที่ 5 (ต่อ) รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประจำเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2551

สถานีโทรทัศน์	รายการสำหรับเด็กและเยาวชน
สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบก ช่อง 7	<ul style="list-style-type: none"> - นักวิทย์คิดค้น วันอังคาร 17.30 น. - การ์ตูนชุด 4 สหายล่าไอเย็น วันอังคาร-วันพุธ 18.00 น. - รายการ One Minute English วันอังคาร 18.10 น. - คบเด็ก สร้างบ้าน วันพุธ-วันพฤหัสบดี 16.00 น. - จอมชนมนตรา ภาค 2 วันพุธ 16.30 น. - เกมซ่า ผ่ากันเพื่อน วันพฤหัสบดี 16.30 น. - การ์ตูนชุดป่วนตำนานนิทานอีสป ปี 2 วันพฤหัสบดี-วันศุกร์ 18.00 น. - การ์ตูนตำนานป่วนศึกดวลแข้ง วันเสาร์ 06.00 น. - ตูนดิสนีย์ วันเสาร์ 06.30 น. - การ์ตูนชุดครอบครัวพอเพียง วันเสาร์-วันอาทิตย์ 18.00 น. - การ์ตูนใจใจ้ หนูน้อยละครสัตว์ วันอาทิตย์ 06.30 น. - การ์ตูนหนูน้อยสแตนลีย์ วันอาทิตย์ 07.00 น. - การ์ตูน Disney เพื่อนฉันทิกเกอร์กับพูห์ วันอาทิตย์ 07.35 น.
ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS	<ul style="list-style-type: none"> - English Breakfast วันจันทร์ 05.25 น. - มดคันไฟ วันจันทร์ 15.30 น. - เมืองไทยวัยชน วันจันทร์ 16.05 น. - นักประดิษฐ์ติดดาว วันจันทร์ 16.30 น. - สัตยาช่วยด้วย 15 วันจันทร์-วันศุกร์ 18.20 น. - พลเมืองเด็ก วันจันทร์-วันอังคาร 18.35 น. - ขบวนการไร้พุง วันอังคาร-วันพุธ 05.25 น. - ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน วันอังคาร 16.05 น. - สเวนส์ตวิมหาสนุก วันอังคาร 16.15 น. - Mouse TV หนูเจ้าปัญญา วันพุธ 16.05 น. - What and Why? วันพุธ 16.30 น. - Discovery Kids วันพุธ 18.35 น. - พลเมืองเด็ก วันพฤหัสบดี-วันศุกร์ 05.25 น. - เพื่อนพอเพียง วันพฤหัสบดี 16.05 น. - Generation Why วันพฤหัสบดี 16.30 น.

ตารางที่ 5 (ต่อ) รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประจำเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2551

สถานีโทรทัศน์	รายการสำหรับเด็กและเยาวชน
ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS	<ul style="list-style-type: none"> - ขบวนการไร้พุง วันพฤหัสบดี-วันศุกร์ 18.35 น. - นักล่าปริศนาหุ่นยนต์ วันศุกร์ 15.30 น. - สมุดพกสีชมพู วันศุกร์ 16.05 น. - ช่างคิด ช่างสังเกต วันศุกร์ 16.30 น. - พุดคุยประสาเด็ก วันเสาร์ 08.00 น. - คู่หู ทดลองวิทย์ วันเสาร์ 08.30 น. - ตาต้า ตีตี โตโต้ ไดโนจอมป่วน 10 วันเสาร์-วันอาทิตย์ 09.00 น. - ละครไดอารี่นี้มีรัก วันเสาร์ 09.10 น. - นักล่าปริศนาหุ่นยนต์ วันเสาร์ 09.30 น. - มดคันไฟ วันเสาร์ 11.05 น. - Mouse TV หนูเจ้าปัญญา วันเสาร์ 11.30 น. - ตะลุยอาณาจักรสัตว์ 3 มิติ วันเสาร์-วันอาทิตย์ 18.30 น. - มดคันไฟ วันเสาร์ 02.30 น. - เป็นเด็ก วันอาทิตย์ 08.00 น. - English Breakfast วันอาทิตย์ 08.30 น. - สนวนสัตว์มหานรก วันอาทิตย์ 09.15 น. - ละครว่าวุ่นรื่นเล็ก วันอาทิตย์ 11.05 น. - Click Zone วันอาทิตย์ 11.30 น.

จากข้อมูลเบื้องต้นจะพบว่ารายการโทรทัศน์ที่แต่ละสถานีโทรทัศน์ผลิตขึ้นสำหรับเด็กนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นรายการประเภทการ์ตูน และวาไรตี้โชว์/ทอล์กโชว์ แต่เมื่อผู้วิจัยได้ทำการสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 4 โรงเรียนบ้านสันโค้ง (เขียงราษฎร์ราษฎร์) จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามการบริโภคสื่อโทรทัศน์ของนักเรียน ให้นักเรียนระบุรายชื่อรายการโทรทัศน์ที่นักเรียนชื่นชอบและกำลังออกอากาศอยู่ระหว่างเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคม 2551 มาคนละ 5 รายการ พบว่ารายการโทรทัศน์ที่นักเรียนชื่นชอบมีทั้งสิ้น 75 รายการ สามารถจัดเรียงตามประเภทรายการโทรทัศน์ได้ทั้งหมด 12 ประเภท เรียงลำดับตามประเภทรายการโทรทัศน์ที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดได้ดังนี้ ละคร การ์ตูน ละครซีทคอม รายการข่าว รายการเกมโชว์ สารคดี รายการวาไรตี้/ทอล์กโชว์ ภาพยนตร์จีน เรื่อง เป่าปุ่นจิ้น รายการเพลง สารคดีข่าว เช่น รายการเรื่องจริง

ผ่านจอ รายการนาที่อุกฉิน ภาพยนตร์นานาชาติและภาพยนตร์เกาหลี และรายการข่าวบันเทิง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าละครคือประเภทรายการโทรทัศน์ที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุด แต่รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่แต่ละสถานีกำหนดขึ้นมานั้นยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กๆ ได้เท่าที่ควร เพราะยังไม่มีการผลิตละครหรือละครซีทคอมสำหรับเด็กมากเท่าที่ควร

วิธีการตรวจสอบรายการโทรทัศน์

ในฐานะที่เราเป็นผู้บริโภคสื่อโทรทัศน์ต่างๆ เป็นประจำทุกวัน เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่อาจเกิดขึ้นจากการดูรายการโทรทัศน์ ดังนั้นผู้ชมจะต้องมีการป้องกันตนเองโดยการตรวจสอบรายการโทรทัศน์ที่ได้ ขั้นตอนของการตรวจสอบสื่อโทรทัศน์มี 2 ชั้น คือ

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ ดังนี้

1. อะไรคืออะไร ในส่วนนี้จะเป็นการเขียนอธิบายเกี่ยวกับรายละเอียดพื้นฐานของตัวละคร และสถานการณ์ในเรื่องนั้นๆ
2. นิสัยอย่างไร นักเรียนเขียนบรรยายลักษณะนิสัย และพฤติกรรมของตัวละครในข้อ 1
3. ในที่สุดเป็นอย่างไรร เขียนอธิบายถึงสิ่งที่พบเห็นในละคร เรื่องราวที่เกิดขึ้นคลี่คลายอย่างไร
4. สิ่งที่เห็นอยู่เสมอ เขียนสรุปใจความสำคัญของละครที่ได้ดูว่าสรุปแล้วตัวละครในเรื่องที่มีพฤติกรรมในข้อ 2 มีจุดจบอย่างไร

ขั้นที่ 2 การตั้งสมมติฐาน ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อ ดังนี้

- คำถามที่ 1 นักเรียนต้องการเป็นเพื่อนกับตัวละครตัวไหน หรือตัวละครใดที่นักเรียนต้องการใช้เวลาอยู่ด้วยมากที่สุด
- คำถามที่ 2 นักเรียนคิดว่าจากพฤติกรรมที่เห็นของตัวละคร ตัวละครตัวไหนที่นักเรียนคิดว่าจะเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของนักเรียน
- คำถามที่ 3 ตัวละครใดที่นักเรียนไม่ต้องการเป็นเพื่อน และไม่อยากเสียเวลาดูด้วยที่สุด
- คำถามที่ 4 พฤติกรรมใดของตัวละครในคำถามที่ 3 ที่ทำให้นักเรียนไม่อยากเป็นเพื่อนด้วย

กฎเบื้องต้นสำหรับการดูรายการโทรทัศน์

1. ต้องแยกแยะให้ได้ถึงความแตกต่างระหว่าง คนจริงกับตัวละคร
2. ต้องรู้ถึงความแตกต่างระหว่าง เรื่องจริงกับเรื่องสมมติ
3. โทรทัศน์เมื่อเปิด ก็ปิดได้ จำกัดเวลาการดูโทรทัศน์ทุกประเภทรายการ โดยกำหนดเป็น ชั่วโมงต่อวัน หรือต่อสัปดาห์ เพื่อให้มีเวลาว่างที่จะสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ได้
4. จัดตารางการดูรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารายการเหมาะสมกับวัยของตนเอง
5. ควรมีการตรวจสอบรายการโทรทัศน์ก่อนดูทุกครั้ง เพื่อจะได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของรายการก่อน หากเป็นรายการที่ไม่เหมาะสมกับเราดูแล้วเกิดโทษก็ควรหลีกเลี่ยง

ดังนั้นการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงหมายถึง การรับชม ฟัง สิ่งที่น่าเสนอทางโทรทัศน์โดยนำเสนอผ่านทางสถานีโทรทัศน์ NBT (สถานีโทรทัศน์ ช่อง 11 กรมประชาสัมพันธ์) สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์ Modern Nine TV (องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ช่อง 9) สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย ทีวีสาธารณะ Thai PBS สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 โดยจะต้องสามารถ เข้าใจเป้าหมาย/วัตถุประสงค์ของรายการโทรทัศน์ที่ดูได้ สามารถเลือกดูรายการโทรทัศน์ที่มี เนื้อหารายการโทรทัศน์และเรตติ้งเชิงคุณภาพที่เหมาะสมกับวัยของตนเอง สามารถวิเคราะห์ รายการโทรทัศน์ที่ดู และสามารถป้องกันตนเองจากพฤติกรรมการเสพติดโทรทัศน์ได้

ตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมการสอน

ความหมายของการพัฒนาโปรแกรมการสอน

โปรแกรมการสอน หมายถึง รายละเอียดของแนวการจัดการเรียนการสอน เพื่อมุ่งเน้น พัฒนาผู้เรียนโดยทั่วไปหรือผู้เรียนที่มีคุณสมบัติพิเศษ เพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้รับการพัฒนาตาม จุดมุ่งหมายหรือลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ ซึ่งส่วนใหญ่รายละเอียดของโปรแกรมจะประกอบ ไปด้วยจุดมุ่งหมาย ลักษณะของโปรแกรม การคัดเลือกผู้เข้าร่วมโปรแกรม วิธีการจัดกิจกรรม และการประเมินผลโปรแกรม (ดวงเดือน อ่อนน้อม, 2529 อ้างถึงใน อังศุมล เชื้อชัย, 2543)

โปรแกรมการสอน หมายถึง รายละเอียดของแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ให้ได้มากที่สุด โดยที่ผู้สร้าง โปรแกรมการสอนจะเรียกชื่อของโปรแกรมแตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์หรือ ลักษณะของโปรแกรมที่วางไว้ (อัมพรรัตน์ วัฒนะโชติ, 2536 อ้างถึงใน นฤมล มณีงาม, 2547)

องค์ประกอบของโปรแกรมการสอน

โปรแกรมการสอนเป็นเสมือนสื่อหน้าที่ก่อให้เกิดลำดับขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่จำเป็น โดยมีหน้าที่ที่สำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงด้านความสามารถหรือด้านพฤติกรรมที่มีความเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนั้นๆ ดังนั้นเพื่อให้โปรแกรมที่สร้างมีประสิทธิภาพ โปรแกรมที่สร้างจะต้องอาศัยองค์ประกอบที่แตกต่างกันออกไปตามจุดมุ่งหมายของแต่ละโปรแกรม เช่น

ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการจัดการขยะ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และได้สรุปว่าโปรแกรมที่สมบูรณ์ต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
2. ลักษณะของโปรแกรม
3. คุณสมบัติของผู้ใช้โปรแกรม
4. เอกสารและสื่อของโปรแกรม
5. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
6. การทดลองใช้โปรแกรม
7. การประเมินผลโปรแกรม

Cooper และ Worden (1983 อ้างถึงใน นฤมล มณีงาม, 2547) กล่าวถึงองค์ประกอบของโปรแกรมการสอนไว้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
2. ความต้องการของผู้เรียน ลักษณะผู้เรียน ความสามารถของผู้เรียน
3. กระบวนการเรียนการสอน
4. สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ หนังสือ เกม และสิ่งอื่นๆที่ต้องการใช้

ขั้นตอนในการพัฒนาโปรแกรมการสอน

บุญชม ศรีสะอาด (2537) กล่าวว่าโปรแกรมที่สมบูรณ์จะต้องมีแบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของการเรียนโดยการทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) และทดสอบหลังเรียน (Post-Test) แล้วพิจารณาว่าหลังเรียนผู้เรียนแต่ละคนมีคะแนนมากกว่าก่อนเรียนมากน้อยเพียงใด ดังนั้นโปรแกรมที่ดีต้องประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตร จะต้องศึกษาหลักสูตรให้ละเอียดเพื่อทราบว่าจะต้องสอนอะไร มีเนื้อหาอย่างไร ทั้งนี้ควรศึกษาเอกสารหลักสูตรต่างๆ เช่น เนื้อหาที่จะนำมาสอน การสร้างโปรแกรม ทฤษฎีการสอน ฯลฯ

ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมและสร้างเครื่องมือต่างๆที่จะใช้วัดประเมินผลของโปรแกรม จุดประสงค์ที่จะกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้สร้างโปรแกรมคาดหวังว่าหลังผู้เรียน เรียนจบโปรแกรมที่ตั้งไว้แล้วจะเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง โดยจะกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Objectives)

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ภารกิจ (Task Analysis) เพื่อทราบว่าในการเรียนเรื่องนั้นๆจะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานหรือพฤติกรรมเมื่อเริ่มเข้าเรียนอะไรบ้างระหว่างที่เรียนนั้นๆจะต้องเรียนรู้อะไรบ้าง และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior) คืออะไร

ขั้นที่ 4 สร้างแบบทดสอบ เพื่อวัดประเมินผลโปรแกรมโดยยึดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นหลัก แบบทดสอบนอกจากจะช่วยให้ทราบผลของโปรแกรมแล้วยังช่วยให้ทราบถึงการพัฒนาความรู้ของผู้เรียนที่ได้รับในระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมด้วย โดยพิจารณาจากคะแนนสอบหลังเรียนกับก่อนเรียน

Joyce และ Weil (1986 อ้างถึงใน นฤมล มณีงาม, 2547) กล่าวถึงการพัฒนารูปแบบการสอน สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. รูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ
2. เมื่อพัฒนารูปแบบการสอนแล้ว ก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลายต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบ ทฤษฎี การตรวจสอบคุณภาพในเชิงการใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไข
3. การพัฒนารูปแบบการสอนจะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ถือเป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ กล่าวคือ ถ้าผู้ใช้นารูปแบบการสอนไปใช้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายหลักจะทำให้เกิดผลสูงสุด แต่ก็สามารถนำรูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นได้ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

McLaughlin และ Eaves (1976 อ้างถึงใน นฤมล มณีงาม, 2547) ได้เสนอกระบวนการในการพัฒนาโปรแกรมการสอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การประเมินผู้เรียน (Assessment) เป็นการประเมินผู้เรียนก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ข้อมูลส่วนนี้สามารถนำมาจากการสัมภาษณ์ สอบถามผู้ปกครอง ครู หรือนักเรียน โดยใช้แบบ

ตรวจสอบรายการเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียน จากการทดสอบ หรือการสังเกตก็ได้ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างโปรแกรม

2. การตั้งเป้าหมายและจุดประสงค์ในการเรียนการสอน (Setting Goals and Instructional Objective) การกำหนดเป้าหมายโดยทั่วไปซึ่งอาจอยู่ในขอบเขตของหลักสูตรที่เหมาะสมกับผู้เรียน และทำการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอน ซึ่งมีลักษณะเป็นข้อความที่แสดงถึงพฤติกรรมที่คาดหวังว่าจะเกิดกับผู้เรียนที่เฉพาะเจาะจงลงไป

3. การวิเคราะห์งาน (Task Analysis) เป็นขั้นตอนการตีความทักษะและเนื้อหาในการเรียนออกมาเป็นขั้นตอนย่อยๆ ซึ่งอาจจัดเรียงตามลำดับความยากง่ายของเนื้อหา เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะความรู้หรือพฤติกรรมของผู้เรียน

4. การเลือกและการใช้กลยุทธ์ในการเรียนการสอนรวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ (Selection and Use of Instructional Strategies, Including Materials) กลยุทธ์ในการเรียนการสอน คือ การกำหนดว่าผู้สอนจะสอนอย่างไร การฝึกหัด การให้ผลย้อนกลับ การให้แรงเสริม รวมถึงการให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนนั้นๆ ด้วย

5. การประเมินผลโปรแกรม (Program Evaluation) คือการประเมินผลผู้เรียนในโปรแกรมว่าได้เกิดพฤติกรรมหรือบรรลุเป้าหมายของโปรแกรมที่กำหนดไว้หรือไม่ ซึ่งถ้าไม่ก็จำเป็นต้องตรวจสอบข้อบกพร่องของโปรแกรมในส่วนต่างๆ อาทิเช่น ความถูกต้องของขั้นตอนในการเรียนการสอน การเลือกเนื้อหาที่ใช้ในโปรแกรม เป็นต้น เพื่อทำการปรับปรุงโปรแกรมต่อไป

การประเมินผลโปรแกรมการสอน

ทิตินา แชมมณี (2545) กล่าวว่า การประเมินผลนั้นมีแนวคิดสำคัญ 2 แนวคิด คือ การประเมินผล ที่ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "Evaluation" หมายถึง การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถของผู้เรียนด้านต่างๆที่ได้ทำการวัดผลไว้แล้ว และนำมาวินิจฉัยตัดสินคุณค่าด้วยเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่ง การประเมินผลเป็นผลของการตัดสินใจจากผู้ประเมิน ไม่ใช่ผลจากการวัดโดยตรง แต่ต้องนำผลจากการวัดมาตัดสินด้วยเกณฑ์อีกครั้งหนึ่ง และแนวคิดที่ 2 การประเมินผลที่ตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "Assessment" หมายถึง กระบวนการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถของผู้เรียนด้านต่างๆทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณลักษณะ และนำมาเรียบเรียงอย่างเป็นระบบ และป้อนกลับให้แก่ผู้เรียนหรือครูนำไปใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับผู้เรียนหรือตัดสินประสิทธิภาพในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียน

Tyler (อ้างอิงใน รัตติยา หงษ์สกุล, 2546) กล่าวว่า การประเมินผล คือ การเปรียบเทียบ พฤติกรรมเฉพาะอย่างกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วางไว้ โดยมีความเชื่อตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ อย่างชัดเจน วัตถุประสงค์ และจำเพาะเจาะจงมาแล้ว เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางช่วยในการประเมินผล ได้อย่างดีในภายหลัง โดยกำหนดจุดประสงค์ของการประเมิน คือ

1. เพื่อตัดสินใจว่าจุดประสงค์ของการศึกษาที่ตั้งไว้ในรูปแบบของจุดประสงค์เชิง พฤติกรรมนั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ ส่วนใดที่ประสบผลสำเร็จอาจเก็บไว้ใช้ได้ต่อไป แต่ส่วนที่ไม่ ประสบความสำเร็จก็นำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป

2. เพื่อประเมินความก้าวหน้าทางการศึกษาของกลุ่มประชากรขนาดใหญ่ เพื่อให้ สาธารณชนได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ ในอันที่จะช่วยให้เข้าใจปัญหาและความต้องการทางการศึกษา และใช้ข้อมูลนั้นเป็นแนวทางในการปรับปรุงนโยบายทางการศึกษาที่คนส่วนใหญ่เห็นด้วยต่อไปใน อนาคต

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลโปรแกรม

1. แบบทดสอบ (Test) แบบทดสอบที่ดีจะต้องมีความตรง (Validity) คือสามารถวัดในสิ่ง ที่ต้องการวัดได้ตรง และมีความเที่ยง (Reliability) คือไม่ว่าจะใช้วัดกี่ครั้งก็ตามก็ได้ค่าใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ยังควรมีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมด้วย

2. แบบสังเกต (Observation Form) เป็นแบบฟอร์มที่ใช้ในการสังเกตสิ่งที่ต้องการสังเกต โดยจัดทำเป็นแบบฟอร์มขึ้นมาในรูปของ “แบบสำรวจรายการ” หรือ “แบบบันทึกพฤติกรรม”

3. แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลที่ต้องการจะทราบตาม วัตถุประสงค์ของผู้สร้าง

4. แบบสำรวจรายการ (Checklist) ใช้ในการสำรวจหรือสังเกตสิ่งต่างๆ ที่ต้องการสำรวจ หรือสังเกต

5. แบบสำรวจรายการอินเวนทอรีส์ (Inventories) ใช้ในการสำรวจหรือสังเกตสิ่งที่ต้องการ สำรวจหรือสังเกตเช่นเดียวกับแบบสำรวจรายการ (Checklist) เพียงแต่แบบสำรวจอินเวนทอรีส์นี้ ไม่มีรายชื่อใดเพียงข้อเดียวที่สามารถเป็นตัวแทนแสดงผลสัมฤทธิ์ของสิ่งที่วัดได้ กล่าวคือรายการที่ สำรวจทั้งหมดจะสะท้อนให้ภาพรวมในเรื่องเดียวกันในขณะที่แบบสำรวจรายการประเภท Checklist นั้นรายการที่สำรวจแต่ละรายการสามารถแสดงผลในตัวเองได้

6. แบบบันทึกพฤติกรรมหรือข้อมูลที่สังเกต (Anecdotal Record) เป็นเครื่องมือที่ใช้ใน การสังเกต โดยผู้สังเกตต้องบันทึกข้อมูลที่สังเกตได้ลงไป

7. แบบสัมภาษณ์ (Interview Form) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอบถามหรือสัมภาษณ์ บุคคล ซึ่งอาจเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) โดยมีรายการข้อ

คำถามที่ชัดเจนตายตัวตามวัตถุประสงค์ หรือถ้าเป็นแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างอาจมีข้อมูลให้คำแนะนำในการสัมภาษณ์หรือมีเฉพาะคำถามหลักๆ ให้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

8. มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) ใช้ในการวัดการเรียนรู้ด้านทักษะและด้านอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ ส่วนใหญ่จะประกอบด้วยรายการที่ต้องการให้สังเกตและมาตรฐานประมาณค่า ซึ่งกำหนดเป็นตัวเลขหรือข้อความที่บ่งบอกถึงระดับคุณภาพของสิ่งที่สังเกต ซึ่งผู้สังเกตจะต้องสังเกตพฤติกรรมตามรายการที่กำหนด และทำการประเมินคุณภาพของสิ่งที่สังเกตตามเกณฑ์ที่มาตรฐานประมาณค่าให้ไว้

9. แบบทดสอบทางจิตวิทยา ใช้วัดตัวแปรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยา เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยม เจตคติ และบุคลิกลักษณะต่างๆ นอกจากนั้นยังมีแบบวัดทางสังคมมิติ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้สังเกตพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของคนในกลุ่มด้วย

10. แฟ้มสะสมผลงานหรือแฟ้มผลงานดีเด่น (Portfolio) เป็นแฟ้มรวบรวมผลงานและหลักฐานการเรียนรู้ที่แสดงถึงความรู้ ความสามารถ ทักษะ เจตคติ และพัฒนาการของนักเรียนอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อใช้ในการประเมินความสามารถของผู้เรียนในด้านต่างๆ

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์

โปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ หมายถึง แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับการบริโภคสื่อโทรทัศน์ เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีองค์ประกอบของโปรแกรม ดังนี้

1. หลักการของโปรแกรม
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
3. ลักษณะของโปรแกรม
4. คุณสมบัติผู้เข้าร่วมโปรแกรม
5. การจัดการเรียนการสอน
6. การประเมินผลโปรแกรม

หลังจากดำเนินตามขั้นตอนของโปรแกรมแล้วนำผลที่ได้จากการประเมินผลของโปรแกรมมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงโปรแกรมเพื่อเป็นโปรแกรมที่สมบูรณ์สำหรับการนำไปใช้ต่อไป

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

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

ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติและพฤติกรรมในการจัดการขยะ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้ในการจัดการขยะ คะแนนเจตคติในการจัดการขยะ และคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Bull (1992) ศึกษาผลของการมีส่วนร่วมในโปรแกรมสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างเสริมพลัง ความสนใจ และทักษะในการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนในเขตเมือง โดยให้นักเรียนได้ศึกษาปัญหาสิ่งแวดล้อมในชุมชนและทำโครงการ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในรัฐดีทรอยท์ จำนวน 211 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า พลังการเรียนรู้ร่วมกัน ความสนใจ และทักษะการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์กับธรรมชาติของปัญหา นักเรียนมีพลังการเรียนรู้ร่วมกันและความสนใจต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมน้อย ทั้งนี้เพราะขาดการกระตือรือร้นในปัญหาสังคม ครอบครัวยุคการศึกษาสนับสนุน และการมีส่วนร่วมในโครงการไม่เพียงพอ การทำงานเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านพลังการเรียนรู้ร่วมกัน ความสนใจ และทักษะในการแก้ปัญหา และสิ่งสำคัญที่จะเพิ่มพลังของการเรียนรู้ร่วมกัน จะต้องให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ของความสำเร็จ การได้รับข้อมูลเพียงพอและการสนับสนุนจากสังคม

Boerchig (1993) ทำการศึกษาการสร้างความหมายของเด็กนักเรียนเกรด 10 จำนวน 5 คน ในระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมสิ่งแวดล้อมเป็นเวลา 3 วัน โดยใช้แบบสอบถามและแบบสังเกต รายบุคคล พบว่า หลังจากที่นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมโปรแกรมสิ่งแวดล้อมช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในการพยายามมีส่วนร่วมในการหายุทธศาสตร์ที่จะใช้แก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม

Simon Kim และคณะ (1996) ได้ทำการศึกษาให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในวิสาหกิจและหน้าที่ของพลเมืองที่ดี พบว่านักเรียนกลุ่มนี้ยังขาดความรู้ความเข้าใจในวิชาดังกล่าวจึงได้หาแนวทางในการพัฒนาวิสาหกิจและหน้าที่ของพลเมืองที่ดี โดยนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเข้าไปใช้ในหลักสูตร จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร และการทำโครงการ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ได้ร่วมมือกับ CECH (Citizenship Education Clearing House) มหาวิทยาลัยมิสซูรี เซนต์หลุยส์ และโรงเรียนในเขตเซนต์หลุยส์ รูปแบบของโปรแกรมที่สร้างขึ้นนั้นประกอบด้วย 3 โปรแกรม คือ โปรแกรมการเลือกตั้ง โปรแกรมรัฐบาลรัฐมิสซูรี และโปรแกรมการปกครอง มีนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 3,200 คน และครูจำนวน 59 คน การประเมินผลของโปรแกรมใช้แบบสังเกต แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความตระหนักในประเด็นปัญหาชุมชนเพิ่มขึ้น มีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับ ทำให้สามารถค้นพบความหมายที่แท้จริงของคำว่าประชาธิปไตย มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสิทธิหน้าที่ของพลเมือง และได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมประชาธิปไตยร่วมกับชุมชน นอกจากนี้ครูส่วนใหญ่ก็เห็นว่าโปรแกรมนี้คุ้มค่าและมีประโยชน์อย่างมากต่อนักเรียนด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคสื่อโทรทัศน์

โครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย (มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ, 2550) ได้ทำการสำรวจครอบครัวและเด็กอายุ 1-18 ปี ทั่วประเทศ จำนวน 9,488 ราย ระหว่างเดือนกันยายน-ธันวาคม 2544 พบว่าเด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์ถึง 1 ใน 5 ของเวลาตื่น หรืออาจพบว่าเด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์ถึง 1 ใน 5 ของเวลาตื่น หรืออาจถึงครึ่งหนึ่งของเวลาว่างจากการทำกิจกรรมส่วนตัว และการไปโรงเรียน โดยเด็กอายุ 13-18 ปี ดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันธรรมดา 3.3 ชั่วโมง วันหยุดเฉลี่ย 4.9 ชั่วโมง เด็กในเขตเมืองใช้เวลาดูโทรทัศน์มากกว่าเด็กในชนบท รายการโทรทัศน์ที่นิยม 3 อันดับแรก คือละครหรือภาพยนตร์ (ร้อยละ 32.2) เกมโชว์ (ร้อยละ 21.1) และรายการเพลง (ร้อยละ 13.9) จากหลักฐานการวิจัยในปัจจุบันชี้ว่าโทรทัศน์มีทั้งผลดี และผลเสียต่อเด็ก การเลือกรายการที่ดีและเหมาะสมตามวัยจะช่วยส่งเสริมพฤติกรรมสังคม และพัฒนาการด้านภาษาของเด็ก ใน

ขณะเดียวกันหากเลือกรายการไม่เหมาะสมจะเกิดผลลบต่อความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง นอกจากนี้การดูโทรทัศน์มากยังสัมพันธ์กับปัญหาอ้วนและน้ำหนักเกิน ระหว่างดูโทรทัศน์ นอกจากเด็กจะนั่งหรือนอนแล้ว ส่วนใหญ่ยังมักกินขนมขบเคี้ยวไปด้วย ประกอบกับโฆษณาที่เด็กเห็นในโทรทัศน์มักเป็นขนมขบเคี้ยวที่มีคุณค่าทางอาหารต่ำแต่อุดมด้วยไขมันและน้ำตาล กระตุ้นให้เด็กอยากกินมากขึ้นและเกิดภาวะอ้วนเพิ่มขึ้น

นพดล กรรณิกา (2551) ศึกษาอิทธิพลของการชมรายการโทรทัศน์กับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในกลุ่มคนดู โดยได้สำรวจเด็ก เยาวชนและประชาชนอายุ 2 – 6 ปี, 7- 12 ปี, 13 – 19 ปี และอายุ 20 ปีขึ้นไปในกรุงเทพมหานครและจังหวัดหัวเมืองใหญ่ของประเทศ พบว่า การดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมยามว่างที่คนส่วนใหญ่ทำมากที่สุดกว่าร้อยละ 55 โดยวันจันทร์ - ศุกร์ ช่วงเวลา 18.01 - 20.00 เป็นเวลาที่เด็ก 2-6 ปี ดูทีวีมากที่สุด และเด็กทุกช่วงอายุยังดูทีวีในช่วงเวลา 20.01 - 22.00 น. ด้วย ทั้งนี้ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 53 ระบุว่าสิ่งที่เห็นจากทีวีมากที่สุดคือการแต่งตัวไปหอบหิ้ว รองลงมาคือการกอดจูบ การทำร้ายร่างกาย พฤติกรรมข่มขืนทั้งในละครและข่าว การใช้คำหยาบคาย รวมถึงการโฆษณาเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ นอกจากนี้ ส่วนใหญ่ยังไม่เชื่อถือการจัดระดับรายการทีวี (เรตติ้ง) และเห็นว่าควรแก้ไข ปัญหาที่น่าเป็นห่วงคือเด็กอายุ 2 - 6 ปี จำนวนมากกว่าร้อยละ 10 เด็กอายุ 7 - 12 ปี ร้อยละ 6.4 และเด็กอายุ 13 - 19 ปี ร้อยละ 21.1 ระบุชอบฉากข่มขืนมากถึงมากที่สุด อย่างไรก็ตาม เด็กที่มีอายุน้อยกว่า 2 ปี ไม่ควรดูทีวีหรือคอมพิวเตอร์ เพราะมีผลต่อพัฒนาการ ทำให้พูดช้า ก้าวร้าว หากเด็กได้รับสื่อไม่เหมาะสมอย่างต่อเนื่อง

Zimmerman Frederick (2005) ได้ทำการศึกษาจำนวนรายการโทรทัศน์ซึ่งเด็ก ๆ อายุ 4 ขวบ ได้ดู ผลจากการศึกษาค้นคว้าแสดงให้เห็นว่าเด็กอายุ 4 ขวบ ซึ่งดูโทรทัศน์เป็นเวลาเฉลี่ย 3.5 ชั่วโมงต่อวัน มีโอกาสถึงร้อยละ 25 ที่จะกลายเป็นคนที่มีพฤติกรรมชอบใช้กำลังกับผู้ที่อ่อนแอว่าสูงกว่าเด็กที่ไม่เคยดูโทรทัศน์เลย สำหรับเด็ก ๆ ซึ่งดูโทรทัศน์เป็นเวลา 8 ชั่วโมงต่อวัน มีโอกาสถึงร้อยละ 200 ที่จะกลายเป็นพวกที่มีพฤติกรรมดังกล่าว

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 เรื่องดังกล่าว สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 คือ การวิจัยที่เกี่ยวกับผลหรืออิทธิพลที่มีผลต่อการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอย่างมีส่วนร่วม ในการสอนวิชาพระพุทธศาสนา (ส 018) ของ ประไพพรรณ บุญคง (2541) การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมการจัดการขยะ ของ ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) การมีส่วนร่วมในโปรแกรมสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างเสริมพลัง ความสนใจ และทักษะในการแก้ปัญหา ของ Bull (1992) การสร้างความหมายในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมโดยใช้การมีส่วนร่วม ของ Boerching (1993) และงานวิจัยของ Simon Kim (1996) ที่ทำการศึกษาความรู้ความเข้าใจในวิชาสถิติและหน้าที่พลเมืองที่ดี โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ประเด็นที่ 2 คือ การวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอนหรือโปรแกรมการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอย่างมีส่วนร่วม ในการสอนวิชาพระพุทธศาสนา (ส 018) ของ ประไพพรรณ บุญคง (2541) และงานวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมการจัดการขยะ ของ ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543)

ประเด็นที่ 3 คือ การวิจัยที่เกี่ยวกับอิทธิพลหรือผลกระทบจากการดูรายการโทรทัศน์เป็นเวลานานๆ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ โครงการวิจัยพัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย (2551) ทำการสำรวจและศึกษาอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กไทย อายุ 1-18 ปี การวิจัยของนพดล กรรณิกา (2551) ศึกษาอิทธิพลของการชมรายการโทรทัศน์กับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในกลุ่มคนดู นอกจากนี้ยังมีการวิจัยของต่างประเทศจำนวน 1 เรื่อง คือ การศึกษาจำนวนรายการโทรทัศน์ที่เด็กอายุ 4 ขวบรับชมและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากดูรายการโทรทัศน์ โดย Ferderick (2005)

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ การที่ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ที่สร้างตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นหลังการเข้าร่วมโปรแกรม อันได้แก่ ความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน และความสามารถในการวิเคราะห์การจัดเรตติ้งเชิงคุณภาพของรายการโทรทัศน์หมวดรายการทั่วไปและหมวดรายการสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี ซึ่งยังเป็นสิ่งที่ยังไม่มีการศึกษาที่ชัดเจนสมควรที่จะทำการศึกษาวิจัยเพื่อให้เกิดผลชัดเจนต่อไป