



แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Guidelines to Develop Digital Citizenship of Students at the Faculty of
Education, Kamphaeng Phet Rajabhat University

ทวนทอง เขาวงศ์ทิพย์*

Tuanthong Chaowakeeratiphong

สมชัย วงษ์นายะ**

Somchai Wongnaya

Received : June 15, 2020

Revised : -

Accepted : -

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร หาแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร และประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ชั้นปีที่ 2 ในปีการศึกษา 2562 จำนวน 196 คน รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการใช้แบบประเมิน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยดังนี้ ด้านสิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล ด้านการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล ด้านการรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ด้านมารยาทในการใช้งานดิจิทัล ด้านการสื่อสารทางดิจิทัล ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านการมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล ด้านการมีสุขภาพกายและใจที่ดีเมื่อใช้งานดิจิทัล และ

*อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Instructor of Education Teacher Kamphaeng Phet Rajabhat University

**อาจารย์ประจำบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

Instructor of Graduate Studies Kamphaeng Phet Rajabhat University

ด้านการเข้าถึงและการใช้งานดิจิทัล ตามลำดับ 2) แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชรมี 12 แนวทาง 3) แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ด้านความเหมาะสมและด้านความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านความเป็นไปได้อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : แนวทางการพัฒนานักศึกษา / ความเป็นพลเมืองดิจิทัล / นักศึกษาคณะครุศาสตร์

ABSTRACT

The purposes of this research were to study digital citizenship of students at the Faculty of Education, Kamphaeng Phet Rajabhat University, find guidelines to develop digital citizenship of students at the Faculty of Education, and evaluate the guidelines. The sample consisted of 196 of second-year students at the Faculty of Education of the academic year 2019. The data was collected through the use of a questionnaire, an interview, and an evaluation form and then was analyzed by using mean, standard deviation, and content analysis. The research findings revealed that the digital citizenship of students at the Faculty of Education as a whole was at a high level. When considering each aspect, it was found that all aspects were at a high level. They were digital rights and responsibility, digital law, digital security, digital etiquette, digital communication, digital literacy, digital identity, digital health and wellness, and digital access and usage, respectively. There were 12 guidelines for digital citizenship development of students at the Faculty of Education. The guidelines were suitable and useful at the highest level and feasible at a high level.

Keywords : Student Development Guidelines / Digital Citizenship / Students at the Faculty of Education

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคมข่าวสารที่ผ่านทางสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้ประเทศไทยต้องเร่งพัฒนาประเทศเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลง และสามารถแข่งขันกับนานาประเทศได้ สถานการณ์โลกที่มีการแข่งขันทางเศรษฐกิจเข้มข้นขึ้น สังคมโลกเชื่อมโยงกันมากขึ้นในสภาพไร้พรมแดน แนวโน้มการพัฒนาทางเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด และไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานเช่นที่ผ่านมา แต่ได้หลอมรวมเข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต และปฏิวัติโครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการ การทำงานของรัฐ และกระบวนการทางสังคมไปจากเดิม (Ministry of Digital Economy and Society, 2019, p.1) รวมถึง

การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ประเทศไทยจึงต้องเร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ โดยในบริบทของประเทศไทย เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถตอบปัญหาความท้าทายที่ประเทศกำลังเผชิญอยู่หรือเพิ่มโอกาสในการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม (Ministry of Digital Economy and Society, 2016, p.1)

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีส่วนสำคัญที่ทำให้การดำเนินชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สังคมในยุคนี้เป็นสังคมยุคดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต โลกถูกย่อให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ เป็นได้อย่างสะดวกและรวดเร็วนั้นส่งผลต่อวิถีชีวิตของบุคคลตั้งแต่วัยเด็กจนถึง ผู้สูงอายุ โดยการอยู่ในยุคดิจิทัลต้องมีการพัฒนาความรู้และมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร และการแสดงความคิดเห็นต่างๆ ในโลกออนไลน์ เพื่อนำมาสู่การใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและเท่าทันสถานการณ์ต่อการเติบโตของสังคม โลกธุรกิจและบริการออนไลน์ที่เปลี่ยนแปลง ตลอดจนรูปแบบการศึกษาที่เปลี่ยนเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การบริการทางด้านสุขภาพทั้งจากภาคเอกชนและภาครัฐ และการเพิ่มโอกาสด้านการประกอบอาชีพต่างๆ การปรับตัวเพื่อเป็นคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัลรวมถึงการปรับเปลี่ยนความคิดให้เท่าทันอย่างสร้างสรรค์ ผสมผสานการยอมรับความแตกต่างของแต่ละบุคคลและความแตกต่างของวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายภายใต้แนวคิดนอกรอบอย่างสร้างสรรค์ (Phanthabutr, 2017, p.161)

ในยุคดิจิทัลประชากรต้องมีการปรับตัวโดยเฉพาะกลุ่มประชากรที่เกิดก่อนปี 2540 สำหรับประชากรที่เกิดหลังปี 2540 มีทักษะการใช้สมาร์ตโฟน การใช้รูปแบบการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ยูทูบ อีกทั้งความชำนาญในการสืบค้นข้อมูลกว่าคนรุ่นเก่า ดังนั้น สิ่งที่ต้องสนับสนุนให้เกิดกับคนรุ่นดังกล่าวคือ การต่อยอดให้เกิดความเชี่ยวชาญในการใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมในรูปแบบที่หลากหลายและพัฒนาเทคโนโลยีที่เป็นของตนเอง ซึ่งจะถือเป็นการบรรลุเป้าหมายขั้นสูงสุด ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มคนรุ่นเก่า กลุ่มนี้การใช้สมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์การสื่อสาร มีวัตถุประสงค์ในการติดต่อสื่อสารเป็นหลัก แต่หากสามารถพัฒนาไปสู่การแสวงหาความรู้เพื่อการดูแลสุขภาพ สันทนาการ และการเข้าถึงบริการสวัสดิการภาครัฐได้สะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทาง ก็จะบรรลุเป้าหมายสู่การพัฒนาความเป็นอยู่ของประชาชน (Sukto, n.d., p.6)

ในสังคมดิจิทัล ได้มีการกล่าวถึงคำว่า พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ซึ่งหมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถรักษาความปลอดภัยให้กับตนเอง รวมทั้งตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล ซึ่ง Wongkitrungruang. (2018, p.13, 21) ได้กล่าวถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล ว่าเป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก อย่างไรก็ตามพลเมืองดิจิทัลอาจต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในฐานะพลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึง

โอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นมาตรฐานหนึ่งด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (International Society for Technology in Education: ISTE) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย และอย่างรับผิดชอบ ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Chusangnin, 2018) สถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัยมีพันธกิจหลักที่สำคัญประการหนึ่งคือ การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพื่อพัฒนากำลังคนในระดับสูงให้กับสังคม ประเทศชาติ ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของอาจารย์ผู้สอนที่ต้องจัดการเรียนการสอน รวมทั้งพัฒนานักศึกษาให้มีคุณภาพ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการต่างๆ และแหล่งเรียนรู้ในหรือนอกห้องเรียน แต่ก็มีสถาบันการศึกษาบางแห่งจัดให้มีการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อดิจิทัลออนไลน์ โดยแหล่งเรียนรู้นี้ขนาดใหญ่และอยู่ใกล้ตัวนักศึกษามากที่สุดในปัจจุบันคือสารสนเทศดิจิทัล ซึ่งต่างจากตำราเรียนทั่วไป โดยการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่มีการนำสื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือดิจิทัลมาใช้จะนำไปสู่หลักสูตรดิจิทัลออนไลน์ในเกือบทุกสาขาในอนาคต ห้องเรียนดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นในทุกๆ ที่ทั่วโลก ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างกระตือรือร้นด้วยระบบดิจิทัลเป็นสื่อกลางทางเทคโนโลยีขั้นสูง แต่ยังทำให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นมากเนื่องจากผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยความสะดวกรวดเร็วโดยไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับตารางเวลาและตารางเรียน (Marks, 2019) จากสถานการณ์โรคไวรัสโคโรนา (โควิด-19) กระทบวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้ประกาศขอความร่วมมือสถาบันการศึกษาที่อยู่ในสังกัด ให้เตรียมจัดการเรียนและการสอนผ่านระบบออนไลน์ และมีมหาวิทยาลัยหลายแห่งได้ออกประกาศแนวทางการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ไม่ปกติ ซึ่งคาดว่าหลังจากสถานการณ์โรคไวรัสโคโรนา (โควิด-19) มหาวิทยาลัยหลายแห่งจะยังคงให้มีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป จากการทำนักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะการใช้สมาร์ทโฟน อุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ รวมทั้งการใช้รูปแบบการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ อินสตาแกรม ยูทูบ ยูทูป หรืออื่นๆ รวมทั้งได้รับประสบการณ์จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล จึงทำให้นักศึกษาปัจจุบันมีความรู้ด้านดิจิทัล ซึ่ง UNESCO (2004) ได้เสนอว่า การรู้ดิจิทัลทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และประสบความสำเร็จด้านการเรียน

จากสภาพการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ และหาแนวทางในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา เพื่อที่โปรแกรมวิชา คณะ หน่วยงานในมหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยจะได้นำไปใช้ในการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
2. เพื่อหาแนวทางพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินแนวทางพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 390 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 196 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของ Krejcie & Morgan กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยใช้โปรแกรมวิชาเป็นตัวแบ่งชั้นภูมิ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามสถานภาพของผู้ตอบ เป็นแบบกำหนดคำตอบให้เลือก

ตอนที่ 2 สอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ใน 9 ด้าน ซึ่งสังเคราะห์จากแนวคิดของ Ribble. (2011), Office of Knowledge Management and Development (OKMD). (2016), Phetparee. (2019) และจากผลการวิจัยของ Phomprasert & Suttipong., 2019 ประกอบด้วย การเข้าถึงและการใช้งานดิจิทัล (Digital Access and Usage) การมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) มารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette) การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) การมีสุขภาพกายและใจที่ดีเมื่อใช้งานดิจิทัล (Digital Health and Wellness) สิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล (Digital Rights and Responsibility) การรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด มีจำนวน 42 ข้อ ข้อคำถามที่ใช้ได้มีค่า IOC ระหว่าง .80-1.00 มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ระหว่าง .37-.85 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .92

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามกับนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 ด้วยตนเอง บางส่วนนักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่เรียนรายวิชาจิตวิทยาสำหรับครู และจิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้ช่วยรวบรวม จากแบบสอบถามที่แจกไปจำนวน 196 ฉบับ ได้รับกลับคืนทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 100

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ
2. ข้อมูลความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สำหรับเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยมีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 2 หาแนวทางพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

แหล่งข้อมูล

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. ผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนหรือนักศึกษา และด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 5 คน

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลในการประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เป็นอาจารย์คณะครุศาสตร์ จำนวน 11 คน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน และคณะวิทยาการจัดการ จำนวน 5 คน รวมจำนวน 17 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และแบบปลายเปิด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์มาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์น้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์น้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลกับอาจารย์ในมหาวิทยาลัยด้วยตนเอง และบางส่วนส่งทางออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำคำตอบของผู้ประเมินมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์เพื่อแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง แนวทางที่มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์มากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง แนวทางที่มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์มาก
- ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง แนวทางที่มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์ปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง แนวทางที่มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์น้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง แนวทางที่มีความเหมาะสม/มีความเป็นไปได้/มีความเป็นประโยชน์น้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร สรุปได้ดังนี้

1. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยดังนี้ ดังนี้ ด้านสิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล ด้านการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล ด้านการรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ด้านมารยาทในการใช้งานดิจิทัล ด้านการสื่อสารทางดิจิทัล ด้านการรู้ดิจิทัล ด้านการมีอัตลักษณ์ทางดิจิทัล การมีสุขภาพกายและใจที่ดีเมื่อใช้งานดิจิทัล และด้านการเข้าถึงและการใช้งานดิจิทัล ตามลำดับ

2. แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กำแพงเพชร สรุปได้ดังนี้

2.1 สร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในฐานะที่เป็น ประชาชน นักศึกษา และครูในอนาคต

2.2 จัดให้มีการบูรณาการเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ด้วย วิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

2.3 จัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง ปลอดภัยทั้งต่อตนเอง และ ผู้อื่น

2.4 ปลุกฝังมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้สติในการรับ ฟัง แสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาพ ข้อความ เสียง ที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง ผู้อื่น และไม่ละเมิด สิทธิผู้อื่น

2.5 ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ

2.6 ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้รูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกช่วงเวลา ทุกสถานที่ และฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2.7 พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแก้ปัญหา ทักษะการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ทักษะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

2.8 จัดให้มีหลักสูตรการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการในเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันดิจิทัล การเข้าถึง สารสนเทศและการใช้สารสนเทศที่เหมาะสมและไม่ผิดกฎหมาย การดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกัน ผลกระทบจากโลกดิจิทัล

2.9 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับภาครัฐ สถาบันการศึกษา ต่างๆ และเอกชน

2.10 สนับสนุนเครื่องมือ อุปกรณ์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยให้เพียงพอต่อการใช้งานและ การเรียนรู้ของนักศึกษา

2.11 ส่งเสริมการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาตระหนักในการมีส่วนร่วมทางสังคมและรับผิดชอบต่อสังคม อาทิ ไม่กลั่นแกล้งบุคคลอื่นทางดิจิทัล เคารพสิทธิของบุคคลอื่น เคารพกฎหมายดิจิทัล และพระราชบัญญัติที่ เกี่ยวข้อง รวมทั้งรับผิดชอบต่อการทำของตนเองบนโลกออนไลน์

2.12 ส่งเสริมการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและความเป็นพลเมือง ดิจิทัลระหว่างอาจารย์ นักศึกษา บุคลากร และผู้รู้ทั้งในและต่างประเทศ

3. ผลการประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏกำแพงเพชร ด้านความเหมาะสม พบว่า ทุกแนวทางมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยแนวทางที่

มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ แนวทางที่ 4 ปลูกฝังมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้สติในการรับฟัง แสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาพ ข้อความ เสียง ที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง ผู้อื่น และไม่ละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น และแนวทางที่ 7 พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแก้ปัญหา ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับด้านความเป็นประโยชน์นั้น พบว่า ทุกแนวทางมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ แนวทางที่ 1 สร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในฐานะที่เป็นประชาชน นักศึกษา และครูในอนาคต ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่า ทุกแนวทางมีความเป็นไปได้ในระดับมาก โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าแนวทางอื่นๆ ได้แก่ แนวทางที่ 2 จัดให้มีการบูรณาการเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ด้วยวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี และมีโอกาสเข้าถึงสื่อ อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลที่อาจารย์ผู้สอนใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสื่อดิจิทัลที่มหาวิทยาลัยจัดไว้ให้บริการแก่นักศึกษา นอกจากนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่มีเครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น จึงทำให้นักศึกษาคณะครุศาสตร์เข้าถึงโลกดิจิทัลได้ทุกเวลาทุกสถานที่ ซึ่งสอดคล้องกับ Brand Buffet Team. (2014) ที่เสนอว่า มายด์แชร์ ประเทศไทย (Mindshare Thailand) ซึ่งเป็นเอเจนซีเครือข่ายด้านการตลาดและการสื่อสาร เผยผลการวิจัยเรื่อง “Growing Up as Digital Natives” งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการศึกษาโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และร่วมเฝ้าสังเกตพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษาคือ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต อายุ 9-24 ปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และทำความเข้าใจผลกระทบจากโลกดิจิทัลของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) ผลการวิจัยส่วนหนึ่งพบว่า กลุ่มคนที่เรียกว่า Evolving Digizen หรือ กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี ซึ่งครึ่งหนึ่งของกลุ่มนี้ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาผ่านทางสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยชีวิตประจำวันของคนกลุ่มนี้จะเริ่มจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูล และใช้เข้าเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสื่อสารระหว่างกลุ่มและหาเพื่อนใหม่ผ่านทางเฟซบุ๊ก คนกลุ่มนี้ยังชอบติดตามข่าวสารผ่านทางบล็อก รวมไปถึงการแชร์รูปภาพพร้อมเช็คอินสถานที่แบบเรียลไทม์ และเฝ้าจับตามองการแต่งกายของเหล่าคนมีชื่อเสียงผ่านทางอินสตาแกรม แล้วนำมาปรับให้เข้ากับบุคลิกและสไตล์ของตนเอง โดยร้อยละ 84 ของกลุ่มนี้เชื่อว่าอินเทอร์เน็ตคือแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ และร้อยละ 19 ของกลุ่มนี้เริ่มซื้อของออนไลน์ โดยส่วนใหญ่มีการค้นหาข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองสนใจ

เมื่อพิจารณาความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงกว่าด้านอื่นๆ 3 ลำดับแรกคือ ด้านสิทธิและความรับผิดชอบในการใช้งานดิจิทัล ด้านการปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล และด้านการรักษาความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาคณะครุศาสตร์มีความรู้ทางดิจิทัลและมีวุฒิภาวะมากพอที่จะวิเคราะห์แยกแยะว่าสิ่งใดดี สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดควรทำ

สิ่งใดไม่ควรทำ รวมทั้งได้รับการปลูกฝังและพัฒนาให้เป็นคนที่ความอ่อนน้อม ซื่อสัตย์ มีคุณธรรมจริยธรรม ตามคุณลักษณะของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่คณะกำหนดไว้คือ “อ่อนน้อม เสียสละ ซื่อสัตย์ อดทน อุทิศตนให้กับงาน รอบรู้วิชาการ เชี่ยวชาญวิชาชีพ” และตามวิสัยทัศน์ ของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร คือ “เป็นแหล่งความรู้ทางการศึกษา บูรณาการและพัฒนาองค์ความรู้เพื่อให้บัณฑิตครูมีคุณธรรม รักวิชาชีพ” รวมทั้งได้รับการปลูกฝังจากอาจารย์ผู้สอน คณะ และมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ข้อบังคับของมหาวิทยาลัย จึงทำให้นักศึกษาหลีกเลี่ยงการละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นทางดิจิทัล หลีกเลี่ยงการกลั่นแกล้งผู้อื่นทางดิจิทัล มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์ ไม่ดาวน์โหลดสิ่งที่ไม่เหมาะสม รู้จักไตร่ตรองกับการกระทำของตนบนโลกดิจิทัล ระมัดระวังในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของตนเอง ทั้งนี้ Wongkitrungruang. (2018, p.13, p.22) ได้กล่าวถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านจริยธรรมว่า พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีจริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบต่อออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสียหายออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

2. ผลการประเมินแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร พบว่า ทุกแนวทางมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่แนวทางที่ 4 ปลูกฝังมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้สติในการรับฟัง แสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาพ ข้อความ เสีย ที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเอง ผู้อื่น และไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแนวทางนี้ อาจารย์ผู้สอนหรืออาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเห็นว่าสามารถแนะนำหรือปลูกฝังให้นักศึกษาระหนักถึงจริยธรรมและมารยาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ การทำงาน หรือการผ่อนคลาย ซึ่งสามารถทำได้ขณะสอนหรือขณะนักศึกษาใช้งาน โดยเฉพาะนักศึกษาคณะครุศาสตร์ซึ่งส่วนใหญ่มีมารยาทเรียบร้อยอยู่แล้ว Newsplus Agency. (2018) ได้เสนอว่าหน้าที่ของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทุกคนคือ ต้องมีจริยธรรมก่อน ควรรู้จักคิด พิจารณา แยกแยะ สิ่งที่ไม่ควรทำ ไม่ควรทำ คำนี้ถึงคุณธรรมเป็นสิ่งสำคัญ และเลือกใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ โดยสิ่งที่ควรตระหนักประกอบด้วย การให้ความรู้ต่าง ๆ ที่ถูกต้อง ไม่ละเมิดคัดลอกผลงานของผู้อื่น ไม่โกหก หลอกลวง ไม่ขายสินค้าที่ก่อให้เกิดอันตราย ไม่สร้างความเสียหายทางธุรกิจแก่ผู้อื่น ไม่คุกคาม ละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น ไม่ก่อกวน สร้างความรำคาญ เลือกใช้ภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสม รวมทั้งไม่จำหน่ายสินค้าที่ผิดกฎหมาย และทำลายข้อมูลของผู้อื่น

นอกจากนี้ยังมีแนวทางที่ 7 ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแก้ปัญหา ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะความ

ฉลาดทางดิจิทัล แนวคิดนี้มีความเหมาะสม เนื่องจากนักศึกษานอกจากจะมีความรู้ ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลแล้ว นักศึกษายังควรได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ซึ่งสมาชิกเหล่านี้มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ซึ่ง Wongkitrungruang. (2018, pp.31-32) เสนอว่า การจะเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ในยุคดิจิทัลนั้นบุคคลจะต้องมีทักษะและความรู้ดิจิทัล ชุมทักษะและความรู้ดิจิทัลจะช่วยให้บุคคลใช้เทคโนโลยีเพื่อตอบโจทย์การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างรอบด้าน โดยชุดทักษะและความรู้ด้านดิจิทัลนั้นมีหลากหลายมิติ ทั้งความรู้ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีไอซีที รวมถึงความรู้ด้านอื่นๆ เช่น การสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้พลเมืองใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด ทั้งต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ STEPS Academy (2019) ที่เสนอว่า ทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย ทักษะการแก้ไขปัญหา การคิดวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำและการบริหารจัดการคน การทำงานกับคนต่างวัฒนธรรมและต่างวัย ความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะการเรียนรู้ และการเล่าเรื่องและการสื่อสาร และยังสอดคล้องกับ Tham. (2019) ที่กล่าวว่าทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัลประกอบด้วย ความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาดทางสังคม ความรอบรู้และเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีใหม่ ๆ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสภาพการทำงานบนโลกเสมือนผ่านสื่อดิจิทัล และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้งสอดคล้องกับ Sidhisamarn. (2019) ที่เสนอว่า ทักษะชีวิตที่ควรมีคู่ขนานไปกับโลกดิจิทัลประกอบด้วย การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ ทักษะการแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเองหรือทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต การทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ และการเจรจาต่อรอง ซึ่ง Siam Commercial Bank. (n.d.) ได้เสนอว่า คนรุ่นใหม่ควรมีทักษะดังนี้ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ทักษะทางด้านภาษาที่สองหรือสาม ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทักษะทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการเป็นผู้ประกอบการและธุรกิจ และทักษะการใช้ชีวิตในสังคม (Soft Skills) สำหรับด้านความเป็นประโยชน์นั้น พบว่า ทุกแนวทางมีความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ แนวทางที่ 1 สร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในฐานะที่เป็นประชาชน นักศึกษา และครูในอนาคต แนวทางนี้มีประโยชน์ต่อนักศึกษาด้านเศรษฐศาสตร์ เนื่องจากปัจจุบันโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเหมือนที่ผ่านมา แต่จะมีส่วนทำให้การดำเนินชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สังคมดิจิทัลเป็นสังคมที่ทำให้บุคคลแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยง และผสมผสานกันด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแม้แต่การทำธุรกรรมการเงิน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดเป็นสังคมดิจิทัล (Chusangnin, 2018) ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจึงจำเป็นต้องสร้างความตระหนักให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยอาจสอดแทรกในการบรรยายในรายวิชาที่สอน การทำกิจกรรมหรือการปฏิบัติงานของนักศึกษา ซึ่ง Wongkitrungruang. (2018, p.13) เสนอว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ย

ต่างๆ รู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ รวมทั้งเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่า ทุกแนวทางมีความเป็นไปได้ในระดับมาก โดยแนวทางที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าแนวทางอื่นๆ ได้แก่ แนวทางที่ 2 จัดให้มีการบูรณาการเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ด้วยวิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ อาจารย์ผู้สอนสามารถสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะการให้ความรู้เกี่ยวกับมารยาทในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยให้กับตนเองทางดิจิทัล ความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ รวมทั้งคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเนื้อหาวิชาที่สอน นอกจากนี้การที่อาจารย์ผู้สอนนำสื่อ อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการให้นักศึกษาปฏิบัติงานโดยใช้อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม รวมทั้งมหาวิทยาลัยสนับสนุนเครื่องมือ อุปกรณ์ดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยให้เพียงพอต่อการปฏิบัติงานและการเรียนรู้ของนักศึกษา ก็สามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักศึกษาได้เช่นกัน นอกจากนี้ จากสถานการณ์โรค

ไวรัสโคโรนา (โควิด-19) กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้ประกาศขอความร่วมมือสถาบันการศึกษาที่อยู่ในสังกัด ให้จัดการเรียนการสอนออนไลน์ และคาดว่าภายหลังสถานการณ์โควิด 19 การจัดการเรียนรู้ออนไลน์จะเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่ง ที่สามารถเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมๆ ให้เป็นการจัดการเรียนรู้ใหม่ ทั้งนี้ Ratananarumitsorn & Theerawattanukul. (2019) ได้เสนอว่าการปรับตัวของมหาวิทยาลัยกับโลกยุคใหม่ โมเดลมหาวิทยาลัยในยุค 4.0 จะต้องตอบโจทย์อนาคตที่สำคัญประการหนึ่งคือ ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาที่เป็นดิจิทัลเนทีฟซึ่งเติบโตพร้อมกับยุคดิจิทัลผ่านความยืดหยุ่นของหลักสูตรและช่องทางการเรียนรู้ผสมผสานแพลตฟอร์มกายภาพและออนไลน์ (Future of Course)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. คณะครุศาสตร์ โปรแกรมวิชา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และมหาวิทยาลัยสามารถนำแนวทางการพัฒนาพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้จากการวิจัยครั้งไปใช้ในการพัฒนานักศึกษา
2. อาจารย์ผู้สอนอาจสอดแทรกเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการสอนรายวิชาต่างๆ รวมทั้งปลูกฝังให้นักศึกษามีมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ หรือนักศึกษาในคณะอื่น
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาจำแนกตามโปรแกรมวิชา และระดับชั้นปี

References

- Brand Buffet Team. (2014). **New natives : Marketers must know**. [Online]. Available : <https://www.brandbuffet.in.th/2014/03/digital-natives-mindshare-research/> [2020, January 15].
- Chusangnin, C. (2018). **Digital age**. [Online]. Available: <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>. [2018, December 7].
- Ministry of Digital Economy and Society. (2016). **Digital development plan for economy and society**. Bangkok : Ministry of Digital Economy and Society.
- Ministry of Digital Economy and Society. (2019). **Thailand Digital Economy and Society Development Plan (2018-2037)**. Bangkok : Ministry of Digital Economy and Society.
- Marks, M. (2019). **The future of effective digital learning and its role in the education system**. [Online]. Available: <https://elearningindustry.com/the-future-of-effective-digital-learning-and-its-role-in-the-education-system>. [2019, February 28].
- Newsplus Agency. (2018). **Ethics and etiquette in social media**. [Online]. Available : <https://www.newsplus.co.th/155702>. [2020, January 10].
- Office of Knowledge Management and Development. (2016). **Nine guidelines for modern digital Citizens**. [Online]. Available: <http://www.okmd.or.th/okmdopportunity/digital-age/258/> [2020, January 15].
- Phanthabutr, S. (2017). Living contemporarily in the digital age. **The Journal of Social Communication Innovation**, 2(10), 161-167.
- Phetparee, P. (2019). **Digital citizenship พลเมืองดิจิทัล**. [Online]. Available : <https://www.thaihealth.or.th/Content/Digital%20Citizenship.html> [2019, December 10].
- Phornprasert, W. & Suttipong, R. (2019). Digital Citizenship of Undergraduate Students in Higher Education Institutions. **Journal Education Thaksin University**, 19(2), 104-117.
- Ratananarumitsorn, T. & Theerawattanakul, P. (2019). **A future of university turning to a new world through the 5Fs Model**. [Online]. Available: <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/647760> [2020, February 2].
- Ribble, M. (2011). **Raising a digital child: A digital citizenship handbook for parents**. Eugene, Oregon : The International Society for Technology in Education.

- Siam Commercial Bank. (n.d.). **Next generation skills**. [Online]. Available :
<https://careers.scb.co.th/th/life-at-scb/detail/Career-Tips-new-gen-skills/>
 [2020, January 5].
- Sidhisamarn, S. (2019). **Creating digital citizens to maintain humanity**. [Online]. Available :
<https://mgronline.com/qol/detail/9620000058138>. [2020, January 11].
- STEPS Academy. (2019). **Eight skills for digital age**. [Online]. Available :
<https://stepstraining.co/trendy/8-success-skills-for-2020> [2020, January 12].
- Sukto, A. (n.d.). **Adaptation to the digital Thailand**. [Online]. Available :
https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/parliament_parcy/ewt_dl_link.php?nid=47828 [2020, January 6].
- Tham, M. (2019). **Top 5 skills you need to survive in the digital age**. [Online]. Available :
<https://articles.noodlefactory.ai/top-5-skills-you-need-to-survive-the-digital-age>
 [2020, February 2].
- UNESCO. (2004). **The Plurality of literacy and its implications for policies and programs**.
 Paris : UNESCO.
- Wongkitrungruang, W. (2018). **Digital citizen's guide**. Bangkok : Digital Economy.