



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่
Developing the potential of Thai youth to become digital citizens
in a new way of society

โดย

ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ

พระมหากษัตริย์ กิตติโสภโณ, ผศ.ดร.

พระปลัดระพิน พุทธิสารโร, ผศ.ดร.

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

พ.ศ. ๒๕๖๖

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800766021



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่
Developing the potential of Thai youth to become digital citizens
in a new way of society

โดย

ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ

พระมหากฤษฎา กิตติโสภโณ, ผศ.ดร.

พระปลัดระพิน พุทธิสารโร, ผศ.ดร.

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

พ.ศ. ๒๕๖๖

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800766021

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Research Report

Developing the potential of Thai youth to become digital citizens
in a new way of society

By

Dr.Suphattharachai Sisabai

Phramaha Krisada Kittisophano, Asst.Prof.Dr.

Phrapalad Raphin Buddhisaro, Asst.Prof.Dr.

Faculty of Social Sciences Mahachulalongkornrajavidyalaya University

C.E. 2023

Research Project Funded

by Thailand Science Research and Innovation Fund

MCU RS 800766021

(Copyright Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย:	การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่
ผู้วิจัย:	ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ, พระมหากฤษฎา กิตติโสภโณ, ผศ.ดร., พระปลัดระพิน พุทธิสารโร, ผศ.ดร.
ส่วนงาน:	คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ปีงบประมาณ:	๒๕๖๖
ทุนอุดหนุนการวิจัย:	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑. ศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ๒. พัฒนาหลักสูตร e-learning “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ๓. ทดลองใช้หลักสูตร e-learning กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพโดยศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อให้ได้องค์ประกอบการพัฒนาศักยภาพเยาวชนยุคดิจิทัล แล้วพัฒนาหลักสูตร e-learning ดำเนินการวิจัยทั้งทดลอง และทำการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ หลักสูตร e-learning วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

ผลการวิจัยพบว่า

๑. การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ จำแนกองค์ประกอบได้ดังนี้ ๑) สถาบันครอบครัว การดูแลจากครอบครัวและความเป็นแบบอย่างที่ดีของพ่อแม่ผู้ปกครอง ๒) สถาบันการศึกษา หลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การบ่มเพาะค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนาจากโรงเรียน ๓) การพัฒนา ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ๘ ทักษะ คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ๔) เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยี E-learning ที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้แนะแนวอำนวยความสะดวก ร่วมคิดวิเคราะห์ วิจัย และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

๒. พัฒนาหลักสูตร E-learning เพื่อพัฒนาศักยภาพเยาวชนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นการเรียนรู้โดยใช้มัลติมีเดียสื่อสาร ออกแบบสื่อให้น่าสนใจ ปรับคำให้เหมาะสม จูงใจ ด้านแสง สี เสียง ที่สร้างแรงบันดาลใจในการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ ดึงดูดให้ผู้เรียนติดตามเนื้อหา พัฒนาเป็น ๓ ชุดการเรียนรู้ คือ ๑) ความรู้ทั่วไปการเป็นพลเมืองดิจิทัล ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมุมมองการเท่าทันตนเอง ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมุมมองการรู้เท่าทันผู้อื่น

๓. ผลการทดลองใช้หลักสูตร E-learning เพื่อพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ กับนักเรียน ม.๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะ หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .๐๑

Research Report Title: Developing the potential of Thai youth to become digital citizens in the new normal society

Researcher: Dr.Suphattharachai Sisabai
Phramaha Krisada Kittisophano, Asst.Prof.Dr.
Phrapalad Raphin Buddhisaro, Asst.Prof.Dr.

Section: Faculty of Social Sciences,
Mahachulalongkornrajavidhayalaya University

Fiscal Year: 2023

Research Support Fund: Mahachulalongkornrajavidhayalaya University

Abstract

This research article The objectives are to 1. Study the potential development of Thai youth to become digital citizens in the new normal society. 2. Develop the e-learning curriculum “Developing the potential of Thai youth to become digital citizens in the new normal society” 3. Experiment with the e-curriculum. learning with Mathayom 3 students at Ayutthaya Wittayalai School Phra Nakhon Si Ayutthaya Province It is a mixed methods research. with qualitative research by studying documents and in-depth interviews to obtain elements of youth potential development in the digital age Then develop an e-learning curriculum and conduct quasi-experimental research. and conduct a pre-study and post-study digital citizenship assessment. The research tools include In-depth interview Digital citizenship assessments and e-learning courses were analyzed qualitatively using content analysis. and analyze quantitative data with statistics, frequency, percentage, mean, standard deviation, and dependent t-test values.

Findings were as follows:

1. Developing the potential of Thai youth to become digital citizens in the new normal society. Components can be classified as follows: 1) Family institution Care from family and being a good role model for parents and guardians. 2) Educational institutions, learning management courses. Creative use of media Cultivating social, economic, political and religious values from school. 3) Developing 8 digital citizenship skills, namely maintaining a good identity of one's self. Maintaining personal information Critical analytical thinking Screen time allocation Dealing with online threats Managing information that users leave online Keeping yourself safe online and the ethical use of technology; 4) effective tools Development of effective E-learning technology media It is a tool for organizing learning by focusing on the

learner as the center. The teacher is a facilitator. Participate in analyzing, criticizing, and designing teaching and learning activities.

2. Develop an E-learning curriculum to develop youth potential to become digital citizens. It is learning using multimedia communication. Design interesting media Adjust words to suit, motivate, light, color, and sound that inspire analytical thinking and creativity. Attract students to follow the content, developed into 3 learning sets: 1) general knowledge about digital citizenship, 2) digital citizenship skills from a self-knowledge perspective, 3) digital citizenship skills from a self-knowledge perspective. Another

3. The results of the trial of using an E-learning curriculum to develop the potential of Thai youth to become digital citizens in the new normal society with Mathayom 3 students at Ayutthaya Wittayalai School found that the sample students Digital intelligence in all 8 skills after studying was significantly higher than before studying at the .01 level.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเพราะได้รับความเมตตาอนุเคราะห์จากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่สนับสนุนทุนในการวิจัยในครั้งนี้ เพราะเล็งเห็นถึงประโยชน์และคุณค่าของงานวิจัยฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณพระครูสุธีกิตติบัณฑิต, รศ.ดร. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์และช่วยเหลือผู้วิจัยมาตลอด

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล สุยะพรหม รองอธิการบดีฝ่ายกิจการทั่วไป ผู้อำนวยการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่เมตตาอนุเคราะห์เป็นประธานที่ปรึกษาโครงการวิจัยในครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจทานงานวิจัยฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/ท่านที่อนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยเป็นอย่างดี

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ อันพึงมีจากรายงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาเป็นพุทธานุชา ธรรมบูชา สังฆบูชา กตเวทิตาคุณแก่ครูอุปฌาย์อาจารย์ บิดามารดา ญาติสนิทมิตรสหาย และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ และคณะ

๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญแผนภาพ.....	ญ
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ คำถามการวิจัย.....	๓
๑.๓ วัตถุประสงค์การวิจัย.....	๔
๑.๔ ขอบเขตการวิจัย.....	๔
๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	๕
๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	๕
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๖
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพ.....	๖
๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย.....	๑๐
๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล.....	๒๕
๒.๔ ข้อมูลบริบทเรื่องที่วิจัย.....	๓๔
๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๔๕
๒.๖ กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	๕๙
บทที่ ๓ ระเบียบวิธีวิจัย.....	๖๑
๓.๑ รูปแบบการวิจัย.....	๖๑
๓.๒ ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	๖๑
๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	๖๒
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๖๔
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล.....	๖๕
๓.๖ สรุประบวนการวิจัย.....	๖๖

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง

หน้า

บทที่ ๔ ผลการศึกษาวิจัย.....	๖๗
๔.๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่.....	๖๗
๔.๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”	๙๕
๔.๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	๑๑๗
๔.๔ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัย.....	๑๒๒
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	๑๒๓
๕.๑ สรุปผลการวิจัย.....	๑๒๓
๕.๒ อภิปรายผล.....	๑๓๑
๕.๓ ข้อเสนอแนะ.....	๑๓๗
บรรณานุกรม.....	๑๓๙
ภาคผนวก.....	๑๔๘
ภาคผนวก ก หนังสือแนะนำ.....	๑๔๙
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์/ แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล.....	๑๕๙
ภาคผนวก ค หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย.....	๑๘๓
ภาคผนวก ง ภาพประกอบ.....	๑๘๕
ภาคผนวก จ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์.....	๑๙๐
ภาคผนวก จ บทความวิจัย.....	๑๙๒
ประวัติผู้วิจัย.....	๑๙๔

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๒.๑ การพัฒนาศักยภาพ	๙
๒.๒ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย	๒๒
๒.๓ ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล	๓๒
๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพ	๔๘
๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย	๕๓
๒.๖ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล	๕๘
๓.๑ การแปลผลค่าคะแนนของแบบทดสอบความฉลาดทางดิจิทัล	๖๔
๓.๒ แผนการวิจัย One Group Pretest Posttest Design	๖๖
๔.๑ สรุปความถี่การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล	๘๙
๔.๒ แสดงการวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ทักษะพลเมืองดิจิทัลกับทักษะการรู้เท่าทัน	๙๐
๔.๓ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองบนโลกออนไลน์”	๑๐๐
๔.๔ แสดงตัวอย่างทักษะ “การบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์”	๑๐๒
๔.๕ แสดงตัวอย่างทักษะ “การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”	๑๐๔
๔.๖ แสดงตัวอย่างทักษะ “การจัดสรรเวลาหน้าจอ”	๑๐๖
๔.๗ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”	๑๐๘
๔.๘ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์”	๑๑๐
๔.๙ แสดงตัวอย่างทักษะ “การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ”	๑๑๒
๔.๑๐ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์”	๑๑๔
๔.๑๑ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในแต่ละด้านเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน	๑๑๘
๔.๑๒ แสดงค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัล ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่	๑๒๐
๔.๑๓ แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความฉลาดทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่	๑๒๑

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
๒.๑ DQ Digital Citizenship Framework	๒๘
๒.๒ กรอบแนวคิดในการวิจัย	๖๐
๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๖๖
๔.๑ ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล	๗๐
๔.๒ ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	๗๓
๔.๓ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว	๗๕
๔.๔ ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ	๗๗
๔.๕ ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ	๗๙
๔.๖ ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์	๘๑
๔.๗ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์	๘๓
๔.๘ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์	๘๖
๔.๙ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	๘๘
๔.๑๐ กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย	๙๔
๔.๑๑ หลักสูตร e-learning เพื่อพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในสังคมวิถีใหม่	๙๕
๔.๑๒ Story broad แสดงความหมายพลเมืองดิจิทัล	๙๖
๔.๑๓ Story broad แสดงทำไมเราต้องมีความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัล?	๙๗
๔.๑๔ Story broad แสดงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี คืออะไร?	๙๗
๔.๑๕ Story broad แสดงความหมายของทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง”	๙๘
๔.๑๖ Story broad แสดงความหมายของทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น”	๙๙
๔.๑๗ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเอง”	๑๐๒
๔.๑๘ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทั้งไบนโลกออนไลน์”	๑๐๔
๔.๑๙ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”	๑๐๖

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

แผนภาพที่	หน้า
๔.๒๐ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การจัดสรรเวลาหน้าจอ”	๑๐๘
๔.๒๑ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”	๑๐๙
๔.๒๒ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์”	๑๑๒
๔.๒๓ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ”	๑๑๓
๔.๒๔ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์”	๑๑๕
๔.๒๕ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ “มาเป็นพลเมืองดิจิทัลกันเถอะ”	๑๑๖
๔.๒๖ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ มุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง”	๑๑๖
๔.๒๗ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ มุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น”	๑๑๗
๔.๒๘ องค์ความรู้ที่ได้รับการวิจัย	๑๒๒
๕.๑ กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย	๑๒๘
๕.๒ แสดงชุดการเรียนรู้ ของหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้น	๑๓๐

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้กล่าวถึงบริบทของประเทศไทยในยุคดิจิทัล ไว้ในแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเรื่องการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนและภาคสังคมว่า เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ เช่น การสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ การเพิ่มรายได้ และการเข้าถึงบริการของภาครัฐ อีกทั้งเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และการศึกษาการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีปริมาณเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต สิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนา คือทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับสังคมยุคใหม่ รวมไปถึงการคิด วิเคราะห์ และ แยกแยะ สื่อต่างๆ หรือที่เรียกว่าการรู้เท่าทันสื่อ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม^๑ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาประเทศคือ การพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัลด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนักรู้ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์^๒

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้ให้ความสำคัญกับการรวบรวมข้อมูลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนทำให้ทราบสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประชากร^๓ โดยเน้นกลุ่มเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการใช้โทรศัพท์มือถือคิดเป็นร้อยละ ๙๙ และ ๙๙.๒ ตามลำดับ มีการใช้อินเทอร์เน็ตคิดเป็นร้อยละ ๙๓.๐ และ ๙๕.๑ ตามลำดับ และใช้คอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๔ และ ๒๔.๘ ตามลำดับ ผลสำรวจการใช้สื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสังคมไทยสะท้อนให้เห็นถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้มากขึ้น และยังสะท้อนถึงการให้ความสำคัญต่อสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของเยาวชนไทย ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วง ถ้าสื่อดิจิทัลเหล่านี้ไม่ผ่านการคัด

^๑กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ๒๕๕๙), หน้า ๑๙.

^๒นิตยา วงศ์ใหญ่, “แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลเนทีฟ”, Veridian E-Journal, มหาวิทยาลัยศิลปากร, ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๐): ๑๖๓๐-๑๖๔๒.

^๓สำนักงานสถิติแห่งชาติ, การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.๒๕๖๓, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ๒๕๖๓), หน้า ๓.

กรองอย่างมีประสิทธิภาพ หรือถ้าบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องคัดเลือกเทคโนโลยีในทางที่ไม่เหมาะสมและขาดการจัดการที่ดี เช่น การให้เยาวชนใช้สื่อดิจิทัลโดยปราศจากการควบคุมดูแลของผู้ใหญ่ การใช้ในปริมาณที่มากเกินไปหรือการใช้ไม่เหมาะสมกับวัยของเยาวชนก็จะกลายเป็นภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการการเรียนรู้และคุณภาพชีวิตของเยาวชนในด้านต่างๆ ได้^๔

จากเหตุผลดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อภิรพี เศรษฐราชันย์ตันเจริญวงศ์, ศรีรัฐ ภักดีรัตนชิต และญาณวุฒิ เศวตติติกุล^๕ ที่ได้สะท้อนพฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัยแรกเกิด - ๓ ปี พบว่า พฤติกรรมการใช้หน้าจอผ่านโทรทัศน์คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๘ และแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนคิดเป็นร้อยละ ๖๓.๔ ซึ่งอัตราค่อนข้างสูง โดยพ่อแม่ผู้ปกครองเริ่มให้ลูกดูโทรทัศน์ตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งเร็วกว่าอายุเฉลี่ยของเด็กในสหรัฐอเมริกาที่เริ่มดูโทรทัศน์ตอนอายุ ๗ เดือน^๖ ผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับหลักการของกุมารแพทย์ที่แนะนำให้ผู้ปกครองดใช้หน้าจอทุกประเภทกับเด็กแรกเกิดถึง ๒ ปี จากที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนถึงสถานะ ความเสี่ยงที่เด็กปฐมวัยในประเทศไทยต้องเผชิญกับผลกระทบโดยตรงต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ผิดปกติเนื่องจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในวัยที่ยังไม่เหมาะสมและในปริมาณที่มากเกิดความจำเป็นอย่างยิ่ง^๗ อีกทั้งการให้ความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลหรือบุคคลที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีการปฏิบัติเทคโนโลยีและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพยังมีไม่มากนัก ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพจำเป็นต้องมีทักษะความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า ความรู้ดิจิทัล เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัลและใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม-วัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชนประเทศ และโลก^๘ ครอบคลุมมิติความหลากหลายในการดำเนินชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

^๔National Association for the Education of Young Children, **Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8**, (Washington DC: Fred Rogers Center for early learning and children's media, 2012), p. 8.

^๕อภิรพี เศรษฐราชันย์ตันเจริญวงศ์, ศรีรัฐ ภักดีรัตนชิต, และญาณวุฒิ เศวตติติกุล, “พฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัย ๐-๓ ปีในเขตกรุงเทพมหานคร”, **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๒, (๒๕๖๑): ๖๐-๖๙.

^๖Zimmerman, F. J., Christakis, D. A., & Meltzoff, A. N., “Television and DVD/ video viewing in children younger than 2 years”, **Arch Pediatr Adolesc Med**, 161(5), (2007): 473-479.

^๗กุลชาติ พันธวรกุล และเมษา นวลศรี, “เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง”, **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, ปีที่ ๔๗ ฉบับที่ ๒, (๒๕๖๒): ๑-๒๓.

^๘วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, **คู่มือพลเมืองดิจิทัล**, (กรุงเทพมหานคร: ดิวันโอวัน เปอร์เซนต์, ๒๕๖๑), หน้า ๑๑.

นำไปสู่การอยู่ร่วมกับสื่ออย่างมีคุณภาพ และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด^๙ ซึ่งนอกจากการให้ความรู้ในห้องเรียนแล้ว หลักสูตร e-learning เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะให้ความรู้แก่เยาวชนให้เข้าใจ เข้าถึง ได้ อย่างชัดเจน เนื่องจาก e-learning เป็นสื่อที่สามารถสร้างเป็นเรื่องราวเพื่อสื่อสารให้เยาวชนเข้าใจได้ง่าย ถ้าหากทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจจะสามารถดึงดูดให้เยาวชนเรียนรู้จนจบหลักสูตรและได้รับผลสัมฤทธิ์ที่ดี นอกจากนั้นยังง่ายต่อการเรียนรู้ เพราะสามารถเรียนที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์โครงการวิจัย ครอบคลุมต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ดังนี้ คือ ๑) เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ๒) เพื่อพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ๓) เพื่อทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โครงการวิจัยนี้จะก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ จำนวน ๑ เรื่อง ได้แก่ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ นอกจากนั้นยังได้นวัตกรรมที่ช่วยขับเคลื่อนวิชาการ ชุมชน สังคมและเศรษฐกิจ จำนวนอย่างน้อย ๑ นวัตกรรม

จากแนวคิดทฤษฎีและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งสำคัญที่ต้องพัฒนาให้กับเยาวชนไทย คือทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับสังคมยุคใหม่ รวมไปถึงการคิด วิเคราะห์ และแยกแยะ สื่อต่างๆ หรือที่เรียกว่าการรู้เท่าทันสื่อ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ โดยพัฒนากระบวนการเรียนรู้และเครื่องมือที่มีคุณภาพเหมาะสมกับเยาวชน สามารถนำไปใช้กับเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทั่วประเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาประเทศคือ การพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัลด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้ และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนักรู้ ความเข้าใจมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ และสร้างสรรค์

๑.๒. คำถามการวิจัย

๑.๒.๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่เป็นอย่างไร

๑.๒.๒ หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” มีลักษณะอย่างไร

^๙โสภิตา วีรกุลเทวัญ, *เท่าทันสื่อ: อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล*, (กรุงเทพมหานคร: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, ๒๕๖๑), หน้า ๑๓.

๑.๒.๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ผลอย่างไร

๑.๓ วัตถุประสงค์การวิจัย

๑.๓.๑ เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

๑.๓.๒ เพื่อพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

๑.๓.๓ เพื่อทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๑.๔ ขอบเขตการวิจัย

๑.๔.๑ ขอบเขตเนื้อหา

ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง หนังสือ รายงานการวิจัย รายงานการประชุม เอกสารเกี่ยวกับเยาวชนไทย แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล และการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทำการพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” นำไปทดลองใช้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีการทดสอบก่อนและหลังเรียน นำผลมาเปรียบเทียบกัน

๑.๔.๒ ขอบเขตพื้นที่/องค์กรที่ศึกษา

คณะผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่ในการวิจัย คือ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาค้นคว้าพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

๑.๔.๓ ขอบเขตประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) ประชากร คือ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา มีจำนวน ๖๗๗ คน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จำนวน ๒ ห้องเรียน จำนวน ๑๐๐ คน เป็นกลุ่มทดลองเรียนผ่าน หลักสูตร e-learning ที่จัดทำขึ้น และวัด

ผลสัมฤทธิ์จากการเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก ค่า t - test แบบ dependent ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑.๔.๔ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Design) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร e-learning, ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน, ผู้ทรงคุณวุฒิในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๙ คน โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาศักยภาพ หมายถึง การสร้างเสริมความสามารถที่มีอยู่ในตนเองให้มากขึ้น หรือ การพัฒนาความสามารถที่มีอยู่ให้มากขึ้น เพื่อที่จะได้นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ซึ่งถ้าบุคคลใดมีการสร้างศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ ย่อมจะส่งผลให้บุคคลผู้นั้นสามารถประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสุข

เยาวชนไทย หมายถึง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา ซึ่งมีช่วงชีวิตเป็นช่วงรอยต่อระหว่างความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ หรือจะเรียกว่าช่วง "วัยรุ่น" เป็นวัยที่สังคมคาดหวังให้เป็นพลังสำคัญที่จะขับเคลื่อนประเทศชาติไปสู่อนาคตข้างหน้า

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

๑.๖ ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- ๑) ได้องค์ความรู้การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่
- ๒) ได้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

๓) ได้ผลการทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับเยาวชนไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สามารถนำหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นไปใช้งาน หรือนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรอื่น ๆ

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการกำหนดกรอบโมเดลของการวิจัย ดังมีรายละเอียดตามลำดับ ต่อไปนี้

- ๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพ
- ๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย
- ๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
- ๒.๔ ข้อมูลบริบทเรื่องที่วิจัย
- ๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๖ กรอบแนวคิดในการวิจัย

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพ

การพัฒนา หมายถึง การทำให้ดีขึ้น เจริญขึ้น เมื่อรวมกับ ศักยภาพ ซึ่งหมายถึง ภาวะแฝงอำนาจหรือคุณสมบัติที่มีแฝงอยู่ในสิ่งต่าง ๆ อาจทำให้พัฒนาหรือให้ปรากฏเป็นสิ่งที่ประจักษ์ได้ ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายของคำ ๒ คำนี้ ดังนี้

“การพัฒนา” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Development” แปลว่า การทำให้เจริญ มีนักวิชาการได้ให้นิยาม และความหมายของการพัฒนาโดยทั่วไปกว้างๆ อาทิเช่น

นักวิชาการได้อธิบายความหมายของการพัฒนาไว้ ในลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่มีการกำหนดทิศทางหรือการเปลี่ยนแปลงที่มีการกำหนดแผนเอาไว้ล่วงหน้าแล้ว ซึ่งทิศทางหรือแผนที่กำหนดไว้นี้ย่อมจะเป็นไปในลักษณะที่พึงปรารถนาของสมาชิกในสังคมนั้น^๑

การพัฒนา หมายถึง การทำให้เปลี่ยนแปลงทีละน้อยๆ โดยผ่านลำดับขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ระดับที่สามารถขยายตัวขึ้น เติบโตขึ้น มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเหมาะสมไปกว่าเดิม หรืออาจก้าวหน้าไปถึงขั้นที่อุดมสมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ^๒

การพัฒนา คือ กระบวนการของการเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์สร้างความก้าวหน้าในทางเศรษฐกิจ ความเป็นธรรมในสังคม ความเสมอภาคในทางการเมือง การธำรงรักษาวัฒนธรรมอันดีงาม

^๑สัญญา สัญญาวิวัฒน์, *คุณภาพและคุณธรรมในการพัฒนาประเทศ*, (กรุงเทพมหานคร: เจ้าพระยาการพิมพ์, ๒๕๓๒), หน้า ๕.

^๒จรัส นวลนิ่ม, *การศึกษากับการพัฒนาชุมชน*, (นครสวรรค์: ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์, ๒๕๔๐), หน้า ๗.

การจัดสรรและกระจายทรัพยากรด้วยวิธีการบริหารที่เหมาะสม เพื่อบรรลุเป้าหมายในอันที่จะสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น^๓

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า การพัฒนา หมายถึง “กระบวนการที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยผ่านขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ความเจริญ มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเป็นไปตามทิศทางที่ปรารถนา อันจะส่งผลต่อความพอใจสูงสุด โดยวิธีการพัฒนา ได้แก่ การจัดอบรม การประชุมสัมมนา และศึกษาเพิ่มพูนความรู้เฉพาะด้าน เป็นต้น”

คำว่า “ศักยภาพ” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Potential” ตามความหมายของรูปศัพท์ แปลว่า “ภาวะแฝงอำนาจหรือคุณสมบัติที่มีแก่อยู่ในสิ่งต่างๆ อาจทำให้พัฒนาหรือทำให้ปรากฏเป็นสิ่งที่ประจักษ์ได้”^๔ มีนักวิชาการได้กล่าวถึงความหมายของศักยภาพไว้ในลักษณะที่สอดคล้องกัน เช่น

นักวิชาการให้ความหมายของศักยภาพ หมายถึง พลังอำนาจที่มีอยู่ในสิ่งต่างๆ และสามารถแสดงออกให้เห็นเป็นรูปธรรมได้^๕

ศักยภาพ หมายถึง ความสามารถหรือความพร้อมในตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่จะเอื้ออำนวยต่อการพัฒนา การปรับปรุง การจัดการ หรือการเข้ามาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใดๆ ขึ้น^๖

ศักยภาพ หมายถึง พลังความหมายที่แฝงอยู่และสามารถทำให้ปรากฏได้ ความสามารถที่แสดงหรือปรากฏได้ทั้งเครื่องชี้หรือสะท้อนศักยภาพในอดีต และเป็นเครื่องบ่งบอกศักยภาพในอนาคต การปรากฏของพลังศักยภาพของสิ่งใดๆ จะเป็นเช่นใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยอย่างน้อย ๒ ส่วน คือ พลังความสามารถของสิ่งนั้น และเงื่อนไขบริบทที่เป็นไปได้ทั้งตัวขัดขวางหรือตัวหนุนเสริม การปรากฏออกมาของศักยภาพนั้น ที่สำคัญคือเงื่อนไขเชิงบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ^๗

^๓มีชัย สายอร่าม, “การพัฒนาในมิติทางสังคมศาสตร์”, วารสารสีมาจารย์, ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๒๓ (พฤศจิกายน ๒๕๔๐ - มีนาคม ๒๕๔๑): ๕๙-๗๐.

^๔ราชบัณฑิตสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๓๘, (กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์, ๒๕๓๘), หน้า ๗๘๐.

^๕สนอง วรอุไร, การพัฒนาศักยภาพตนเอง, (กรุงเทพมหานคร: บริษัทชุมชนทองอุตสาหกรรมและการพิมพ์จำกัด, ๒๕๕๕), หน้า ๑๓.

^๖วิวัฒน์ชัย บุญยศักดิ์, “ศักยภาพสำคัญอย่างไรต่อการท่องเที่ยว”, จุลสารการท่องเที่ยว, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ (๒๕๓๒): ๒๕-๓๐.

^๗เพชรน้อย ม่วงงาม, “ศักยภาพของชุมชน: กรณีการจัดตั้งหมู่บ้านปลอดภัย จังหวัดสุพรรณบุรี”, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, (คณะรัฐประศาสนศาสตร์: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๓๙), หน้า ๖-๗.

นักวิชาการได้ศึกษาคำจำกัดความและพบว่าศักยภาพเกี่ยวข้องกับคำที่สำคัญ ๓ คำ คือ อำนาจ ความสามารถ และพลัง จึงสรุปได้ว่า ศักยภาพ หมายถึง พลังอำนาจหรือความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบุคคลและสามารถดึงออกมาใช้ได้ หากได้รับการกระตุ้นจากภายนอก^๘

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า “ศักยภาพ” หมายถึง ความสามารถ ความพร้อมหรือคุณสมบัติที่แฝงอยู่ในตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งสามารถทำให้ปรากฏหากได้รับการพัฒนาหรือกระตุ้นจากภายนอก อันจะส่งผลต่อความสำเร็จและความพึงพอใจสูงสุด

การพัฒนาศักยภาพ หมายถึง การนำความรู้ความสามารถที่อยู่ภายในตัวบุคคลใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตัวบุคคลและองค์กร นำศักยภาพนั้นมาใช้อย่างมีกระบวนการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ที่ทุกสิ่งทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ เป็นไปได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ทำให้การพัฒนาศักยภาพในการพัฒนาของบุคลากรในองค์กรมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเมื่อศักยภาพที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนได้รับการพัฒนาแล้ว ผลลัพธ์ที่จะตามมาคือความสำเร็จขององค์กร การพัฒนาความรู้ความสามารถของมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ มาจากการรู้จักที่จะพัฒนาและตระหนักถึงความรู้และความสามารถของตนเอง เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในการทำงานระหว่างร่างกายและจิตใจไปพร้อมๆ กัน โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือความสำเร็จขององค์กร^๙

สรุปแล้ว ศักยภาพ คือ ความรู้ทักษะ และพฤติกรรมที่จำเป็นต่อการทำงานของบุคคลให้ประสบผลสำเร็จสูงกว่ามาตรฐานทั่วไป ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ๓ ประการดังนี้ คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และพฤติกรรมที่พึงปรารถนา (Attributes) ศักยภาพของตนเอง หมายถึง ความสามารถที่อยู่ภายในตัวเอง ซึ่งถ้ามีการพัฒนาให้ดีขึ้นและนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ย่อมก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคม และประเทศได้ ส่วนคำว่า การสร้างศักยภาพของตนเอง หมายถึง การสร้างเสริมความสามารถที่มีอยู่ในตนเองให้มากขึ้น หรือการพัฒนาความสามารถที่มีอยู่ให้มากขึ้น เพื่อที่จะได้นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ซึ่งถ้าบุคคลใดมีการสร้างศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ ย่อมจะส่งผลให้บุคคลผู้นั้นสามารถประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสุข

^๘พิมพิมล พลเวียง, “ศักยภาพและผลในการดำเนินงานพัฒนาระบบการบริหารงานของสถานสงเคราะห์เด็กในสังกัดกรมประชาสงเคราะห์”, วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, (คณะรัฐประศาสนศาสตร์: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๔๓), หน้า ๑๐.

^๙ดร.ณ ไคร์ศรี, การพัฒนาศักยภาพ, [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://asapake.tripod.com/k9.htm>. [๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖].

ตารางที่ ๒.๑ การพัฒนาศักยภาพ

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
สัญญา สัญญาวิวัฒน์, (๒๕๓๒, หน้า ๕).	การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่มีการกำหนดทิศทางหรือการเปลี่ยนแปลงที่มีการกำหนดแผนเอาไว้ล่วงหน้าแล้ว
จำรัส นวลนิ่ม, (๒๕๔๐, หน้า ๗).	การพัฒนา หมายถึง การทำให้เปลี่ยนแปลงทีละน้อยๆ โดยผ่านลำดับขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ระดับที่สามารถขยายตัวขึ้นเติบโตขึ้น มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเหมาะสมไปกว่าเดิมหรืออาจก้าวหน้าไปถึงขั้นที่อุดมสมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ
มีชัย สายอร่าม, (๒๕๔๑: ๕๙-๗๐).	การพัฒนา หมายถึง กระบวนการของการเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์สร้างความก้าวหน้าในทางเศรษฐกิจ ความเป็นธรรมในสังคม ความเสมอภาคในทางการเมือง การดำรงรักษาวัฒนธรรมอันดีงาม การจัดสรรและกระจายทรัพยากรด้วยวิธีการบริหารที่เหมาะสม
ราชบัณฑิตสถาน, (๒๕๓๘, หน้า ๗๘๐).	ศักยภาพ แปลว่า ภาวะแฝงอำนาจหรือคุณสมบัติที่มีแง่อยู่ในสิ่งต่างๆ อาจทำให้พัฒนาหรือทำให้ปรากฏเป็นสิ่งที่ประจักษ์ได้
สนอง วรอุไร, (๒๕๕๕, หน้า ๑๓).	ศักยภาพ หมายถึง พลังอำนาจที่มีอยู่ในสิ่งต่างๆ และสามารถแสดงออกให้เห็นเป็นรูปธรรมได้
วิวัฒน์ชัย บุญยศักดิ์, (๒๕๓๒: ๒๕-๓๐).	ศักยภาพ หมายถึง ความสามารถหรือความพร้อมในตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่จะเอื้ออำนวยต่อการพัฒนา การปรับปรุง การจัดการ หรือการเข้ามาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใดๆ ขึ้น
เพชรน้อย ม่วงงาม, (๒๕๓๙, หน้า ๖-๗).	ศักยภาพ หมายถึง พลังความหมายที่แฝงอยู่และสามารถทำให้ปรากฏได้ ความสามารถที่แสดงหรือปรากฏได้ทั้งเครื่องชี้หรือสะท้อนศักยภาพในอดีต และเป็นเครื่องบ่งบอกศักยภาพในอนาคต
พิมพิมล พลเวียง, (๒๕๔๓, หน้า ๑๐).	ศักยภาพ หมายถึง พลังอำนาจหรือความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวบุคคลและสามารถดึงออกมาใช้ได้ หากได้รับการกระตุ้นจากภายนอก
ดร.ณ ไคร์ศรี, [ออนไลน์]. [๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖].	การพัฒนาศักยภาพ หมายถึง การนำความรู้ความสามารถที่อยู่ภายใต้ตัวบุคคลใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตัวบุคคลและองค์กร นำศักยภาพนั้นมาใช้อย่างมีกระบวนการ

๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย

ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมาย "เยาวชน" หมายถึง บุคคลอายุเกิน ๑๔ ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง ๑๘ ปีบริบูรณ์^{๑๐} ส่วนองค์การสหประชาชาติได้ให้ความหมาย สากลว่า "เยาวชน" หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง ๑๕-๒๕ ปี^{๑๑} องค์การอนามัยโลก ได้ให้ความหมายของวัยรุ่น หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง ๑๐-๑๙ ปี ผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๐-๑๔ ปี เรียกว่าวัยรุ่นรุ่นเยาว์หรือวัยรุ่นแรกเริ่ม ผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๕-๑๙ ปี คือวัยรุ่นเข้าสู่วัยของการเป็นผู้ใหญ่ สำหรับองค์การสหประชาชาติได้กำหนดอายุวัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุ ๑๕-๒๕ ปี ส่วนประเทศไทยนั้นมีการ กำหนดอายุไว้ใน "นโยบายและแผนพัฒนาเยาวชนระยะยาว" ระบุว่าวัยรุ่นไทยอยู่ในช่วงอายุ ระหว่าง ๑๕-๒๕ ปี ซึ่งโดยเฉลี่ยแล้วจะมีอยู่ประมาณร้อยละ ๑๗-๑๙ ของประชากรทั้งหมด^{๑๒} วัยรุ่นเป็น วัยที่มีการเจริญเติบโตจากวัยเด็กและย่างก้าวไปสู่ภาวะแห่งการเป็นผู้ใหญ่ จัดเป็นวัยพายุบุแคม และเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านที่ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าเริ่มต้นและสิ้นสุดของวัยนี้อยู่ที่ช่วงอายุใด^{๑๓}

นักวิชาการ กล่าวว่าวัยรุ่นเป็นลักษณะที่เด็กจะพัฒนาไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ใน ช่วงของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในชีวิตอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาอารมณ์ และสังคม เป็นเหตุให้วัยรุ่นเป็นวัยที่ประสบปัญหาและเผชิญวิกฤตการณ์ในการปรับตัวมากที่สุดในชีวิต^{๑๔}

วัยรุ่น หมายถึง วัยที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่มีการเจริญเติบโตเข้าสู่ ความมีวุฒิภาวะทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยยึดเอาความพร้อมและ วุฒิภาวะทางเพศเป็นจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดเมื่อมีความพร้อม และมีวุฒิภาวะทางด้านสังคมและ เศรษฐกิจ^{๑๕}

^{๑๐}ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔, (กรุงเทพมหานคร: นาน มีบุ๊คส์พับลิเคชันส์, ๒๕๕๖), หน้า ๙๖๑

^{๑๑}สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, คู่มือครู การจัดกิจกรรมและสื่อเพื่อการพัฒนาจิต พินัยในระบบการเรียนการสอน ระดับก่อนประถมศึกษา, (กรุงเทพมหานคร: การศาสนา, ๒๕๔๐), หน้า ๑๓๙.

^{๑๒}World Health Organization, Global status report: Alcohol and young people, (Geneva: World Health Organization, 2001), p. 20.

^{๑๓}Steinberg L., Adolescence, (5th ed), (New York: McGraw-Hill, 1999), p. 19.

^{๑๔}วินัส ศรีศักดิ์, "พฤติกรรมครอบครัวที่สัมพันธ์กับวุฒิภาวะทางอารมณ์ของวัยรุ่นในศูนย์บำบัดรักษา ยาเสพติดภาคเหนือ จังหวัดเชียงใหม่", วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๕), หน้า ๑๒๐.

^{๑๕}ปราชญ์ บุญยงศิริโรจน์ และคณะ, การศึกษารูปแบบการส่งเสริมป้องกันปัญหาสุขภาพจิตใน ชุมชน, (กรุงเทพมหานคร: กรมสุขภาพจิต, ๒๕๔๗), หน้า ๑๓๐-๑๓๑.

วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ มีการพัฒนาการเจริญเติบโตด้านร่างกายและพัฒนาการทางเพศ เด็กหญิงตั้งแต่เริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกและเด็กชายเมื่อเริ่มมีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์และสังคม^{๑๖}

วัยรุ่น หมายถึง เป็นวัยที่สำคัญของชีวิตต้องพบกับการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน ซึ่งต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ โดยทั่วไปนักจิตวิทยาแบ่งช่วงระยะวัยรุ่นเป็น ๓ ระยะ ดังต่อไปนี้

๑. วัยรุ่นตอนต้น (early adolescence) เป็นระยะเริ่มแรกในการเข้าสู่วัยรุ่น โดยอยู่ในช่วงอายุ ๑๒-๑๕ ปี วัยรุ่นในช่วงนี้จะเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ อย่างเต็มที่และรวดเร็วมาก ทำให้ต้องปรับตัวต่อปัญหาทางร่างกาย สังคม อารมณ์

๒. วัยรุ่นตอนกลาง (middle adolescence) อยู่ในช่วงอายุ ๑๕-๑๘ ปี ช่วงนี้เป็นช่วงที่ผ่านการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้

๓. วัยรุ่นตอนปลาย (late adolescence) อยู่ในช่วงอายุ ๑๘-๒๕ ปี ระยะนี้เป็นช่วงสุดท้ายก่อนจะเข้าสู่วัยผู้ใหญ่^{๑๗}

วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มในช่วงอายุตั้งแต่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (๑๒-๑๓ ปี) จนอายุที่เด็กสามารถมีงานทำ ซึ่งในแต่ละสังคมจะสิ้นสุดระยะอายุไม่เท่ากัน อย่างไรก็ตามโดยทั่วไปวัยรุ่นจะสิ้นสุดระยะอายุประมาณ ๒๐ ปี วัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการที่รวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงกลุ่มของสังคมหรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำให้เด็กต้องปรับตัว ซึ่งการปรับตัวนำมาซึ่งความวิตกกังวล ความเครียดของอารมณ์ ความโกรธ ฯลฯ^{๑๘}

นักจิตวิทยา Stangley Hall เรียกระยะวัยรุ่นว่า เป็นวัยพายุบูแคม (Storm and Stress) นั่นก็คือ เด็กวัยรุ่นจะไม่มี ความมั่นคงทางอารมณ์ มีความขวัญผวาของอารมณ์ และอารมณ์ก็มักจะ เป็นอารมณ์ที่รุนแรง มีความกดดันสูง ในสายตาของคนทั่วไปก็เรียกว่า วัยรุ่นเป็นวัยของปัญหาไว้อลวนวัยรุ่น เพราะฉะนั้นวัยรุ่นจึงจัดเป็นวัยหนึ่งที่บุคคลในสังคมให้ความสนใจและคิดว่าเป็นปัญหาพฤติกรรมส่วนหนึ่งของสังคม

^{๑๖} ณาพร สังข์กระแสน, “ผลการเตรียมมารดาเรื่องเพศศึกษาต่อความรู้เจตคติและการสอนเพศศึกษา บุตรสาววัยรุ่นตอนต้น”, วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลครอบครัว, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๔๖), หน้า ๘.

^{๑๗} เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, พัฒนาการมนุษย์, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๘๑-๑๘๔.

^{๑๘} โยธิน ศันสนยุทธ, จิตวิทยา, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๓๓), หน้า ๑๙๑-๑๙๒.

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ความเชื่อมั่น ความต้องการ ตลอดจนความปรารถนาต่างๆเป็นไปอย่างรุนแรงปราศจากความยั้งคิด ชอบทำอะไรตามใจหรือตามความนึกคิดของตน ต้องการเป็นที่ยอมรับนับถือในหมู่เพื่อนฝูง โดยพยายามทำอะไรให้คล้ายๆ กัน เลียนแบบตามกัน จึงมีวัยรุ่นเป็นจำนวนไม่น้อยที่มีปัญหาและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เลวร้าย ได้ตกเป็นทาสของยาเสพติด จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มตั้งแต่อายุ ๑๒-๒๐ ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา^{๑๙}

จากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วหรือที่เรียกว่า พายุบุแคม (Storm and Stress) นี้ ส่งผลต่อการปรับตัว ความวิตกกังวล ความเครียดทางอารมณ์ทำให้แสดงพฤติกรรมต่างๆออกมาโดยไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั่นเอง

สรุปได้ว่า วัยรุ่น หมายถึง เป็นช่วงชีวิตของบุคคลที่พัฒนาจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่อ่างสมบูรณ์ เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่โดยมีการเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งถือว่าช่วงชีวิตนี้เป็นระยะวิกฤตของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความสับสนทางจิตใจมากกว่าวัยอื่นๆ ซึ่งวัยนี้ถือได้ว่าเป็นช่วงรอยต่อระหว่างความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ หรือจะเรียกว่าช่วง “วัยรุ่น” เป็นวัยที่สังคมคาดหวังให้เป็นพลังสำคัญที่จะขับเคลื่อนประเทศชาติไปสู่อนาคตข้างหน้า ดังนั้น พฤติกรรมของเยาวชนจึงมักถูกกำหนดแนวทาง หรือล้อมกรอบให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้ใหญ่ประสงค์ แต่ในขณะเดียวกัน ด้วยวัยและวุฒิภาวะที่เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นทุกยุคทุกสมัย ก็มักจะเกิดการต่อต้าน ขัดขืน หรือทำในสิ่งตรงกันข้าม ซึ่งในอดีตที่ผ่านมา การรับรู้ข้อมูลข่าวสารอันจะก่อให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ หรือการเปลี่ยนแปลงต่างๆในสังคมเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป ปัญหาต่างๆ จึงไม่ค่อยรุนแรงมากนัก ผิดกับปัจจุบันที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ได้ครอบงำ และทำให้สังคมทั่วโลกปรับเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว จนยากที่จะต้านทาน หรือห้ามเยาวชน มิให้ไหลไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ที่มีทั้งผลดีและผลเสียได้ ดังนั้น ปัจจุบัน เราจึงเกิดปัญหาเยาวชน อันเป็นผลมาจากสังคมบริโภคนิยมอย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน

เยาวชนเป็นทรัพยากรมนุษย์ (Human Resources) ที่มีค่าของสังคม จะเป็นผู้ขับเคลื่อนให้สังคมและเศรษฐกิจเกิดความเจริญก้าวหน้า ซึ่งก็ล้วนต้องอาศัยมนุษย์ทั้งสิ้น เยาวชนเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีลักษณะเป็นทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Assets) เป็นนามธรรม อันประกอบด้วย ความรู้ ทักษะหรือความชำนาญ ความสามารถและประสบการณ์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะที่อยู่ในตัวของมนุษย์ไม่สามารถจะแยกออกจากกันได้ แตกต่างจากทรัพย์สินที่จับต้องได้ (Tangible Assets)

^{๑๙}สุชา จันทรเฒ, **จิตวิทยาทั่วไป**, พิมพ์ครั้งที่ ๖, (กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, ๒๕๓๓), หน้า

มีหน้าที่ต้องให้การส่งเสริมสนับสนุนให้เยาวชนได้รับการพัฒนาในกิจกรรมที่เยาวชนสนใจใฝ่รู้ ให้โอกาสเยาวชนได้แสดงศักยภาพและพัฒนาตัวเยาวชนเอง ซึ่งอาจเป็นการพัฒนาไปสู่อาชีพของเยาวชน (Career Development) ในอนาคต

แนวคิดการพัฒนาเยาวชน จากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลกที่เกิดขึ้นมีอิทธิพลสำคัญต่อการบริหารจัดการในทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาคธุรกิจ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานราชการ และสถาบันการศึกษา ทำให้ต้องปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการของตนเองเพื่อให้สามารถแข่งขันและสร้างความเติบโตของสังคม หลังจากปลายศตวรรษที่ ๒๐ เป็นต้นมา แนวคิดเรื่องทุนถูกตีความมากกว่าความหมายเรื่องของการเงิน ทรัพยากร การบริหารจัดการและเทคโนโลยี แต่ได้เริ่มให้ความสำคัญต่อเยาวชนมากขึ้น^{๒๑} เยาวชนจึงเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญที่นำพาสังคมไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ และเป็นตัวชี้วัดขีดความสามารถในการแข่งขันของสังคม^{๒๒}

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเยาวชนหรือการลงทุนในเยาวชน ได้เป็นที่รู้จักและแพร่หลาย schultz ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของเยาวชนที่มีต่อการเจริญเติบโตของประเทศ โดยศึกษาภาวะการฟื้นตัวอย่างรวดเร็วของประเทศเยอรมันและประเทศญี่ปุ่นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งตรงกันข้ามกับประเทศสหราชอาณาจักรที่ยังคงประสบกับภาวะขาดแคลนอาหารต่อเนื่องยาวนาน ผลการศึกษาในครั้งนั้นชี้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อฟื้นตัวอย่างรวดเร็วนี้คือ การมีสุขภาพและการศึกษาที่ดีของประชากรการที่ประชากรได้รับการศึกษาที่ดีจะส่งผลต่อประสิทธิภาพในการผลิตของบุคคลและการมีสุขภาพที่ดีก็เป็นปัจจัยสนับสนุนกระบวนการดังกล่าว ซึ่งกลายเป็นที่มาของ “ทฤษฎีเยาวชน” Schultz อธิบายว่า การลงทุนในเยาวชนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของตัวมนุษย์ ดังนั้น จึงไม่สามารถซื้อขายได้ แต่ก็ยังมีความเกี่ยวเนื่องกับตลาดโดยสะท้อนออกมาในรูปแบบของค่าจ้างหรือเงินเดือนที่บุคคลได้รับและแบ่งกิจกรรมการลงทุนในเยาวชน ดังนี้^{๒๓}

- (๑) สาธารณะสุข สาธารณูปโภคและบริการ
- (๒) การฝึกอบรมกิจกรรมด้านต่างๆที่เยาวชนสนใจ
- (๓) การศึกษาในระบบ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและที่สูงกว่า
- (๔) การศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ได้รับจากโรงเรียน

^{๒๑}รัชฎา อสิสนธิสกุล, “การบริหารทรัพยากรมนุษย์ยุคใหม่”, ประชาชาติธุรกิจ, (๓ ธันวาคม ๒๕๕๐), หน้า ๓๙.

^{๒๒}สุรพงษ์ มาลี, “ส่องกระจกสะท้อนเงา : การเทียบเคียงมาตรฐานการบริหารทรัพยากรบุคคล”, วารสารข้าราชการ, ปีที่ ๕๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-กุมภาพันธ์ ๒๕๕๙) : ๑๑-๑๗.

^{๒๓}Schultz, T. W., “Investment in human capital”, The Role of Education and of Research, Vol.51 (New York: The Free Press, 1971): 36.

โลกยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ในปัจจุบัน การพัฒนาเยาวชนเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value Added) ให้กับสังคมได้ ด้วยความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่แตกต่างกันไป ตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล จึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาเยาวชนในสังคมมาจนกระทั่งปัจจุบัน มีความพยายามลงทุนในทรัพยากรมนุษย์ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การสรรหาเยาวชนที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะ ความรู้ ความสามารถ และการบำรุงรักษาเยาวชนให้อยู่กับสังคม เพื่อให้ได้มาซึ่งความคุ้มค่าและให้ผลตอบแทนที่สูง สร้างความได้เปรียบให้กับสังคม สุดท้ายแล้วจะเป็นผลตอบแทนไปสู่ทั้งในระดับสังคมและประเทศชาติต่อไป^{๒๔}

๒) การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน จากครอบครัว

เยาวชนมีจุดเริ่มต้นจากการเป็นเด็กที่อยู่ในความดูแลของพ่อแม่ พื้นฐานที่ดีจึงเริ่มจากสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่มีความสำคัญ ครอบครัวที่มีความพร้อมในเรื่องการดูแลอบรมสั่งสอนลูก มีเวลาและให้ความอบอุ่นทางจิตใจตลอดจนคอยเกื้อกูลให้คำปรึกษาและให้ความเข้าใจช่วยแก้ไข ปัญหาได้จะทำให้เยาวชนเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ พ่อแม่ผู้ปกครองต้องเข้าใจความคิดความต้องการของเยาวชนและสามารถที่จะประคับประคองให้เกิดความสมดุล โดยใส่ใจในลูกหลานและใช้จิตวิทยา

ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychological Theory) มีความสำคัญและมีความจำเป็นที่พ่อแม่จะต้องเรียนรู้และนำมาใช้ในการพัฒนาเยาวชน ทฤษฎีดังกล่าวนี้ได้รวมไปถึงแนวคิดการเรียนรู้ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการจูงใจเยาวชน การประมวลข้อมูลข่าวสาร การบริหารจัดการเมื่อเยาวชนมีปัญหา ทั้งนี้ทฤษฎีทางจิตวิทยาเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการหรือสภาวะการเปลี่ยนแปลงในด้านจิตใจและพฤติกรรมและการแสดงออก ซึ่งทฤษฎีทางจิตวิทยานั้นได้ถูกนำมาใช้เพื่อช่วยให้เยาวชนเป็น

คนดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีจิตวิทยาในสังคมนั้น พบว่าทฤษฎีดังกล่าวนี้ประกอบไปด้วยทฤษฎีย่อยๆ อีก ๓ ทฤษฎี ได้แก่ ๑. จิตวิทยาเกสตัลท์ ๒. จิตวิทยา ด้านพฤติกรรม ๓. จิตวิทยาการรับรู้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(๑) ทฤษฎีจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt Psychology)

คำว่า “เกสตัลท์” เป็นคำที่มาจากภาษาเยอรมัน หมายถึง ส่วนรวมทั้งหมด หรือโครงการทั้งหมด (Totality/Configuration) โดยกล่าวถึงภาพรวมทั้งหมดที่ ประกอบกันขึ้นมาเพื่อให้เห็นภาพรวมใหญ่ ไม่มองเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่ง ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการศึกษาคคุณค่าและมูลค่าที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมมนุษย์นั้นจะต้องศึกษาเป็นภาพรวม จะแยกศึกษาและวิเคราะห์ออกเป็นทีละเรื่องไม่ได้ เนื่องจากพฤติกรรมของมนุษย์เป็นพฤติกรรมบูรณาการ (Integrated Behavior) ที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างความรู้ ความคิด ความรู้สึก การรับรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปของแต่ละคน ไม่ได้เกิดขึ้นจากเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น นอกจากนี้พฤติกรรมและการแสดงออกของเยาวชนย่อมสามารถ

^{๒๔}Becker, G. S., Human capital: A theoretical and empirical analysis, with special reference to education, (3rd Edition), (Chicago: The University of Chicago Press, 1994), pp. 15-25.

เปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความรู้ที่เพิ่มขึ้น อันเป็นผลทำให้ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ทักษะ และความสามารถเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน ทฤษฎีนี้จะเน้นไปที่ พฤติกรรมการรับรู้ของมนุษย์ที่เป็นพื้นฐานให้เกิดการเรียนรู้คนเรามีการรับรู้ที่แตกต่างกัน ทำให้การเรียนรู้และการแสดงออกแตกต่างกันไป ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งจึงควรเน้นไปที่ภาพรวมของเรื่องที่จะศึกษาก่อน แล้วจึงค่อยศึกษาเนื้อหาย่อยในแต่ละเรื่องที่ละส่วนต่อไป

(๒) ทฤษฎีจิตวิทยาด้านพฤติกรรม (Behavioral Psychology)

ทฤษฎีนี้จะเน้นไปที่พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ที่สามารถสังเกตเห็นได้ การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าหรือตัวกระตุ้นที่ถูกใส่เข้ามา และในทางกลับกันมนุษย์จะหลีกเลี่ยงการกระทำในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจากตัวกระตุ้นที่ถูกใส่เข้ามาด้วยเช่นกัน ทฤษฎีนี้จึงมีความเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดขึ้นจากการเสริมแรง โดยแบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑) การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) และ ๒) การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) เมื่อเข้าใจดังนี้แล้วจึงใช้จิตวิทยาด้านพฤติกรรมกับเยาวชนให้เหมาะสมได้ โดยพิจารณาว่าควรจะใช้การเสริมแรงทางบวกหรือทางลบเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เยาวชนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีและเหมาะสม มีการสร้างแรงจูงใจและให้รางวัลเมื่อทำดีและมีการตักเตือนลงโทษหากกระทำผิด

(๓) ทฤษฎีจิตวิทยาการรับรู้ (Cognitive Psychology)

การรับรู้ (Cognition) มาจากภาษาละติน แปลว่า การรู้จัก (Knowing) ทฤษฎีนี้จะมุ่งเน้นไปที่ความเข้าใจหรือการคาดคะเนเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยการกำหนดรู้ (Perception) มาก่อน การรับรู้ที่ถูกต้องจะนำไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกที่ถูกต้องเช่นเดียวกัน ทฤษฎีนี้เป็นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีจิตวิทยาเกสตัลท์ และจิตวิทยาเชิงพฤติกรรมเข้าด้วยกัน ทฤษฎีในกลุ่มนี้อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นผลของกระบวนการคิด ความเข้าใจการรับรู้สิ่งเร้าที่มากระตุ้น ผสมผสานกับประสบการณ์ในอดีตที่ผ่านมาของบุคคลที่เป็นพ่อแม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ที่ได้รับในปัจจุบันกับประสบการณ์ในอดีต จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทางปัญญาเข้ามามีอิทธิพลในการเรียนรู้ด้วย ทฤษฎีกลุ่มนี้จึงเน้นกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และนำความรู้ไปใช้กับเยาวชนในการช่วยให้คำปรึกษาหากเยาวชนมีปัญหา

๓) การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน จากโรงเรียน

การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน จากโรงเรียน ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

(๑) การศึกษา (Education) การศึกษาเรียนรู้เป็นกิจกรรมซึ่งเน้นให้เยาวชนมีการศึกษาวิชาความรู้เพื่ออนาคต เป็นการเตรียมเยาวชนสำหรับการศึกษาที่สูงขึ้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาขีดความสามารถทางปัญญา แนวคิด ความเข้าใจสังคมและผลการปฏิบัติงานผ่านกระบวนการเรียนรู้และนอกจากนั้น การศึกษา หมายถึง การส่งเสริมให้มีการดูงานในสังคมหรือสถานที่อื่น ๆ และ

การส่งเสริมให้เยาวชนได้รับการศึกษาต่อ ซึ่งจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มพูนคุณวุฒิของเยาวชนให้มีความรู้ที่ดีขึ้นหรือได้รับความรู้ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น

(๒) การพัฒนา (Development) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียน ทั้งนี้จึงเป็นสิ่งที่พิจารณายากเมื่อเปรียบเทียบกับ การฝึกอบรมและการศึกษาที่ให้ผลลัพธ์ในการปรับปรุงผลการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวนี้อาจเป็นการมองระยะไกลในการเตรียมเยาวชนให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตของสังคมในอนาคต โดยปกติการพัฒนาเป็นศัพท์ที่ใช้โดยมีความหมายครอบคลุมการฝึกอบรมและการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกิจกรรมระยะยาวเพื่อเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การฝึกอบรม การแนะนำงาน การศึกษา เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้แก่เยาวชนซึ่งมีจุดหมายทั้งต่อเยาวชนและสังคม

(๓) การฝึกอบรม (Training) การพัฒนาเยาวชน ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านการฝึกอบรม เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเน้นในงานปัจจุบันที่เกี่ยวกับความรู้ ทักษะ ความสามารถและพฤติกรรมในการทำงาน โดยเป็นความพยายามในการวางแผนของสังคมสำหรับช่วยให้เยาวชนได้รับความรู้ ทักษะ ความสามารถและพฤติกรรมในการทำ งานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และมุ่งหวังให้เยาวชนได้นำ ความรู้ ทักษะความสามารถไปใช้ในการทำงานได้ทันที หรือมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการของสังคม โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้เยาวชนในสังคมเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป้าหมายดังกล่าวจะมีความเกี่ยวข้องกับการประเมินผลการปฏิบัติงานและการให้รางวัล เช่น การประกาศยกย่องและการชมเชย เป็นต้น

ในการพัฒนาระดับการเรียนรู้ของเยาวชนภายในสังคมให้มีความสอดคล้องกับระยะเวลาในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพตามแต่ละระดับ และกลุ่มของการปฏิบัติงานตามแต่ละตำแหน่งและสถานภาพ ซึ่งจะมีความแตกต่างกันดังที่กล่าวมาแล้วนั้น จะต้องให้มีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมภายนอกที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การแข่งขันของสังคม ความต้องการที่หลากหลายของลูกค้า อีกทั้งยังต้องตอบสนองต่อกลยุทธ์และเป้าหมายของสังคม รวมทั้งจะต้องสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมภายในสังคม เช่น วัฒนธรรม สังคม ค่านิยมของคนในสังคม โครงสร้างสังคม กระบวนการบริหารจัดการในสังคม พฤติกรรม ความรู้ และทักษะของเยาวชน หรือแม้กระทั่งเทคโนโลยีที่ทันสมัยสำหรับสังคมสมัยใหม่ เป็นต้น ซึ่งถ้าหากสังคมสามารถทำได้ทั้งหมดตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ก็สามารถเชื่อได้ว่าสังคมนั้นจะมีกลยุทธ์การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อสร้างเยาวชนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นโอกาสของความอยู่รอดและความมั่นคงของสังคมก็จะสามารถยืนหยัดอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

๑) การเตรียมความพร้อมทางด้านการศึกษา (Education)

ยุทธศาสตร์การศึกษาที่สำคัญของประเทศต่างๆ จะมีพื้นฐานอยู่บนความรู้ (knowledge) สิ่งที่จะกำหนดชะตากรรมของประเทศในระยะยาว คือ ผลผลิตจากสติปัญญาของมนุษย์ เช่น งานวิจัย

ทางวิทยาศาสตร์ ระดับการศึกษา ระบบการสื่อสารโทรคมนาคม ระบบการบริหารที่มีประสิทธิภาพ การจัดสังคมที่เป็นเลิศในมิติของความรู้^{๒๕}

มีการวิเคราะห์ว่า โลกยุค Globalization และยุคข้อมูลข่าวสาร (information age) สังคมจะต้องเผชิญกับความกดดันของสภาพแวดล้อม ทำให้คนในสังคมต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม^{๒๖} ซึ่งหมายความว่า จะมีการสร้างสังคมให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

ลักษณะของสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization : LO) ผู้คนในสังคมสามารถขยาย เพิ่มขีดความสามารถ ให้กว้างขวางอย่างต่อเนื่อง ในการรังสรรค์ผลงาน กระบวนการคิดแบบใหม่ กว้างขวางกว่า ถูกนำมาฝึกปรี้อ และปลูกฝัง เพื่อจัดความคิดที่คับแคบให้หมดไป แรงบันดาลใจของผู้คนโดยรวมในสังคม ถูกปล่อยให้เป็นอิสระ ไม่ถูกบังคับ ไม่ถูกหลอกล่อ ผู้คนในสังคม สามารถเรียนรู้ ถึงวิธีที่จะเรียนรู้ด้วยกัน และจากกันและกัน ไม่ต่างคนต่างทำ ค้นหาจนพบวิธี ที่จะทำให้ผู้คนทุกระดับชั้น มีความสำนึกในความรับผิดชอบอย่างสูง ต่อผลงานที่ตนทำ และมีขีดความสามารถในการเรียนรู้สูง จะต้องเรียนรู้ถึงวิธีที่ว่า ทำอย่างไรพวกเขาจึงจะสามารถ ผลิตผลงานชิ้นยอดเยี่ยมออกมาได้ ทั้งที่ไม่เคยทำมาก่อน การเรียนรู้ เพื่อคิดแก้ปัญหา (Reflective Learning), เพื่อปรับตัว (Adaptive Learning), เพื่อผลิตผลงาน (Generative Learning), วงจรการเรียนรู้การศึกษา (Education), การฝึกฝน (Training), การปฏิบัติจริง (Practice), ทดสอบประสบการณ์ หรือผลงานที่เกิดขึ้นจริง

แนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สังคมทั้งหลายจะเป็นสังคมที่เรียนรู้ได้นั้น ผู้คนในสังคมเหล่านั้น จะต้องได้รับการปลูกฝัง ฝึกฝน จนสามารถควบคุมวินัย (Master) ทั้ง ๕ ประการ ได้ครบทุกวินัย ควบคุม มีความรู้ดี นำไปปฏิบัติจนได้ผล และเกิดประโยชน์อย่างแท้จริง วินัย องค์ความรู้ ทฤษฎี ที่ควรศึกษา ฝึกฝนปฏิบัติ จนสามารถควบคุมได้

(๑) Personal Mastery (ความเป็นนายของตัวเอง) เอาความฝัน (Vision) มาตั้ง พร้อมกับภาพสัจธรรมที่ชัดเจนในปัจจุบัน ก่อให้เกิด Creative Tension ดึงความฝันกับสัจธรรมให้พบกัน จะเกิดความตึง ซึ่งแก้ด้วยความสามารถรังสรรค์ ความเป็นนายของตัวเอง หมายถึง มุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ มีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ (มหาชนก)

(๒) Mental Model (ความเชื่อฝังใจ) ภาพหรือความเชื่อที่ฝังใจ ติดยึดกับวิธีคิด วิธีทำแบบเดิม ต้องมีการเปิดเผย ทดสอบ และแก้ไขใหม่เปลี่ยนภาพฝังใจร่วม (Shared Mental Models) มีการเปิดเผย (Openness) โดยอาศัยการเรียนรู้ มีความเป็นธรรม (Merit) ความเป็นสามัญ (Localness) โดยบุคคลต้องมีจิตใจที่สงบ สะอาด มีพลังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ มีจิตใจที่สามัคคีกัน

^{๒๕} Alvin Toffler, *Learning for Tomorrow: The Rold of the Future in Education*, (New York: Random House, Incorporated, 1990), p. 122.

^{๒๖} Swieringa & wierdsma, *Enterprise Information Systems VI*, (The Netherland: Springer, 1992), p. 48.

(๓) Shared Vision (ความใฝ่ฝัน ถึงอนาคตร่วมกัน) มีพฤติกรรม ที่มีวิสัยทัศน์ร่วมกันทั่วทั้งสังคม รู้เป้าหมายร่วมกัน เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายของสังคมการเรียนรู้เพื่อปรับตัวไม่ต้องมีความใฝ่ฝัน แต่การเรียนรู้เพื่อผลิตผลงาน ความใฝ่ฝันร่วมจะเป็นจุดรวมศูนย์

(๔) Team Learning (การเรียนรู้ร่วมกันของทีม อย่างต่อเนื่อง) ร่วมกันทำงาน เรียนรู้การทำงานเป็นทีม เพื่อให้เกิดความคิดที่หลากหลาย และเลือกแนวคิดที่มีประโยชน์สูงสุดนำไปปฏิบัติ ทีมงานที่ไม่มุ่งหน้าไปในทิศทางเดียวกัน ก็คือพลังงานที่สูญเปล่า

(๕) Systems Thinking (การคิดเชิงระบบ) ในสภาวะการปัจจุบัน และในอนาคต การดำเนินกิจการบริหาร ย่อมมีความสลับซับซ้อน ปัญหาตรงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มิได้เป็นต้นเหตุที่แท้จริง ต้องคิดเชิงระบบ มองให้เห็นทั้งหมด (The Whole) มองให้ต่างจากที่เคยมอง : มองโครงสร้างของระบบ (Structure), ความเชื่อมโยงสัมพันธ์ (Interconnectedness), ผลย้อนกลับ (Feedback) และมองเห็นกระบวนการเปลี่ยนแปลง มิใช่เห็นเพียงสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น^{๒๗}

๒) การพัฒนาด้านทักษะชีวิตเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

ในการพัฒนาด้านทักษะชีวิตของเยาวชนซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (Developing Human Resources) เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ด้วยการศึกษา (Education) และการฝึกอบรม (Training)^{๒๘}

เยาวชนในฐานะที่เป็นสินทรัพย์ของสังคม หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ที่สะสมมาตลอดช่วงชีวิตของบุคคล ทั้งด้านความรู้ ความคิดในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ พลังงานและความกระตือรือร้น

อย่างแรงกล้าที่บุคคลเลือกที่จะนำมาใช้ในการทำงานของตนเอง^{๒๙} การทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งประกอบอยู่ในความสามารถของบุคคล ความรู้ ทักษะและประสบการณ์การทำงานของผู้ปฏิบัติงานของสังคมและผู้จัดการ ขณะเดียวกันเมื่อเขาทำงานที่สอดคล้องกับศักยภาพของตนเองสิ่งที่ได้รับจากการทำงานจะสะสมกลับมาเป็นความรู้ ทักษะ และประสบการณ์โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ของ

^{๒๗} ญัตติพนธ์ เขจรนนท์, *การจัดการทรัพยากรมนุษย์*, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน), ๒๕๔๕), หน้า ๑๓๑ - ๑๓๓.

^{๒๘} Leonard Nadler, *Developing Human Resources*, (Houston: Gulf Publishing Company, 1970), p. 15.

^{๒๙} Leslie A. Weatherly, "Human Capital-The Illusive Asset Measuring and Managing Human Capital: A Strategic Imperative for HR", *SHRM Research Quarterly*, (2003): 3.

บุคคล^{๓๐} และเป็นความรู้และการเรียนรู้ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม สมรรถนะและความรู้ความสามารถ และบริบทด้านสิ่งแวดล้อมของสังคมที่พร้อมจะเข้าสู่การแข่งขันที่จะมีขึ้น^{๓๑}

ความพร้อมของเยาวชนประกอบด้วย ๑) ความสามารถ (Competency) โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้และทักษะความรู้ จะเป็นความรู้ทางด้านวิชาการหรือด้านเทคนิคที่เกิดจากการศึกษาเล่าเรียน ๒) ทักษะ (Skill) คือ สิ่งที่ได้จากการฝึกปฏิบัติอันเป็นผลมาจากความสามารถของบุคคล ๓) ทศนคติ (Attitude) จะขึ้นกับคุณลักษณะของบุคคลที่มีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างน้อย สิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากแรงจูงใจ พฤติกรรมและความประพฤติ และ ๔) ความสามารถทางสติปัญญา ความกระตือรือร้น (Intellectual Agility) จะครอบคลุมนวัตกรรม ความยืดหยุ่น และคุณลักษณะในการปรับตัวทั้งในระดับสังคมและระดับบุคคล^{๓๒}

ทฤษฎีมุ่งสู่อนาคต (Future Theory) เป็นแนวความคิดการพัฒนาเยาวชนโดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีมุ่งสู่อนาคตกับแนวความคิดการพัฒนาเยาวชนในสังคมนั้น นักพัฒนาเยาวชนจำเป็นจะต้องวางแผนและออกแบบโปรแกรมหรือกิจกรรมการพัฒนาให้เหมาะสมและสามารถรองรับกับสภาพแวดล้อมที่อาจจะเปลี่ยนแปลงไปในอนาคตได้ นักพัฒนาเยาวชนจำเป็นจะต้องมีวิสัยทัศน์โดยการมองไปข้างหน้า ทฤษฎีการมุ่งสู่อนาคตจึงมุ่งเน้นไปที่การวางแผนเพื่ออนาคตข้างหน้า เนื่องจากอนาคตเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่สามารถที่จะคาดเดาได้อยู่บนเงื่อนไขของความไม่แน่นอน ซึ่งสังคมสามารถเผชิญกับสถานการณ์ดังกล่าวได้เสมอ ดังนั้นเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตข้างหน้า สิ่งที่สังคมจะต้องตระหนักเสมอก็คือ จะทำอะไรให้สังคมพร้อมที่จะเผชิญปัญหาเหล่านี้ได้จะอย่างไรให้สังคมได้เปรียบในการแข่งขันที่อาจจะทวีความรุนแรงขึ้นต่อไปในอนาคตได้ ดังนั้นนักพัฒนาเยาวชนจำเป็นจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์แนวโน้มหรือความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตด้วยเช่นเดียวกัน กลยุทธ์จึงเป็นเสมือนแนวทางแผนงาน และทิศทางเพื่อให้การออกแบบโปรแกรมการพัฒนาเยาวชนที่ไม่เพียงแต่จะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้แล้ว การออกแบบโปรแกรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จะต้องนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถ

^{๓๐}Gregory G. and Joseph C. Picken, **Beyond Productivity: How Leading Companies Achieve Superior Performance by Leveraging their Human Capital**, (New York: American Management Association, 1999), p.8.

^{๓๑}P.N. Rastogi, “Sustaining Enterprise Competitiveness-is Human Capital the Answer?”, **Human Systems Management**, Vol.3 (2000): 193-203.

^{๓๒}G. Roos and J. Roos, “Measuring your company’s intellectual performance”, **Long Range Planning**, Vol.3 (1997): 147-155.

การฝึกอบรมเยาวชน ได้แก่ การฝึกอบรมด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถ บุคลิกภาพ แรงจูงใจ และทัศนคติของเยาวชน ซึ่งแต่ละสังคมก็มีคุณลักษณะแตกต่างกัน หรือการมีความแตกต่างกันแม้แต่ในสังคมเดียวกันเยาวชนแต่ละคนก็ยังคงมีความแตกต่างกันอีกด้วย สำหรับกระบวนการแปรรูป คือ โครงการฝึกอบรมเยาวชนซึ่งได้จัดทำขึ้น โครงการต่าง ๆ เหล่านี้จะทำหน้าที่ปรับปรุง เพิ่มพูน ส่งเสริม และสนับสนุนให้เยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ จนมีผลลัพธ์หรือพัฒนาการเป็นที่น่าสนใจของสังคม อย่างไรก็ตาม สังคมจะต้องมีการประเมินและติดตามผลอยู่ทุกระยะ เพื่อให้ทราบ ปัญหา อุปสรรค และสิ่งที่ควรปรับปรุง และนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการปรับเปลี่ยนโครงการฝึกอบรมเยาวชนต่อไป^{๓๓}

ประโยชน์ของการฝึกอบรมเยาวชนเพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของเยาวชนในหลายๆ ทางด้วยกันดังต่อไปนี้

๑. ช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะ ความสามารถ และเจตคติของเยาวชน การฝึกอบรมจะช่วยปรับปรุงให้ เยาวชนมีคุณสมบัติที่จำเป็นต่อการทำงานดีขึ้นกว่าเดิม อันจะส่งผลผลิตสูงขึ้นทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ

๒. ช่วยพัฒนาเยาวชนเพื่อให้เป็นกำลังทดแทนในอนาคต การฝึกอบรมเยาวชนจะช่วยให้สังคมมีกำลังทดแทนที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ

๓. ช่วยขจัดความล้าหลังด้านทักษะเทคโนโลยี การฝึกอบรมจะช่วยให้เยาวชนของสังคมมีความรู้ ทักษะ และความสามารถที่ทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลก และช่วยให้รู้เท่าทันและสามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้

๔. ช่วยปรับปรุงและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนในสังคมรวมทั้งช่วยเพิ่มพูนขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงานของเยาวชนด้วย

๓) การพัฒนาด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี

การพัฒนาด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี หมายถึง วิธีการต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อการพัฒนาเยาวชนให้เกิดทักษะในด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน เป็นกระบวนการในการเตรียมเยาวชนด้วยทักษะพิเศษหรือให้ความช่วยเหลือเพื่อให้เยาวชนมีผลการปฏิบัติงานที่ดีขึ้น เป็นการจัดหาทักษะที่จำเป็นสำหรับงานให้กับเยาวชน การฝึกอบรมการใช้เทคโนโลยียังเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมเกิดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนหรือพัฒนาสมรรถภาพในด้านเทคโนโลยี และเป็นกระบวนการเพิ่มพูนทักษะเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ^{๓๔}

^{๓๓}พิพัฒน์ ก้องกิจกุล, **ทุนมนุษย์**, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอ็กซ์เปอร์เน็ท จำกัด, ๒๕๔๙), หน้า ๓๙.

^{๓๔}นิสสารก์ เวชยานนท์, **มิติใหม่ในการบริหารทุนมนุษย์**, (กรุงเทพมหานคร: กราฟฟิกส์แอดมิส จำกัด, ๒๕๕๑), หน้า ๓-๔.

การพัฒนาเยาวชนให้สอดคล้องกับสมรรถนะความสามารถ (Competency) ซึ่งหมายถึง ความรู้ ทักษะ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญ รวมถึงคุณลักษณะของบุคคลที่นำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการทำงาน เริ่มจากการกำหนดลักษณะงาน กิจกรรมความรับผิดชอบตามตำแหน่งหน้าที่การทำงานที่กำหนดก็จะสามารถปฏิบัติได้ตามลักษณะงาน และมีความรับผิดชอบอย่างเหมาะสมกับงานที่ทำ^{๓๕}

สรุปได้ว่า การพัฒนาศักยภาพของเยาวชน เพื่อสร้างเยาวชนในสังคมให้ประสบความสำเร็จได้นั้น สังคมจะต้องคำนึงถึงสภาวะการณ์ของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ในปัจจุบัน ทั้งที่เป็นการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมภายนอก และการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมภายในสังคม ซึ่งก็จะหมายถึงการพยายามสร้างทุนทางปัญญาของสังคม (Intellectual Capital) ให้เกิดขึ้นภายใต้การบริหารจัดการที่เปลี่ยนแปลง โดยมุ่งเน้นการสร้างเยาวชน ควบคู่กับการสร้างทุนโครงสร้าง (Structural Capital) และทุนความสัมพันธ์ (Relationship Capital) ให้เกิดขึ้นอย่างบูรณาการ

ตารางที่ ๒.๒ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
ราชบัณฑิตยสถาน, (๒๕๕๖, หน้า ๙๖๑).	เยาวชน หมายถึง บุคคลอายุเกิน ๑๔ ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง ๑๘ ปีบริบูรณ์
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, (๒๕๔๐, หน้า ๑๓๙).	เยาวชน คือคนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง ๑๕-๒๕ ปี
World Health Organization, (2001, p. 20).	วัยรุ่น คือบุคคลที่มีอายุระหว่าง ๑๐-๑๙ ปี ผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๐-๑๔ ปี เรียกว่าวัยรุ่นรุ่นเยาว์หรือวัยรุ่นแรกเริ่ม ผู้ที่มีอายุระหว่าง ๑๕-๑๙ ปี คือวัยรุ่นเข้าสู่วัยของการเป็นผู้ใหญ่
Steinberg L., (1999, p. 19).	วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตจากวัยเด็กและย่างก้าวไปสู่ วุฒิภาวะแห่งการเป็นผู้ใหญ่ จัดเป็นวัยพายุบุแคม
วินัส ศรีศักดิ์, (๒๕๔๕, หน้า ๑๒๐).	วัยรุ่นเป็นลักษณะที่เด็กจะพัฒนาไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในชีวิตอย่างรวดเร็วในทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาอารมณ์ และสังคม เป็นเหตุให้วัยรุ่นเป็นวัยที่ประสบปัญหาและเผชิญ วิกฤติการณ์ในการปรับตัวมากที่สุดในชีวิต

^{๓๕}Gomez - Mejia, Luis R. Balkin David B. and Cardy Robert L., **Managing Human Resources**, 4th Edition, (Canada: Pearson Education, 2004), p. 329.

ตารางที่ ๒.๒ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย (ต่อ)

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
ปราชญ์ บุญยศรีโรจน์ และคณะ, (๒๕๔๗, หน้า ๑๓๐-๑๓๑).	วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปเป็นวัยผู้ใหญ่มีการเจริญเติบโตเข้าสู่ความมีวุฒิภาวะทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
นภาพร สังข์กระแสน, (๒๕๔๖, หน้า ๘).	วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ มีการพัฒนาการเจริญเติบโตด้านร่างกายและพัฒนาการทางเพศ เด็กหญิงตั้งแต่เริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกและเด็กชายเมื่อเริ่มมีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์และสังคม
เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, (๒๕๕๐, หน้า ๑๘๑-๑๘๔).	วัยรุ่น เป็นวัยที่สำคัญของชีวิตต้องพบกับการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน ซึ่งต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ แบ่งช่วงระยะวัยรุ่นเป็น ๓ ระยะ ดังนี้ ๑. วัยรุ่นตอนต้น ๒. วัยรุ่นตอนกลาง ๓. วัยรุ่นตอนปลาย
โยธิน ศันสนยุทธ, (๒๕๓๓, หน้า ๑๙๑-๑๙๒).	วัยรุ่นเป็นวัยที่เริ่มในช่วงอายุตั้งแต่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย (๑๒-๑๓ ปี) จนอายุที่เด็กสามารถมีงานทำ ซึ่งในแต่ละสังคมจะสิ้นสุดระยะอายุไม่เท่ากัน การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำให้เด็กต้องปรับตัว
สุชา จันทรเอน, (๒๕๓๓, หน้า ๓๐).	วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ความเชื่อมั่น ความต้องการ ตลอดจนความปรารถนาต่างๆ เป็นไปอย่างรุนแรงปราศจากความยั้งคิด
ชัยยุทธ ปัญญสวัสดิ์สุทธิ์, (๒๕๔๗, หน้า ๒-๑๐).	เยาวชนเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีลักษณะเป็นทรัพยากรที่จับต้องไม่ได้ เป็นนามธรรม อันประกอบด้วยความรู้ ทักษะหรือความชำนาญ ความสามารถและประสบการณ์
รัชฎา อสิสนธิสกุล, (๒๕๕๐, หน้า ๓๙).	การเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมโลกที่เกิดขึ้นมีอิทธิพลสำคัญต่อการบริหารจัดการในทุกภาคส่วน ทำให้ต้องปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการของตนเองเพื่อให้สามารถแข่งขันและสร้างความเติบโตของสังคม
สุรพงษ์ มาลี, (๒๕๔๙ : ๑๑-๑๓).	เยาวชนจึงเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญที่นำพาสังคมไปสู่เป้าหมายความสำเร็จ และเป็นตัวชี้วัดขีดความสามารถในการแข่งขันของสังคม

ตารางที่ ๒.๒ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย (ต่อ)

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
Schultz, T. W., (1971: 36).	การลงทุนในเยาวชนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของตัวมนุษย์ ไม่สามารถซื้อขายได้ แต่ก็ยังมีความเกี่ยวข้องกับตลาด โดยสะท้อนออกมาในรูปแบบของค่าจ้างหรือเงินเดือนที่บุคคลได้รับและแบ่งกิจกรรมการลงทุนในเยาวชน
Becker, G. S., (1994: 15-25).	การพัฒนาเยาวชนเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสังคมได้ด้วยความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่แตกต่างกันไป ตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล
Alvin Toffler, (1990, p. 122).	ยุทธศาสตร์การศึกษาที่สำคัญของประเทศต่างๆ จะมีพื้นฐานอยู่บนความรู้ สิ่งที่จะกำหนดชะตากรรมของประเทศในระยะยาว คือ ผลผลิตจากสติปัญญาของมนุษย์
Swieringa & wierdsma, (1992, p. 48).	สังคมเผชิญกับความกดดันของสภาพแวดล้อม ทำให้คนในสังคมต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม มีการสร้างสังคมให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้
ณัฏฐพันธ์ เขจรนันท์, (๒๕๔๕, หน้า ๑๓๑ - ๑๓๓).	การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สังคมทั้งหลายจะเป็นสังคมที่เรียนรู้ได้นั้น ผู้คนในสังคมจะต้องได้รับการปลูกฝัง ฝึกฝน จนสามารถควบคุมวินัย ๕ ประการ ได้แก่ ๑) Personal Mastery (ความเป็นนายของตัวเอง) ๒) Mental Model (ความเชื่อฝังใจ) ๓) Shared Vision (ความใฝ่ฝัน ถึงอนาคตร่วมกัน) ๔) Team Learning (การเรียนรู้ร่วมกันของทีมอย่างต่อเนื่อง) ๕) Systems Thinking (การคิดเชิงระบบ)
Leonard Nadler, (1970, p. 15).	การพัฒนาด้านทักษะชีวิตของเยาวชนซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ด้วยการศึกษา และการฝึกอบรม
Leslie A. Weatherly, (2003: 3).	เยาวชนในฐานะที่เป็นสินทรัพย์ของสังคม หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ที่สะสมมาตลอดช่วงชีวิตของบุคคลทั้งด้านความรู้ ความคิดในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ พลังงานและความกระตือรือร้นอย่างแรงกล้า

ตารางที่ ๒.๒ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย (ต่อ)

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
Gregory G. and Joseph C. Picken, (1999, p.8).	การทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ประกอบอยู่ในความสามารถของบุคคล ความรู้ ทักษะและประสบการณ์การทำงานของผู้ปฏิบัติงานของสังคมและผู้จัดการ
P.N. Rastogi, (2000: 193-203).	ความรู้และการเรียนรู้ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม สมรรถนะและความรู้ ความสามารถ และบริบทด้านสิ่งแวดล้อมของสังคมที่พร้อมจะเข้าสู่การแข่งขันที่จะมีขึ้น
G. Roos and J. Roos, (1997: 147-155).	ความพร้อมของเยาวชนประกอบด้วย ๑) ความสามารถ (Competency) ๒) ทักษะ (Skill) ๓) ทศนคติ (Attitude) และ ๔) ความสามารถทางสติปัญญาความกระตือรือร้น (Intellectual Agility)
พิพัฒน์ ก้องกิจกุล, (๒๕๔๙, หน้า ๓๙). นิสดารก์ เวชยานนท์, (๒๕๕๑, หน้า ๓-๔).	การฝึกอบรมเยาวชน ได้แก่ การฝึกอบรมด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถ บุคลิกภาพ แรงจูงใจ และทัศนคติของเยาวชน การพัฒนาด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี หมายถึง วิธีการต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อการพัฒนาเยาวชนให้เกิดทักษะในด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน
Gomez - Mejia, Luis R. Balkin David B. and Cardy Robert L., (2004, p. 329).	การพัฒนาเยาวชนให้สอดคล้องกับสมรรถนะความสามารถ ซึ่งหมายถึง ความรู้ ทักษะ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญ รวมถึงคุณลักษณะของบุคคลที่นำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม

๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ โดยความเป็นพลเมืองดิจิทัลนับเป็นมาตรฐานหนึ่งทางด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีศึกษานานาชาติ (International Society for Technology in Education: ISTE) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสาร

ได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ อันเป็นทักษะสำคัญที่จะทำให้พลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์^{๓๖}

ในปี ค.ศ. ๒๐๐๗ Ribble & Bailey ได้จำแนกองค์ประกอบของพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น ๙ องค์ประกอบ และต่อมาได้ศึกษาวิจัยเพิ่มเติมและได้จัด ๙ องค์ประกอบนั้นเป็น ๓ มิติ ดังนี้^{๓๗}

มิติที่ ๑ เคารพสิทธิของบุคคลอื่น (Respect) ประกอบด้วย

- ๑) ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณ (Digital etiquette)
- ๒) ด้านการเข้าถึงและสิทธิที่เท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital access)
- ๓) ด้านกฎหมายและการละเมิดสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital law)

มิติที่ ๒ ให้ความรู้ (Educate) ประกอบด้วย

- ๔) ด้านความรู้และทักษะในการสื่อสาร (Digital communication)
- ๕) ด้านการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเรียนรู้ถ่ายทอดและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี (Digital

literacy)

๖) ด้านความรู้ในเชิงพาณิชย์ เพื่อการติดต่อซื้อขายออนไลน์ตามกติกา (Digital commerce)

มิติที่ ๓ ปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Protect) ประกอบด้วย

- ๗) ด้านความถูกต้องและความรับผิดชอบในการใช้ (Digital rights & responsibilities)
- ๘) ด้านความปลอดภัยในการใช้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว (Digital security: Self-protection)

๙) ด้านการดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกันผลกระทบจากโลกดิจิทัล (Digital health & wellness)

การตระหนักถึงการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเกิดขึ้นอย่างจริงจังและได้รับการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย โดย DQinstitute ให้ความหมายของพลเมืองดิจิทัลว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่ออย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม^{๓๘} ขณะที่ Kusnadi and

^{๓๖}ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) คลังความรู้ SciMath, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08> (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).

^{๓๗}พัชร์วิภา โพธิ์ศรี, “บทบาทการศึกษาต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล”, วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๑): ๑๕-๓๑.

^{๓๘}Dqinstitute, Digital Citizenship, [Online], source: <https://www.dqinstitute.org/dq-framework>. [23 November 2023].

Hikmawan กล่าวว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลถูกกำหนดให้เป็นขอบเขตของบุคคลในสังคมที่แวดล้อมด้วยข้อมูลจำนวนมากในยุคดิจิทัล ผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือและแพลตฟอร์ม ซึ่งกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับประชาชนในการดำรงชีวิตและการทำกิจกรรมทางสังคม ส่งผลต่อการขยายขอบเขตของกิจกรรมของพลเมืองมากขึ้นและสามารถสื่อสารข้อมูลของตนเองผ่านสื่อดิจิทัล ดังนั้นจึงเป็นโอกาสในการเสริมพลังพลเมืองและเอื้อต่อการเป็นประชาธิปไตย จึงเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วมของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคมและการเมืองมากขึ้นเรื่อยๆ^{๓๙}

นอกจากนี้ Moonsun ยังนิยามความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น ๓ มิติ คือ

๑) มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ ซึ่งพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้และสามารถเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล

๒) มิติด้านจริยธรรม พลเมืองดิจิทัลจะต้องใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ ต้องตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดต่อสังคม เศรษฐกิจและความรับผิดชอบต่อออนไลน์

๓) มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม พลเมืองดิจิทัลจะสามารถมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจและสังคม โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ^{๔๐}

จะเห็นได้ว่า พลเมืองในยุคดิจิทัลจะมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูงและมีวิจารณญาณ และเนื่องจากการใช้เทคโนโลยีออนไลน์มากขึ้น ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมากขึ้น การรู้จักสิทธิตนเอง เคารพผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ จึงเป็นทักษะที่สำคัญ นอกจากนี้พลเมืองดิจิทัลยังสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมืองภาคพลเมือง และการแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น

การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์จึงต้องมีทักษะที่สำคัญนั่นคือ ความฉลาดทางดิจิทัล โดยความฉลาดทางดิจิทัล คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติ และค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์^{๔๑} ความฉลาดทาง

^{๓๙}Kusnadi IH., & Hikmawan MD., Digital Cohesion in Era of Pandemic COVID-19 in Indonesia, *International Journal of Engineering Research and Technology* 2020; 13: 1775-1779.

^{๔๐}Moonsun Choi., A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age, *Theory & Research in Social Education* 2016; 44: 565-607.

^{๔๑}สรานนท์ อินทนนท์, ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence), มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.), [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://cclickthailand.com/fact-sheet-ความฉลาดทางดิจิทัล-dq-digital-intelligenc/> (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).

ดิจิทัลเป็นผลจากการศึกษาและพัฒนาของ DQ Institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกหรือกันในเวทีเศรษฐกิจโลก World Economic Forum (WEF) ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมความสามารถทางเทคนิคความรู้ความเข้าใจและความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล โดยจะกล่าวถึงทักษะการเรียนรู้นวัตกรรมและความสามารถ ๘ ประการของความฉลาดทางดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบและมีจริยธรรม ดังแสดงในแผนภาพที่ ๒.๑ ดังนี้^{๔๒}



แผนภาพที่ ๒.๑ DQ Digital Citizenship Framework

ที่มา: DQ Institute (n.d., as cited in Buchanan, 2018^{๔๓})

^{๔๒}ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) คลังความรู้ SciMath, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence> (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).

^{๔๓}Buchanan, R., How to help children build a positive presence online, [Online], source: <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/why-children-should-be-taught-to-build-a-positive-online-presence> (9 December 2023).

ความท้าทายของการเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ ผู้คนในยุคปัจจุบันมีความหลากหลาย ที่เรียกกันว่า Generation ซึ่งมีทั้ง Baby Boomer, Gen X, Gen Y, Gen Z และ Gen Alpha โดยที่ผ่านมาความแตกต่างระหว่างผู้คนในแต่ละรุ่นอาจมีไม่มากนัก แต่การเข้ามากระทบของเทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital Disruption กับวิถีชีวิตอย่างหนักหน่วง ทำให้ผู้คนที่ถูกเรียกว่า Gen Z และ Gen Alpha มีพฤติกรรม ความคิด และความเชื่อแตกต่างอย่างคนรุ่นก่อนหน้าค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากเติบโตมาในสิ่งแวดล้อมดิจิทัลหรือชาวดิจิทัลดั้งเดิม (Digital Natives) ที่ทะลวงกำแพงด้านสถานที่และเวลา ทำให้ได้เห็น ได้เรียนรู้ ได้ทราบเหตุการณ์รอบตัวและรอบโลกอย่างหลากหลายและรวดเร็ว ในขณะที่ Baby Boomer, Gen X, Gen Y ซึ่งมีวิถีชีวิตแบบผู้อพยพเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Immigrants) ต้องมีการปรับตัวในการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลอย่างมาก โดยความแตกต่างนี้ถูกกระตุ้นให้ชัดเจนและมีการส่งต่อมากขึ้นด้วยสื่อสังคมออนไลน์ ปรากฏการณ์นี้เองอาจก่อให้เกิดความแตกแยก ความเป็นอื่น และความเกลียดชังได้ นอกจากความท้าทายด้านการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองดิจิทัลซึ่งเป็นคนต่างรุ่นแล้ว ยังมีความท้าทายด้านอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้นในประเด็นทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งเกิดจากการที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์

เทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างเครื่องมือและทรัพยากรที่น่าทึ่งทำให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ การปฏิวัติทางเทคโนโลยีทำให้ชีวิตของเราง่ายขึ้น เร็วขึ้น ดีขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงรูปแบบของการสื่อสารและพฤติกรรมของผู้คนไปอย่างมาก จากเดิมที่ผู้คนส่วนใหญ่เป็นผู้รับสารและรอรับข้อมูลจากผู้ส่งสาร แต่ในปัจจุบันทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารได้อย่างง่ายดาย เทคโนโลยีที่มีผลด้านบวกต่อสังคมคือส่งผลต่อการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้มีการโต้ตอบและทำงานร่วมกันมากขึ้นซึ่งจะช่วยให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาที่เรียนรู้และมีปัญหาได้ดีขึ้น เพราะอินเทอร์เน็ตช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตลอดเวลา และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้เทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อสังคมคือช่วยให้ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้แม้อยู่คนละมุมโลก

อย่างไรก็ตามเทคโนโลยียังส่งผลกระทบด้านลบต่อผู้คน กล่าวคือ เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือถือลดการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างกัน การบริหารจัดการเวลาส่วนตัวมีน้อยลงเนื่องจากต้องออนไลน์ติดตามผู้อื่น และถูกผู้อื่นติดตามตลอดเวลา จนอาจกล่าวได้ว่าอิทธิพลทางเทคโนโลยีมีส่วนกำหนดและการเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการกระทำของมนุษย์ในปัจจุบันไปแล้ว ด้วยความรวดเร็วของเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้การแข่งขันด้านความเร็วจึงเกิดขึ้นอย่างเลี่ยงไม่ได้ ความถูกต้องของข้อมูลจึงถูกมองข้ามไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสุขภาวะทั้งทางร่างกายและทางใจของสมาชิกในสังคม จากการได้รับชุดข้อมูลผิดหรือบิดเบือน โดยเฉพาะในช่วงของการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-๑๙ (Coronavirus Disease 19) ซึ่งกลายเป็นปัญหาของโลกที่ส่งคลื่นเสียดสีภาพทั้งเศรษฐกิจและสังคม เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงและเต็มไปด้วยความหวาดกลัว

ทำให้เกิดการแพร่ระบาดของข้อมูลบิดเบือนจำนวนมากผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังรวมถึงอาชญากรรมไซเบอร์ที่สร้างผลกระทบต่อชีวิต ทรัพย์สิน และสิทธิของพลเมืองในยุคดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

พลเมืองดิจิทัล หมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วมความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีทักษะสำคัญ ๘ ประการ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับพลเมืองดิจิทัลทุกคน ดังนี้^{๔๔}

๑. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยตอนนี้ประเด็นเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ

๒. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประกอบอยู่ในพลเมืองดิจิทัลทุกคน และพวกเขาจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล เคารพในสิทธิของทุกคน รวมถึงต้องมีวิจรรย์ญาณในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย

๓. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจรรย์ญาณที่ดี (Critical Thinking)

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย รู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูกส่งผ่านมาทางออนไลน์แล้วควรตั้งข้อสงสัย หากคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ ด้วยเหตุนี้ พลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่าน

^{๔๔}วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, **คู่มือพลเมืองดิจิทัล**, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ๒๕๖๑), หน้า ๘.

เครื่องมือดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้ด้านเทคนิคเพื่อใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงมีทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่จำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

๔. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก นับเป็นอีกหนึ่งความสามารถที่บ่งบอกถึง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ขาดความเหมาะสมย่อมส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดต่อสุขภาพจิตและเป็นสาเหตุก่อให้เกิดความเจ็บป่วยทางกาย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพยากรสิ้นเพื่อใช้รักษา และเสียสุขภาพในระยะยาวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

๕. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

จากข้อมูลทางสถิติล่าสุด สถานการณ์ในเรื่อง Cyber bullying ในไทย มีค่าเฉลี่ยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกอยู่ที่ ๔๗% และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม ฯลฯ ดังนั้น ว่าที่พลเมืองดิจิทัลทุกคน จึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

๖. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

มีรายงานการศึกษาวิจัยยืนยันว่า คนรุ่น Baby Boomer คือ กลุ่ม Aging ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. ๒๔๘๗ - ๒๕๐๕ มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะ เสร็จแล้วมักจะละเลย ไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง ๔๗% ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงต้องมีทักษะความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

๗. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ ถ้าต้องทำธุรกรรมกับธนาคารหรือซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น เสื้อผ้า ชุดเดรส เป็นต้น ควรเปลี่ยนรหัสบ่อยๆ และควรหลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูกนำไปใช้หรือสูญหาย ควรรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันที

๘. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลก์ กดแชร์ ข้อมูลข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบขึ้นด้วยชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (Digital Literacy) เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลก ได้อย่างสร้างสรรค์

ตารางที่ ๒.๓ ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, [ออนไลน์], (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖). พัทธรวิภา โพธิ์ศรี, (๒๕๖๑: ๑๕-๓๑).	พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ได้จำแนกองค์ประกอบของพฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น ๙ องค์ประกอบนั้นเป็น ๓ มิติ ดังนี้ มิติที่ ๑ เคารพสิทธิของบุคคลอื่น (Respect) มิติที่ ๒ ให้ความรู้ (Educate) มิติที่ ๓ ปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Protect)
Dqinstitute, [Online], [23 November 2023].	พลเมืองดิจิทัลต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่ออย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม

ตารางที่ ๒.๓ ความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (ต่อ)

นักวิชาการหรือแหล่งข้อมูล	แนวคิดหลัก
Kusnadi IH., & Hikmawan MD., (2020: 1775-1779).	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลถูกกำหนดให้เป็นของบทบาทของผู้คนในสังคมที่แวดล้อมด้วยข้อมูลจำนวนมากในยุคดิจิทัลผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือและแพลตฟอร์ม
Moonsun Choi., (2016: 565-607).	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลแบ่งออกเป็น ๓ มิติ คือ ๑) มิติด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศ ๒) มิติด้านจริยธรรม ๓) มิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม
สรานนท์ อินทนนท์, [ออนไลน์], (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).	พลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์จะต้องมีทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์
ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, [ออนไลน์], (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).	ทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรมและความสามารถของความสามารถทางดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบและมีจริยธรรม
วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, (๒๕๖๑, หน้า ๘).	การเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น มีทักษะสำคัญ ๘ ประการ ดังนี้ ๑. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ๒. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ๓. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี ๔. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ๕. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ๖. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ ๗. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ๘. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

๒.๔ ข้อมูลบริบทเรื่องที่วิจัย

๒.๔.๑ สารสำคัญของแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน^{๔๕}

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นการศึกษาเพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาประเทศ โดยมีเป้าหมายผู้เรียนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน เป็นผู้เรียนรู้ ผู้ร่วมสร้างสรรค์นวัตกรรม และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของประเทศ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนด วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ และกลยุทธ์ในระยะเวลา ๕ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ดังนี้

วิสัยทัศน์

“ผู้เรียนมีความรู้ และสมรรถนะที่จำเป็น มีความสุข และมีเป้าหมาย ได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพเพื่อพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ”

พันธกิจ

๑. ส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อความเป็นเลิศของผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามศักยภาพ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามหลักสูตร และทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตในศตวรรษที่ ๒๑

๒. พัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา ให้มีความเชี่ยวชาญในการจัดการศึกษาที่ตอบสนองทิศทางการพัฒนาประเทศ

๓. พัฒนาสถานศึกษาและระบบการบริหารจัดการศึกษาทุกระดับให้มีความปลอดภัย และสถานศึกษาสามารถจัดการศึกษาเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๔. เพิ่มโอกาส ความเสมอภาค ลดความเหลื่อมล้ำ ให้ผู้เรียนทุกคนได้รับบริการทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

๕. พัฒนาระบบการบริหารจัดการของหน่วยงานในสังกัดให้มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลเหมาะสมกับบริบท

เป้าประสงค์

๑. ผู้เรียนทุกช่วงวัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความรักในสถาบันหลักของชาติ และยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เป็นพลเมืองที่รู้สิทธิและหน้าที่อย่างมีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ มีความรักและความภูมิใจในความเป็นไทย

๒. ผู้เรียนทุกช่วงวัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่เสมอภาค มีคุณภาพตามมาตรฐาน สอดคล้องกับศักยภาพ ให้เป็นผู้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑

^{๔๕}สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/5djYO> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

๓. เด็กกลุ่มเสี่ยงที่จะออกจากระบบการศึกษา เด็กตกหล่น และเด็กออกกลางคัน ได้รับการช่วยเหลือให้ได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๔. ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา และสถานศึกษา ได้รับการดูแลความปลอดภัยจากภัยคุกคาม ๙ รูปแบบ ได้แก่ ภัยยาเสพติด ภัยความรุนแรง ภัยพิบัติต่าง ๆ อุบัติเหตุ โรคอุบัติใหม่ ฝุ่น PM 2.5 การค้ามนุษย์ การคุกคามในชีวิตและทรัพย์สิน รวมถึงอาชญากรรมไซเบอร์สามารถปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่ โรคอุบัติซ้ำ และรองรับวิถีชีวิตใหม่ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะที่ดี

๕. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ทันทต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี มีสมรรถนะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพ รวมทั้งจิตวิญญาณความเป็นครู

๖. สถานศึกษาจัดการศึกษาเพื่อเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๗. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษา มีการนำระบบข้อมูลสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ มีระบบการบริหารจัดการที่ได้มาตรฐาน มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบท

กลยุทธ์

กลยุทธ์ที่ ๑ ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยจากภัยทุกรูปแบบ

เป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์

๑. ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการดูแลความปลอดภัยจากภัยคุกคาม ๙ รูปแบบ ได้แก่ ภัยยาเสพติด ภัยความรุนแรง ภัยพิบัติต่าง ๆ อุบัติเหตุ โรคอุบัติใหม่ ฝุ่น PM 2.5 การค้ามนุษย์ การคุกคามในชีวิตและทรัพย์สิน รวมถึงอาชญากรรมไซเบอร์

๒. ผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับการดูแลความปลอดภัยและสามารถปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่ โรคอุบัติซ้ำ

๓. สถานศึกษา ได้รับการพัฒนาให้มีความปลอดภัย และจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. สถานศึกษา ได้รับการส่งเสริมให้มีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้อง เพื่อความปลอดภัยของผู้เรียน

กลยุทธ์ที่ ๒ เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชากรวัยเรียนทุกคน

เป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์

๑. ประชากรวัยเรียนระดับการศึกษาภาคบังคับ ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเสมอภาคจนจบการศึกษาภาคบังคับ

๒. ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้รับการส่งเสริมให้ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเสมอภาคจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๓. เด็กพิการและเด็กด้อยโอกาส ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพ

๔. ผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเต็มตามศักยภาพ

๕. เด็กกลุ่มเสี่ยงที่จะออกจากระบบการศึกษา เด็กตกหล่น และเด็กออกกลางคัน ได้รับการช่วยเหลือให้ได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์ที่ ๓ ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

เป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์

๑. เด็กปฐมวัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีพัฒนาการสมวัย

๒. ผู้เรียนทุกช่วงวัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความรักในสถาบันหลักของชาติ และยึดมั่นการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เป็นพลเมืองที่รู้สิทธิและหน้าที่อย่างมีความรับผิดชอบ

๓. ผู้เรียนทุกช่วงวัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพ ตามมาตรฐาน สอดคล้องกับศักยภาพ ให้เป็นผู้มีสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑

๔. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ทนต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีมีสมรรถนะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ จรรยาบรรณและมาตรฐานวิชาชีพ รวมทั้งจิตวิญญาณความเป็นครู

๕. สถานศึกษาจัดการศึกษาเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๖. สถานศึกษา สามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และมีระบบการวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน (Assessment for Learning) ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ยึดหยุ่นตอบสนองต่อความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล (Personalized Learning)

กลยุทธ์ที่ ๔ เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา

เป้าประสงค์เชิงกลยุทธ์

๑. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษามีการนำระบบข้อมูลสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการและการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ

๒. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษา มีระบบการบริหารจัดการที่ได้มาตรฐาน

๓. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษามีระบบการจัดสรรทรัพยากร โดยเฉพาะอัตรากำลังและงบประมาณ ที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบท

๔. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษามีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับบริบท

๕. สถานศึกษาในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา สถานศึกษาในพื้นที่ลักษณะพิเศษ และ โรงเรียนคุณภาพได้รับการพัฒนาประสิทธิภาพ ที่เหมาะสมกับบริบท

๒.๔.๒ มาตรฐานการศึกษาของชาติ^{๔๖}

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ๖ ด้าน ได้แก่

๑. ยุทธศาสตร์ด้านความมั่นคง
๒. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน
๓. ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน
๔. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม
๕. ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
๖. ยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

๒.๔.๓ แผนยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕^{๔๗}

วิสัยทัศน์

“กระทรวงศึกษาธิการวางระบบเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ - ทักษะ มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม มีงานทำ มีอาชีพ และเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง”

“วางระบบ” หมายถึง วางระบบการจัดการเรียนรู้ และระบบการบริหารจัดการการศึกษา ที่บูรณาการการทำงานระหว่างหน่วยงานในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการให้มีความคล่องตัว เพื่อดำเนินการปฏิรูป การศึกษาร่วมกับภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

“ผู้เรียน” หมายถึง เด็กปฐมวัย เยาวชน นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทุกช่วงวัยที่ได้รับบริการจากกระทรวงศึกษาธิการ

^{๔๖}สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

^{๔๗}สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, แผนยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕), [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/H3hA6> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

“มีความรู้ – ทักษะ” หมายถึง ผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ และการบริหารจัดการ การศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ที่จะเกิดกับผู้เรียน ได้แก่ ๑) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ๒) ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ (ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม/ ทักษะด้านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล/ ทักษะชีวิตและอาชีพ

“มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง” หมายถึง ๑) ความรู้ความเข้าใจต่อชาติบ้านเมือง ๒) ยึดมั่นในศาสนา ๓) มั่นคงในสถาบันพระมหากษัตริย์ และ ๔) มีความเอื้ออาทรต่อครอบครัวและชุมชนของตน

“มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม” หมายถึง ๑) รู้จักแยกแยะสิ่งที่ดี – ชอบ /ชั่ว – ตี ๒) ปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกตอ้งดีงาม ๓) ปฏิเสธสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ๔) มีระเบียบวินัย และ ๕) มีสุขภาพที่แข็งแรง

“มีงานทำ มีอาชีพ” หมายถึง ๑) การฝึกฝนอบรมในสถานศึกษาต้องมุ่งให้เด็ก เยาวชน รักการทำงาน สู้งาน อดทนทำงานจนสำเร็จ ๒) การเรียนการสอนทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตร ต้องมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนทำงานเป็น ๓) ต้องสนับสนุนผู้สำเร็จหลักสูตรให้มีอาชีพ และมีงานทำ

“เป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง” หมายถึง การเป็นผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาชาติ มีจิตอาสาการอยู่ร่วมกันและยอมรับความแตกต่างในสังคมไทยบนหลักการประชาธิปไตย ตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ

พันธกิจ

๑. ยกระดับคุณภาพของการจัดการศึกษา
๒. ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
๓. มุ่งความเป็นเลิศและสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ
๔. ปรับปรุงระบบบริหารจัดการการศึกษาให้มีประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรเพิ่มพูนคล่องตัวในการรองรับความหลากหลายของการจัดการศึกษา และสร้างเสริมธรรมาภิบาล

แผนยุทธศาสตร์

๑. พัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล
๒. ผลิตพัฒนาครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา
๓. ผลิตและพัฒนากำลังคน รวมทั้งงานวิจัยที่สอดคล้องกับความต้องการของการพัฒนาประเทศ
๔. เพิ่มโอกาสให้คนทุกช่วงวัยเข้าถึงบริการทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
๕. ส่งเสริมและพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา
๖. พัฒนาระบบบริหารจัดการและส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

๒.๔.๔ นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๖๖^{๔๘}

ตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) และแผนปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา กำหนดให้มีการพัฒนาเด็กตั้งแต่ระดับปฐมวัยให้มีสมรรถนะและคุณลักษณะที่ดี สมวัย ทุกด้าน โดยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑ ตระหนัก ถึงพหุปัญญาของมนุษย์ที่หลากหลาย มีเป้าหมายให้ผู้เรียนทุกกลุ่มวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตาม มาตรฐาน มีทักษะที่จำเป็นของโลกอนาคต สามารถแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต รวมทั้งเป็นพลเมืองที่รู้สิทธิและ หน้าที่ มีความรับผิดชอบและมีจิตสาธารณะ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งมั่นในการพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ เป็น “การศึกษาขั้นพื้นฐานวิถีใหม่ วิถีคุณภาพ” มุ่งเน้นความปลอดภัยในสถานศึกษา ส่งเสริมโอกาสทาง การศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม และบริหารจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ จึงกำหนดนโยบาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ – ๒๕๖๖ ดังนี้

๑. ดานความปลอดภัย

พัฒนาระบบและกลไกในการดูแลความปลอดภัยให้กับผู้เรียน ครู และบุคลากรทางการ ศึกษาและสถานศึกษาจากภัยพิบัติและภัยคุกคามทุกรูปแบบ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อ การมีสุขภาวะที่ดีสามารถปรับตัวต่อโรคอุบัติใหม่และโรคอุบัติซ้ำ

๒. ด้านโอกาส

๒.๑ สนับสนุนให้เด็กปฐมวัยได้เข้าเรียนทุกคน มีพัฒนาการที่ดี ทั้งทางร่างกาย จิตใจ วินัยอารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้สมกับวัย

๒.๒ ดำเนินการให้เด็กและเยาวชนได้รับการศึกษาจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างมี คุณภาพตามมาตรฐาน วางรากฐานการศึกษาเพื่ออาชีพ สามารถวิเคราะห์ตนเองเพื่อการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพตรงตามศักยภาพและความถนัดของตนเอง รวมทั้งส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนที่มี ความสามารถพิเศษสู่ความเป็นเลิศ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

๒.๓ พัฒนาระบบดูแลช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่อยู่ในการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อป้องกัน ไม่ให้ออกจากระบบการศึกษา รวมทั้งช่วยเหลือเด็กตกหล่นและเด็กออกกลางคันให้ได้รับการศึกษาขั้น พื้นฐานอย่างเท่าเทียมกัน

^{๔๘}สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, นโยบายสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ – ๒๕๖๖, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.obec.go.th/> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

๒.๔ ส่งเสริมให้เด็กพิการและผู้ด้อยโอกาส ให้ได้รับโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพ มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีพื้นฐานในการประกอบอาชีพ พึ่งตนเองได้อย่างมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๓. ด้านคุณภาพ

๓.๑ ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นของโลกในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างครบถ้วน เป็นคนดี มีวินัย มีความรักในสถาบันหลักของชาติ ยึดมั่นการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง

๓.๒ พัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและทักษะด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ การคิดขั้นสูง นวัตกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัล และภาษาต่างประเทศ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเลือกศึกษาต่อเพื่อการมีงานทำ

๓.๓ ปรับหลักสูตรเป็นหลักสูตรฐานสมรรถนะ ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะหลักที่จำเป็นในแต่ละระดับ จัดกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสมดุลทุกด้านส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาพหุปัญญา พัฒนาระบบการวัดและประเมินผลผู้เรียนทุกระดับ

๓.๔ พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นครูยุคใหม่ มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ มีทักษะในการปฏิบัติหน้าที่ได้ดี มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาตนเองทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งมีจิตวิญญาณความเป็นครู

๔. ด้านประสิทธิภาพ

๔.๑ พัฒนาระบบบริหารจัดการโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน มีนวัตกรรมเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนบนฐานข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง ทันสมัย และการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

๔.๒ พัฒนาโรงเรียนมัธยมดีสี่มุมเมือง โรงเรียนคุณภาพของชุมชน โรงเรียนขนาดเล็กและโรงเรียนที่สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ (Stand Alone) ให้มีคุณภาพอย่างยั่งยืน สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

๔.๓ บริหารจัดการโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ที่มีจำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ น้อยกว่า ๒๐ คน ให้ได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับนโยบายโรงเรียนคุณภาพชุมชน

๔.๔ ส่งเสริมการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพในสถานศึกษาที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะ และสถานศึกษาที่ตั้งในพื้นที่ลักษณะพิเศษ

๔.๕ สนับสนุนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาให้เป็นต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา และการเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๔.๖ เพิ่มประสิทธิภาพการนิเทศ ติดตามและประเมินผลการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒.๔.๕ นโยบายสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา^{๔๔}

วิสัยทัศน์

มุ่งสร้างคนดี เพื่อเป็นศรีแก่อยุธยา โดยบริหารจัดการด้วยระบบคุณภาพ เน้นการมีส่วนร่วม สร้างโอกาสและคุณภาพผู้เรียน สู่สังคมที่ยั่งยืน

พันธกิจ

๑. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม รับผิดชอบต่อคุณภาพการศึกษา บูรณาการจัดการศึกษา โดยใช้สาระของถิ่นเพื่อการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ
๒. ส่งเสริมและพัฒนากระบวนการบริหารจัดการของสถานศึกษาเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษามีสมรรถนะคุณภาพสู่ครูมืออาชีพ
๓. ส่งเสริมและสร้างโอกาสแก่ผู้เรียนให้เป็น “คนดีศรีอยุธยา” เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
๔. พัฒนาระบบบริหารจัดการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

สพม.อย. โมเดล

ส	มีส่วนร่วม	(Participation)
พ	พัฒนา	(Development)
ม	มาตรฐาน	(Standard)
อ	โอกาส	(Opportunity)
ย	ยั่งยืน	(Sustainable Development)

เป้าประสงค์

๑. สถานศึกษาพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้มีความเป็นพลโลก และหรือมีผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของการศึกษา ที่ตอบสนองวิสัยทัศน์การพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน อารมณ์ความเป็นไทยและแข่งขันได้ในเวทีโลก
๒. ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ของเขตพื้นที่การศึกษาสูงกว่าระดับประเทศ
๓. สถานศึกษามีระบบประกันคุณภาพการศึกษาที่มีประสิทธิภาพและมีผลการประเมินทั้งภายในและภายนอก ระดับดีมากขึ้นไป

กลยุทธ์

๑. ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยจากภัยทุกรูปแบบ
๒. สร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาให้กับประชากรวัยเรียนทุกคน

^{๔๔}โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย, แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๕ - ๒๕๖๘, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/Dnr2O> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

๓. ยกย่องคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ ๒๑

๔. เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา

คานิยมองค์กร

“สพม.อย. สร้างคนดีศรีอยุธยา”

ส	มีส่วนร่วม	(Participation)
พ	พัฒนา	(Development)
ม	มาตรฐาน	(Standard)
อ	โอกาส	(Opportunity)
ย	ยั่งยืน	(Sustainable Development)

สร้างคนดีศรีอยุธยา ส่งเสริมและสร้างโอกาสแก่ผู้เรียนให้เป็น “คนดีศรีอยุธยา”
เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

วัฒนธรรมองค์กร

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มุ่งบริการบุคลากรทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๔.๖ ประวัติโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย^{๕๐}

โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนประจำจังหวัด (ชาย) เปิดทำการสอนตั้งแต่ พุทธศักราช ๒๔๔๘ ตั้งอยู่ระหว่างพระราชวังจันทน์เกษม ใกล้กับวัดเสนาสนาราม เรียกชื่อ “โรงเรียนตัวอย่างประจำมณฑล กรุงเทพฯ” ต่อมาภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย” และย้ายตั้งอยู่ในสถานที่ปัจจุบัน เมื่อปีพุทธศักราช ๒๔๘๔ โดยได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล รัชกาลที่ ๘ พระราชทานพระราชทรัพย์ส่วนพระองค์ จำนวนหนึ่งแสนบาท เพื่อสร้างอาคาร ๒ ชั้น ๑ หลัง หอประชุม ๑ หลัง พรอมบ้านพักครูอีก ๒๐ หลัง โรงเรียนได้มีการพัฒนาการจัดการศึกษา อาคารสถานที่และบุคลากรอย่างต่อเนื่องตลอดมา โดยได้รับการสนับสนุนจากกรมสามัญศึกษา ภาคเอกชน ผู้ปกครองและชุมชน นับเวลาถึงปัจจุบันรวมได้ ๑๑๐ ปี

ปัจจุบันโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เปิดสอนทั้งระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเปิดรับนักเรียนหญิง เข้าเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เมื่อปีการศึกษา ๒๕๑๕ และรับนักเรียนหญิงเข้าเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในปีการศึกษา ๒๕๓๘ ซึ่งเป็นการจัดการศึกษาแบบสหศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมปัจจุบันตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ

สถานที่ตั้ง โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ถนนป่าโทน ตำบลประตูชัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๐๐๐

^{๕๐}อยุธยาวิทยาลัย, ประวัติโรงเรียน, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.ayw.ac.th/web/> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

หลักสูตรและแผนการเรียน

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

- ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี (ตามแนวทาง สสวท.)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (คณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ)

ห้องเรียนปกติ 3 กลุ่มการเรียน ได้แก่

- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษา
- ห้องเรียนทักษะชีวิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

- ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี (ตามแนวทาง สสวท.)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (คณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ)

ห้องเรียนปกติ 4 กลุ่มการเรียน ได้แก่

- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (เตรียม 4 เหล่า)
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษา
- ห้องเรียนทักษะชีวิต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

- ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี (ตามแนวทาง สสวท.)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (วิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์)
- ห้องเรียนพิเศษโครงการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการเป็นภาษาอังกฤษ (English Program) (คณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ)

ห้องเรียนปกติ ๔ กลุ่มการเรียน ได้แก่

- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (เตรียม ๔ เหล่า)

- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษา
- ห้องเรียนทักษะชีวิต

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

-ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (โครงการเสริมสร้างศักยภาพด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ของกระทรวงศึกษาธิการ)

- ห้องเรียนปกติ จำนวน ๑๐ แผนการเรียน
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนเน้นวิศวกรรมศาสตร์)
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนปกติ)
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาญี่ปุ่น
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาจีน
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาฝรั่งเศส
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาเกาหลี
- ห้องเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิก
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนเน้นนิติศาสตร์ – รัฐศาสตร์)
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนปกติ)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕

-ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (โครงการเสริมสร้างศักยภาพด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ของกระทรวงศึกษาธิการ)

- ห้องเรียนปกติ จำนวน ๑๐ แผนการเรียน
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนเน้นวิศวกรรมศาสตร์)
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนปกติ)
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาญี่ปุ่น
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาจีน
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาฝรั่งเศส
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาเกาหลี

- ห้องเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิก
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนเน้นนิติศาสตร์ – รัฐศาสตร์)
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนปกติ)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

-ห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม (โครงการเสริมสร้างศักยภาพด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ของกระทรวงศึกษาธิการ)

- ห้องเรียนปกติ จำนวน ๑๐ แผนการเรียน
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนเน้นวิศวกรรมศาสตร์)
- ห้องเรียนวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ (ห้องเรียนปกติ)
- ห้องเรียนคณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาญี่ปุ่น
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาจีน
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาฝรั่งเศส
- ห้องเรียนภาษาอังกฤษ – ภาษาเกาหลี
- ห้องเรียนคอมพิวเตอร์กราฟิก
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนเน้นนิติศาสตร์ – รัฐศาสตร์)
- ห้องเรียนภาษาไทย – สังคมศึกษา (ห้องเรียนปกติ)

๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” โดยผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการกำหนดกรอบโมเดลของการวิจัยและนำไปใช้ในการอภิปรายผลการวิจัย ดังมีรายละเอียดตามลำดับ ต่อไปนี้

๒.๕.๑ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพได้มีผู้ศึกษาวิจัยไว้หลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

พัชรพล มัทธพย์ ได้วิจัยเรื่อง “รูปแบบการพัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน” ผลการวิจัยพบว่า ๑) ความต้องการจำเป็นด้านที่มีความสำคัญสูงสุดที่สุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ๒) รูปแบบที่พัฒนาขึ้น มี ๕ องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ๓) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของครูหลังการ

พัฒนามีค่าสูงกว่าก่อนการพัฒนา ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครูอยู่ใน ระดับมาก และคะแนนทักษะการคิดของนักเรียนหลังการจัดเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน ๔) ครูมีความพึงพอใจต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก^{๕๑}

วาสนา แม้นญาติ ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาของโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองแขงเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน” ผลการวิจัยพบว่า ๑. ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษา พบว่า โรงเรียนเทศบาลบ้านหนองแขงเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ตั้งอยู่ในชุมชนแออัดริมทางรถไฟ สภาพภูมิสังคมของชุมชนผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการศึกษาน้อย สภาพครอบครัวแตกแยก มีอาชีพไม่แน่นอน ผลทำให้เด็กไม่ได้รับการพัฒนาด้านจิตใจหรือปัญญา ๒. รูปแบบและวิธีการที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและมีความเป็นไปได้ และตั้งชื่อว่า R2L Model ๓. ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการศึกษา พบว่า ผลการทดลองมีคะแนนผลเฉลี่ยเกี่ยวกับความรอบรู้ ความพร้อมเรียนรู้ และด้านมีทักษะชีวิต เท่ากับ ๔.๓๒ ซึ่งจัดอยู่ในระดับมาก และผลการเปรียบเทียบการทดลองก่อน – หลังการพัฒนา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และ ๔. ความพึงพอใจของครูและนักเรียนเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ ๔.๖๓ ซึ่งจัดอยู่ในระดับมากที่สุด^{๕๒}

พระครูสุขชัยพัชรมงคล ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยหลักพุทธธรรม” ผลการวิจัยพบว่า ๑. การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์โดยสภาพทั่วไปมีการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนใน ๒ ด้าน คือ ๑) ด้านวิชาการ ๒) การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ๒. การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ ดังนี้ ๑) การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพด้วยตัวของเยาวชนเอง ประกอบด้วย การพัฒนาด้านอุปนิสัย การพัฒนาด้านจิตใจ การพัฒนาด้านสุขภาพร่างกาย และการใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ ๒) การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนจากครอบครัว ประกอบด้วย การพัฒนาด้านการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาด้านสุขภาพร่างกาย การให้คำปรึกษาแก่เยาวชน การพัฒนาด้านจิตใจ ๓) การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนจากโรงเรียน ประกอบด้วย การอบรมสั่งสอนของครู การพัฒนาด้านทักษะให้แก่เยาวชน การให้คำปรึกษาแก่เยาวชน การพัฒนาด้านจิตใจ ๓. รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยหลักพุทธธรรม นำเสนอการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนใน ๓ ด้าน ประกอบด้วย ๑) การพัฒนาด้านทักษะชีวิตเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงในอนาคตบูรณาการกับหลัก

^{๕๑}พัชรพล มีทรัพย์, “รูปแบบการพัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของนักเรียนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน”, วารสารราชพฤกษ์, ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๕): ๑๒๔-๑๓๘.

^{๕๒}วาสนา แม้นญาติ, “การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาของโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองแขงเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน”, วารสารชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู, ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๕): ๑๑๕-๑๒๖.

อิทธิบาท ๔ ๒) การพัฒนาด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีบูรณาการกับหลักโยนิโสมนสิการและหลักสังคหัตถ์ ๔ ๓) การพัฒนาความพร้อมในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพกับหลักภาวนา ๔^{๕๓}

วิรัตน์ ทองแก้ว ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพแบบผสมผสานของเยาวชนตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี” ผลการวิจัยพบว่า ศักยภาพของเยาวชนตำบลมะขามเตี้ยที่ควรมี คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจและอารมณ์ ด้านสังคม และด้านความคิดและสติปัญญา ตัวชี้วัดที่ใช้ในพัฒนาศักยภาพเยาวชนต้องสอดคล้องกับศักยภาพของเยาวชนที่ศตวรรษที่ ๒๑ แนวทางในการจัดโครงการ คือ การจัดกิจกรรมอย่างน้อย ๑ ครั้ง สนับสนุนให้เยาวชนได้เกิดการเรียนรู้จากชุมชนจริง และสร้างโอกาสให้เยาวชนมีกิจกรรมจิตอาสา คุณลักษณะที่สำคัญของเยาวชน คือ ๑) การรู้จักตนเองและมีเป้าหมายในชีวิต ๒) รู้จักและเข้าใจชุมชนของตนเอง ๓) การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและเข้าใจ ๔) การมีจิตสาธารณะ และ ๕) การทำงานเป็นทีม กิจกรรมที่นำมาใช้พัฒนาศักยภาพเยาวชนควรจะพัฒนาแบบผสมผสาน คือ กิจกรรมเรียนรู้ตนเอง รู้เป้าหมายในอนาคต กิจกรรมเรียนรู้ชุมชน กิจกรรมรู้เท่าทันเทคโนโลยี กิจกรรมจิตอาสา และกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ผลการทดสอบความแตกต่างของศักยภาพของเยาวชนตำบลมะขามเตี้ยก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการจากการประเมินศักยภาพเยาวชน พบว่า ๑) ศักยภาพของเยาวชนทั้ง ๔ ด้านก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ผลการสนทนากลุ่มหลังจัดกิจกรรมส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนได้โดยใช้วิธีการกระบวนการ A-I-C พบว่า เยาวชนรู้และเห็นคุณค่าของกิจกรรมจิตอาสา เยาวชนวางแผนกิจกรรม กำหนดกิจกรรมและแผนการปฏิบัติงานได้ และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบและลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ^{๕๔}

วิศาล ศรีมหาโร ได้วิจัยเรื่อง “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย : กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี” ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหาของการพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองด้านการเคารพสิทธิผู้อื่น การเคารพความแตกต่าง และการเคารพความเสมอภาค พบว่า ๑) ส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจและจิตสำนึกถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยึดตนเองเป็นหลักเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม ผู้นำทุกระดับส่วนใหญ่คิดว่าตนเองมีอำนาจทำงานแบบสั่งการมากกว่าการรับฟังความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ ด้านการเคารพกฎหมายส่วนใหญ่ขาดความรู้ ความเข้าใจไม่ค่อยสนใจข้อปฏิบัติและเหตุผลของกฎหมาย เจ้าหน้าที่บางส่วนเลือกปฏิบัติทั้งตัวบุคคลและข้อกฎหมายหาช่องทางรับผลประโยชน์ ด้านการมีส่วนร่วม

^{๕๓}พระครูสุชัยพัชรมงคล, “การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยหลักพุทธธรรม”, วารสาร มจร การพัฒนาสังคม, ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๓ (กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๔): ๑๘๙ - ๒๐๕.

^{๕๔}วิรัตน์ ทองแก้ว, “การพัฒนาศักยภาพแบบผสมผสานของเยาวชนตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี”, วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, ปีที่ ๔๗ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๔): ๗๕ - ๘๔.

รับผิดชอบต่อตนเองและสังคมนั้น พบว่า ส่วนใหญ่ยึดผลประโยชน์ของตนเองมากกว่าผลประโยชน์ส่วนรวม ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล ผู้คนถอยห่างจากคุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะเยาวชนคนรุ่นใหม่มีความโน้มเอียงไปที่ความเป็นวัตถุนิยม บริโภคนิยม และสุขนิยมเป็นเป้าหมายชีวิต เศรษฐกิจครัวเรือนมีผลต่อการเข้าร่วมรับผิดชอบต่อส่วนรวมและการพึ่งตนเอง ยอมรับการคอร์รัปชันเป็นเรื่องปกติ และ ๒) การค้นหาและพัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองพบว่า การสร้างหลักสูตรระยะสั้นการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมือง การจัดค่ายเยาวชนปลูกฝังความเป็นพลเมืองเพื่อพัฒนาประชาธิปไตย การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมสร้างสำนึกความเป็นพลเมืองของชาติ การจัดการความรู้วิถีชีวิตประชาธิปไตยกับการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีเวทีประชาคมความรู้ เสริมสร้างพลเมืองและการศึกษาดูงานสร้างชุมชนท้องถิ่นต้นแบบประชาธิปไตยธรรมาภิบาล^{๕๕} ซึ่งสามารถสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพได้ดังตารางที่ ๒.๔

ตารางที่ ๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพ

นักวิจัย	ผลการวิจัย
พัชรพล มีทรัพย์, (๒๕๖๕: ๑๒๔-๑๓๘).	ความต้องการจำเป็นด้านการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญสูงที่สุด รูปแบบที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของครู ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของครู และคะแนนทักษะการคิดของนักเรียนหลังการจัดเรียนมีค่าสูงขึ้น ครูมีความพึงพอใจต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก
วาสนา แมนญาติ, (๒๕๖๕: ๑๑๕-๑๒๖).	ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการศึกษา พบว่า ผลการทดลองมีคะแนนผลเฉลี่ยเกี่ยวกับความนอบน้อม ความพร้อมเรียนรู้และด้านมีทักษะชีวิต อยู่ในระดับมาก และผลการเปรียบเทียบการทดลองก่อน – หลังการพัฒนา มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และความพึงพอใจของครูและนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

^{๕๕}วิศาล ศรีมหาโร, “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย : กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี”, วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๓): ๑๔๘ – ๑๖๕.

ตารางที่ ๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพ (ต่อ)

นักวิจัย	ผลการวิจัย
พระครูสุขชัยพัชรมงคล, (๒๕๖๔: ๑๘๙ - ๒๐๕).	การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนใน ๒ ด้าน คือ ๑) ด้านวิชาการ พัฒนาศักยภาพด้วยตัวของเยาวชนเอง จากครอบครัว และจาก โรงเรียน ๒) การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม พัฒนาด้านทักษะ ชีวิตเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงในอนาคตบูรณาการกับหลักอภิป บาท ๔ พัฒนาด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีบูรณาการกับหลัก โยนิโสมนสิการและหลักสังคหวัตถุ ๔ การพัฒนาความพร้อมใน การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพกับหลักภาวนา ๔
วิรัตน์ ทองแก้ว, (๒๕๖๔: ๗๕ - ๘๔).	ศักยภาพของเยาวชนที่ควรมี คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และ อารมณ์ ด้านสังคม และด้านความคิดและสติปัญญา คุณลักษณะ ที่สำคัญของเยาวชน คือ การรู้จักตนเองและมีเป้าหมายในชีวิต การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและเข้าใจ การมีจิตสาธารณะและ การทำงานเป็นทีม กิจกรรมที่นำมาใช้พัฒนาศักยภาพเยาวชนควร จะพัฒนาแบบผสมผสาน คือ กิจกรรมเรียนรู้ตนเอง รู้เป้าหมายใน อนาคต กิจกรรมเรียนรู้ชุมชน กิจกรรมรู้เท่าทันเทคโนโลยี กิจกรรมจิตอาสา
วิศาล ศรีมหาโร, (๒๕๖๓: ๑๔๘ - ๑๖๕).	การค้นหาและพัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็น พลเมืองพบว่า การสร้างหลักสูตรระยะสั้นการเสริมสร้าง คุณลักษณะความเป็นพลเมือง การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม สร้างสำนึกความเป็นพลเมืองของชาติ การจัดการความรู้วิถีชีวิต ประชาธิปไตยกับการมีส่วนร่วมรับผิดชอบตนเองและสังคม มี เวทีประชาคมความรู้เสริมสร้างพลเมือง

๒.๕.๒ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยได้มีผู้ศึกษาวิจัยไว้หลายท่าน
ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

พระณัฐพงษ์ ญาณเมธี (ไกรเทพ) และคณะ ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชน
ผ่านการอบรมค่ายคุณธรรม-จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนคร
นครศรีธรรมราช” ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาศักยภาพเยาวชนผ่านการอบรมค่ายคุณธรรม
จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนคร นครศรีธรรมราช โดยรวมทั้ง ๓ ด้านอยู่

ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายได้ พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านหลักสูตร ส่วนด้านการฝึกอบรม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ในส่วนของการเปรียบเทียบ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนผ่านการอบรมค่ายคุณธรรม จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัด เทศบาลนคร นครศรีธรรมราช จำแนกตาม เพศ และอายุ ต่างกัน พบว่า ไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ส่วนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางส่งเสริมการอบรมคุณธรรม จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนคร นครศรีธรรมราช มีดังนี้ ควรเพิ่มเวลาในการ ฝึกอบรม ควรปรับตารางเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น ควรเพิ่มเวลาพักมากขึ้น ควรเพิ่มเวลาในการ เข้าฐานต่าง ๆ และควรใช้สื่อการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหา^{๕๖}

พระมหาจักรพันธ์ จุกกวโร (นวะแก้ว) ได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนาศักยภาพและโอกาสทางการศึกษาของเยาวชน บนพื้นที่สูงในจังหวัดตาก” ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาศักยภาพและเพิ่มโอกาสกับเยาวชนบนพื้นที่สูงทั้ง ๔ ด้าน คือ ด้านการสร้างแหล่งเรียนรู้ ด้านการเพิ่มโอกาสทางการศึกษา ด้านการแนะแนวทางการประกอบอาชีพ และด้านการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยภาพรวมอยู่ในระดับ ปานกลางมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (X= ๓.๐๖) ส่วนแนวทางการพัฒนาทางการศึกษาของเยาวชนบนพื้นที่สูงในจังหวัดตาก มี ๑๐ แนวทาง คือ ๑) ต้องปรับปรุงพัฒนาการจัดการศึกษา ๒) ควรมีการจัดระบบประมาณอย่างเสมอภาคและความเหมาะสม ๓) ต้องสร้างความรับผิดชอบร่วมกันของภาคสังคมทุกระดับ นับตั้งแต่ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้กำหนดนโยบาย ๔) ส่งเสริมการปฏิรูปการศึกษาทั้งในด้านคุณภาพครู หลักสูตร และการใช้เทคโนโลยีทุกระดับและทุกประเภทของการศึกษา ๕) สร้างนวัตกรรมและสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ๖) ควรส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม ตระหนักในสิทธิ หน้าที่ ความเสมอภาค การทำประโยชน์ต่อสังคม ๗) ส่งเสริมการยกฐานะครูให้เป็นวิชาชีพชั้นสูง และจัดให้มีครูเพียงพอ ๘) สร้างจิตสำนึกของสังคมและชุมชนให้มีส่วนร่วมทางการศึกษา ๙) สร้างการมีส่วนร่วมในระดับพื้นที่ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ๑๐) ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายทั้งในและนอกสถานศึกษา^{๕๗}

พระครูสมุทรสงกรานต์ คำสุข ได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนาศูนย์พัฒนาศักยภาพเยาวชนสตรีแกนนำบนพื้นที่สูง วัดวิเวกวนาราม ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่” ผลการวิจัยพบว่า ๑. ศูนย์พัฒนาศักยภาพเยาวชนสตรีแกนนำบนพื้นที่สูง วัดวิเวกวนารามได้ประยุกต์ กิจกรรมการปฏิบัติธรรมหรือกิจกรรมทางศาสนา ให้สามารถเป็นกิจกรรมนันทนาการและใช้ในชีวิตประจำวันได้ และการดำเนินงานศูนย์โดยรวมมีระดับปัญหาและอุปสรรคในระดับที่น้อย (ค่าเฉลี่ย

^{๕๖}พระณัฐพงษ์ ญาณเมธี (ไกรเทพ) และคณะ, “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนผ่านการอบรมค่ายคุณธรรม-จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนคร นครศรีธรรมราช”, **วารสารมหาจุฬานาครทรรณ**, ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๘ (๒๕๖๒): ๔๐๙๕-๔๑๐๕.

^{๕๗}พระมหาจักรพันธ์ จุกกวโร (นวะแก้ว), “แนวทางการพัฒนาศักยภาพและโอกาสทางการศึกษาของเยาวชน บนพื้นที่สูงในจังหวัดตาก”, **วารสารปัญญาภิธาน**, ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๓): ๑๑๙-๑๓๑.

๑.๒๓) โดยมีปัญหาและอุปสรรคในด้านการพัฒนาจิตใจอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย ๒.๖๖) ด้านการพัฒนาสติปัญญาอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย ๒.๒๖) ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย ๑.๘๗) ด้านการพัฒนาศีลธรรมอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย ๑.๗๗) ด้านการพัฒนาพฤติกรรมอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย ๑.๓๖) ตามลำดับ ๒. แนวทางการพัฒนาของศูนย์ควรที่จะสอดแทรกข้อคิดในการจัดกิจกรรมต่างๆ และมีการจัดกลุ่มพูดคุยระหว่างกัน เพื่อให้เยาวชนได้แลกเปลี่ยนความรู้ในหลักคำสอน ควรจะจัดกระบวนการในการแก้ไขปัญหามาของเข หรือฝึกอบรมเยาวชนสตรี แนวทางการแก้ไขปัญหามาของเขในการพัฒนาสติปัญญาควรจัดให้มีผู้ดูแลโดยเฉพาะ แนวทางการแก้ไขปัญหามาของเขในการพัฒนาบุคลิกภาพ ควรจะนำเรื่องธรรมะมาสอดแทรกในเรื่องของการเรียนและในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง^{๕๘}

อานนท์ บัวภา ได้วิจัยเรื่อง “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย กับการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทย” ผลการวิจัยพบว่า สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทยมีการใช้การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนงานด้านเด็กและเยาวชนในเชิงนโยบาย โดยเริ่มจากกระบวนการทำงานขององค์กรที่เน้นความเท่าเทียมและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ตามหลักประชาธิปไตย โดยสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด ๑๙ ได้ส่งผลให้รูปแบบการสื่อสารขององค์กรเกิดการปรับตัวไปในลักษณะออนไลน์ค่อนข้างมาก ทั้งนี้ ผลการศึกษายังพบว่ามีปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ (๑) ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ (๒) ปัจจัยด้านคุณวุฒิและวัยวุฒิ (๓) ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ส่วนบุคคล และ (๔) ปัจจัยด้านความรู้และประสบการณ์ สำหรับผลของการพัฒนาศักยภาพจากกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม นั้น เยาวชนที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่เห็นว่าตนเองได้รับการพัฒนาศักยภาพทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ (๑) การพัฒนาด้านความรู้ (๒) การพัฒนาด้านพละนิสัย และ (๓) การพัฒนาด้านทักษะ^{๕๙}

นฤมล สมิตะ ได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน ชุมชนตำบลวังทรายพูน อำเภอวังทรายพูน จังหวัดพิจิตร” ผลการวิจัยพบว่า ๑. สภาพการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนตามประเด็นที่ทำการศึกษาทั้ง ๔ ด้าน ๑) ด้านสุขภาพและการป้องกัน สรุปได้ดังนี้ มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายโดยการแข่งขันกีฬาตามเทศกาล และกิจกรรมออกกำลังกายทุกเช้าก่อนเข้าเรียน กิจกรรมแข่งขันกีฬาระหว่างโรงเรียน ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถ สรุปได้ดังนี้

^{๕๘}พระครูสมุห์สงกรานต์ คำสุข, “แนวทางการพัฒนาศูนย์พัฒนาศักยภาพเยาวชนสตรีแกนนำบนพื้นที่สูง วัดวิเวกวาราม ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่”, วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๙ (๒๕๕๘): ๒๐๙-๒๒๐.

^{๕๙}อานนท์ บัวภา, “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย กับการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทย”, วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต, ปีที่ ๑๕ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๔): ๒๐๖-๒๓๔.

ดำเนินงานโดยจัดกิจกรรมพัฒนาจิตใจตามวันสำคัญทางศาสนา ประเพณี เช่น กิจกรรมวันเข้าพรรษา ออกพรรษา วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ มีการทำบุญตักบาตรและสืบสานวัฒนธรรมไทย ๓) ด้าน อารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย สรุปได้ดังนี้ ดำเนินงานโดยมีกิจกรรม เช่นการดำเนินงานส่งเสริม งานวิชาการและงานกิจกรรมพัฒนาสังคม ๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและสังคม สรุปได้ดังนี้ ดำเนินงานให้เกิดการเรียนรู้ เช่น มีการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน

๒. ปัญหาการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนตามประเด็นที่ทำการศึกษาค้นคว้าทั้ง ๔ ด้าน คือ ๑) ด้านสุขภาพและการป้องกัน มีปัญหาเรื่องความไม่ตระหนักรู้ เพราะว่าเด็กและเยาวชนไม่เห็น ความสำคัญของการออกกำลังกายและการรักษาสุขภาพ ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถในการ ทำงาน ขาดความร่วมมือ เพราะว่าในการดำเนินงานเด็กและเยาวชน ผู้ปกครองไม่ให้ความร่วมมือ ๓) ด้านอารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย มีปัญหาครอบครัวแตกแยก เพราะว่าเด็กและเยาวชนอาศัย อยู่กับตา ยาย ผู้สูงอายุเนื่องจากบิดามารดาต้องไปทำงานต่างจังหวัด ๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและ สังคม ขาดความร่วมมือและงบประมาณ เพราะว่าในการดำเนินงานเด็กและเยาวชนไม่ให้ความร่วมมือใน การทำกิจกรรมของสังคมในกลุ่มเยาวชนนอกสถานศึกษาและขาดงบประมาณในการทำกิจกรรม

๓. ปัญหาด้านศักยภาพเด็กและเยาวชนตามประเด็นที่ทำการศึกษาค้นคว้าทั้ง ๔ ด้าน คือ ๑) ด้าน สุขภาพและการป้องกัน มีปัญหาเรื่องเวลาในการออกกำลังกาย เพราะว่าเด็กและเยาวชนเรียนหนังสือ ทำงาน ทำไร่ ทำนา ถึงไม่มีเวลาในการออกกำลังกายและสถานที่ ขาดอุปกรณ์ และการรวมตัวในการ ออกกำลังกายไม่พร้อมเพียงกัน ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถในการทำงาน มีปัญหา เพราะว่าในการ เรียนรู้ที่จะแสวงหาข้อมูลในการตัดสินใจ รู้จักคิด รู้จักเลือกสารสนเทศที่ดีและเหมาะสมด้วยตนเองนั้น เด็กและเยาวชนขาดทักษะและความอำนวยความสะดวกเรื่องสถานที่ แหล่งข้อมูลไม่เพียงพอกับความ ต้องการ ๓) ด้านอารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย ไม่มีการวางแผน เพราะว่าการทำงานแบบร่วมมือ เด็กและเยาวชนยังไม่มีวิธีการวางแผนที่ดีในการทำงานเช่นการแบ่งหน้าที่ในการทำงานให้เหมาะสมกับ ความถนัดของแต่ละคน ๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและสังคม ขาดการมีส่วนร่วม เพราะว่าครู ผู้ปกครอง และชุมชนไม่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน

๔. ความต้องการด้านศักยภาพเด็กและเยาวชนตามประเด็นที่ทำการศึกษาค้นคว้าทั้ง ๔ ด้าน คือ ๑) ด้านสุขภาพและการป้องกัน ต้องการคำแนะนำ เพราะว่าเด็กและเยาวชนต้องการคำแนะนำและ ข้อมูลในการทำประกัน พร้อมทั้งการบริการอย่างต่อเนื่องและให้ครอบคลุมกับเด็กและเยาวชน ทั้งใน ระบบการศึกษาและนอกระบบการศึกษา ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถในการทำงานความ ต้องการให้ดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพราะว่าเด็กและเยาวชนมีความต้องการให้บิดามารดา ครูและ สื่อมวลชนร่วมมือกันดูแลจัดกิจกรรมให้คำแนะนำพร้อมทั้งมีกิจกรรมการศึกษาจากแหล่งจริง ๓) ด้านอารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย ต้องการการเลี้ยงดูด้วยความรัก เพราะว่าเด็กและ เยาวชนต้องการใช้เหตุผล การมีเวลา ความรักความเข้าใจในการเลี้ยงดูพร้อมทั้งเป็นแบบอย่างที่ดี

๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและสังคม ต้องการการมีส่วนร่วม เพราะว่าเด็กและเยาวชนต้องการให้ครู ผู้ปกครอง และชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้และมีการปฏิบัติอย่างต่อเนื่องในการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชุมชน

๕. แนวทางการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน สรุปได้ดังนี้ ๑) ด้านสุขภาพและการป้องกัน ผู้นำในท้องถิ่น ผู้ปกครอง วัด โรงเรียน ให้ความร่วมมือ ในการส่งเสริมสุขภาพเด็กและเยาวชน ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถในการทำงาน จัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ภายในกลุ่มเด็กและเยาวชนในชุมชนเพื่อสร้างความรักความสามัคคี ๓) ด้านอารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย จัดกิจกรรมวันสำคัญ เช่น วันพ่อ วันแม่ วันเด็ก วันผู้สูงอายุ โดยผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง วัด โรงเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และ ๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและสังคม สร้างให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการเข้าร่วมกิจกรรมทางชุมชนและสังคม เพื่อให้เกิดความรัก ความห่วงใยกับชุมชนของตนเอง^{๖๐} ซึ่งสามารถสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย ได้ดังตารางที่ ๒.๕

ตารางที่ ๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย

นักวิจัย	ผลการวิจัย
พระณัฐพงษ์ ญาณเมธี (ไกรเทพ) และคณะ, (๒๕๖๒: ๔๐๙๕-๔๑๐๕).	การศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนผ่านการอบรมค่ายคุณธรรมจริยธรรม พบว่า ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางส่งเสริมการอบรมคุณธรรมจริยธรรม มีดังนี้ ควรเพิ่มเวลาในการฝึกอบรม ควรปรับตารางเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น ควรเพิ่มเวลาพักมากขึ้น ควรเพิ่มเวลาในการเข้าฐานต่าง ๆ และควรใช้สื่อการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหา
พระมหาจักรพันธ์ จุกกวโร (นระเวแก้ว), (๒๕๖๓: ๑๑๙-๑๓๑).	แนวทางการพัฒนาทางการศึกษาของเยาวชนบนพื้นที่สูงในจังหวัดตาก มีแนวทาง คือ พัฒนาการจัดการศึกษา จัดสรรงบประมาณอย่างเสมอภาคและความเหมาะสม สร้างความรับผิดชอบร่วมกัน ปฏิรูปการศึกษาทั้งในด้านคุณภาพครู หลักสูตร และการใช้เทคโนโลยี สร้างนวัตกรรมและสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมให้เกิดจริยธรรม ตระหนักในสิทธิ หน้าที่ ความเสมอภาค การทำ

^{๖๐}ณฤมล สมัตถะ, “แนวทางการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน ชุมชนตำบลวังทรายพูน อำเภอวังทรายพูน จังหวัดพิจิตร”, สักทอง: วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, ปีที่ ๑๕ ฉบับที่ ๑ (๒๕๕๒): ๑๘๑-๑๙๙.

ตารางที่ ๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทย (ต่อ)

นักวิจัย	ผลการวิจัย
พระครูสมุห์สงกรานต์ คำสุข, (๒๕๕๘: ๒๐๙-๒๒๐).	ประโยชน์ต่อสังคม ส่งเสริมการยกฐานะครูให้เป็นวิชาชีพชั้นสูง และจัดให้มีครูเพียงพอ สร้างจิตสำนึกของสังคมและชุมชนให้มีส่วนร่วมทางการศึกษา สร้างการมีส่วนร่วมในระดับพื้นที่
อานนท์ บัวภา, (๒๕๖๔: ๒๐๖-๒๓๔).	ประยุกต์กิจกรรมการปฏิบัติธรรมหรือกิจกรรมทางศาสนาให้สามารถเป็นกิจกรรมนันทนาการและใช้ในชีวิตประจำวันได้ แนวทางการพัฒนาของศูนย์ควรที่จะสอดคล้องข้อคิดในการจัดกิจกรรมต่างๆ และมีการจัดกลุ่มพูดคุยระหว่างกัน ควรจะนำเรื่องธรรมมาสอดแทรกในเรื่องของการเรียนและในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เยาวชนได้แลกเปลี่ยนความรู้ในหลักคำสอน
นฤมล สมิตะ, (๒๕๕๒: ๑๘๑-๑๙๙).	ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ด้านคุณวุฒิและวัยวุฒิ ด้านความสัมพันธ์ส่วนบุคคล และด้านความรู้และประสบการณ์ สำหรับผลของการพัฒนาศักยภาพจากกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนั้น เยาวชนที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่เห็นว่าตนเองได้รับการพัฒนาศักยภาพทั้ง ๓ ด้าน ได้แก่ การพัฒนาด้านความรู้ การพัฒนาด้านพหุตินิสัย และการพัฒนาด้านทักษะ
นฤมล สมิตะ, (๒๕๕๒: ๑๘๑-๑๙๙).	การพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนตามประเด็นที่ทำการศึกษาทั้ง ๔ ด้าน ๑) ด้านสุขภาพและการป้องกัน ๒) ด้านสติปัญญาและความสามารถ ๓) ด้านอารมณ์และความรับผิดชอบตามวัย ๔) ด้านการมีส่วนร่วมในชุมชนและสังคม

๒.๕.๓ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลได้มีผู้ศึกษาวิจัยไว้หลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

วิศาล ศรีมหาโร ได้วิจัยเรื่อง “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตย : กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี” ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหาของการพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองด้านการเคารพสิทธิผู้อื่น การเคารพความแตกต่าง และการเคารพความเสมอภาค พบว่า ๑) ส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจและจิตสำนึกถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และยึดตนเองเป็นหลักเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม ผู้นำทุกระดับส่วนใหญ่คิด

ว่าตนเองมีอำนาจทำงานแบบสั่งการมากกว่าการรับฟังความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ ด้านการเคารพกฎหมายส่วนใหญ่ขาดความรู้ ความเข้าใจไม่ค่อยสนใจข้อปฏิบัติและเหตุผลของกฎหมาย เจ้าหน้าที่บางส่วนเลือกปฏิบัติทั้งตัวบุคคลและข้อกฎหมายหาช่องทางรับผลประโยชน์ ด้านการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมนั้น พบว่า ส่วนใหญ่ยึดผลประโยชน์ของตนเองมากกว่าผลประโยชน์ส่วนรวม ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล ผู้คนถอยห่างจากคุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะเยาวชนคนรุ่นใหม่มีความโน้มเอียงไปที่ความเป็นวัตถุนิยม บริโภคนิยม และสุขนิยมเป็นเป้าหมายชีวิต เศรษฐกิจครัวเรือน มีผลต่อการเข้าร่วมรับผิดชอบต่อส่วนรวมและการพึ่งตนเอง ยอมรับการคอร์รัปชันเป็นเรื่องปกติ และ ๒) การค้นหาและพัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองพบว่า การสร้างหลักสูตรระยะสั้นการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมือง การจัดค่ายเยาวชนปลูกฝังความเป็นพลเมืองเพื่อพัฒนาประชาธิปไตย การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมสร้างสำนึกความเป็นพลเมืองของชาติ การจัดการความรู้วิถีชีวิตประชาธิปไตยกับการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีเวทีประชาคมความรู้ เสริมสร้างพลเมืองและการศึกษาดูงานสร้างชุมชนท้องถิ่นต้นแบบประชาธิปไตยธรรมาภิบาล^{๖๑}

อพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ ได้วิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ผลการวิจัยพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตของเยาวชนซึ่งถือว่าเป็นกำลังสำคัญของชาติเป็นอย่างมากการแนะนำการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และตระหนักถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) แก่เยาวชนจึงเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม มีความรับผิดชอบและปลอดภัย ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้และปฏิบัติตามกฎหมายและทักษะการคิดขั้นสูง ดังนั้น จึงควรมีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนผู้ที่จะเป็นคนรุ่นใหม่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ เพื่อให้ตระหนักถึงการใช้อย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม การใช้อย่างสร้างสรรค์และไม่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งผู้เขียนได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ ๓ ขั้นตอนใหญ่และ ๖ ขั้นตอนย่อย คือ ๑) การเตรียมความพร้อม ๒) การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๒.๑) การนำเข้าสู่บทเรียน ๒.๒) การนำเสนอสถานการณ์ ๒.๓) การศึกษาค้นคว้า ๒.๔) การวิเคราะห์ ๒.๕) การสร้างองค์ความรู้ ๒.๖) การสะท้อนคิด และ ๓) การสรุป^{๖๒}

^{๖๑}วิศาล ศรีมหาโว, “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย: กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี”, วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๓): ๑๔๘-๑๖๕.

^{๖๒}อพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ, “การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล”, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๓ (กรกฎาคม - กันยายน ๒๕๖๔): ๔๕๒-๔๖๕.

กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑” ผลการวิจัยพบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นทักษะสำคัญแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถแบ่งเป็น ๓ คุณลักษณะใหญ่ ดังนี้ ๑) มีมารยาทในการใช้งานดิจิทัล ๒) มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล และ ๓) สร้างนวัตกรรมดิจิทัล การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ มีแนวทาง ดังนี้ ๑) พัฒนาหลักสูตรพลเมืองดิจิทัล จัดทำหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนบูรณาการเข้าไปในการเรียนรู้ของสาระวิชาต่างๆ จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น และมีการนำไปใช้ในชีวิตจริง ๒) พัฒนาผู้บริหารและครู ให้มีความรู้ ทักษะความสามารถเชิงบูรณาการมีความรู้ความสามารถเชิงลึกในการแก้ปัญหา สร้างครุต้นแบบในการพัฒนาวิชาชีพครู สร้างชุมชนการเรียนรู้ระหว่างครูที่ปฏิบัติในวิชาชีพเดียวกัน ๓) พัฒนาด้านทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ สนับสนุนและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนด้วยกระบวนการดิจิทัล โดยเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชน สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี มีเครื่องมือและแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ^{๖๓}

ทิววรรณ สุวานิช และนฤมล พระใหญ่ ได้วิจัยเรื่อง “รูปแบบการบริหารการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร” ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการบริหารการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครประกอบด้วย ๒ ส่วน คือ ส่วนที่ ๑ กระบวนการบริหารการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลมี ๔ ด้าน คือ ด้านการวางแผน (Planning) ประกอบด้วย การประสานความร่วมมือ กำหนดเป้าหมาย การกำหนดแนวทาง การดำเนินงาน การกำหนดงบประมาณ และระยะเวลา ด้านการจัดองค์การ (Organizing) ประกอบด้วย การกำหนดผู้รับผิดชอบ ด้านการนำ (Leading) ประกอบด้วย การสื่อสารการให้คำปรึกษาแนะนำ การเสริมสร้างขวัญและกำลังใจ การอำนวยความสะดวก และด้านการกำกับดูแล (Monitoring) ประกอบด้วย การดำเนินงานตามแผน การแต่งตั้งคณะกรรมการติดตามผล การรายงานผลและการสรุปผลการดำเนินงาน ส่วนที่ ๒ คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ควรสร้างเสริมให้กับนักเรียนของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มี ๓ ด้าน คือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านการปกป้องและความปลอดภัย และด้านตนเอง พบว่า รูปแบบการบริหารการจัดการกิจกรรมแนะแนว

^{๖๓}กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑”, วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ, ปีที่ ๓๑ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๔): ๑๕๑-๑๖๓.

เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครที่สร้างขึ้นมีความเป็นไปได้ในระดับมาก และมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด^{๖๔}

ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส ได้วิจัยเรื่อง “ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง” ผลการวิจัยพบว่า ๑) สภาพที่พึงประสงค์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่าสภาพปัจจุบันของการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง ๒) ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงพบว่าด้านการปฏิบัติตามคำแนะนำมีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด รองลงมาคือด้านการสร้างความตระหนัก ผลของการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงต่อไป^{๖๕}

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม” ผลการวิจัย ๑) ระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับมากที่สุด ๒) ผลการใช้ระบบของนักเรียน พบว่า ร้อยละ ๗๓ ของนักเรียนที่ทำแบบประเมินด้วยระบบอยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้ต่ำ ร้อยละ ๒๕ อยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้ปานกลาง และร้อยละ ๒ อยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้สูง และ ๓) ความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลจากการศึกษาดังกล่าว พบว่า ระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริง นำไปใช้เพื่อประเมินระดับความรู้เรื่องความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะของแต่ละบุคคลได้^{๖๖} ซึ่งสามารถสรุปงานวิจัยที่เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล ได้ดังตารางที่ ๒.๖

^{๖๔}ทิวาวรรณ สุวานิช และนฤมล พระใหญ่, “รูปแบบการบริหารการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร”, วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ (๒๕๖๓): ๓๘-๔๗.

^{๖๕}ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส, “ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง”, วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๔ (๒๕๖๐): ๒๐๕-๒๑๙.

^{๖๖}อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ, “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”, Journal of Information and Learning, ปีที่ ๓๔ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๖): ๖๔-๗๖.

ตารางที่ ๒.๖ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

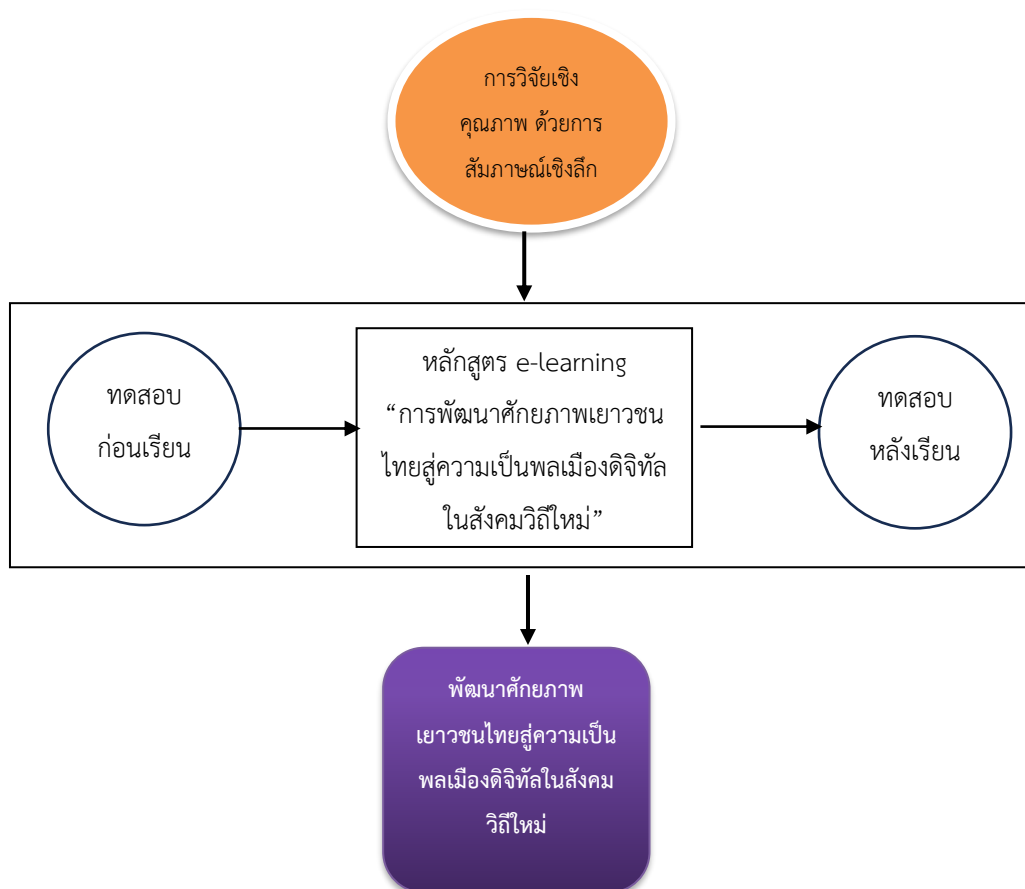
นักวิจัย	ผลการวิจัย
วิศาล ศรีมหาโร, (๒๕๖๓: ๑๔๘-๑๖๕).	การค้นหาและพัฒนายุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมือง พบว่า การสร้างหลักสูตรระยะสั้นการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมือง การจัดค่ายเยาวชนปลูกฝังความเป็นพลเมืองเพื่อพัฒนาประชาธิปไตย การปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมสร้างสำนึกความเป็นพลเมืองของชาติ การจัดการความรู้วิถีชีวิตประชาธิปไตยกับการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม มีเวทีประชาคมความรู้ เสริมสร้างพลเมืองและการศึกษาทำงานสร้างชุมชนท้องถิ่นต้นแบบประชาธิปไตยธรรมาภิบาล
อพัชชา ช่างขวัญยืน และคณะ, (๒๕๖๔: ๔๕๒-๔๖๕).	แนวทางการจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ๓ ขั้นตอนใหญ่ และ ๖ ขั้นตอนย่อย คือ ๑) การเตรียมความพร้อม ๒) การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๒.๑) การนำเข้าสู่บทเรียน ๒.๒) การนำเสนอสถานการณ์ ๒.๓) การศึกษาค้นคว้า ๒.๔)การวิเคราะห์ ๒.๕) การสร้างองค์ความรู้ ๒.๖) การสะท้อนคิด และ ๓) การสรุป
กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, (๒๕๖๔: ๑๕๑-๑๖๓).	ความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถแบ่งเป็น ๓ คุณลักษณะใหญ่ ดังนี้ ๑) มีมารยาทในการใช้งานดิจิทัล ๒) มีความรับผิดชอบต่อการใช้ดิจิทัล และ ๓) สร้างนวัตกรรมดิจิทัล การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ มีแนวทาง ดังนี้ ๑) พัฒนาหลักสูตรพลเมืองดิจิทัล ๒) พัฒนาผู้บริหารและครู ๓) พัฒนาด้านทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้
จิยาวรรณ สุวานิช และนฤมล พระใหญ่, (๒๕๖๓: ๓๘-๔๗).	รูปแบบการบริหารจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย กระบวนการบริหารการจัดการกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลมี ๔ ด้าน คือ ด้านการวางแผน ด้านการจัดองค์การ ด้านการนำ และด้านการกำกับดูแล คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ควรสร้างเสริมให้กับนักเรียน คือ ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านการปกป้องและความปลอดภัย และด้านตนเอง

ตารางที่ ๒.๖ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล (ต่อ)

นักวิจัย	ผลการวิจัย
ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส, (๒๕๖๐: ๒๐๕-๒๑๙).	ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง พบว่า ด้านการปฏิบัติตาม คำแนะนำมีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด รองลงมาคือด้านการ สร้างความตระหนัก ผลของการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการ กำหนดแนวทางเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงต่อไป
อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ, (๒๕๖๖: ๖๔-๗๖).	ระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพในระดับมากที่สุด ผลการใช้ระบบของนักเรียน พบว่า ร้อยละ ๗๓ ของนักเรียนที่ทำแบบประเมินด้วยระบบอยู่ในเกณฑ์ ระดับความรู้อย่างต่ำ ความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบ ภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ผลจากการศึกษา พบว่า ระบบประเมินความฉลาดทาง ดิจิทัลแบบออนไลน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริง นำไปใช้เพื่อประเมินระดับความรู้เรื่องความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะของแต่ละบุคคลได้

๒.๖ กรอบแนวคิดในการวิจัย

โครงการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) โดยใช้การทดสอบ Pre-test และ Post-test พื้นที่วิจัยคือ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยการคัดเลือก แบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ๓ ชนิด คือ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบ และหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น การวิจัยเชิงคุณภาพได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์ข้อคำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ สรุปแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา มุ่งพัฒนาหลักสูตร e-learning “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้น โดยใช้แบบทดสอบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก ค่า t - test แบบ dependent ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบและวิธีวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ ๒.๒ กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ ๓

ระเบียบวิธีวิจัย

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) พื้นที่วิจัยคือ อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ๓ ชนิด คือ แบบสัมภาษณ์ แบบทดสอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล และหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น การวิจัยเชิงคุณภาพได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึก นำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ สรุปแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา นำไปเป็นข้อมูลตั้งต้นสำหรับการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) ทั้งในการสร้างแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อน-หลังการเรียนรู้ และการพัฒนาหลักสูตร e-learning สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมิน ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

๓.๒ ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

๑) การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร e-learning, ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน, ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน ๔ คน โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย แสดงดังตารางที่ ๓.๑

๒) การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา มีจำนวน ๖๗๗ คน^๑ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random Sampling) เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ๒ ห้องเรียน จำนวน ๑๐๐ คน เป็นกลุ่มทดลองเรียนผ่าน หลักสูตร e-learning ที่จัดทำขึ้น และวัดผลสัมฤทธิ์จากการเรียนโดยใช้แบบประเมิน

^๑สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา, ข้อมูลสารสนเทศ ปีการศึกษา ๒๕๖๕, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://surl.li/kyetu> [๙ กันยายน ๒๕๖๖]

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) โดยใช้ สถิติตีค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยแบบกึ่งทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

๑. **แบบสัมภาษณ์เชิงลึก** โดยผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาขึ้นเอง แนวคำถามสร้างขึ้นเพื่อตอบ คำถามการวิจัย แบ่งลักษณะคำถามเป็น ๒ ตอน เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จำนวน ๑ ฉบับ ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัย แนวคำถามในการสัมภาษณ์แบ่งเป็น ๔ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ ๒ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

ตอนที่ ๓ ทักษะ/ศักยภาพที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล พร้อมสถานการณ์ประกอบ

ตอนที่ ๔ สื่อที่เหมาะสมต่อการให้ความรู้หรือพัฒนาเยาวชนเกี่ยวกับทักษะการเป็น พลเมืองดิจิทัล

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

๑) กำหนดกรอบของการสร้างแนวทางในการสัมภาษณ์ ตามคำถามการวิจัยที่ต้องการ ค้นหาคำตอบ และกรอบแนวคิดการวิจัยที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็น พลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ เพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นในการสร้างแบบสัมภาษณ์

๓) นำแนวคำถามที่สร้างขึ้นไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของข้อ คำถาม ความเหมาะสมของปริมาณคำถาม ความชัดเจนของภาษา ก่อนนำไปใช้จริง

๒. **แบบทดสอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล** โดยใช้แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีเนื้อหาครอบคลุมความฉลาดทางดิจิทัล ๘ ด้าน ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษา ข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคาม ทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัย ของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม จากงานวิจัย เรื่องการพัฒนาแบบ ประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่

อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม^๒ จำนวน ๑๗๔ ข้อ ที่มีการหาคุณภาพแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๑๐ ท่าน มีค่าระหว่าง ๐.๖ – ๑.๐๐ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้ KR-20 แบบทดสอบมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ ๐.๖๕ และค่าความยากง่ายของแบบทดสอบมีค่าระหว่าง ๐.๐๙ – ๐.๘๕ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถามมาใช้จำนวน ๘๐ ข้อ แบ่งเป็น ทักษะละ ๑๐ ข้อ นำไปทดลองใช้กับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๓๐ คน นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบรายข้อ เลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยาก - ง่ายอยู่ระหว่าง ๐.๒ – ๐.๘ และมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ ๐.๒ ขึ้นไป ตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) เพื่อพิจารณาว่าการวัดนั้นได้ผลแน่นอนสม่ำเสมอคงเส้นคงวา (Consistency) โดยการตรวจสอบความเชื่อมั่นแบบวัดความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency Reliability) ตามสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient: α) พิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาที่มากกว่า ๐.๗ จึงจะถือว่าใช้ได้ โดยเกณฑ์การประเมินความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ใช้หลักแห่งความชัดเจน (rule of thumb) ที่ George and Mallery เสนอไว้ ดังนี้

สัมประสิทธิ์แอลฟา (α)	ระดับความเชื่อมั่น
มากกว่า .๙๐	ดีมาก
มากกว่า .๘๐	ดี
มากกว่า .๗๐	พอใช้
มากกว่า .๖๐	ระดับค่อนข้างพอใช้
มากกว่า .๕๐	ต่ำ
น้อยกว่า .๕๐	ไม่สามารถรับได้

ซึ่งผลจากการหาค่าคุณภาพเครื่องมือพบว่า ข้อคำถามทั้ง ๘๐ ข้อ มีค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกเป็นไปตามเกณฑ์ และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ ๐.๘๗ ถือว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ จากนั้นจึงจัดทำเป็นแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป โดยการแปลผลค่าคะแนนของแบบทดสอบแสดงดังตารางที่ ๓.๒

^๒อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ, “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”, *Journal of Information and Learning*, Volume 34, Issue 2, (May – August, 2023): 64-76.

ตารางที่ ๓.๑ การแปลผลค่าคะแนนของแบบทดสอบความฉลาดทางดิจิทัล^๓

คะแนนความฉลาดทางดิจิทัล	คำอธิบาย
๐ - ๕ (คะแนนต่ำกว่าร้อยละ ๖๐)	ระดับความรู้ต่ำ ขาดทักษะความสามารถในการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย ควรได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด
๖ - ๘ (คะแนนตั้งแต่ร้อยละ ๖๐ - ๗๙)	ระดับความรู้ปานกลาง ยังคงต้องพัฒนาความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือและสื่อเทคโนโลยี
๙ - ๑๐ (คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป)	ระดับความรู้สูง สามารถใช้เครื่องมือและสื่อเทคโนโลยีได้ด้วยตัวเอง อย่างปลอดภัยและเหมาะสม

๓. หลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ โดยมีขั้นตอนในการสร้างหลักสูตรดังนี้

๑. ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ และกำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำหลักสูตร e-learning
๒. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
๓. จัดเรียงลำดับเนื้อหาตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
๔. ออกแบบผังงาน เขียนบทดำเนินเรื่อง และจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา
๕. ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร e-learning ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา
๖. ส่งผังงานให้ผู้รับจ้างจัดทำหลักสูตร e-learning เพื่อพัฒนา
๗. นำหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัลผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน จำนวน ๓ ท่าน ตรวจสอบเพื่อประเมินคุณภาพของหลักสูตรและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. ขั้นตอนที่ ๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่งเป็นผู้ที่

^๓ละอียด ศิราน้อย, “การใช้มาตรประมาณค่าในการศึกษาวิจัยทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ การโรงแรมและการท่องเที่ยว”, วารสารบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, ปีที่ ๘, เล่มที่ ๑๑๕ (มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๒) : ๑๑๒ - ๑๒๖.

มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร e-learning, ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน, ผู้ทรงคุณวุฒิในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๙ คน โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์ เกี่ยวกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องหรือส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพเยาวชนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ และเนื้อหาหลักสูตร e-learning ที่เหมาะสมกับเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการพัฒนาศักยภาพเยาวชนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ เก็บรวบรวมข้อมูล นำมาวิเคราะห์ข้อคำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ทำการสังเคราะห์ สรุปแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา เพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นนำไปสู่การสร้างเครื่องมือในการวิจัยขั้นตอนที่ ๒ ต่อไป

๒. ขั้นตอนที่ ๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning เพื่อ “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” โดยนำผลการวิจัยที่ได้จากขั้นตอนที่ ๑ มาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาหลักสูตร e-learning และจัดทำแบบทดสอบเพื่อประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ พร้อมทั้งนำมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกลุ่มจริง เพื่อหาค่าคุณภาพด้วยค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ก่อนนำไปใช้ในขั้นตอนที่ ๓

๓. ขั้นตอนที่ ๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning เพื่อ “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ที่พัฒนาขึ้นในขั้นตอนที่ ๒ กับเยาวชนไทยในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย เป็นโรงเรียนภายใต้สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขตอำเภอพระนครศรีอยุธยา และวัดผลสัมฤทธิ์จากการเรียนโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่ผู้วิจัยคัดเลือกและหาค่าคุณภาพแล้ว สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบ ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

ในส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึก นำมาการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ สรุปแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา ใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการวิจัยแบบกึ่งทดลอง

การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) เพื่อพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ โดยใช้หลักสูตร e-learning ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัย แบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) มีลักษณะการทดลอง แสดงดังตารางที่ ๓.๒

ตารางที่ ๓.๒ แผนการวิจัย One Group Pretest Posttest Design

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	O ₁	X	O ₂

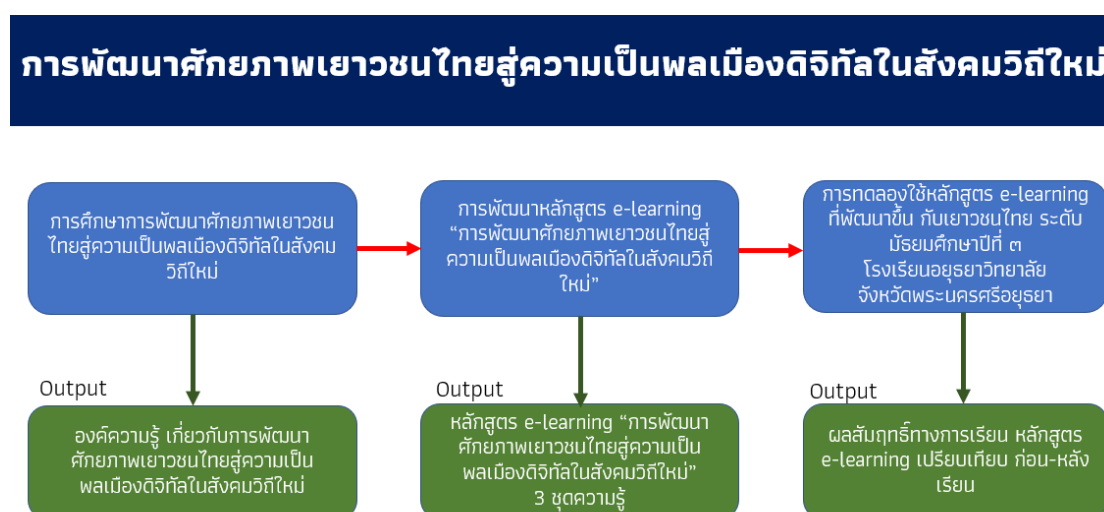
สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนการวิจัย ได้แก่

- E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental group)
 X แทน การจัดกระทำ (Treatment) เรียนรู้ผ่าน e-learning ที่พัฒนาขึ้น
 O₁ แทน การทดสอบความรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ก่อนเรียน
 O₂ แทน การทดสอบความรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่หลังเรียน

จากนั้นทำการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้แบบประเมินความเป็นพลเมืองก่อน-หลังเรียน และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

๓.๖ สรุปกระบวนการวิจัย

จากการออกแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยกึ่งทดลอง สามารถอธิบายขั้นตอนดำเนินการวิจัยได้ดังแผนภาพที่ ๓.๑



แผนภาพที่ ๓.๑ สรุปกระบวนการวิจัย

บทที่ ๔

ผลการศึกษาวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ๒) เพื่อพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ๓) เพื่อทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงดังต่อไปนี้

๔.๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

๔.๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

๔.๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

๔.๔ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัย

๔.๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

ในการตอบวัตถุประสงค์ข้อ ๑ เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน, ผู้ทรงคุณวุฒิในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๙ คน ได้ประเด็นจากการวิเคราะห์ ดังนี้

๑. ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

การใช้สื่อดิจิทัลที่เกิดขึ้นในสังคมไทย สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อำนวยความสะดวกมีอัตราสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และยังสะท้อนให้เห็นความสำคัญของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของเยาวชนไทย ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วง ถ้าสื่อเหล่านี้ไม่ผ่านการคัดกรองอย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจัยที่สำคัญอย่าง

หนึ่งที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยคือการควบคุมดูแลของผู้ปกครอง ทั้งการคัดกรองเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยและการควบคุมเวลาการใช้ไม่ให้มีปริมาณมากเกินไป^๑

ในปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีเปรียบเสมือน กลไกสำคัญในการดำเนินชีวิต และพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ตามรูปแบบที่ตนเองสนใจ รวมถึงเป็นเครื่องมือในการอำนวยความสะดวก เพื่อให้เด็กสามารถลดข้อจำกัดในเรื่องของ เนื้อหา เวลา และสถานที่ ได้อีกด้วย ภายใต้ง่าย แต่ควรอยู่ภายใต้การดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครองและครู^๒

การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่แวดล้อมไปด้วยสื่อเทคโนโลยีรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การให้ความสำคัญกับการตระหนักรู้เกี่ยวกับการใช้งานสื่อเทคโนโลยีกับเยาวชน ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับพัฒนาการและการเรียนรู้ที่อยู่ภายใต้รูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ผ่านหลักสูตรที่โรงเรียนจัดให้^๓

ครอบครัวเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สามารถสร้างโอกาสและสร้างความเสี่ยงให้แก่เยาวชนในการใช้สื่อดิจิทัล โลกปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว รวมถึงปัจจัยทางสังคมต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้เยาวชนเติบโตท่ามกลางวัฒนธรรมการใช้สื่ออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมพื้นฐานที่ใกล้ชิดกับเยาวชนมากที่สุด สามารถสร้างพฤติกรรมเชิงบวกให้กับเยาวชนได้เป็นอย่างดี ในทางกลับกันหากผู้ปกครองใช้สื่ออย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์เสียเอง ล้มตระหนักถึงโทษของสื่อดิจิทัล ก็จะไม่มีความรู้ที่ถูกต้องให้กับเยาวชนซึ่งจะส่งผลเสียตามมา^๔

การสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเยาวชน ต้องเริ่มสร้างตั้งแต่ระดับครอบครัว ในครอบครัวควรมีการสร้างบรรยากาศในการรู้เท่าทันสื่อ พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีความเป็นประชาธิปไตย พูดคุยกันด้วยเหตุผล แสดงความรักต่อกัน ทำให้ลูกหรือเยาวชนในครอบครัวรู้สึกอบอุ่น กล้าแสดงความเห็นอย่างเหมาะสม ที่สำคัญผู้ปกครองต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อที่ถูกต้อง เพื่อป้องกันพฤติกรรมการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสมของลูก^๕

สังคมเป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน สังคมในปัจจุบันมีค่านิยมสนับสนุนให้เยาวชนใช้สื่อผ่านมือถือ ส่งผลให้เยาวชนปฏิเสธสื่อโทรทัศน์แบบดั้งเดิม นอกจากนั้นสังคมปัจจุบันมักมีค่านิยมว่าเยาวชนที่สามารถใช้สื่อผ่านจอได้อย่างคล่องแคล่วคือคนเก่ง

^๑ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^๒ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^๓ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^๔ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^๕ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ทันสมัย โดยไม่ได้ตระหนักถึงผลดีผลเสียของการใช้สื่อเทคโนโลยี และไม่มีการเตรียมความพร้อมให้แก่เยาวชนในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม^๖

เยาวชนในยุคปัจจุบันตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีแต่สื่อที่เข้าถึงง่ายและความเสี่ยงทั้งที่บ้านและโรงเรียน หากไม่มีการชี้แนะที่ถูกต้องอาจส่งผลให้เยาวชนมีความเสี่ยงในการใช้สื่อไม่เหมาะสมได้ เพราะฉะนั้นการชี้แนะที่ถูกต้องทั้งที่บ้านและโรงเรียนเป็นสิ่งสำคัญ^๗

นอกจากครอบครัว โรงเรียน สังคมสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้ว อีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนก็คือปัจจัยทางเศรษฐกิจ เนื่องจากหลายครอบครัวมีความพร้อมด้านเศรษฐกิจในการเลือกสภาพแวดล้อมให้กับเยาวชนได้ จะเห็นได้ว่าครอบครัวที่มีฐานะดีจะมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่ทันสมัย สะดวกสบาย และรวดเร็ว ซึ่งเปรียบเสมือนดาบสองคมที่อาจเพิ่มความเสี่ยงให้แก่เยาวชนโดยไม่รู้ตัว แล้วยิ่งหากพ่อแม่ไม่มีเวลาในการดูแลลูกยิ่งทำให้สื่อเทคโนโลยีสามารถแทรกแซงและมีอำนาจในการดูแลแทนพ่อแม่โดยไม่รู้ตัว ส่งผลให้เยาวชนใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในทางที่ผิดได้^๘

การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นปัจจัยภายในที่มีความสำคัญและมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน เป็นหัวใจของกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ โดยหลักการรู้เท่าทันสื่อคือหลักการของการตั้งคำถามอย่างวิพากษ์ การมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ที่ไตร่ตรองรอบด้าน รู้จักตั้งคำถามข้อสงสัยเกี่ยวกับสื่อ^๙

ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อเป็นปัจจัยที่มุ่งเน้นไปยังความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบของสื่อ ทำให้สามารถวิเคราะห์และตัดสินใจได้ว่าผลแบบใดที่ต้องการและผลแบบใดที่ควรหลีกเลี่ยง ความตระหนักควรถูกปลูกฝังตั้งแต่ระดับครอบครัว โรงเรียน และสังคม^{๑๐}

การรู้เท่าทันตนเองเป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่ความสามารถในการเลือกเป็นการคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาตนเอง โดยใช้หลักการเชิงพุทธเข้ามาผสมผสาน ไม่ว่าจะเป็นสติสัมปชัญญะมีสติต่อทุกการกระทำของตนเอง และหิริโอตตัปปะการละอายและเกรงกลัวต่อบาปต่อการกระทำที่สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น^{๑๑}

^๖ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^๗ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^๘ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

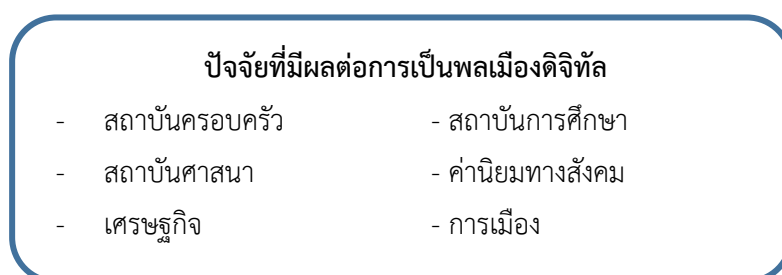
^๙ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๑๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๑๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างพลเมืองดิจิทัลมีหลายระดับ เริ่มจากสถาบันครอบครัวมีหน้าที่สั่งสอน อบรมบ่มเพาะสมาชิกในครอบครัวให้เป็นคนดี ดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนในบ้าน ปลุกฝังการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ โรงเรียนมีหน้าที่ให้ความรู้ สอนการใช้สื่ออย่างปลอดภัย สอนให้รับผิดชอบในสิ่งที่ทำลงไปในโลกออนไลน์ ศาสนามีหน้าที่สอนศีลธรรมอันดี สถาบันการเมืองมีหน้าที่ออกกฎหมายเพื่อปกป้องคุ้มครองการใช้สื่อของประชาชน^{๑๒}

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน โดยเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวพ่อแม่ผู้ปกครองมีหน้าที่ดูแลให้ความรักความอบอุ่น ควบคุมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งคุณภาพและปริมาณการใช้ ที่สำคัญต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชนในบ้าน โรงเรียนเป็นสถานการศึกษาที่มีหน้าที่ดูแลเยาวชนต่อเนื่องจากครอบครัว มีหน้าที่พัฒนาหลักสูตรให้ความรู้ ความเข้าใจ และใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน รวมถึงปัจจัยค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ศาสนาล้วนมีส่วนสำคัญและมีผลกระทบต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนทั้งสิ้น สามารถสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยได้ดังแผนภาพที่ ๔.๑



แผนภาพที่ ๔.๑ ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

๒. ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

จากการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล เรียกว่าทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เนื่องจากการเรียนรู้ได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัย การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปทำให้ความรู้และทักษะในปัจจุบันไม่ได้มีแค่ความรู้ในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสาร ทักษะในการคิดและแก้ไขปัญหา ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะใน

^{๑๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

การรู้จักใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่ เรียกว่ามีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)^{๑๓}

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ซึ่งก็คือทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล นั่นเอง ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นทักษะในการค้นหา การประเมินผล การใช้ร่วมกัน และการสร้างเนื้อหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต ความสามารถสำหรับทักษะการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็น ๓ ส่วนสำคัญ ได้แก่ ๑) การใช้ หมายถึง ทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่ขั้นพื้นฐาน ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ ๒) การเข้าใจ หมายถึง ทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล และ ๓) การสร้างสรรค์ หมายถึง ทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม^{๑๔}

ดังนั้น พลเมืองดิจิทัล จึงหมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมี ๘ ทักษะสำคัญ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับพลเมืองดิจิทัลทุกคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญมี ๘ ทักษะ ซึ่งผู้วิจัยนำ ๘

^{๑๓} นิทยา วงศ์ใหญ่, แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ, Veridian E-Journal, มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปศาสตร์, ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒, (เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๐), ๑๖๓๐ - ๑๖๔๒.

^{๑๔} สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). การรู้ดิจิทัล(Digital Literacy). เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142knowledges/2632>

ทักษะนี้ มาเก็บประเด็นเพิ่มเติมจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้ประเด็นเกี่ยวกับทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะ ดังนี้

๒.๑ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

อัตลักษณ์ คือ ลักษณะเฉพาะบุคคลที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของคนๆ นั้น ซึ่งไม่ว่าจะอยู่ในโลกออนไลน์หรือในชีวิตจริง ก็ควรมีอัตลักษณ์ไปในทางเดียวกัน ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต^{๑๕}

เรื่องอัตลักษณ์ หรือ ภาพลักษณ์ ที่ดีเป็นเรื่องสำคัญมาก และสิ่งที่ยังหลายคนยังไม่เข้าใจคือ ภาพลักษณ์ของเราในโลกออนไลน์และโลกชีวิตจริงควรจะเป็นภาพเดียวกัน เพราะไม่ว่าจะเป็นสังคมชีวิตจริง หรือ สังคมออนไลน์ก็คือตัวเราคนเดิมที่ติดต่อกับผู้คน โดยคนที่เราติดต่อในสังคมชีวิตจริงบางคนก็จะเห็นเราในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน^{๑๖}

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เป็นความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนออนไลน์ของตนเอง การรับรู้ตัวบุคคลในสื่อออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการจัดการผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์^{๑๗}

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองต่อสังคมภายนอกด้วยการอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ทำให้เกิดการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนเพื่อสื่อสารและเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น^{๑๘}

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เป็นความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีและต้องไม่หลอกลวง ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยต้องสื่อสารภาพลักษณ์ในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ^{๑๙}

อัตลักษณ์เป็นลักษณะเฉพาะตน ซึ่งสามารถถ่ายโอนอัตลักษณ์ของเราบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เช่น Facebook IG เสมือนเป็นการเปลี่ยนการกระทำทางกายภาพให้เป็นข้อมูล

^{๑๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๑๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๑๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๑๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๑๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

อิเล็กทรอนิกส์เพื่อสื่อสารในรูปแบบใหม่ เช่น การแสดงความคิดเห็นผ่านข้อความ การแสดงความคิดเห็นชอบโดยการกด like และการแบ่งปันข้อมูล^{๒๐}

การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง คือการแสดงตัวตนที่เป็นเราบนโลกออนไลน์ ซึ่งควรเหมือนกับชีวิตจริง หากเราไม่มีทักษะด้านนี้ เช่น ในโลกชีวิตจริงภาพลักษณ์ที่แสดงออกต่อคนในสังคมทั่วไป หรือกับเพื่อนร่วมงาน ก็ดูเป็นคนสุภาพ พุดจาดี แต่พออยู่บนโลกออนไลน์กลับโพสต์ดัดด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ต่อว่าผู้อื่นที่ทำให้ไม่พอใจด้วยถ้อยคำที่รุนแรงโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง เพราะคิดว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ไม่ทันได้คิดต่อว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่เปิดเป็นสาธารณะไว้ ทำให้คนที่เห็นเกิดความสับสนว่าจริงๆ แล้วคนนี้มีอัตลักษณ์อย่างไรกันแน่ ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตจริงได้^{๒๑}

สรุปได้ว่า ทักษะการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง สามารถสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวกทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง เช่น การสื่อสารโดยมีวิจารณญาณที่เหมาะสม มีอิสระในการแสดงออกและต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ รวมถึงภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์และโลกชีวิตจริงควรจะเป็นภาพเดียวกัน สามารถสรุปทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ได้ตามแผนภาพที่ ๔.๒

ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

- การสร้างภาพลักษณ์ของตนเองในโลกออนไลน์ในแง่บวกทั้งทางกาย ความคิด การกระทำ
- ภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์และชีวิตจริงเป็นภาพเดียวกัน

แผนภาพที่ ๔.๒ ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

๒.๒ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว คือการมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อ

^{๒๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๒๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น อาจรวมไปถึงการรู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสมัลแวร์ และกลลวงต่างๆทางไซเบอร์ด้วย^{๒๒}

การใช้งานบนโลกออนไลน์เพื่อเข้าสู่เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันต่างๆ มักต้องมีการตั้งรหัสผ่านที่เราเรียกว่า username และ password เป็นเรื่องสำคัญมากที่เยาวชนต้องรู้ว่าการตั้งรหัสผ่านเหล่านี้ไม่ควรตั้งให้ง่ายเกินไป เช่น วันเดือนปีเกิด เป็นต้น^{๒๓}

การรักษาข้อมูลส่วนตัวอีกอย่างที่ต้องระมัดระวังก็คือ การตั้งรหัสผ่านหน้าจอมือถือหรือสมาร์ทโฟน หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่บางครั้งอาจมีผู้อื่นมารู้เห็นรหัสผ่านของเรา ดังนั้นวิธีป้องกันที่ดีอย่างหนึ่งคือเปลี่ยนรหัสผ่านหน้าจออยู่เสมอ อย่างน้อยก็ทำให้ผู้อื่นเข้าสู่เครื่องมือของเราได้ยากขึ้น^{๒๔}

การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์สมัยนี้มีหลากหลายมาก เนื่องจากการใช้งานบนโลกออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบขึ้น ผู้ใช้ควรแชร์ข้อมูลส่วนตัวในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง ไม่ควรโพสต์ข้อมูลส่วนตัวลงสื่อโซเชียลตลอดเวลา เพราะอาจนำอันตรายมาสู่ตัวเองได้ เช่น โพสต์ว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ที่ไหน หากมีมิจฉาชีพหรือผู้ไม่หวังดีมาทราบก็อาจใช้กลลวงต่างๆ มาหลอกเราได้^{๒๕}

การใช้งานบนโลกออนไลน์อำนวยความสะดวกให้เราไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนบนโลกใบนี้ก็สามารถใช้งานได้เพียงแค่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรือไวไฟ ซึ่งก็เป็นอีกเรื่องที่ต้องระมัดระวังเกี่ยวกับการปกป้องข้อมูลส่วนตัว คือการใช้ไวไฟสาธารณะในที่ต่างๆ ควรหลีกเลี่ยงการกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น การช้อปปิ้งออนไลน์ การทำธุรกรรมธนาคาร หรือลงทะเบียนในสื่อต่างๆ เพราะอาจถูกดูดข้อมูลส่วนตัวเหล่านี้ไปโดยง่าย^{๒๖}

นอกจากการหลีกเลี่ยงการกรอกข้อมูลส่วนตัวในขณะที่ใช้ไวไฟสาธารณะแล้ว อีกสิ่งสำคัญในการปกป้องข้อมูลส่วนตัวคือ หลีกเลี่ยงหรือปฏิเสธแอปหรือเว็บไซต์ที่พยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเราด้วย ความพยายามของแอปเหล่านี้สื่อถึงความไม่บริสุทธิ์ใจในการเข้าถึงนั่นเอง^{๒๗}

การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์ทำได้หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการตั้งรหัสส่วนตัวให้ไม่ง่ายเกินไป หลีกเลี่ยงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวหรือการโพสต์แบบเรียลไทม์ว่าอยู่ที่ไหนทำ

^{๒๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๒๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๒๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๒๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๒๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๒๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

อะไร การไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวโดยใช้ไวไฟสาธารณะ นอกจากการระมัดระวังตัวเองไม่ให้ทำสิ่งเหล่านี้แล้ว เรายังต้องเท่าทันการคุกคามข้อมูลส่วนตัวทางอินเทอร์เน็ตจากผู้อื่นด้วย^{๒๘}

สรุปได้ว่า ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือการมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เช่น การตั้งรหัสผ่านไม่ให้เข้าถึงได้โดยง่าย การเปลี่ยนรหัสผ่านหน้าจอสมาาร์ทโฟนอยู่เสมอ แชรข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง ไม่แชร์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ ปฏิเสธแอปที่พยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวเมื่อใช้ไวไฟสาธารณะ และารู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลโกงต่างๆทางไซเบอร์ สามารถสรุปทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๓

ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว

- การตั้งรหัสผ่านไม่ให้เข้าถึงได้โดยง่าย
- การเปลี่ยนรหัสผ่านหน้าจอสมาาร์ทโฟนอยู่เสมอ
- แชรข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง
- ปฏิเสธแอปที่พยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว
- ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวเมื่อใช้ไวไฟสาธารณะ

แผนภาพที่ ๔.๓ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว

๒.๓ ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่เป็นอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตจะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เช่น ข่าวปลอม สินค้าปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น^{๒๙}

^{๒๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๒๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลและการตัดสินใจในสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏออนไลน์ ควรตรวจสอบข้อมูล แหล่งที่มา และพิจารณาข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งที่มีความเชื่อถือเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากบางข้อมูลอาจมีการแพร่กระจายอย่างไม่ถูกต้องหรือเท็จ^{๓๐}

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการประเมินข้อมูลอย่างมีเหตุผลและเชื่อถือได้ เพื่อให้คุณสามารถตีความและวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งในโลกออนไลน์ข้อมูลหลั่งไหลมาได้จากทุกทิศทางจำเป็นต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ที่รอบคอบขึ้น^{๓๑}

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ การเปรียบเทียบและตรวจสอบแหล่งข้อมูล เมื่อได้รับข้อมูลจากแหล่งหนึ่ง ควรเปรียบเทียบกับแหล่งข้อมูลอื่นๆ เพื่อให้ได้ภาพรวมที่ครอบคลุมและเป็นฐาน นอกจากนั้นการคิดอย่างเป็นระบบ การที่จะมองโลกออนไลน์ในมุมมองรวมๆ และพิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การแบ่งปันข้อมูล, การเชื่อมโยงข้อมูลกับแนวโน้มทางสังคม, หรือความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่างๆ^{๓๒}

การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ ต้องคิดเกี่ยวกับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นของความตั้งใจหรือการเลือกตัดสินใจในการแชร์ข้อมูล, เข้าร่วมกิจกรรม, หรือส่งเสริมโพสต์ต่างๆ อย่างมีความรับผิดชอบด้วย^{๓๓}

การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์คือการใช้ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลในโลกดิจิทัลที่เต็มไปด้วยข้อมูลและความขัดแย้ง เพื่อช่วยให้คุณเป็นผู้ใช้ออนไลน์ที่มีความรู้สึกมั่นคงและสามารถตัดสินใจอย่างถูกต้องในสถานการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏบนโลกออนไลน์^{๓๔}

องค์ประกอบของการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้แก่ การมีความรู้ที่สามารถอธิบายและจดจำข้อมูลได้ มีความเข้าใจสามารถจัดระเบียบและเลือกข้อเท็จจริงออกมาใช้ได้ สามารถนำข้อเท็จจริงมาประยุกต์สร้างเป็นความคิดใหม่ๆ ได้ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลแยกเป็นประเด็นย่อยๆ ได้

^{๓๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๓๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

รวมถึงการสังเคราะห์ข้อมูลจากความคิดย่อยๆเป็นแนวคิดใหญ่ได้ สุดท้ายต้องประเมินผลกระทบของสิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ ซึ่งในโลกออนไลน์เราก็สามารถนำองค์ประกอบนี้มาประยุกต์ใช้ได้^{๓๕}

สรุปได้ว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่เป็นอันตรายได้ โดยเฉพาะบนโลกออนไลน์ เมื่อได้รับข้อมูลควรเปรียบเทียบและตรวจสอบข้อมูล แหล่งที่มา และพิจารณาข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งที่มีความเชื่อถือเป็นสิ่งสำคัญ คิดอย่างเป็นระบบพิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การแบ่งปันข้อมูล, การเชื่อมโยงข้อมูลกับแนวโน้มทางสังคม, หรือความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่างๆ ก่อนที่จะตัดสินใจในการแชร์ข้อมูล, เข้าร่วมกิจกรรม, หรือส่งเสริมโพสต์ต่างๆ สามารถสรุปทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๔

ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ

- เปรียบเทียบและตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลได้
- วิเคราะห์อย่างเป็นระบบสามารถแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้อและข้อมูลที่ผิดได้
- ประเมินผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการแชร์หรือนำข้อมูลไปใช้
- เลือกตัดสินใจอย่างรอบคอบและมีความรับผิดชอบ

แผนภาพที่ ๔.๔ ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ

๒.๔ ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป รวมถึงผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล^{๓๖}

^{๓๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ปัจจุบันเยาวชนไทยร้อยละ ๔๐ ใช้เวลาหน้าจอมากกว่าออกกำลังกาย สิ่งนี้เป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ปกครองรวมถึงครูควรหาทางแก้ไข อย่างน้อยต้องให้เยาวชนรับรู้ถึงผลเสียหรือโทษของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป^{๓๗}

การจัดสรรเวลาหน้าจอเป็นทักษะที่สำคัญในการบริหารเวลาและการใช้งานโลกออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ปกครองควรแนะนำให้เยาวชน กำหนดเป้าหมายในการใช้เวลาหน้าจอ เน้นไปที่กิจกรรมหลักที่สำคัญและเริ่มต้นด้วยกิจกรรมที่มีความสำคัญสูงสุด^{๓๘}

ในการจัดสรรเวลาหน้าจอให้กับลูกหลาน สามารถใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจัดการเวลา เช่น แอปที่ช่วยในการตั้งเวลา, แจ้งเตือนเวลา, หรือแอปที่ช่วยในการติดตามการใช้เวลา ควบคู่กับการวางแผนกิจกรรมล่วงหน้า โดยกำหนดเวลาที่จะทำแต่ละกิจกรรม และควรมีเวลาพักผ่อนหรือเวลาว่างระหว่างกิจกรรมเพื่อให้สามารถพักผ่อนร่างกายและสมองได้อย่างเหมาะสม^{๓๙}

ในการจัดสรรเวลาหน้าจอควรเริ่มจากที่บ้านโดยการสร้างกฎ ระเบียบ หรือกติการ่วมกันที่ช่วยในการจัดการเวลา เช่น การให้เวลาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับงานที่เกี่ยวข้องกับการทำงานหรือการเรียนการสอน และเวลาที่สามารถผ่อนคลายได้^{๔๐}

ผู้ปกครองควรตั้งคอมพิวเตอร์ไว้ในที่ที่ทุกคนสามารถจะมองเห็นได้ เพื่อจะทราบว่าลูกกำลังทำอะไรอยู่และสามารถจะกำหนดเวลาได้ว่าลูกควรจะเล่นเวลาใดและนานแค่ไหน^{๔๑}

วิธีการหนึ่งที่จะช่วยในการจัดสรรเวลาหน้าจอของเด็กๆ หรือเยาวชนในบ้านได้ พ่อแม่ผู้ปกครองควรมีเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน หลังจากการใช้เวลาหน้าจอ เช่น การออกกำลังกาย ท่องเที่ยว เป็นต้น^{๔๒}

การจัดสรรเวลาหน้าจอต้องการความระมัดระวังและการวางแผนที่ดี เพื่อให้สามารถใช้เวลาในโลกออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพสูงสุด^{๔๓}

^{๓๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๓๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๔๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

สรุปได้ว่า ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก สามารถสร้างทักษะนี้ให้กับเยาวชนได้โดย ทำการวางแผนระหว่างผู้ปกครองและเยาวชนในการกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาหน้าจอ มีกฎ กติการ่วมกัน กำหนดกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาหน้าจอแบ่งเป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนเน้นสาระและประโยชน์ กับกิจกรรมผ่อนคลายเช่น การเล่นเกมส์ สามารถใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจัดการเวลาได้ นอกจากนั้นควรมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันนอกเหนือจากเวลาหน้าจอด้วย ที่สำคัญที่สุดคือให้เยาวชนได้รับรู้และเข้าใจถึงโทษจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป สามารถสรุปทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอได้ดังแผนภาพที่ ๔.๕

ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ

- วางแผนและกำหนดเป้าหมายร่วมกัน
- จัดสรรเวลาหน้าจอสำหรับแต่ละกิจกรรม
- ใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจัดการเวลา
- มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันนอกเหนือจากการใช้เวลาหน้าจอ
- สื่อสารโทษจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปให้รับรู้

แผนภาพที่ ๔.๕ ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ

๒.๕ ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ คือ การตั้งรับกับกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงกาล ตัวอย่างการคุกคามบนโลกออนไลน์ เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้นคนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้^{๔๔}

^{๔๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

การคุกคามทางโลกออนไลน์อาจมาจากคนที่รู้จักหรือไม่รู้จักก็ได้ มักมาในรูปแบบการว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นเพื่อมาหาประโยชน์ การแบล็กเมล์ เป็นต้น^{๔๕}

ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ คือ การมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือรวมถึงการถูกหลอกลวงจากผู้ประสงค์ร้ายในโลกไซเบอร์ เช่น การว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การถูกคุกคามทางเพศ การแอบอ้างตัวตน การแบล็กเมล์ การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อทำการโจมตีผู้อื่นโดยเฉพาะ เป็นต้น รวมถึงมีทักษะในการจัดการและรับมือการถูกคุกคามกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างชาญฉลาด^{๔๖}

ยกตัวอย่างเคสที่เยาวชนเคยโดนคุกคามกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คือเยาวชนอายุ ๑๑ ปี ไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านแล้วลืมนอกจากบัญชีการใช้งานเฟซบุ๊ก ทำให้มีคนสวมรอยใช้เฟซบุ๊กของเธอไปโพสต์ข้อมูลตามกลุ่มสนทนาที่ขายบริการทางเพศ ต่อมาปรากฏว่ามีผู้ขายจำนวนมากส่งข้อความมาหาขอเบอร์ติดต่อ นัดเจอ เยาวชนที่ถูกคุกคามกลัวมากจึงเล่าให้ผู้ปกครองฟัง จึงสามารถช่วยรับมือได้อย่างทันที่^{๔๗}

การรับมือของเยาวชนเมื่อถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ ควรหยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้กลั่นแกล้งโดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ หากผู้กลั่นแกล้งยังไม่หยุดควรรายงานให้ผู้ปกครองหรือครูที่ไว้วางใจทราบ และต้องรายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ ผู้คุกคามอาจจะกระทำการละเมิดข้อตกลงการใช้สื่อออนไลน์ ที่สำคัญต้องบันทึกหลักฐานการคุกคามนั้นเพื่อใช้ในการฟ้องร้อง^{๔๘}

เมื่อถูกคุกคามบนโลกออนไลน์ อย่าตอบโต้ด้วยความโกรธอาจทำให้เพิ่มประสิทธิภาพของกลุ่มคุกคามการกลั่นแกล้ง จึงควรพยายามควบคุมอารมณ์และปฏิเสธการตอบโต้ที่มีเหตุผลต่อผู้กลั่นแกล้ง ถ้าเป็นไปได้ ควรรักษาหลักฐานเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง เช่น รักษาข้อความ, อีเมล, หรือภาพหน้าจอ เพื่อนำไปใช้เป็นหลักฐานในกรณีจำเป็น^{๔๙}

^{๔๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๔๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

วิธีการป้องกันการคุกคามบนโลกออนไลน์ สามารถทำได้โดยตั้งค่าการควบคุมความเป็นส่วนตัวส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย ไม่ให้ใครเข้ามาคุกคามได้โดยง่าย^{๕๐}

การจัดการเมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องที่ต้องใช้ความระมัดระวังและสามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากคุณรู้สึกทุกข์ใจหรือเครียดมาก คุณสามารถพบผู้ให้คำปรึกษาหรือการช่วยเหลือจากบุคคลที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์นั้นๆ ได้^{๕๑}

สรุปได้ว่า ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) คือ การตั้งรับกับกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่วงละเมิดและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ การรับมือของเยาวชนเมื่อถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ ควรหยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ รายงานให้ผู้ปกครองหรือครูที่ไว้วางใจทราบ และต้องรายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ รักษาหลักฐานเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง เพื่อนำไปใช้ในกรณีที่เป็น สามารถสรุปทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๖

ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

- ควบคุมอารมณ์ไม่โต้ตอบกับผู้คุกคาม
- logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร
- ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ
- รายงานให้ผู้ปกครองหรือครูที่ไว้วางใจทราบ
- รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ
- เก็บรักษาหลักฐานเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง

แผนภาพที่ ๔.๖ ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

^{๕๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๕๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

๔.๖ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ คือ การมีความสามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ โดยเฉพาะร่องรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) หรือร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เป็นต้น ดังนั้นเมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ขณะเดียวกันหากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่องานและภาพลักษณ์ของผู้กระทำได้^{๕๒}

รอยเท้าดิจิทัลหรือที่เราเรียกว่า Digital Footprints คือร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ เช่น ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ไว้ในบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ (Profile) รูปภาพหรือภาพถ่ายที่เคยโพสต์ไว้ รวมถึงข้อมูลอื่นๆ ที่เคยโพสต์ไว้ในบล็อกหรือเว็บไซต์^{๕๓}

การรับมือกับการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ อย่างแรกก็ต้องเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ ควรตรวจสอบตั้งคำถามเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและบัญชีออนไลน์อื่นๆ เพื่อควบคุมในการแชร์ข้อมูล การตั้งคำถามนี้ช่วยให้คุณมีการควบคุมข้อมูลของตนเองได้อย่างเต็มที่ ลบหรือซ่อนข้อมูลที่ไม่ต้องการออกจากโซเชียลมีเดียหรือแพลตฟอร์มอื่นๆ ที่คุณใช้ เพื่อลดข้อมูลที่ไม่จำเป็นที่มีใน Digital Footprints เปิดใช้การยืนยันสองขั้นตอนเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับบัญชี ตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการแบ่งปันข้อมูลหรือการกระทำอื่นๆ ในโลกออนไลน์ เน้นการกระทำที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาต่อตนเองหรือผู้อื่น ควรเข้าใจเกี่ยวกับนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดการใช้งานของแพลตฟอร์มที่ใช้ เพื่อให้รู้จักและสามารถปฏิบัติตามข้อกำหนดได้อย่างถูกต้อง^{๕๔}

การบริหารจัดการข้อมูลที่อยู่บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) เป็นการคำนึงถึงความสำคัญของความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย การรักษาความสำคัญในข้อมูลส่วนบุคคลจะช่วยให้ควบคุม Digital Footprints ของตนเองได้^{๕๕}

^{๕๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๕๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๕๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๕๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

สรุปได้ว่า ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ การคำนึงถึงความสำคัญของความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ สามารถบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ได้โดยควรตรวจสอบตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและบัญชีออนไลน์อื่นๆ ลบหรือซ่อนข้อมูลที่ไม่ต้องการออกจากโซเชียลมีเดียหรือแพลตฟอร์ม เพื่อลดข้อมูลที่ไม่จำเป็นที่มีใน Digital Footprints เปิดใช้การยืนยันสองขั้นตอนเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับบัญชี ตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการแบ่งปันข้อมูลหรือการกระทำอื่นๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจเกี่ยวกับนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดการใช้งานของแพลตฟอร์มที่ใช้เพื่อให้รู้จักและสามารถปฏิบัติตามข้อกำหนดได้อย่างถูกต้อง สามารถสรุปทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๗

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์

- เข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ
- มีสติในการโพสต์ข้อมูลต่างๆ ลงบนโลกโซเชียล
- ตรวจสอบตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและบัญชีออนไลน์อื่นๆ ลบหรือซ่อนข้อมูลที่ไม่ต้องการออกจากโซเชียลมีเดียหรือแพลตฟอร์ม
- เปิดใช้การยืนยันสองขั้นตอนเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับบัญชี
- เข้าใจนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดการใช้งานของแพลตฟอร์มที่ใช้

แผนภาพที่ ๔.๗ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์

๔.๗ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รวมถึงการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลนี้มีความสำคัญมาก นั่นคือ ถือเป็นการรักษาความ

เป็นส่วนตัวและความลับป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ ป้องกันการโจรกรรมข้อมูล และป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ เป็นต้น^{๕๖}

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์คือ การปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์^{๕๗}

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจจะรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้ สิ่งสำคัญคือการใช้เทคโนโลยีรูปแบบนี้^{๕๘}

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ทำให้สามารถป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ ปัจจุบันการขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้นในยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากมีการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และทำธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มีฉ้อโกงอาจฉ้อโกงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิต และข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่น ชื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือสวมรอยรับผลประโยชน์และสวัสดิการ^{๕๙}

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล เนื่องจากข้อมูลต่างๆ มักเก็บรักษาในรูปของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสารภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้อาจจะถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ แบล็คแมล์ หรือเรียกค่าไถ่^{๖๐}

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์ ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ที่เก็บรักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจัน และมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้ เราควรสอนให้เยาวชนรู้เท่าทันเพื่อป้องกันความปลอดภัยของตนเองได้^{๖๑}

^{๕๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๕๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๕๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๕๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ มีส่วนที่เหมือนกับการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ คือ การใช้รหัสผ่านที่แข็งแรง ซับซ้อน และหลีกเลี่ยงการใช้รหัสที่เป็นที่รู้จัก และใช้รหัสผ่านที่ไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว เพื่อป้องกันการถูกแฮ็ก และควรตรวจสอบและปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มอื่นๆ เพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล การใช้ซอฟต์แวร์แอนตี้ไวรัส และการปรับการตั้งค่าความปลอดภัยของอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น การปรับแต่งการตั้งค่าเครือข่ายไวไฟ^{๖๒}

นอกจากนั้น การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ จะต้องระวังการโจมตีแบบเชิงฟิช (Phishing) ที่มักจะเข้ามาผ่านอีเมลหรือเว็บไซต์ปลอม หากไม่แน่ใจในความปลอดภัยของข้อมูล ควรตรวจสอบจากแหล่งที่มีความเชื่อถือ ควรอัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้อย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากการปิดช่องโหว่ที่อาจถูกใช้โจมตี^{๖๓}

การรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์ สามารถทำได้อีกทางโดยการใช้งานเครือข่าย Virtual Private Network (VPN) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูลที่ส่งผ่านเครือข่ายสาธารณะ เพื่อป้องกันการถูกตรวจจับข้อมูล^{๖๔} ทั้งนี้ผู้ใช้งานโลกออนไลน์ทุกคนควรเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการป้องกันและตรวจจับความเสี่ยงทางไซเบอร์ รวมถึงวิธีการระงับโจมตีและการป้องกันเครื่องมือ^{๖๕}

สรุปได้ว่า ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) คือ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ โดยจำเป็นต้องมีทักษะในการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการป้องกันและตรวจจับความเสี่ยงทางไซเบอร์ รวมถึงวิธีการระงับโจมตีและการป้องกันเครื่องมือ ได้แก่ การใช้รหัสผ่านที่แข็งแรง ซับซ้อน และหลีกเลี่ยงการใช้รหัสที่เป็นที่รู้จัก และใช้รหัสผ่านที่ไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว ตรวจสอบและปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มอื่นๆ ปรับการตั้งค่าความปลอดภัยของอุปกรณ์ ระวังการโจมตีแบบเชิงฟิช (Phishing) ที่มักจะเข้ามาผ่านอีเมลหรือเว็บไซต์ปลอม ควรอัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้อย่างสม่ำเสมอ ใช้งานเครือข่าย Virtual Private Network (VPN) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูล สิ่งสำคัญผู้ใช้สื่อออนไลน์ต้องรู้เท่าทันภัยเหล่านี้ สามารถสรุปทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๘

^{๖๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๖๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

- การใช้รหัสผ่านที่แข็งแรง ซับซ้อน และหลีกเลี่ยงการใช้รหัสที่เป็นที่รู้จัก
- ตรวจสอบและปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์ม
- ปรับการตั้งค่าความปลอดภัยของอุปกรณ์
- ระวังการโจมตีแบบเซย์ฟ (Phishing) ที่มักจะเข้ามาผ่านอีเมลหรือเว็บไซต์ปลอม
- อัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้ใช้อย่างสม่ำเสมอ
- ใช้งานเครือข่าย Virtual Private Network (VPN) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูล

แผนภาพที่ ๔.๘ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

๔.๘ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ การมีความเห็นอกเห็นใจ มีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากันก็ตาม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว จะเป็นกระบอกเสียงที่ดีให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ^{๖๖}

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมแสดงออกโดยใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธสื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่วาจาที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล^{๖๗}

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม หมายถึง การใช้เทคโนโลยีและโลกออนไลน์อย่างรับผิดชอบและเห็นใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา^{๖๘}

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ควรการเห็นใจและเข้าใจผู้อื่น เมื่อติดต่อหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทางออนไลน์ ควรเห็นใจและเข้าใจสถานะและความต้องการของพวกเขา รับรู้ถึงประสบการณ์และความรู้สึกของผู้อื่นด้วย ที่สำคัญที่สุดคือการรู้เท่าทันตัวเองที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน^{๖๙}

^{๖๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๖๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม แสดงออกได้จากการสื่อสารอย่างรับผิดชอบ ให้ความสำคัญกับการสื่อสารอย่างชัดเจนและสร้างความเข้าใจที่ดีในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ระมัดระวังและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมทั้งคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว ให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น และไม่ละเลยการควบคุมข้อมูลส่วนตัวของพวกเขา รักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในการใช้ข้อมูลของตนเองและผู้อื่นด้วย^{๗๐}

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เมื่ออยู่ในโลกออนไลน์ หากมีโอกาสควรให้คำแนะนำ และการช่วยเหลือกับผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยี ให้ข้อมูลที่มีประโยชน์และรองรับในการแก้ไขปัญหาที่พบ และควรสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นกันเองและสร้างความเข้าใจต่อความหลากหลายและมุ่งเน้นไปที่ความแตกต่างของผู้ใช้งานคนอื่นๆ^{๗๑}

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ยังรวมถึงการใช้คำพูดและท่าทีที่เหมาะสม สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นในโลกออนไลน์ด้วย เพราะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมเป็นทักษะที่สำคัญในการสร้างสัมพันธ์ที่ดีและการสร้างความไว้วางใจในการใช้เทคโนโลยีและโลกออนไลน์ในทุกวัน^{๗๒}

สรุปได้ว่า ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ การมีความเห็นอกเห็นใจ มีความรับผิดชอบ และมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แสดงออกโดยใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล สื่อสารอย่างชัดเจนและสร้างความเข้าใจที่ดี คำนึงถึงความเป็นส่วนตัว รักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในการใช้ข้อมูลของตนเองและผู้อื่น ให้คำแนะนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และให้การช่วยเหลือกับผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยี สร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นกันเองและสร้างความเข้าใจต่อความหลากหลายของบุคคล ใช้คำพูดและท่าทีที่เหมาะสม สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นในโลกออนไลน์ และที่สำคัญต้องรู้เท่าทันตนเองที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน สามารถสรุปทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๙

^{๗๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๗๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๗๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

- มีความเห็นอกเห็นใจ มีความรับผิดชอบ
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์
- ใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์
- ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น
- ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล
- สื่อสารอย่างชัดเจนและสร้างความเข้าใจที่ดี
- ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในการใช้ข้อมูลของตนเองและผู้อื่น
- ให้คำแนะนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และให้การช่วยเหลือกับผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยี
- สร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นกันเองและเข้าใจความหลากหลายของบุคคล
- ใช้คำพูดและท่าทีที่เหมาะสม สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นในโลกออนไลน์

แผนภาพที่ ๔.๙ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

โดยสรุป ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ ๘ ประการ ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม นอกจากทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้ง ๘ แล้ว ยังต้องประกอบเข้ากับการรู้เท่าทัน ทั้งการรู้เท่าทันตนเองไม่ให้ไปทำร้ายผู้อื่น และการรู้เท่าทันผู้อื่นที่จะมาทำร้ายตนเอง สามารถสรุปผลความถี่จากการสัมภาษณ์เชิงลึกได้ดังตารางที่ ๔.๑

ตารางที่ ๔.๑ สรุปความถี่การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ประเด็น ที่	ประเด็น	ปริมาณ	
		ความถี่	รูป/คนที่ให้ข้อมูลสำคัญ
๑	การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	๗	๗, ๔, ๖, ๒, ๙, ๕, ๓
๒	การรักษาข้อมูลส่วนตัว	๗	๑, ๒, ๓, ๔, ๖, ๗, ๘
๓	การคิดวิเคราะห์อย่างมี วิจารณญาณ	๗	๑, ๒, ๓, ๔, ๕, ๖, ๙
๔	การจัดสรรเวลาหน้าจอ	๘	๑, ๒, ๓, ๔, ๕, ๗, ๘, ๙
๕	การรับมือกับการคุกคามทาง โลกออนไลน์	๘	๑, ๒, ๓, ๕, ๖, ๗, ๘, ๙
๖	การบริหารจัดการข้อมูลที่ ผู้ใช้งานทิ้งไว้บนโลกออนไลน์	๔	๔, ๕, ๖, ๗
๗	การรักษาความปลอดภัยของ ตนเองในโลกออนไลน์	๙	๑, ๒, ๓, ๔, ๕, ๖, ๗, ๘, ๙
๘	การใช้เทคโนโลยีอย่างมี จริยธรรม	๗	๑, ๒, ๓, ๔, ๕, ๖, ๙

จากผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ๘ ทักษะที่จำเป็นต้องมีแล้ว นั้น อีกประเด็นสำคัญที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเน้นย้ำว่าเป็นอีกทักษะที่พลเมืองดิจิทัล ควรมีและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับ ๘ ทักษะข้างต้น ก็คือ ทักษะการรู้เท่าทัน ทั้งการรู้เท่าทันตนเองถึงโทษที่จะเกิดขึ้นกับตนเองและผู้อื่นจากการกระทำของตนเอง และการรู้เท่าทันผู้อื่นที่จะทำให้ตนเองและคนอื่น ๆ ในโลกออนไลน์เดือดร้อน ซึ่งจะทำให้เยาวชนที่มีทักษะการรู้เท่าทันนี้สามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นได้จากอันตรายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อดิจิทัลบนโลกออนไลน์ได้ ซึ่งสามารถวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ทักษะพลเมืองดิจิทัล ๘ ทักษะกับการรู้เท่าทันตนเองและรู้เท่าทันผู้อื่นได้ดังตารางที่ ๔.๒

ตารางที่ ๔.๒ แสดงการวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ทักษะพลเมืองดิจิทัลกับทักษะการรู้เท่าทัน

ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ประยุกต์ใช้กับทักษะการรู้เท่าทัน	
	การรู้เท่าทันตนเอง*	การรู้เท่าทันผู้อื่น**
การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	√	
การรักษาข้อมูลส่วนตัว		√
การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ		√
การจัดสรรเวลาหน้าจอ	√	
การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์		√
การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์	√	
การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์		√
การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	√	

*การรู้เท่าทันตนเอง หมายถึง การไม่กระทำพฤติกรรมที่ไม่ดีบนโลกออนไลน์ที่จะนำไปสู่การสร้างความเดือดร้อนให้กับตนเองและผู้อื่น

**การรู้เท่าทันคนอื่น หมายถึง การรับมือกับพฤติกรรมที่ไม่ดีของผู้อื่นบนโลกออนไลน์เพื่อปกป้องตนเอง และคนอื่น ๆ ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำเหล่านั้น

๓. การพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

จากผลการสัมภาษณ์จากข้อมูลข้างต้นทำให้เห็นได้ว่า เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเปลี่ยนแปลงบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น ทำให้เกิดโลกของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ มากมายตลอดเวลาและข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมีความสำคัญในฐานะเป็นกลไกการสื่อสารทางสังคมเกิดการสื่อสารแบบไร้พรมแดน ทำให้การสร้างสรรค์เนื้อหาและการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สามารถเข้าถึงการศึกษาได้ง่ายขึ้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์ถึงรูปแบบ/วิธีการที่เหมาะสมในการใช้พัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย พบดังต่อไปนี้

การพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ควรออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง ซึ่งการเรียนเชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสะท้อนคิด ผ่านการฟังพูดอ่านเขียนอภิปราย หรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา^{๗๓}

ควรเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะได้รับข้อมูลและประสบการณ์จากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะประสบการณ์และอำนวยความสะดวกผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง^{๗๔}

ควรนำความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันมาเป็นเครื่องมือสนับสนุนที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน สามารถเข้าถึง แบ่งปัน และแลกเปลี่ยนกันได้^{๗๕}

เป็นเรื่องที่ยากมากในการแยกเยาวชนกับสื่อดิจิทัลออกจากกันโดนสิ้นเชิง แต่สิ่งสำคัญคือทำอย่างไรให้เด็กๆ อยู่กับสื่อออนไลน์ได้อย่างเกิดประโยชน์และการเรียนรู้ ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญกับสื่อที่นำมาใช้ในการพัฒนาเด็กหรือเยาวชน หากเราต้องการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน อาจทำสื่อให้อยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัล เช่น เกมออนไลน์ e-learning เป็นต้น^{๗๖}

หากจะพัฒนาเยาวชนควรให้ความสำคัญตั้งแต่การพัฒนาครู ให้เป็นครูที่เปลี่ยนผ่านจากยุคเก่าสู่ยุคใหม่ด้วย ต้องมีการพัฒนาครูอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีคุณภาพเท่าทันโลกที่เปลี่ยนแปลง หากจะสอนเด็กโดยใช้สื่อดิจิทัล ครูเองต้องพัฒนาตัวเองให้เท่าทันด้วย จึงจะสามารถสอนเด็กๆ ได้^{๗๗}

สื่อการเรียนการสอนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยในการสอนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายในเนื้อหาได้ตรงตามที่คุณครูต้องการ หน้าที่สำคัญของครูคือช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความรู้และทักษะตามที่หลักสูตรวางไว้^{๗๘}

^{๗๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๗๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๗๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๗๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๗๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๗๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

การพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า e-learning เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูในยุคปัจจุบัน^{๗๙}

การใช้สื่อ e-learning เข้ามาช่วยในการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน ควรทำความเข้าใจกับแบบทดสอบวัดองค์ความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ เพื่อให้ทราบประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเครื่องมืออย่างแท้จริง^{๘๐}

เห็นด้วยกับการใช้สื่อดิจิทัลอย่าง e-learning ในการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน เพราะนอกจากเราจะวัดศักยภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลแล้ว เรายังสามารถทราบถึงความสามารถในการเรียนรู้จากการใช้สื่อดิจิทัลอีกด้วย^{๘๑}

ในการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน สามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น e-learning หรือเกมสออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นได้พบประสบการณ์ต่างๆ จากเกมส์และเกิดการตัดสินใจด้วยตนเองได้ แต่การสร้างเกมส์จำเป็นต้องใช้งบประมาณที่สูงมาก หากงบประมาณมีจำกัดก็สามารถใช้ e-learning ที่มีคุณภาพทดแทนกันได้^{๘๒}

e-Learning ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนร่วมกัน การเสริมแรงในการเรียนรู้เนื้อหา การเข้าถึงข้อมูลทั่วโลก การเข้าถึงข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน การเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้เนื้อหาที่นำเสนอในลักษณะมัลติมีเดีย เป็นการเรียนทางไกลที่ไร้ระยะทาง เพราะฉะนั้นเยาวชนสามารถเข้ามาเรียนรู้ได้เอง โดยอาจมีผู้ปกครองหรือครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะ^{๘๓}

e-Learning ช่วยทำให้ผู้สอนและผู้เรียนเป็นอิสระจากปัญหาการจัดตารางเรียน ตารางสอน สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนนั้นเมื่อมีความสะดวก ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนของตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจังหวะของตนเอง ช่วยในการปรับเปลี่ยนบทบาทผู้สอนจากผู้บอกและถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา และอำนวยความสะดวก ในขณะที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าและสำรวจข้อมูลในลักษณะการเรียนรู้ร่วมกันและมีปฏิสัมพันธ์ต่อ

^{๗๙} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๗ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๘๐} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๘ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๘๑} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๙ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๘๒} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๑ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๘๓} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๒ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๖.

กัน เป็นผู้เรียนที่ลงมือปฏิบัติไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับ น่าสนใจมากที่จะนำ e-learning มาใช้พัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน^{๘๔}

e-Learning แม้จะมีประโยชน์หลากหลายด้าน แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการเรียนทางออนไลน์เป็นการเลือกเรียนตามที่คุณเรียนต้องการซึ่งก็ขึ้นอยู่กับความใส่ใจของตัวผู้เรียนเองด้วย ในขณะเดียวกันผู้สอนก็ต้องออกแบบสื่อการสอนให้น่าสนใจ จูงใจผู้เรียน รวมถึงต้องมีเนื้อหาครบถ้วนมากพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ด้วย ไม่เช่นนั้นหากไม่ได้ออกแบบให้น่าสนใจก็จะเกิดความเบื่อหน่ายทำให้ไม่อยากจะเรียนได้^{๘๕}

ในการใช้ e-learning เป็นสื่อสำหรับการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน และต้องสื่อสารให้ผู้เรียนรับทราบก่อนการเรียนด้วย นอกจากนี้ ควรกำหนดกระบวนการในการเรียนรู้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน โดยมีครูหรือผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ^{๘๖}

e-learning ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน ควรพัฒนาให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ฉะนั้นจะต้องเลือกผู้พัฒนาที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาสื่ออย่างมีประสิทธิภาพด้วย เช่น การสร้างสรรค์เนื้อหาที่ตรงประเด็น การยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม และเยาวชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสามารถพบเจอได้ รวมถึงการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง สีสัน แสงเงา ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับเนื้อหาได้^{๘๗}

การพัฒนาเยาวชนโดยใช้ e-learning จำเป็นต้องมีการหาคุณภาพของเครื่องมือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และควรมีการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นในเชิงสถิติอย่างเป็นรูปธรรม^{๘๘}

สรุปได้ว่า การพัฒนาศักยภาพพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยควรออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง มีผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวก ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ควรนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอน โดย e-Learning เป็นสื่อที่เหมาะสมในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้เนื้อหาที่น่าสนใจในลักษณะ

^{๘๔} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

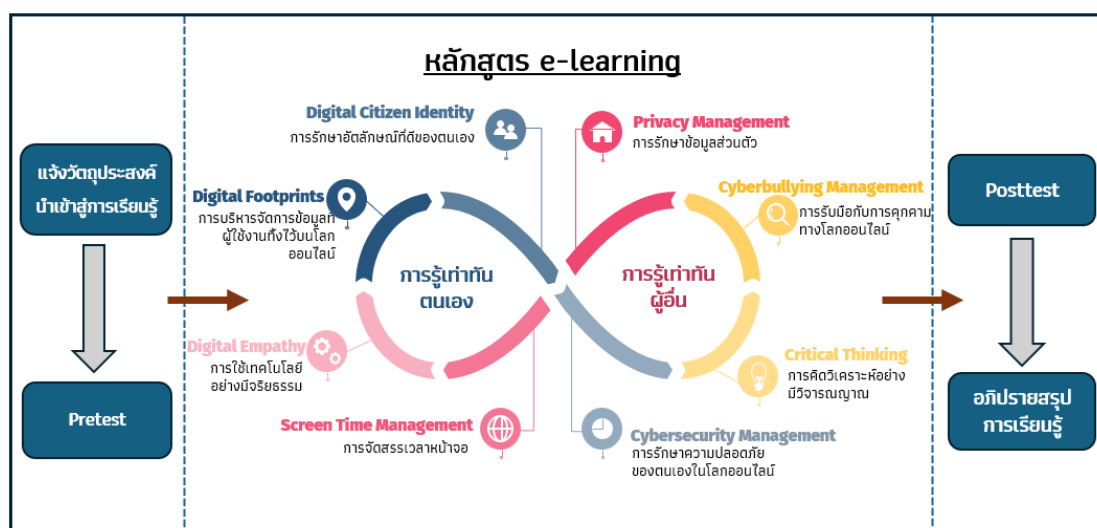
^{๘๕} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๓ วันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๖.

^{๘๖} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๔ วันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๘๗} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๕ วันที่ ๑๔ กรกฎาคม ๒๕๖๖.

^{๘๘} สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญลำดับที่ ๖ วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๖.

มัลติมีเดีย โดยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนและสื่อสารให้ผู้เรียนรับทราบก่อนการเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ควรกำหนดกระบวนการในการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน การออกแบบสื่อต้องทำให้น่าสนใจ จูงใจผู้เรียน มีเนื้อหาครบถ้วนมากพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้โดยง่าย สร้างสรรค์เนื้อหาที่ตรงประเด็น ยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม ใกล้เคียงตัวเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง สามารถพบเจอได้ด้วยตนเอง รวมถึงการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง สีสัน แสงเงา ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับเนื้อหาได้ตลอดการเรียนรู้ ที่สำคัญควรมีการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นในเชิงสถิติอย่างเป็นรูปธรรม สุดท้ายต้องมีการอภิปรายอย่างมีส่วนร่วม โดยผู้สอนสามารถกำหนดข้อคำถามสำหรับการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ สามารถสรุป กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๑๐



แผนภาพที่ ๔.๑๐ กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

โดยสรุป สามารถตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ได้ว่า การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ จำแนกองค์ประกอบได้ดังนี้ 1) **สถาบันครอบครัว** การดูแลจากครอบครัวและความเป็นแบบอย่างที่ดีของพ่อแม่ผู้ปกครอง 2) **สถาบันการศึกษา** หลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การบ่มเพาะค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนาจากโรงเรียน 3) **การพัฒนา** ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ทักษะ คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัย

ของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ 4) **เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ** การพัฒนาสื่อเทคโนโลยี เช่น E-learning ที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้แนะแนวอำนวยความสะดวก ร่วมคิดวิเคราะห์ วิจัย และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

๔.๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

จากการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกในขั้นตอนที่ ๑ สามารถสรุปกระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๙ ซึ่งในขั้นตอนที่ ๒ จะเป็นการพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาสื่อ ปรับแก้ข้อบกพร่องทั้ง ๘ ข้อทำให้เป็นข้อที่เข้าใจง่าย และเหมาะกับเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนี้ ๑) การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ปรับเป็น อยู่กับความเป็นจริง ๒) การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ ปรับเป็น คิดก่อนโพสต์ ๓) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ปรับเป็น ใช้ในทางสร้างสรรค์ ๔) การจัดสรรเวลาหน้าจอ ปรับเป็น จัดสรรเวลาใช้หน้าจอ ๕) การรักษาข้อมูลส่วนตัว ปรับเป็น ระวังระวังข้อมูลส่วนตัว ๖) การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ๗) การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ปรับเป็น ใช้วิจารณญาณ ๘) การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ปรับเป็น ระวังภัยเรื่องความปลอดภัย โดยแบ่งหลักสูตร e-learning ออกเป็น ๓ ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ ๑) ความรู้ทั่วไปของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในมุมมองการเรียนรู้เท่าทันตนเอง และ ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมุมมองการเรียนรู้เท่าทันผู้อื่น โดยภาพรวมหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นมีรายละเอียดดังแผนภาพที่ ๔.๑๑



แผนภาพที่ ๔.๑๑ หลักสูตร e-learning เพื่อพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในสังคมวิถีใหม่

ซึ่งในขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร e-learning ทั้ง ๓ ชุดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาสื่อ โดยได้จัดทำในรูปแบบของกรอบแสดงเรื่องราว (Story broad) เป็นลำดับขั้นในแต่ละรายละเอียดของทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแสดงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

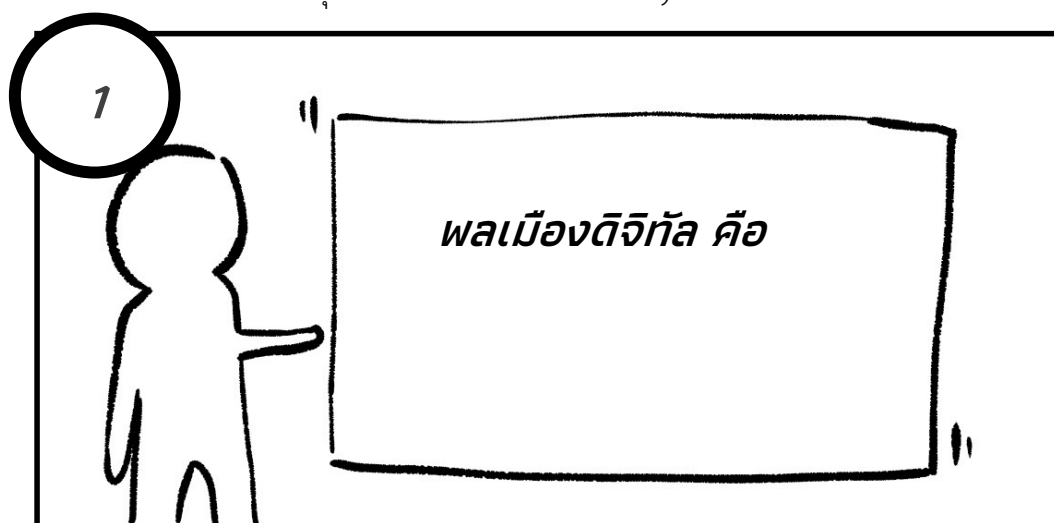
ชุดการเรียนรู้ที่ ๑

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ๑) Introduction: พลเมืองดิจิทัลคืออะไร?
- ๒) Why: ทำไมเราต้องมีความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัล?
- ๓) What: การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี คืออะไร?
- ๔) How: หากต้องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องทำอย่างไร?

๑) Introduction: พลเมืองดิจิทัลคืออะไร?

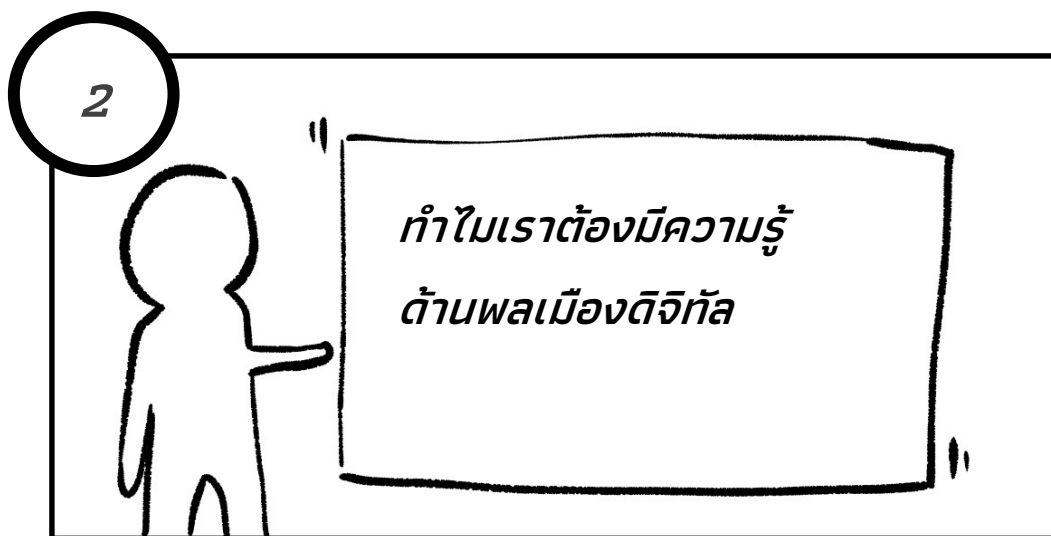
พลเมืองดิจิทัล คือ สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๒



แผนภาพที่ ๔.๑๒ Story broad แสดงความหมายพลเมืองดิจิทัล

๒) Why: ทำไมเราต้องมีความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัล?

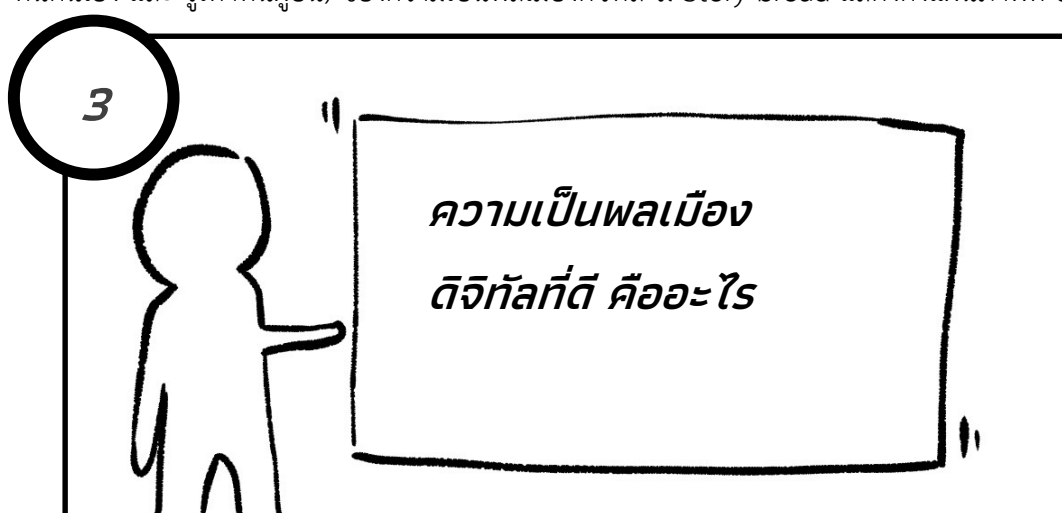
เพื่อการจัดการกับทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ การเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เยาวชนหรือนักเรียนสามารถเรียนรู้ สื่อสาร และทำงานร่วมกันได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ ดังนั้น เมื่อเยาวชนหรือนักเรียน ใกล้ชิดกับเทคโนโลยีมากขึ้น พวกเขาต้องรู้หรือตรวจสอบผลกระทบของกิจกรรมออนไลน์ของตนด้วย มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๓



แผนภาพที่ ๔.๑๓ Story board แสดงทำไมเราต้องมีความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัล?

๓) What: ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี คืออะไร?

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ แนวคิดแนวปฏิบัติที่ให้พลเมืองได้เรียนรู้และมีความฉลาดในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล แบ่งเป็น มุมมองการรู้เท่าทันตนเอง ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น และมุมมองการรู้เท่าทันผู้อื่น โดยสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้อื่นได้ มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคมปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยอาศัย ๘ ทักษะ ๒ มุมมอง (รู้เท่าทันตนเอง และ รู้เท่าทันผู้อื่น) ของความเป็นพลเมืองดิจิทัล มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๔

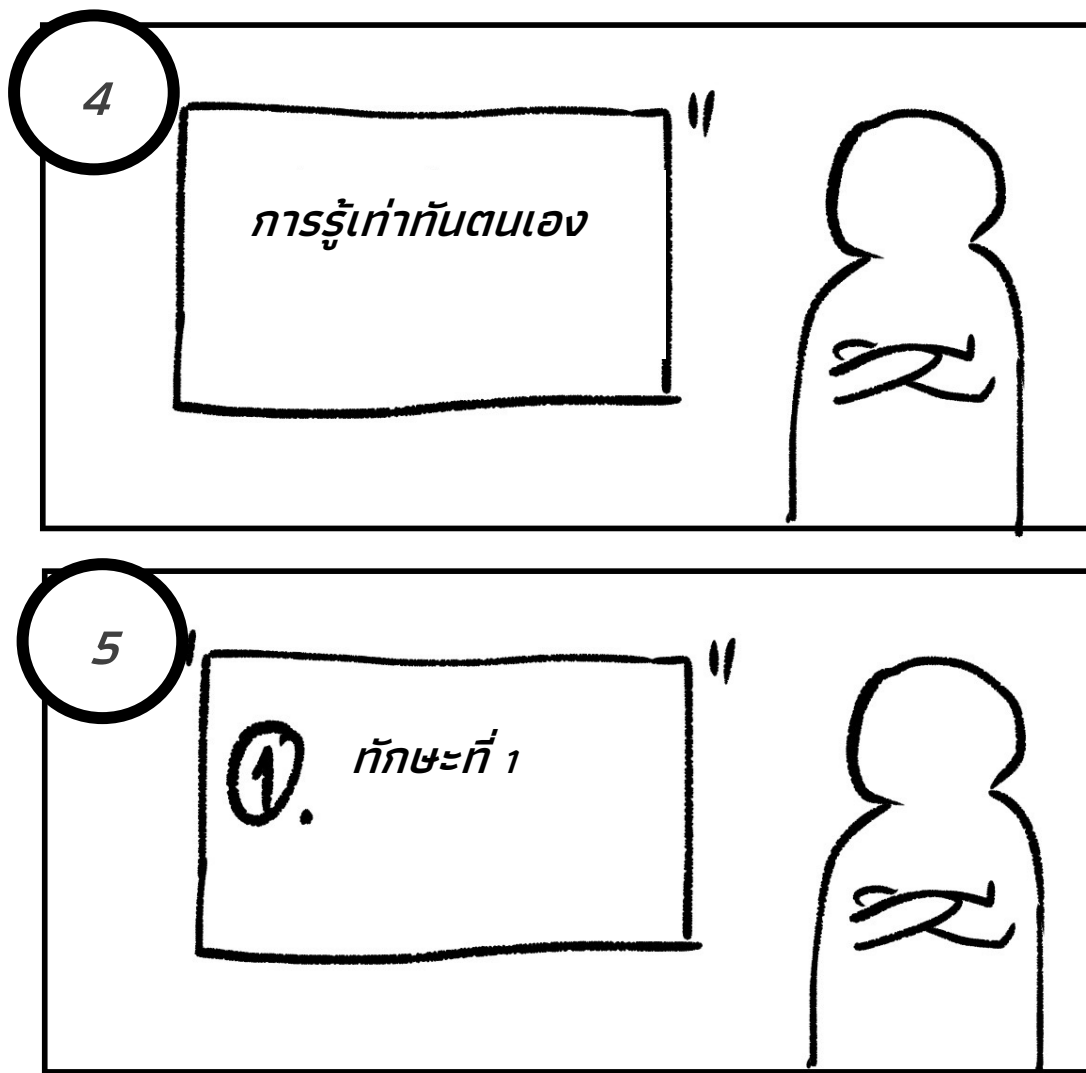


แผนภาพที่ ๔.๑๔ Story board แสดงความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี คืออะไร?

๔) How: หากต้องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องทำอะไร?

หากต้องการเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องพัฒนาตนเองให้มีทักษะของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ๘ ทักษะ โดยสามารถแบ่งออกเป็น ๒ มุมมอง เพื่อความชัดเจนได้ คือ มุมมองการรู้เท่าทันตนเอง และ มุมมองการรู้เท่าทันผู้อื่น

๔.๑) มุมมองการรู้เท่าทันตนเอง มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๕



แผนภาพที่ ๔.๑๕ Story board แสดงความหมายของทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง”

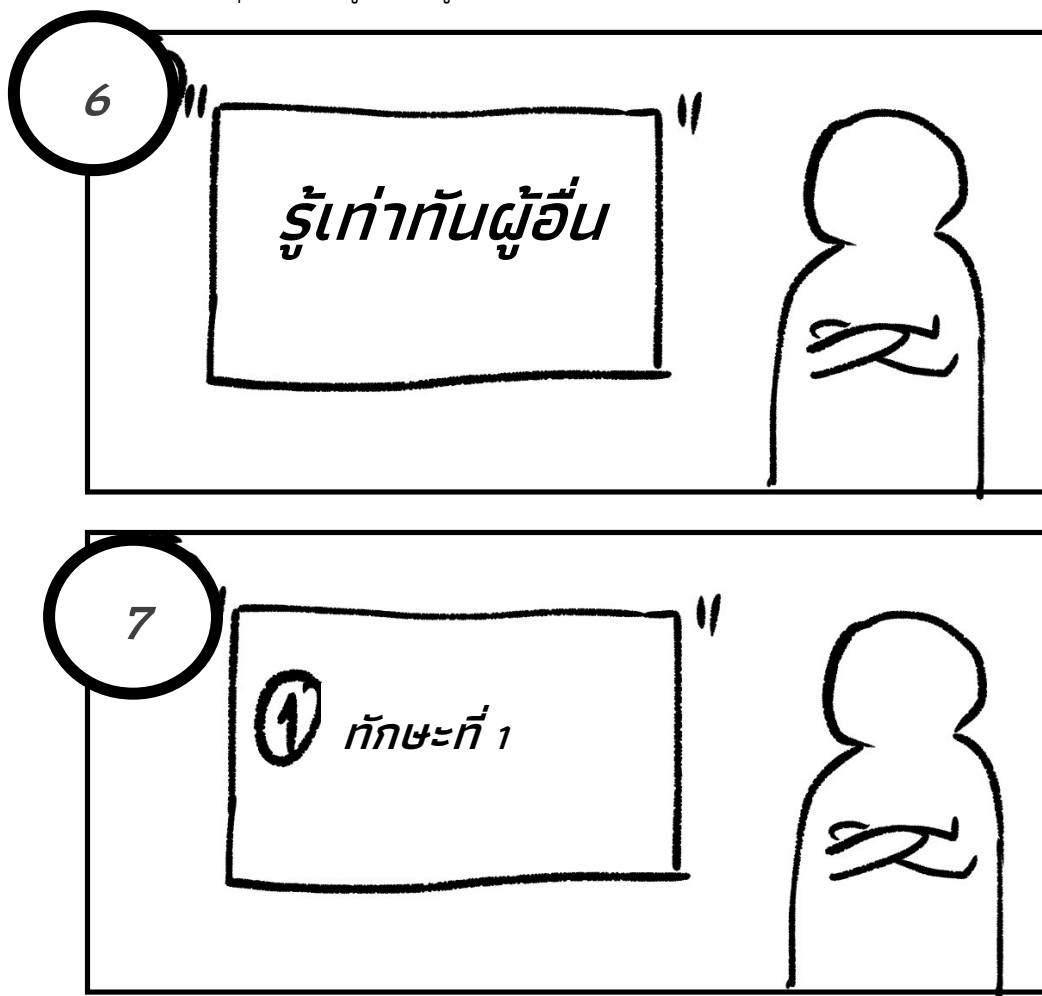
ทักษะที่ ๑ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเอง (Digital Citizen Identity): อยู่กับความเป็นจริง คือ การรักษาไว้ซึ่งตัวตนที่ดี คิดในแง่บวก ทั้งในโลกแห่งความจริงและโลกออนไลน์

ทักษะที่ ๒ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints): คิดก่อนโพสต์ คือ การให้ความสำคัญของความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล รวมทั้งคิดก่อนโพสต์ข้อมูลต่างๆ ลงบนโลกโซเชียลเสมอ

ทักษะที่ ๓ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy): ใช้ในทางสร้างสรรค์ คือ มีความรับผิดชอบ และมีการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ และไม่ทำตัวเป็นนักร้อง

ทักษะที่ ๔ ในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management): จัดสรรเวลาใช้หน้าจอ คือ พยายามให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยเฉพาะในเยาวชนที่มักจะใช้เวลาทั้งหมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป ผู้ปกครองจึงควรพาไปทำกิจกรรมอื่นๆ นอกบ้านบ้าง รวมทั้งสื่อสารให้เห็นโทษของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป

๔.๒) มุมมองการรู้เท่าทันผู้อื่น มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๖



แผนภาพที่ ๔.๑๖ Story board แสดงความหมายของทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมุมมอง

“รู้เท่าทันผู้อื่น”

ทักษะที่ ๕ ในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): ระมัดระวังข้อมูลส่วนตัว คือ การตระหนักรู้และปฏิบัติตนในการป้องกันข้อมูลของตนเองและครอบครัวจากโลกออนไลน์ พยายามศึกษาเพื่อให้รู้เท่าทันภัยคุกคามและกลลวงทางไซเบอร์ต่างๆ

ทักษะที่ ๖ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management): รับมืออย่างชาญฉลาด คือ มีความรอบคอบในการใช้งานทางอินเทอร์เน็ต โดยการบล็อกหรือปิดกั้นมีจฉาชีพที่จะมาทางออนไลน์ในทุกรูปแบบ และมีการรายงานไปยังผู้ปกครอง หรือผู้ที่มีหน้าที่ป้องกันภัยคุกคามเหล่านี้โดยเร็ว

ทักษะที่ ๗ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking): ใช้วิจารณญาณ คือ ใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบระหว่างข้อมูลที่ถูกและผิด และตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล เพื่อให้สามารถตัดสินใจได้อย่างรอบคอบมากขึ้น

ทักษะที่ ๘ ในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ตระหนักเรื่องความปลอดภัย คือ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลของตนเองจากการถูกแฮกหรือโจมตีทางออนไลน์ได้ เช่น การตั้งรหัสผ่านที่ซับซ้อน และไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว อัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้้อย่างสม่ำเสมอ

ชุดการเรียนรู้ที่ ๒ การรู้เท่าทันตัวเอง

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

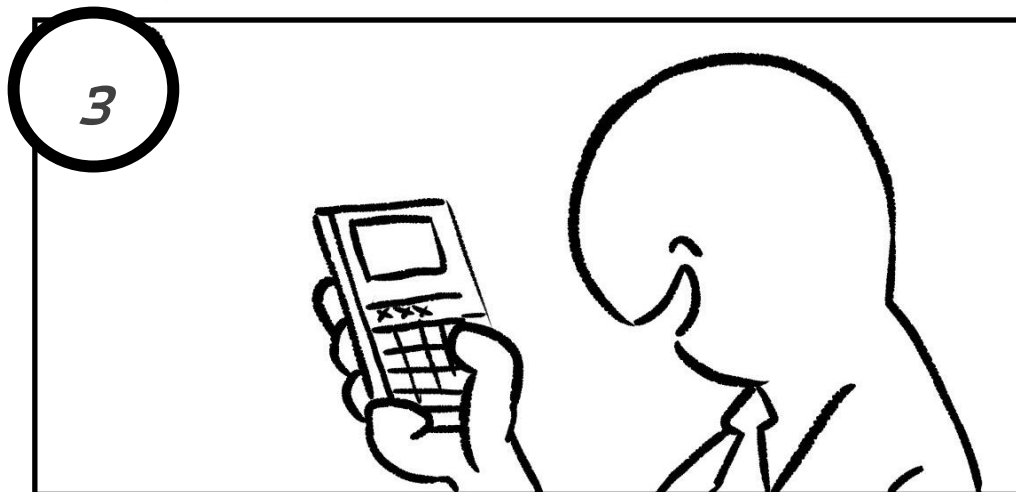
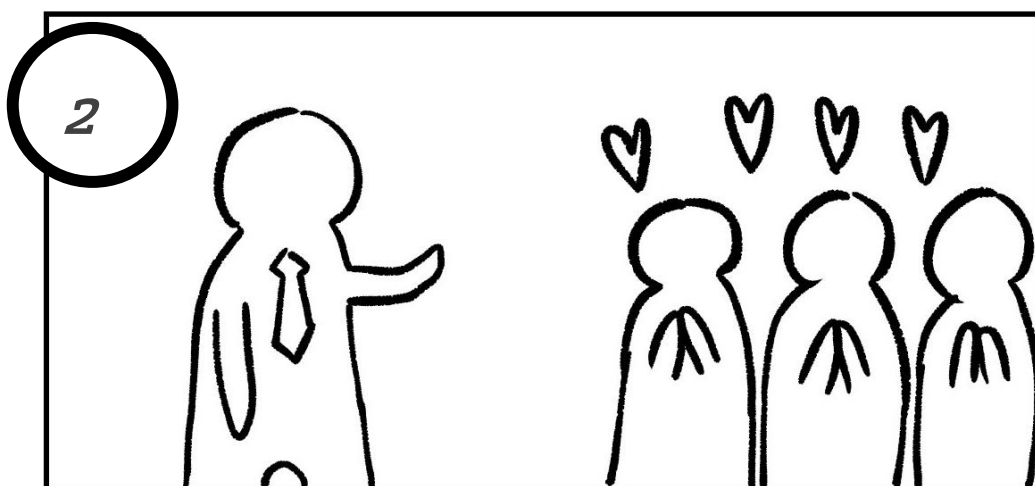
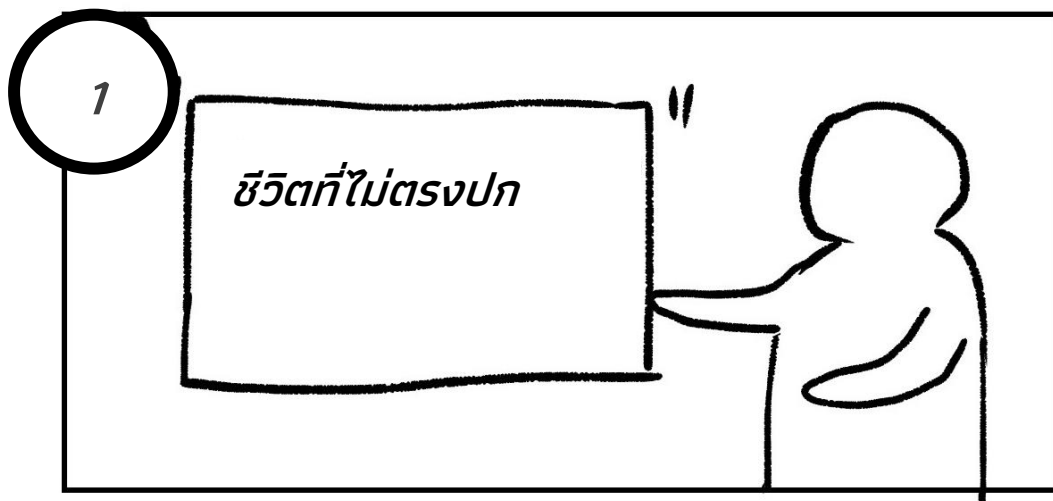
- ๑) ทักษะที่ ๑ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเอง (Digital Citizen Identity)
- ๒) ทักษะที่ ๒ การบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)
- ๓) ทักษะที่ ๓ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)
- ๔) ทักษะที่ ๔ การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ทักษะที่ ๑ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเองบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity): อยู่กับความเป็นจริง คือ การรักษาไว้ซึ่งตัวตนที่ดี คิดในแง่บวก ทั้งในโลกแห่งความจริงและโลกออนไลน์ แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๓

ตารางที่ ๔.๓ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเองบนโลกออนไลน์”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“ชีวิตที่ควรตรงปก”	บางคนในโลกชีวิตจริงภาพลักษณ์ที่แสดงออกในสังคมทั่วไปก็ดูเป็นคนสุภาพ พุดจาดี แต่พออยู่บนโลกออนไลน์กลับโพสต์ด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ต่อว่าผู้อื่นที่ทำให้ไม่พอใจด้วยถ้อยคำที่รุนแรงโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง เพราะคิดว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ไม่ทันได้คิดต่อว่าพื้นที่ส่วนตัวนี้ได้เปิดเป็นสาธารณะที่ใครๆ ก็เข้ามาอ่านโพสต์ของเราได้ตลอดเวลา

เสียงพากย์: เราเองต้องรู้จักแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ทั้งในโลกออนไลน์และในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่ควรทำตามตัวอย่างนี้ ที่โลกแห่งความจริงต่อหน้าผู้อื่นพูดดี น่ารัก แต่โลกออนไลน์กลับให้ร้ายพูดอื่น มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๗





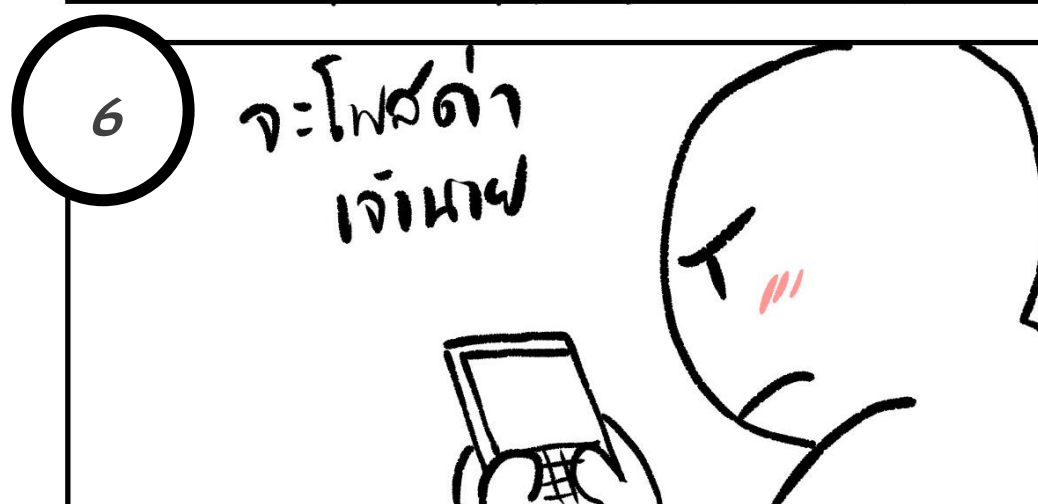
แผนภาพที่ ๔.๑๗ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาอัตลักษณ์ที่ดี
ของตัวเอง”

ทักษะที่ ๒ การบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints): คิดก่อนโพสต์ คือ ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๔

ตารางที่ ๔.๔ แสดงตัวอย่างทักษะ “การบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“คิดก่อนโพสต์”	เมื่อรูปแบบการเก็บข้อมูลเปลี่ยนมาเป็นระบบดิจิทัล ขอให้ทุกคนตระหนักไว้เลยว่าข้อมูลทุกอย่างทุกอย่างที่อยู่ในระบบดิจิทัลส่วนใหญ่มั่นจะคงอยู่ตลอดไป แม้เราจะลบข้อมูลต้นทางของเราออกไปแล้ว แต่โพสต์นั้นนั้นอาจจะถูกก๊อปปี้และนำไปแชร์ต่อแล้วโดยทันทีก็เป็นได้ มันจะกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า ร่องรอยทางดิจิทัล หรือ Digital Footprint ซึ่งจะคงอยู่ตลอดไป และยังเสี่ยงต่อการถูกโจรกรรมข้อมูลด้วย ซึ่งไม่ได้ส่งผลกระทบแค่ตัวเรา แต่อาจจะส่งผลกระทบถึงคนรอบข้างด้วย ดังนั้นก่อนจะทำอะไรลงไปขอให้ตั้งสติให้ดีก่อนเสมอ

เสียงพากย์: เรื่องบางเรื่องของเรา ที่อาจเกิดจากอารมณ์ชั่ววูบ เมื่อเราแชร์หรือโพสต์มันออกไปแล้ว แม้จะเปลี่ยนใจลบออกภายหลัง อาจจะมีใครบางคนแชร์ต่อไปแล้วก็ได้ ดังนั้นเราจึงควรมีสติก่อนโพสต์เสมอ มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๘





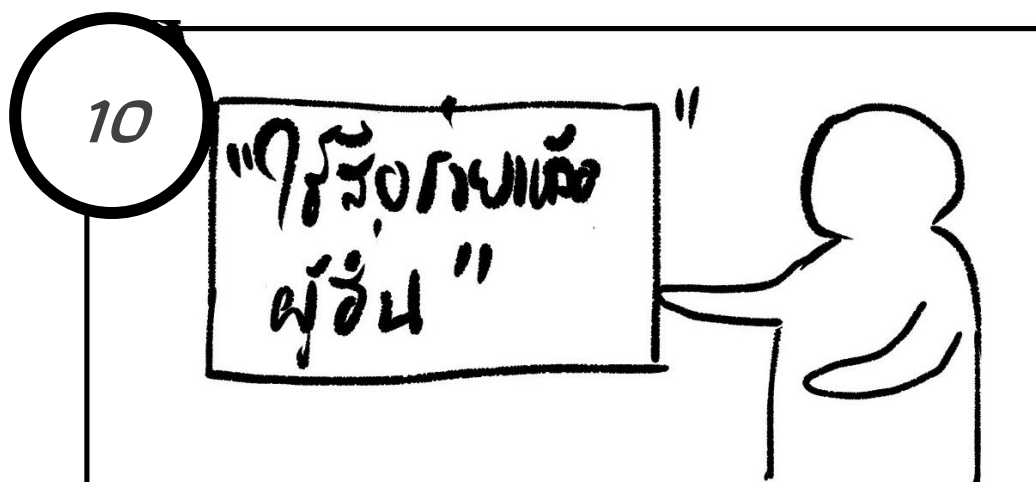
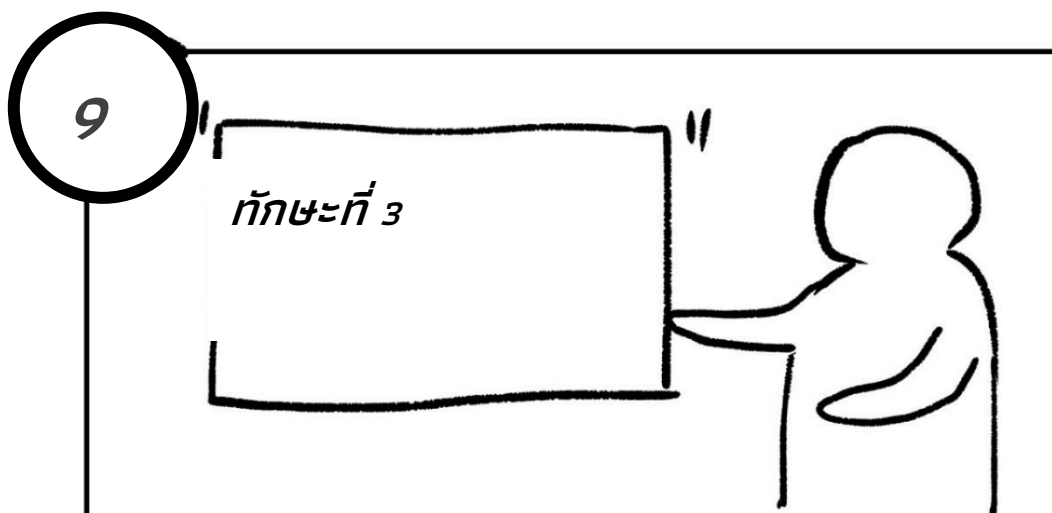
แผนภาพที่ ๔.๑๘ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์”

ทักษะที่ ๓ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy): ใช้ในทางสร้างสรรค์ คือ มีความรับผิดชอบ และมีการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ และไม่ทำตัวเป็นนักเลงคีย์บอร์ด แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๕

ตารางที่ ๔.๕ แสดงตัวอย่างทักษะ “การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“ใช้สื่อเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น”	สังคมบนโลกออนไลน์เป็นสังคมแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้สามารถติดต่อกับคนได้ทั่วโลก รับรู้เรื่องราวต่างๆ ของคนอื่นๆ ได้ตลอดเวลา ดังนั้น ก็ควรจะพัฒนาเรื่องของการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับคนบนโลกออนไลน์ รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่นถึงแม้จะไม่รู้จักกัน คอมเมนต์ให้กันและกันในเชิงสร้างสรรค์ ให้กำลังใจกัน และเมื่อเห็นผู้ที่เดือดร้อนต้องการความช่วยเหลือเราก็สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เป็นกระบอกเสียงเพื่อให้เกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้

เสียงพากย์: ทุกวันนี้ยังมีคนที่ต้องการความช่วยเหลืออีกมาก หากเราสามารถใช้โซเชียล มาเป็นกระบอกเสียงเพื่อช่วยเหลือคนเหล่านี้ได้ สังคมจะน่าอยู่มากขึ้น มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๑๙





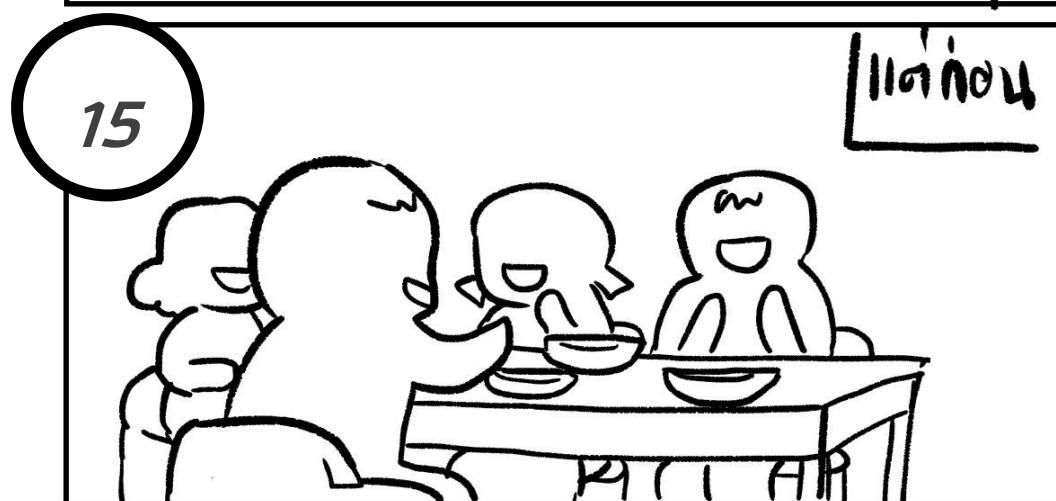
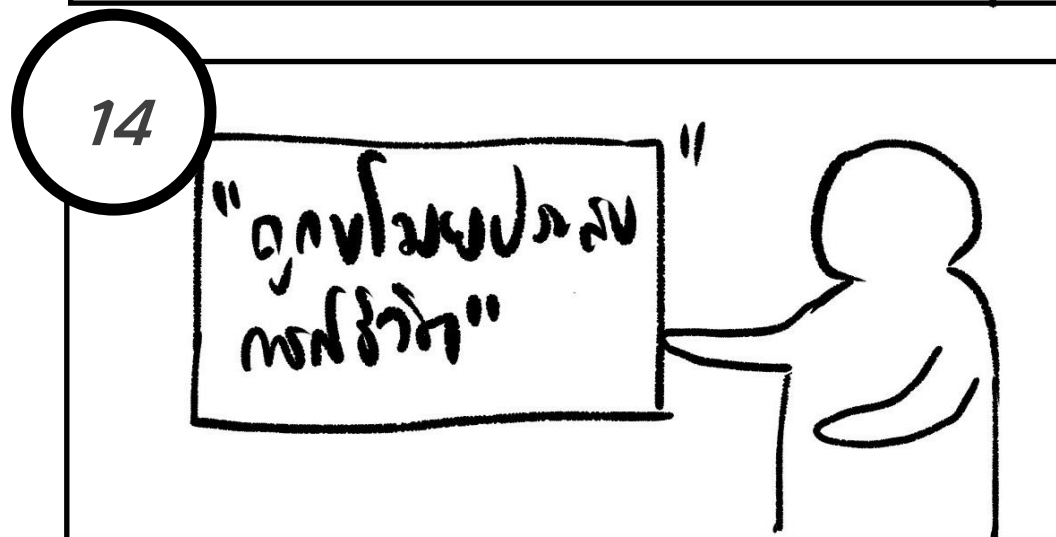
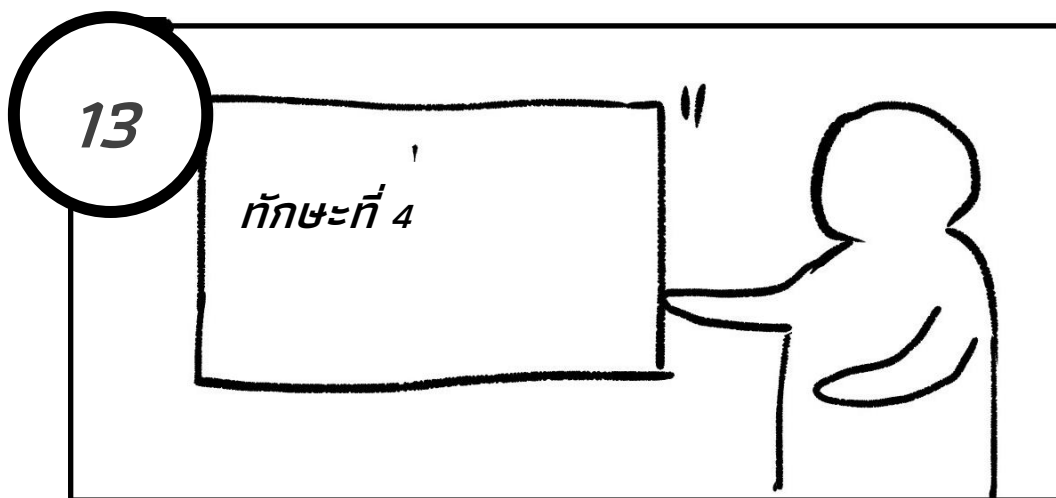
แผนภาพที่ ๔.๑๙ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม”

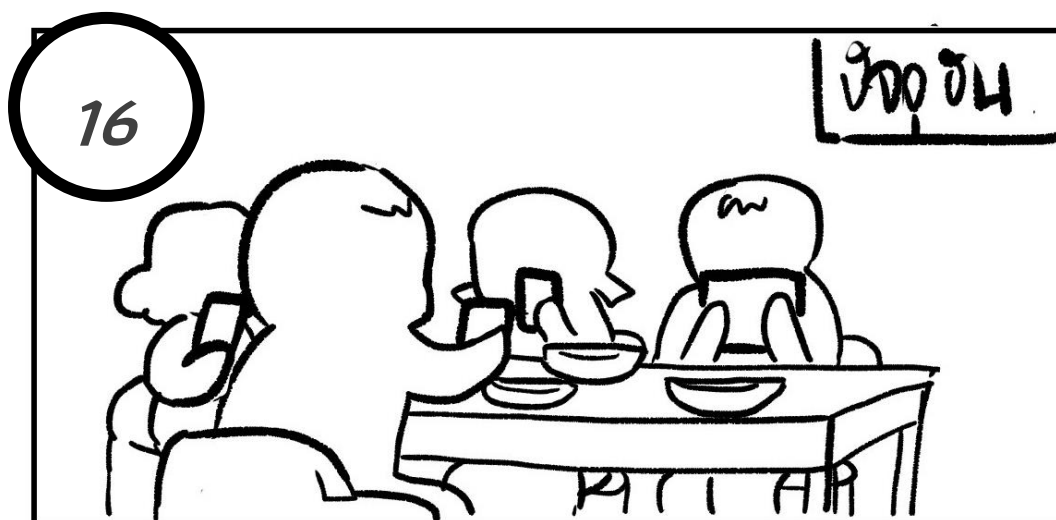
ทักษะที่ ๔ การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management): จัดสรรเวลาใช้หน้าจอ คือ พยายามให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยเฉพาะในเยาวชนที่มักจะใช้เวลาทั้งหมดไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไป ผู้ปกครองจึงควรพาไปทำกิจกรรมอื่นๆ นอกบ้านบ้าง รวมทั้งสื่อสารให้เห็นโทษของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๖

ตารางที่ ๔.๖ แสดงตัวอย่างทักษะ “การจัดการเวลาหน้าจอ”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“ป้องกันการถูกขโมยประสบการณ์ชีวิต”	สังคมบนโลกออนไลน์เป็นสังคมแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้เราสามารถติดต่อกับคนได้ทั้งโลกสามารถรับรู้เรื่องราวต่างๆ ของคนอื่น ๆ ได้ตลอดเวลา ดังนั้นเราก็ควรจะพัฒนาในเรื่องของการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีกับคนบนโลกออนไลน์ รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่นถึงแม้จะไม่รู้จักกัน คอมเมนต์ให้กันและกันในเชิงสร้างสรรค์ ให้กำลังใจกัน และเมื่อเห็นผู้ที่เดือดร้อนต้องการความช่วยเหลือเราก็สามารถใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เป็นกระบอกเสียงเพื่อให้เกิดความช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้

เสียงพากย์: ปัจจุบันเราถูกกลืนกินโดยโลกออนไลน์มากเกินไป จนสูญเสียความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนๆ จนกลายเป็นสังคมก้มหน้า ดังนั้นเราควรปล่อยวางมือถือหรือโลกออนไลน์ไปพบกับโลกแห่งความเป็นจริงมากขึ้น มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๐





แผนภาพที่ ๔.๒๐ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การจัดสรรเวลาหน้าจอ”

การเรียนรู้ที่ ๓ รู้เท่าทันผู้อื่น

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ๑) ทักษะที่ 5 การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)
- ๒) ทักษะที่ 6 การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)
- ๓) ทักษะที่ 7 การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
- ๔) ทักษะที่ 8 การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ทักษะที่ ๕ การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management): ระมัดระวังข้อมูลส่วนตัว คือ การตระหนักรู้และปฏิบัติตนในการป้องกันข้อมูลของตนเองและครอบครัวจากโลกออนไลน์ พยายามศึกษาเพื่อให้รู้เท่าทันภัยคุกคามและกลลวงทางไซเบอร์ต่างๆ แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๗ ตารางที่ ๔.๗ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“เป็นคนลึกลับบ้าง”	สาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนยุคดิจิทัลจะถูกหลอกง่ายก็คือ การไม่ระวังรักษาความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อโซเชียลในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น facebook Instagram tiktok twitter หลายคนชอบโพสต์ทุกอย่างลงไปเลย ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ความรู้สึก การเช็คอินอัปเดตชีวิตทุกที่ที่ไป แม้กระทั่งภาพต่างๆ ในบ้าน เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว สิ่งนี้อาจเป็นช่องให้คนร้ายนำข้อมูลของเราไปใช้ในการวิเคราะห์วางแผนเพื่อมาหลอกลวงเราได้

เสียงพากย์: บางครั้งเราก็ต้องหัดเป็นคนลึกลับบ้าง ล็อค private บ้าง แม้ว่าจะเป็นพื้นที่ส่วนตัวของเราก็อตาม เพราะโลกออนไลน์มันน่ากลัว มี Story broad แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๑



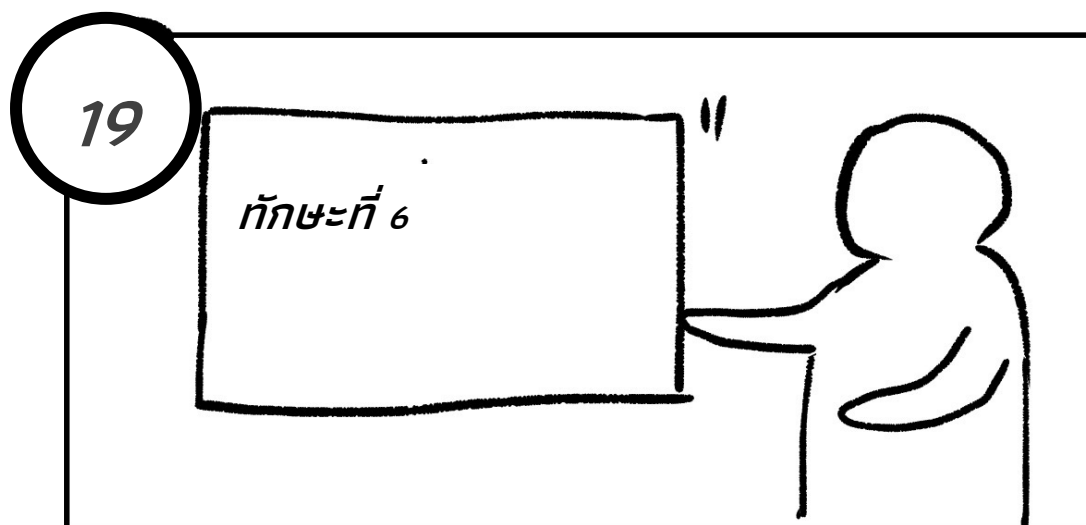
แผนภาพที่ ๔.๒๑ Story broad แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาข้อมูลส่วนตัว”

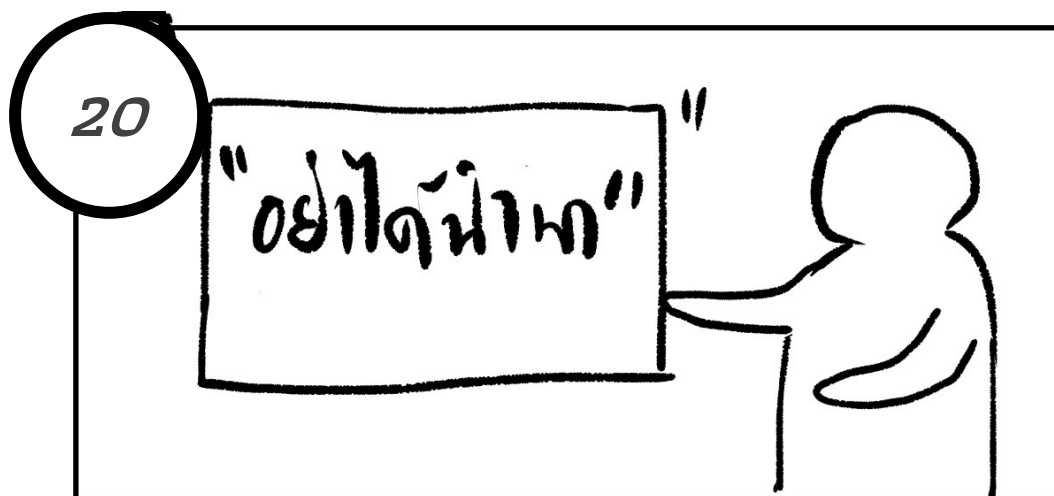
ทักษะที่ ๖ การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management):
รับมืออย่างชาญฉลาด มีความรอบคอบในการใช้งานทางอินเทอร์เน็ต โดยการบล็อกหรือปิดกั้น
มีจลาชีพที่จะมาทางออนไลน์ในทุกรูปแบบ และมีการรายงานไปยังผู้ปกครอง หรือผู้ที่มีหน้าที่ป้องกัน
ภัยคุกคามเหล่านี้โดยเร็ว แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๘

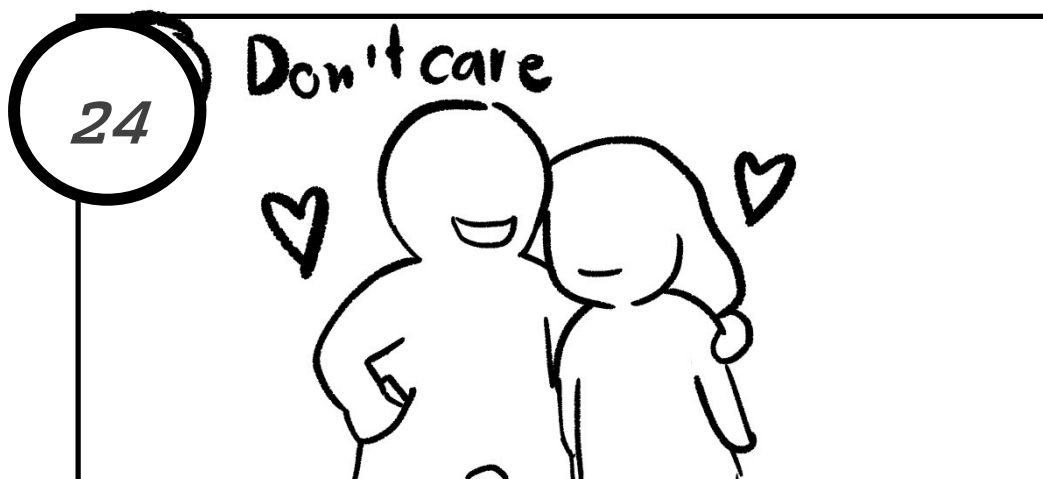
ตารางที่ ๔.๘ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“อย่าได้นำพา”	โลกแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ทุกคนสามารถมาติดต่อกับเราได้หมด และส่วนใหญ่จะเป็นคนที่ไม่รู้จักเรา และเราก็ไม่รู้จักพวกเขา ไม่มีความสัมพันธ์ใดๆต่อกัน ไม่รู้เรื่องราวใดๆของกันและกัน คอมเมนต์ต่างๆเกิดจากการคอมเมนต์ตามๆกันมา ขึ้นกับว่าคนกลุ่มแรกจะคอมเมนต์ไปในทิศทางไหน และข้อความที่คอมเมนต์ส่วนใหญ่ก็ออกมาจากทัศนคติความคิดของแต่ละคน ซึ่งมีข้อเท็จจริงน้อยมาก และคนเหล่านั้นไม่ได้มีความสำคัญกับชีวิตเราเลย บางคนแค่มาพิมพ์ทิ้งไว้แล้วก็ไม่ได้กลับมาสนใจกับคอมเมนต์นั้นอีกเลย วิธีการรับมือกับเรื่องนี้อย่างชาญฉลาดที่สุดคือ การไม่ไปตอบโต้ใดๆ หรือ ตอบโต้ให้น้อยที่สุด แล้วไม่นานเรื่องก็จะเงียบหายไป

เสียงพากย์: ทุกวันนี้ในโลกออนไลน์เต็มไปด้วยนักเลงคีย์บอร์ด ทางที่ดีเราไม่ควรนำพา หรือไม่ควรนำข้อความเหล่านั้นมาคิดมากจะดีกว่า มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๒







แผนภาพที่ ๔.๒๒ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์”

ทักษะที่ ๗ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking): ใช้วิจารณญาณ คือ ใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบระหว่างข้อมูลที่ถูกและผิด และตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูล เพื่อให้สามารถตัดสินใจได้อย่างรอบคอบมากขึ้น แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๙

ตารางที่ ๔.๙ แสดงตัวอย่างทักษะ “การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“คิดก่อนแชร์”	ยุคที่ทุกคนมีสื่ออยู่ในมือแบบนี้ ใครอยากจะโพสต์เรื่องราวอะไรก็ได้ ทำให้ในแต่ละวันมีข่าวสารและเรื่องราวมากมายบนโลกออนไลน์ ทั้งข่าวจริงและข่าวปลอม เรื่องมีประโยชน์และเรื่องไร้สาระ อาจส่งผลกระทบต่อผู้ที่หลงเชื่อทำให้เกิดอันตรายถึงชีวิตได้ ดังนั้น เมื่อเราเห็นข่าวอย่าเพิ่งเชื่อ อย่าเพิ่งแชร์ข้อมูลต่อโดยทันที แม้จะถูกส่งมาจากคนใกล้ชิดที่น่าเชื่อถือก็ตาม เพื่อที่เราจะไม่ตกเป็นเหยื่อข่าวปลอมและไม่เป็นผู้ปล่อยข่าวปลอมไปทำร้ายคนในสังคมเสียเอง

เสียงพากย์: การทำบุญ หรือการช่วยเหลือผู้อื่นเป็นสิ่งที่ดี แต่ก่อนที่จะเราจะทำบุญหรือแชร์เรื่องราวที่น่าสงสารนั้นออกไป เราควรศึกษาให้ดีกว่าก่อน ว่าชื่อนั้นเป็นความจริงหรือไม่ เพราะหากเป็นเท็จ แทนที่เราจะได้บุญกลับได้บาปแทน มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๓



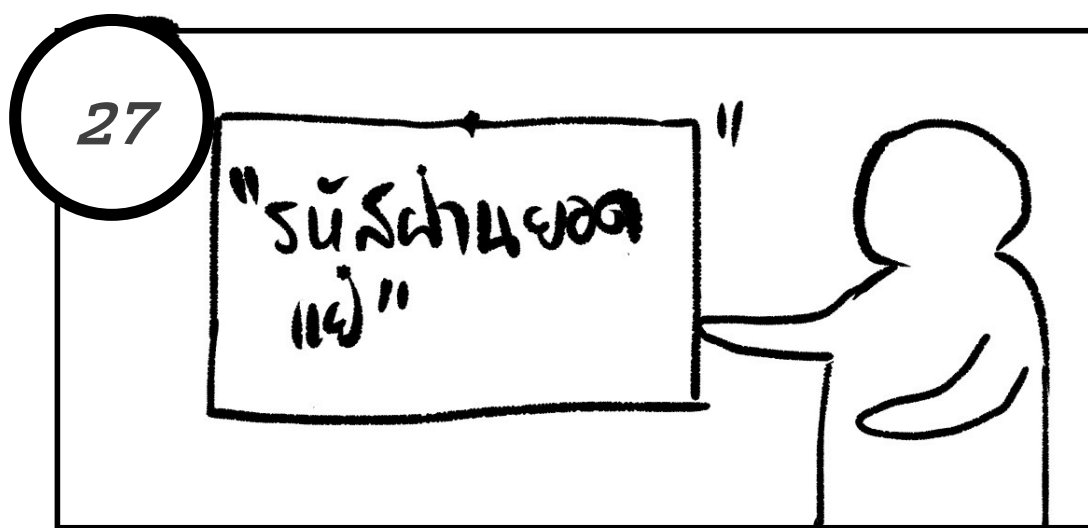
แผนภาพที่ ๔.๒๓ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ”

ทักษะที่ ๘ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management): ตระหนักเรื่องความปลอดภัย คือ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลของตนเองจากการถูกแฮกหรือโจมตีทางออนไลน์ได้ เช่น การตั้งรหัสผ่านที่ซับซ้อน และไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว อัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้อยู่อย่างสม่ำเสมอ แสดงตัวอย่างดังตารางที่ ๔.๑๐

ตารางที่ ๔.๑๐ แสดงตัวอย่างทักษะ “การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์”

ตัวอย่าง	คำอธิบาย
“รหัสผ่านยอดเยี่ยม”	ปัจจุบันนี้เรื่องการโจรกรรมข้อมูลบนโลกไซเบอร์โดยพวกแฮกเกอร์ (Hacker) มีให้เห็นมากขึ้นทุกวันในรูปแบบที่เรียกว่า ฟิชชิง (Phishing) ซึ่งก็มีอยู่หลากหลายวิธีการเช่น การทำเว็บไซต์ปลอม, การส่งอีเมลล์ปลอม, การใช้ไวรัสมัลแวร์ เป็นต้นยิ่งถ้าหากเราตั้งรหัสผ่านที่เดาง่าย เช่น “12345678” หรือ วันเดือนปีเกิด หรือ เบอร์โทรศัพท์ หรือรหัสที่เป็นตัวเลขที่อยู่รอบตัวเราที่คนอื่นสามารถเดาได้ง่าย และใช้รหัสเดิม ๆ กับทุกแอปพลิเคชัน หรือทุกธนาคาร ก็เป็นอันตรายมากเช่นกัน วิธีการตั้งรหัสผ่านที่ดี คือ ๑. ความยาวอย่างน้อย 8 ตัวอักษร ๒. มีการผสมกันระหว่างตัวอักษรพิมพ์เล็กและพิมพ์ใหญ่ ๓. มีตัวเลข (0-9) ๔. มีสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น &%\$#@!*

เสียงพากย์: ปัจจุบันเต็มไปด้วยมิจฉาชีพนานาชนิด ที่จ้องจะขโมยข้อมูลของเราเพื่อประสงค์ร้ายกับเรา โดยเฉพาะการขโมยเงินออกจากแอปพลิเคชันธนาคาร ดังนั้นการตั้งพาสเวิร์ดเราจึงควรตั้งพาสเวิร์ดที่ซับซ้อน ที่เดายาก และไม่ควรใช้พาสเวิร์ดที่เหมือนๆ กันด้วย มี Story board แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๔





แผนภาพที่ ๔.๒๔ Story board แสดงตัวอย่างทักษะพลเมืองดิจิทัลหัวข้อ “การรักษาความปลอดภัย
ของตนเองในโลกออนไลน์”

สรุปได้ว่า การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ได้องค์ความรู้ในรูปแบบของหลักสูตร e-learning จำนวน ๓ ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ ๑) ภาพรวมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในหัวข้อ “มาเป็นพลเมืองดิจิทัลกันเถอะ” ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง” ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น” แสดงดังแผนภาพที่ ๔.๒๕ - ๔.๒๗ ตามลำดับ



แผนภาพที่ ๔.๒๕ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ “มาเป็นพลเมืองดิจิทัลกันเถอะ”



แผนภาพที่ ๔.๒๖ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ มุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง”



แผนภาพที่ ๔.๒๗ แสดงหลักสูตร e-learning ชุดการเรียนรู้ มุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น”

๔.๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

หลังจากที่ผู้วิจัยจัดทำหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” แล้วเสร็จ ได้นำมาทดลองใช้จริงกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทั้งหมด ๒ ห้องเรียน จำนวน ๑๐๐ คน โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนผ่านหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้น และให้นักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนเรียน ที่มีเนื้อหาครอบคลุมความฉลาดทางดิจิทัล ๘ ด้าน ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม จำนวน ๘๐ ข้อ ใช้เวลา ๕๐ นาที จากนั้นผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นจำนวน ๒ ชุด ใช้เวลา ๓๐ นาที จากนั้นให้นักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนด้วยแบบประเมินชุดเดิมอีกครั้ง แล้วนำผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียนมาหาค่าสถิติ โดยมีรายละเอียดแสดงดังตารางที่ ๔.๑๑

ตารางที่ ๔.๑๑ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในแต่ละด้าน
เปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน

ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ส่วนต่างหลังเรียนก่อนเรียน
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
	(คน)	(%)	(คน)	(%)	
๑. อยู่กับความเป็นจริง					
ระดับความรู้สูง	๓	๓	๓๕	๓๕	+๓๒
ระดับความรู้ปานกลาง	๖๗	๖๗	๕๕	๕๕	-๑๒
ระดับความรู้ต่ำ	๓๐	๓๐	๑๐	๑๐	-๒๐
๒. คิดก่อนโพสต์					
ระดับความรู้สูง	๓	๓	๒๘	๒๘	+๒๕
ระดับความรู้ปานกลาง	๕๗	๕๗	๕๙	๕๙	+๒
ระดับความรู้ต่ำ	๔๐	๔๐	๑๓	๑๓	-๒๗
๓. ใช้ในทางสร้างสรรค์					
ระดับความรู้สูง	๑๓	๑๓	๓๔	๓๔	+๒๑
ระดับความรู้ปานกลาง	๕๔	๕๔	๕๙	๕๙	-๕
ระดับความรู้ต่ำ	๓๓	๓๓	๗	๗	-๒๖
๔. จัดสรรเวลาใช้หน้าจอ					
ระดับความรู้สูง	๑๐	๑๐	๒๒	๒๒	+๑๒
ระดับความรู้ปานกลาง	๕๕	๕๕	๕๘	๕๘	+๓
ระดับความรู้ต่ำ	๓๕	๓๕	๒๐	๒๐	-๑๕
๕. ระมัดระวังข้อมูลส่วนตัว					
ระดับความรู้สูง	๒	๒	๓๓	๓๓	+๓๑
ระดับความรู้ปานกลาง	๕๓	๕๓	๕๖	๕๖	+๓
ระดับความรู้ต่ำ	๔๕	๔๕	๑๑	๑๑	-๓๔
๖. รับมืออย่างชาญฉลาด					
ระดับความรู้สูง	๐	๐	๒๗	๒๗	+๒๗
ระดับความรู้ปานกลาง	๕๗	๕๗	๕๙	๕๙	+๒
ระดับความรู้ต่ำ	๔๓	๔๓	๑๔	๑๔	-๒๙

ตารางที่ ๔.๑๑ แสดงจำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในแต่ละด้าน
เปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน (ต่อ)

ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ส่วนต่างหลังเรียนก่อนเรียน
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	
	(คน)	(%)	(คน)	(%)	
๗. ใช้วิจารณ์ญาณ					
ระดับความรู้สูง	๐	๐	๒๕	๒๕	+๒๕
ระดับความรู้ปานกลาง	๓๕	๓๕	๕๕	๕๕	+๒๐
ระดับความรู้ต่ำ	๖๕	๖๕	๒๐	๒๐	-๔๕
๘. ตระหนักเรื่องความปลอดภัย					
ระดับความรู้สูง	๒	๒	๒๕	๒๕	+๒๓
ระดับความรู้ปานกลาง	๓๘	๓๘	๕๗	๕๗	+๑๙
ระดับความรู้ต่ำ	๖๐	๖๐	๑๘	๑๘	-๔๒

N = 100, เครื่องหมายลบ หมายถึง จำนวนคนที่ลดลง, เครื่องหมายบวก หมายถึง จำนวนคนที่เพิ่มขึ้น

จากตารางที่ ๔.๓ จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางดิจิทัลแต่ละด้านเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า หลังการเรียนรู้ผ่าน e-learning นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลเพิ่มขึ้นในทุกด้านดังนี้

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองเพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๓๒ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๒๗ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมเพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๒๑ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอเพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๑๕ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัวเพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๓๔ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์เพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๒๙ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพิ่มขึ้น
จนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๔๕ คน

นักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลก
ออนไลน์เพิ่มขึ้นจนสามารถเปลี่ยนระดับได้ จำนวน ๔๒ คน

ตารางที่ ๔.๑๒ แสดงค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัล ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความฉลาดทาง
ดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชน
ไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
๑. อยู่กับความเป็นจริง	๕.๗๐	๑.๗๔	ต่ำ	๗.๖๔	๑.๕๗	ปานกลาง
๒. คิดก่อนโพสต์	๔.๙๙	๒.๒๓	ต่ำ	๗.๐๑	๑.๗๒	ปานกลาง
๓. ใช้ในทางสร้างสรรค์	๕.๔๘	๒.๓๒	ต่ำ	๗.๖๔	๑.๕๓	ปานกลาง
๔. จัดสรรเวลาใช้หน้าจอ	๕.๓๑	๒.๒๔	ต่ำ	๗.๔๗	๑.๕๕	ปานกลาง
๕. ระมัดระวังข้อมูลส่วนตัว	๕.๑๓	๒.๑๒	ต่ำ	๗.๕๑	๑.๕๙	ปานกลาง
๖. รับมืออย่างชาญฉลาด	๕.๑๗	๒.๑๒	ต่ำ	๗.๔๘	๑.๕๔	ปานกลาง
๗. ใช้วิจารณญาณ	๔.๔๘	๒.๒๘	ต่ำ	๗.๑๐	๑.๗๑	ปานกลาง
๘. ตระหนักเรื่องความปลอดภัย	๔.๔๐	๑.๙๔	ต่ำ	๗.๓๕	๑.๖๑	ปานกลาง
ความฉลาดทางดิจิทัลรวม	๕.๐๘	๒.๑๒	ต่ำ	๗.๔๐	๑.๖๐	ปานกลาง

N = 100

จากตารางที่ ๔.๔ ค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัล ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย พบว่านักเรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย = ๗.๔๐, SD = ๑.๖๐) โดยทั้ง ๘ ทักษะมีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง คือ ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (ค่าเฉลี่ย = ๗.๖๔, SD = ๑.๕๗) ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไวบนโลกออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย = ๗.๐๑, SD = ๑.๗๒) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (ค่าเฉลี่ย = ๗.๖๔, SD = ๑.๕๓) ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ (ค่าเฉลี่ย = ๗.๔๗, SD = ๑.๕๕) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (ค่าเฉลี่ย = ๗.๕๑, SD = ๑.๕๙) ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย =

๗.๔๘, SD = ๑.๕๔) ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (ค่าเฉลี่ย = ๗.๑๐, SD = ๑.๗๑) และทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย = ๗.๓๕, SD = ๑.๖๑)

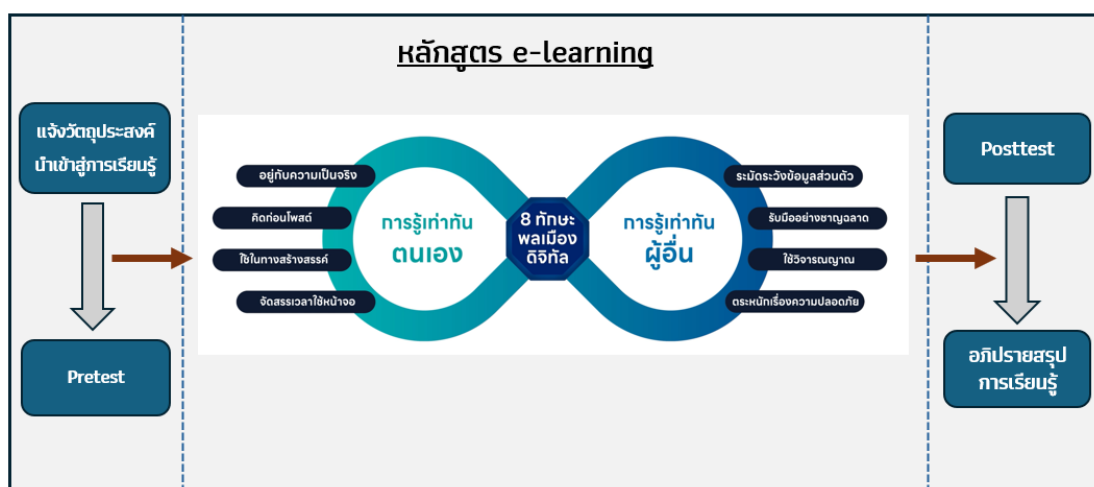
ตารางที่ ๔.๑๓ แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความฉลาดทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้หลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

ทักษะพลเมืองดิจิทัล	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	Sig
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่าเฉลี่ย	S.D.		
๑. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	๕.๗๐	๑.๗๔	๗.๖๔	๑.๕๗	๑๙.๗๔	.๐๐
๒. การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์	๔.๙๙	๒.๒๓	๗.๐๑	๑.๗๒	๒๑.๖๘	.๐๐
๓. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	๕.๔๘	๒.๓๒	๗.๖๔	๑.๕๓	๒๓.๘๒	.๐๐
๔. การจัดสรรเวลาหน้าจอ	๕.๓๑	๒.๒๔	๗.๔๗	๑.๕๕	๒๔.๑๑	.๐๐
๕. การรักษาข้อมูลส่วนตัว	๕.๑๓	๒.๑๒	๗.๕๑	๑.๕๙	๒๘.๓๙	.๐๐
๖. การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์	๕.๑๗	๒.๑๒	๗.๔๘	๑.๕๔	๓๓.๑๙	.๐๐
๗. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	๕.๗๐	๑.๗๔	๗.๑๐	๑.๗๑	๓๐.๘๑	.๐๐
๘. การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์	๔.๙๙	๒.๒๓	๗.๓๕	๑.๖๑	๒๕.๘๗	.๐๐

N = 100, ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

จากตารางที่ ๔.๕ ผลการเปรียบเทียบคะแนนความฉลาดทางดิจิทัล ก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย มีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนทั้ง ๘ ทักษะ ๒ มุมมอง (รู้เท่าทันตัวเอง รู้เท่าทันผู้อื่น) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๔.๔ องค์ความรู้ที่รับจากการวิจัย



แผนภาพที่ ๔.๒๘ องค์ความรู้ที่รับจากการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” พบองค์ความรู้ที่รับจากการวิจัย คือ กระบวนการการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ซึ่งเป็นกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวกการใช้ e-Learning เป็นสื่อที่เหมาะสมในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เนื้อหาที่น่าสนใจในลักษณะมัลติมีเดีย โดยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนและสื่อสารให้ผู้เรียนรับทราบก่อนการเรียนรู้ การออกแบบสื่อต้องทำให้น่าสนใจ จูงใจผู้เรียน มีเนื้อหาครบถ้วนมากพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้โดยง่ายในเวลาไม่นาน สร้างสรรค์เนื้อหาที่ตรงประเด็น ยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม รวมถึงการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง สีสนั้ แสงเงา ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับเนื้อหาได้ตลอดการเรียนรู้ ที่สำคัญควรมีการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นในเชิงสถิติอย่างเป็นรูปธรรม สุดท้ายต้องมีการอภิปรายอย่างมีส่วนร่วม เพื่อสรุปการเรียนรู้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ในส่วนของเนื้อหาหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ สามารถสังเคราะห์เนื้อหาได้เป็น ๓ ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ ๑) ภาพรวมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในหัวข้อ “มาเป็นพลเมืองดิจิทัลกันเถอะ” ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง” และ ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น” ซึ่งจากการทดลองใช้หลักสูตร e-learning ทั้ง ๓ ชุดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย มีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนทั้ง ๘ ทักษะ ๒ มุมมอง (รู้เท่าทันตัวเอง รู้เท่าทันผู้อื่น) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” มีวัตถุประสงค์ ๓ ประการดังนี้ ๑) เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ๒) เพื่อพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ๓) เพื่อทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา วิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และวิธีวิจัยวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) แบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น ๒ ระยะ โดยการวิจัยเชิงคุณภาพได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร และการสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) หลังจากนั้นทำการสังเคราะห์ สรุปแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา นำไปเป็นข้อมูลตั้งต้นสำหรับการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experiment Research) ทั้งในการสร้างแบบทดสอบก่อน-หลังการเรียนรู้ และการพัฒนาหลักสูตร e-learning สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบ ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ dependent

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น ๓ ส่วนคือ ส่วนที่ ๑ การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ ส่วนที่ ๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ส่วนที่ ๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

๕.๑.๑ การศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

จากการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่แบ่งเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการพัฒนาหลักสูตร e-learning, ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน, ผู้ทรงคุณวุฒิในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา จำนวน ๙ คน เพื่อให้ได้ทราบถึง ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็น

พลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการพัฒนาศักยภาพ การเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในสังคมวิถีใหม่ ซึ่งสรุปได้ดังต่อไปนี้

๑. ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน โดยเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวพ่อแม่ผู้ปกครองมีหน้าที่ดูแลให้ความรักความอบอุ่น ควบคุมการใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งคุณภาพและปริมาณการใช้ ที่สำคัญต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชนในบ้าน โรงเรียนเป็นสถาบันการศึกษาที่มีหน้าที่ดูแลเยาวชนต่อเนื่องจากครอบครัว มีหน้าที่พัฒนาหลักสูตรให้ ความรู้ ความเข้าใจ และใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน รวมถึงปัจจัยค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ศาสนาล้วนมีส่วนสำคัญและมีผลกระทบต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน ทั้งสิ้น

๒. ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการ รับรู้ เรียกอีกอย่างว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) ที่จะทำให้นักคนหนึ่ง สามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิต ดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต ในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ซึ่งก็คือทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล นั่นเอง พลเมืองดิจิทัล จึง หมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีความฉลาดทาง ดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพ ผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการ อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมี ๘ ทักษะสำคัญ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับ พลเมืองดิจิทัลทุกคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าทักษะ การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญมี ๘ ทักษะ ซึ่งผู้วิจัยนำ ๘ ทักษะนี้ มาเก็บประเด็นเพิ่มเติมจากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้ประเด็นเกี่ยวกับทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะ ดังนี้

๒.๑ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เป็นทักษะการสร้างและบริหารจัดการอัต ลักษณ์ที่ดีของตัวเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง สามารถสร้างภาพลักษณ์ในโลก ออนไลน์ของตนเองในแง่บวกทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ ภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง เช่น การสื่อสารโดยมีวิจารณญาณที่เหมาะสม มีอิสระในการแสดงออกและต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ รวมถึงภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์และโลกชีวิตจริงควรจะเป็นภาพเดียวกัน

๒.๒ ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือการมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เช่น การตั้งรหัสผ่านไม่ให้เข้าถึงได้โดยง่าย การเปลี่ยนรหัสผ่านหน้าจอสมาร์ตโฟนอยู่เสมอ แชรข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง ไม่แชร์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ ปฏิเสธแอปที่พยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวเมื่อใช้ไวไฟสาธารณะ และการรู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงต่างๆทางไซเบอร์ สามารถสรุปทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว

๒.๓ ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่เป็นอันตรายได้ โดยเฉพาะบนโลกออนไลน์ เมื่อได้รับข้อมูลควรเปรียบเทียบและตรวจสอบข้อมูลแหล่งที่มา และพิจารณาข้อมูลที่ได้รับจากแหล่งที่มีความเชื่อถือเป็นสิ่งสำคัญ คิดอย่างเป็นระบบ พิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การแบ่งปันข้อมูล, การเชื่อมโยงข้อมูลกับแนวโน้มทางสังคม, หรือความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่างๆ ก่อนที่จะตัดสินใจในการแชร์ข้อมูล, เข้าร่วมกิจกรรม, หรือส่งเสริมโพสต์ต่างๆ

๒.๔ ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก สามารถสร้างทักษะนี้ให้กับเยาวชนได้โดย ทำการวางแผนระหว่างผู้ปกครองและเยาวชนในการกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาหน้าจอ มีกฎ กติการ่วมกัน กำหนดกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาหน้าจอแบ่งเป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการเรียนเน้นสาระและประโยชน์ กับกิจกรรมผ่อนคลายเช่น การเล่นเกมส์ สามารถใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจัดการเวลาได้ นอกจากนั้นควรมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันนอกเหนือจากเวลาหน้าจอด้วย ที่สำคัญที่สุดคือให้เยาวชนได้รับรู้และเข้าใจถึงโทษจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป

๒.๕ ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) คือ การตั้งรับกับกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่วงละเมิดและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ การรับมือของเยาวชนเมื่อถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ ควรหยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือ

สื่อสาร ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อก จากรายชื่อผู้ติดต่อ รายงานให้ผู้ปกครองหรือครูที่ไวใจทราบ และต้องรายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ รักษาหลักฐานเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง เพื่อนำไปใช้ในกรณีจำเป็น

๒.๖ ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ การคำนึงถึงถึงความสำคัญของความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย เข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ สามารถบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ได้โดยตรวจสอบตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและบัญชีออนไลน์อื่นๆ ลบหรือซ่อนข้อมูลที่ไม่ต้องการออกจากโซเชียลมีเดียหรือแพลตฟอร์ม เพื่อลดข้อมูลที่ไม่จำเป็นที่มีใน Digital Footprints เปิดใช้การยืนยันสองขั้นตอนเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับบัญชี ตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการแบ่งปันข้อมูลหรือการกระทำอื่นๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจเกี่ยวกับนโยบายความเป็นส่วนตัวและข้อกำหนดการใช้งานของแพลตฟอร์มที่ใช้เพื่อให้รู้จักและสามารถปฏิบัติตามข้อกำหนดได้อย่างถูกต้อง

๒.๗ ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) คือ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ โดยจำเป็นต้องมีทักษะในการเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการป้องกันและตรวจจับความเสี่ยงทางไซเบอร์ รวมถึงวิธีการระงับโจมตีและการป้องกันเครื่องมือ ได้แก่ การใช้รหัสผ่านที่แข็งแรง ซับซ้อน และหลีกเลี่ยงการใช้รหัสที่เป็นที่รู้จัก และใช้รหัสผ่านที่ไม่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว ตรวจสอบและปรับแต่งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มอื่นๆ ปรับการตั้งค่าความปลอดภัยของอุปกรณ์ ระงับการโจมตีแบบเซฟิงไฟ (Phishing) ที่มักจะเข้ามาผ่านอีเมลหรือเว็บไซต์ปลอม ควรอัปเดตระบบปฏิบัติการและโปรแกรมที่ใช้อย่างสม่ำเสมอ ใช้งานเครือข่าย Virtual Private Network (VPN) เพื่อเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูล สิ่งสำคัญผู้ใช้สื่อออนไลน์ต้องรู้เท่าทันภัยเหล่านี้

๒.๘ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ การมีความเห็นอกเห็นใจ มีความรับผิดชอบ และมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แสดงออกโดยใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่นำลวงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล สื่อสารอย่างชัดเจนและสร้างความเข้าใจที่ดี คำนึงถึงความเป็นส่วนตัว รักษา

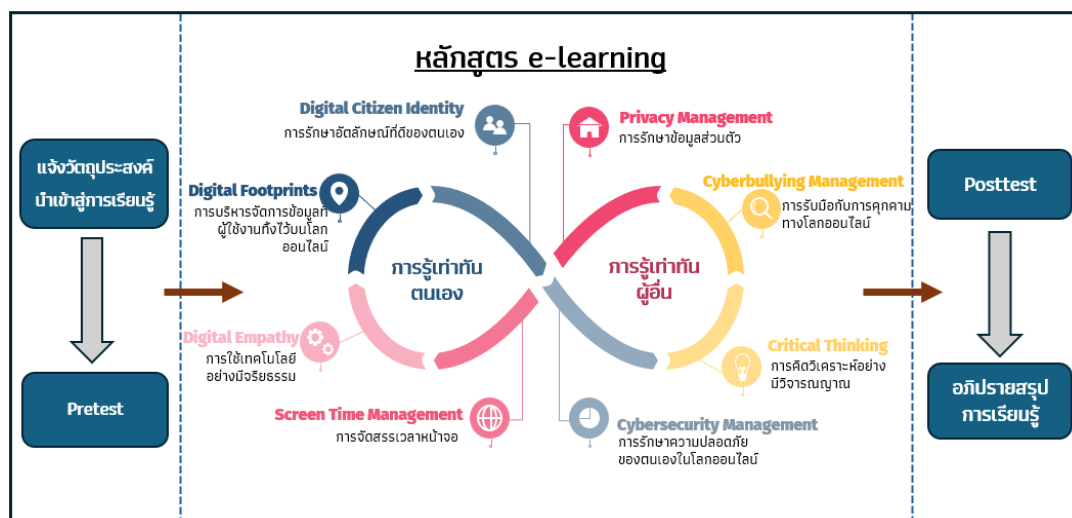
ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในการใช้ข้อมูลของตนเองและผู้อื่น ให้คำแนะนำ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และให้การช่วยเหลือกับผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยี สร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นกันเองและสร้างความเข้าใจต่อความหลากหลายของบุคคล ใช้คำพูดและท่าทีที่เหมาะสม สุภาพ ให้เกียรติผู้อื่นในโลกออนไลน์ และที่สำคัญต้องรู้เท่าทันตนเองที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

สรุปได้ว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ ๘ ประการ ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม นอกจากทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้ง ๘ แล้ว ยังต้องประกอบเข้ากับการรู้เท่าทัน ทั้งการรู้เท่าทันตนเองไม่ให้ไปทำร้ายผู้อื่น และการรู้เท่าทันผู้อื่นที่จะมาทำร้ายตนเอง

๓. การพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

การพัฒนาศักยภาพพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยควรออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง มีผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวก ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ควรนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอน โดย e-Learning เป็นสื่อที่เหมาะสมในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้เนื้อหาที่น่าสนใจในลักษณะมัลติมีเดีย โดยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนและสื่อสารให้ผู้เรียนรับทราบก่อนการเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนั้น ควรกำหนดกระบวนการในการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน การออกแบบสื่อต้องทำให้น่าสนใจ จูงใจผู้เรียน มีเนื้อหาครบถ้วนมากพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้โดยง่าย สร้างสรรค์เนื้อหาที่ตรงประเด็น ยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม ใกล้ตัวเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง สามารถพบเจอได้ด้วยตนเอง รวมถึงการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง สีสัน แสงเงา ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับเนื้อหาได้ตลอดการเรียนรู้ ที่สำคัญควรมีการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นในเชิงสถิติอย่างเป็นรูปธรรม สุดท้ายต้องมีการอภิปรายอย่างมีส่วนร่วม โดยผู้สอนสามารถกำหนดคำถามสำหรับการอภิปราย เพื่อสรุปการ

เรียนรู้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือไม่ สามารถสรุป กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ดังแผนภาพที่ ๕.๑



แผนภาพที่ ๕.๑ กระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

โดยสรุป สามารถตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ได้ว่า การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ จำแนกองค์ประกอบได้ดังนี้ 1) **สถาบันครอบครัว** การดูแลจากครอบครัวและความเป็นแบบอย่างที่ดีของพ่อแม่ผู้ปกครอง 2) **สถาบันการศึกษา** หลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การบ่มเพาะค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนาจากโรงเรียน 3) **การพัฒนา** ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ทักษะ คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งเว็บและโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม 4) **เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ** การพัฒนาสื่อเทคโนโลยี เช่น E-learning ที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้แนะแนวอำนวยความสะดวก ร่วมคิดวิเคราะห์ วิจัย และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

๕.๑.๒ การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

จากการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกในขั้นตอนที่ ๑ สามารถสรุปกระบวนการพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ดังแผนภาพที่ ๔.๙ ซึ่งใน

ขั้นตอนที่ ๒ จะเป็นการพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาสื่อ แบ่งหลักสูตร e-learning ออกเป็น ๓ ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ ๑) ความรู้ทั่วไปของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในมุมมองการรู้เท่าทันตนเอง และ ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในมุมมองการรู้เท่าทันผู้อื่น

ชุดการเรียนรู้ที่ ๑

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ๑) Introduction: พลเมืองดิจิทัลคืออะไร?
- ๒) Why: ทำไมเราต้องมีความรู้ด้านพลเมืองดิจิทัล?
- ๓) What: การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี คืออะไร?
- ๔) How: หากต้องการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องทำอย่างไร?

ชุดการเรียนรู้ที่ ๒ การรู้เท่าทันตัวเอง

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ๑) ทักษะที่ ๑ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเอง (Digital Citizen Identity)
- ๒) ทักษะที่ ๒ การบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)
- ๓) ทักษะที่ ๓ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)
- ๔) ทักษะที่ ๔ การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ชุดการเรียนรู้ที่ ๓ รู้เท่าทันผู้อื่น

เนื้อหาการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- ๑) ทักษะที่ ๕ การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)
- ๒) ทักษะที่ ๖ การรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)
- ๓) ทักษะที่ ๗ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
- ๔) ทักษะที่ ๘ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

สรุป การพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ได้องค์ความรู้ในรูปแบบของหลักสูตร e-learning จำนวน ๓ ชุดการเรียนรู้ ได้แก่ ๑) ภาพรวมการเป็นพลเมืองดิจิทัล ในหัวข้อ “มาเป็นพลเมืองดิจิทัลกันเถอะ” ๒) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันตนเอง” ๓) ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล มุมมอง “รู้เท่าทันผู้อื่น” สามารถแสดงภาพรวม ดังแผนภาพที่ ๕.๒



แผนภาพที่ ๕.๒ แสดงชุดการเรียนรู้ ของหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้น

๕.๑.๓ การทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

หลังจากที่ผู้วิจัยจัดทำหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” แล้วเสร็จ ได้นำมาทดลองใช้จริงกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทั้งหมด ๒ ห้องเรียน จำนวน ๑๐๐ คน โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเรียนผ่านหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้น และให้นักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนเรียน ที่มีเนื้อหาครอบคลุมความฉลาดทางดิจิทัล ๘ ด้าน ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดการเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งาน ทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม จำนวน ๘๐ ข้อ ใช้เวลา ๕๐ นาที จากนั้นผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นจำนวน ๓ ชุดการเรียนรู้ ใช้เวลา ๓๐ นาที จากนั้นให้นักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนด้วยแบบประเมินชุดเดิมอีกครั้ง แล้วทำการเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย มีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนทั้ง ๘ ทักษะ ๒ มุมมอง (รู้เท่าทันตัวเอง รู้เท่าทันผู้อื่น) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๕.๒ อภิปรายผลการวิจัย

ในการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายตามผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น และตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

๕.๒.๑ การอภิปรายการศึกษาการพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่

จากผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของสังคมไทยมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน โดยเริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัวพ่อแม่ผู้ปกครองมีหน้าที่ดูแลให้ความรักความอบอุ่น ควบคุมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งคุณภาพและปริมาณการใช้ ที่สำคัญต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชนในบ้าน โรงเรียนเป็นสถาบันการศึกษาที่มีหน้าที่ดูแลเยาวชนต่อเนื่องจากครอบครัว มีหน้าที่พัฒนาหลักสูตรให้ความรู้ ความเข้าใจ และใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน รวมถึงปัจจัยค่านิยมทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง ศาสนาล้วนมีส่วนสำคัญและมีผลกระทบต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนทั้งสิ้น ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิชาการของ กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑” ผลการศึกษา พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นทักษะสำคัญแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถแบ่งเป็น ๓ คุณลักษณะใหญ่ ดังนี้ ๑) มีมารยาทในการใช้งานดิจิทัล ๒) มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัล และ ๓) สร้างนวัตกรรมดิจิทัล การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ มีแนวทาง ดังนี้ ๑) พัฒนาหลักสูตรพลเมืองดิจิทัล จัดทำหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนบูรณาการเข้าไปในการเรียนรู้ของสาระวิชาต่างๆ จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ดียิ่งขึ้น และมีการนำไปใช้ในชีวิตจริง ๒) พัฒนาผู้บริหารและครู ให้มีความรู้ ทักษะ ความสามารถเชิงบูรณาการ มีความรู้ความสามารถเชิงลึกในการแก้ปัญหา สร้างครุต้นแบบในการพัฒนาวิชาชีพครู สร้างชุมชนการเรียนรู้ระหว่างครูที่ปฏิบัติในวิชาชีพเดียวกัน ๓) พัฒนาด้านทรัพยากรและแหล่งเรียนรู้ สนับสนุนและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนด้วยกระบวนการดิจิทัล โดยเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชน สร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี มีเครื่องมือและแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ^๑ และสอดคล้องกับการศึกษาของ กุลชาติ พันธุ์วรกุล และ เมษา นวลศรี ได้ทำการศึกษาเรื่อง “เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง” ผลการศึกษา พบว่า เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงวัยที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในยุคที่มีการขับเคลื่อนด้านเทคโนโลยี สารสนเทศอย่างไม่หยุดนิ่ง เด็กวัยนี้จึงจำเป็นต้องมีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อสร้างโอกาสสำคัญในการเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการรั

^๑กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑, วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ, ปีที่ ๓๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๔): ๑๕๑ - ๑๖๓.

ูท่าท้นสื่อภายใต้มิติแห่งความหลากหลายด้านสื่อเทคโนโลยีซึ่งบทความฉบับนี้ได้นำเสนอองค์ประกอบเกี่ยวกับสภาพการณ์ในปัจจุบันของการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กไทย คุณค่าของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีต่อเด็กปฐมวัย ปัจจัยและความเสี่ยงในยุคดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัย รวมถึงการสร้างโอกาสให้แก่เด็กปฐมวัยสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล โดยมีครูและผู้ปกครองเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพ ผ่านบทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดี มีความสามารถในการคัดกรองสื่อที่มีคุณภาพ และมีทักษะในการประสานความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพื่อลดความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นกับตัวเด็กพัฒนาไปสู่การเกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือที่เรียกว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล”^๒ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิร มนัสสนิธ จักรพันธ์ ชัยทัศน์ พูลสุข หิงคานนท์ และกฤษฎณา อิดใจ ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยกรณีศึกษา: เยาวชนในจังหวัดเชียงราย ผลการวิจัย พบว่า องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนจังหวัดเชียงราย ประกอบด้วย ๖ องค์ประกอบ ได้แก่ ๑) ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับสื่อ ๒) การรับสารอย่างมีวิจารณญาณ ๓) การเลือกเปิดรับสาร ๔) อิทธิพลจากผู้ปกครอง ๕) ความตระหนักตัวตนในขณะใช้สื่อ และ ๖) การมีส่วนร่วมกับสังคมในการรับสาร ตอนที่ ๒ ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่า คำนำหนักขององค์ประกอบใหม่ ทั้ง ๖ องค์ประกอบมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ แสดงว่า องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนจังหวัดเชียงรายมีความตรงเชิงโครงสร้าง^๓ นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับการศึกษาของ พักตร์วิภา โพธิ์ศรี ได้ศึกษาเรื่อง บทบาทการศึกษาต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า การศึกษามีบทบาทต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย ๓ มิติ คือ มิติที่ ๑ ด้านการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น ประกอบด้วย ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณ ด้านการเข้าถึงและสิทธิที่เท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านกฎหมายและการละเมิดสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต มิติที่ ๒ ด้านความรู้ ประกอบด้วยด้านความรู้และทักษะในการสื่อสาร ด้านการรู้เท่าทันสื่อเพื่อเรียนรู้ถ่ายทอดและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีด้านความรู้ในเชิงพาณิชย์เพื่อการติดต่อซื้อขายออนไลน์ตามกติกา มิติที่ ๓ ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความ

^๒กุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี, “เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง”, วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ปีที่ ๔๗ ฉบับเพิ่มเติม ๒ (ตุลาคม - ธันวาคม ๒๕๖๒): ๑-๒๓.

^๓วชิร มนัสสนิธ จักรพันธ์ ชัยทัศน์ พูลสุข หิงคานนท์ และ กฤษฎณา อิดใจ, “การวิเคราะห์องค์ประกอบการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยกรณีศึกษา: เยาวชนในจังหวัดเชียงราย”, Humanities, Social Sciences and arts, Silpakorn University, Volume ๑๒ Number ๖ (November – December ๒๐๑๙): ๒๗๙ – ๒๘๙.

ปลอดภัย ประกอบด้วย ด้านความถูกต้องและความรับผิดชอบในการใช้ ด้านความปลอดภัยในการใช้ เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว ด้าน การดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกันผลกระทบจากโลกดิจิทัล^๔

และจากผลการวิจัย พบว่า ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ เรียกอีกอย่างว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ซึ่งก็คือทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั่นเอง พลเมืองดิจิทัล จึงหมายถึง สมาชิกบนโลกออนไลน์ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงต้องมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ การมีจริยธรรม การมีส่วนร่วม ความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น โดยมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ปฏิบัติและรักษาไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ เพื่อสร้างความสมดุลของการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมี ๘ ทักษะสำคัญ ที่ควรบ่มเพาะให้เกิดขึ้นกับพลเมืองดิจิทัลทุกคนในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญมี ๘ ทักษะ สอดคล้องกับการศึกษาของ สุวรรณ วิทย์, สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวัฒน์ ศรีเครือดง เรื่อง มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการศึกษา พบว่า พลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ต้องเรียนรู้ เข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็น อย่างมีความรับผิดชอบ สร้างสรรค์ และมีความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) ๘ ประการ ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ และทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และสิ่งสำคัญที่คอยกำกับให้การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพก่อประโยชน์ไม่ก่อโทษทั้งต่อตนเองและผู้อื่นนั้น คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอยู่บนหลักของเบญจศีล (ศีล ๕) เบญจธรรม (ธรรม ๕) ซึ่งการดำรงชีวิตให้อยู่ในศีลในธรรมนั้นย่อมทำให้ชีวิตมีความปกติสุข ปลอดภัย เปรียบเสมือนการมียานพาหนะที่มีสมรรถนะดีเยี่ยมและได้ขับขึ้นไปบนเส้นทางที่มีพื้นถนนราบเรียบ มีแสงสว่างเพียงพอ ย่อมทำให้ไปถึงจุดหมายได้รวดเร็วและปลอดภัยนั่นเอง^๕ และสอดคล้องกับการศึกษาของ สมศักดิ์ วาณิชยาภรณ์ ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลกับ

^๔ พัทธวิภา โพธิ์ศรี, บทบาทการศึกษาต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล, วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๑, หน้า ๑๕-๓๑.

^๕ สุวรรณ วิทย์, สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวัฒน์ ศรีเครือดง, “มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล”, Journal of MCU Humanities Review, Vol.๗ No.๒ (July – December ๒๐๒๑): ๓๓๙ – ๓๕๕.

การทำงานในยุคชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) พบว่า ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาองค์กรดิจิทัล (Digital Organization) ทั้งองค์การดิจิทัลภาครัฐหรือรัฐบาลดิจิทัล และองค์การดิจิทัลภาคเอกชน นอกจากนี้ยังพบว่าทักษะด้านดิจิทัล ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและความฉลาดทางดิจิทัลมีความสัมพันธ์เกี่ยวของกัน โดยการจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัลที่ประกอบด้วยทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูงหรือที่เรียกว่า “ความสามารถด้าน ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล” (Digital Literacy) ในฐานะพลเมืองที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคม การเรียนรู้และเข้าใจถึงสิทธิและ ความรับผิดชอบออนไลน์ย่อมเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี^๖

๕.๒.๒ การอภิปรายการพัฒนาหลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่”

จากผลการวิจัย พบว่าการพัฒนาศักยภาพพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยควรออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวทางการเรียนรู้ด้วยการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตนเอง มีผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะและอำนวยความสะดวก ผู้เรียนลงมือปฏิบัติหรือคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ควรนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนการสอน โดย e-Learning เป็นสื่อที่เหมาะสมในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้เนื้อหาที่น่าสนใจในลักษณะมัลติมีเดีย โดยต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนและสื่อสารให้ผู้เรียนรับทราบก่อนการเรียนอย่างชัดเจน นอกจากนั้น ควรกำหนดกระบวนการในการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน การออกแบบสื่อต้องทำให้น่าสนใจ จูงใจผู้เรียน มีเนื้อหาครบถ้วนมากพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้โดยง่าย สร้างสรรค์เนื้อหาที่ตรงประเด็น ยกตัวอย่างประกอบที่เหมาะสม ใกล้ตัวเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง สามารถพบเจอได้ด้วยตนเอง รวมถึงการใช้ตัวละครในการเล่าเรื่อง สีสัน แสงเงา ทุกอย่างล้วนเป็นองค์ประกอบที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้เรียนอยู่กับเนื้อหาได้ตลอดการเรียนรู้ ที่สำคัญควรมีการวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นในเชิงสถิติอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับการศึกษาของ อพัชชา ช่างขวัญยืน} รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และ เอี่ยมพร หลินเจริญ ได้ทำการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตของเยาวชนซึ่งถือว่าเป็นกำลังสำคัญของชาติเป็น อย่างมาก การแนะนำการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ และตระหนักถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) แก่เยาวชนจึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

^๖ สมศักดิ์ วานิชยาภรณ์, การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลกับการทำงานในยุคชีวิตวิถีใหม่ (New Normal), การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ ๑๓ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, วันที่ ๘-๙ กรกฎาคม ๒๕๖๔.

และเหมาะสม มีความรับผิดชอบและปลอดภัย ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยง ในโลกดิจิทัล มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้และปฏิบัติตามกฎหมายและทักษะการคิดขั้นสูง ดังนั้น จึงควรมีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เยาวชนผู้ที่จะเป็นชนรุ่นใหม่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ เพื่อให้ตระหนักถึงการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม การใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และไม่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งผู้เขียนได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ ๓ ขั้นตอนใหญ่ และ ๖ ขั้นตอนย่อย คือ ๑) การเตรียมความพร้อม ๒) การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๒.๑) การนำเข้าสู่บทเรียน ๒.๒) การนำเสนอสถานการณ์ ๒.๓) การศึกษาค้นคว้า ๒.๔) การวิเคราะห์ ๒.๕) การสร้างองค์ความรู้ ๒.๖) การสะท้อนคิด และ ๓) การสรุป^๗ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชูจิต ขายทวีป, พิศณี พรหมเทพ และธนัชฐา สมัย ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ผลการวิจัยพบว่า ๑) ระดับทักษะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยตามลำดับดังนี้ ด้านการเคารพตนเอง/คนอื่นด้านการให้ความรู้ตนเอง/เชื่อมต่อกับคนอื่นและ ด้านการป้องกันตนเอง/คนอื่น ๒) ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน ๒ ปัจจัยได้แก่ ทักษะคิดต่ออินเทอร์เน็ต และประสิทธิภาพการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีอำนาจในการพยากรณ์ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ ๖๔.๐๐ และ ๓) ข้อเสนอแนะการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ควรเพิ่มความเร็วอินเทอร์เน็ตให้เร็วขึ้น จำนวน ๖๙ คน ควรผลิตสื่อ ใช้สื่อและการเผยแพร่สื่ออย่างรอบคอบไม่ให้เกิดการผิดกฎหมาย จำนวน ๔๗ คน และควรจัดโครงการอบรมผลิตสื่อ การใช้สื่อบนสังคมออนไลน์ การเผยแพร่สื่อที่รับผิดชอบต่อสังคม จำนวน ๓๕ คน^๘

๕.๒.๓ การอภิปรายการทดลองใช้หลักสูตร e-learning “พัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า จากที่ให้ให้นักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนเรียน ที่มีเนื้อหาครอบคลุมความฉลาดทางดิจิทัล ๘ ด้าน ได้แก่ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของ

^๗อพัชชา ช้างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอี่ยมพร หลินเจริญ, “การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล”, วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๓ (กรกฎาคม - กันยายน ๒๕๖๔), ๔๕๒ - ๔๖๕.

^๘ชูจิต ขายทวีป, พิศณี พรหมเทพ และธนัชฐา สมัย, “ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาเอกชน”, *Sisaket Rajabhat University Journal*, Vol.๑๖No.๓ (September–December ๒๐๒๒): ๑๔๗ – ๑๖๐.

ตนเอง การรักษาข้อมูลส่วนตัว การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม จำนวน ๘๐ ข้อ ใช้เวลา ๕๐ นาที จากนั้นผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นจำนวน ๓ ชุดการเรียนรู้ ใช้เวลา ๓๐ นาที จากนั้นให้นักเรียนทำแบบประเมินนักเรียนทำแบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนด้วยแบบประเมินชุดเดิมอีกครั้ง แล้วทำการเปรียบเทียบผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย มีความฉลาดทางดิจิทัลหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนทั้ง ๘ ทักษะ ๒ มุมมอง (รู้เท่าทันตัวเอง รู้เท่าทันผู้อื่น) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ สอดคล้องกับงานวิจัยของ **อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ** ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า ๑) ระบบการประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพในระดับมากที่สุด ๒) ผลการใช้ระบบของนักเรียน พบว่า ร้อยละ ๗๓ ของนักเรียนที่ทำแบบประเมินด้วยระบบอยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้ต่ำ ร้อยละ ๒๕ อยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้ปานกลาง และร้อยละ ๒ อยู่ในเกณฑ์ระดับความรู้สูง และ ๓) ความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลจากการศึกษาพบว่า ระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง เพื่อประเมินความรู้พลเมืองดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะ^๙ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ **ปิยะพงษ์ ธรรมรักษ์** ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง ผลการวิจัยพบว่า (๑) การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้ แบบไมโครเลิร์นนิ่ง มี ๖ องค์ประกอบ คือ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การวางแผนลำดับเนื้อหา การสอน การทำวิดีโอการสอนหรือแหล่งข้อมูลสืบค้น การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การทำกิจกรรมในห้องเรียน และการวัดประเมินผล (๒) ระดับความฉลาดทางดิจิทัลหลังการจัดการเรียนรู้ แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .๐๕^{๑๐} และสอดคล้องกับงานวิจัยของ

^๙อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ, “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”, *Journal of Information and Learning*, Volume ๓๔ Issue ๒ (May – August ๒๐๒๓): ๖๔-๗๖.

^{๑๐}ปิยะพงษ์ ธรรมรักษ์, “การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง”, *ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน*, (สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม: มหาวิทยาลัยศรีปทุม, ๒๕๖๓).

อุทิศ บำรุงชีพ พัทธวิภา โพธิ์ศรี และ มงคล ยงนุรัตน์ ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ผลการวิจัยพบว่า ๑) ระดับพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ โดยการบันทึกคะแนนจากแบบประเมินตามสภาพจริง ๓ ตัวชี้วัด ประกอบด้วย ทักษะที่ ๑ : การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะที่ ๒ : การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ และทักษะที่ ๓ : การป้องกันตนเองและผู้อื่นจำนวน ๔ ครั้ง ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับดีมากโดยสูงขึ้นทุกครั้งที่เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งแต่ละครั้งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ๒) ระดับความก้าวหน้าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและหลังเข้าร่วมนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีระดับคะแนนความก้าวหน้าสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕^{๑๑}

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำมาสรุปเป็นข้อเสนอแนะได้ดังต่อไปนี้

๕.๓.๑ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

๑) หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรมีการกำหนดนโยบายเพื่อผลักดันการจัดหลักสูตรพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่เยาวชนตั้งแต่ระดับประถมศึกษา โดยให้หน่วยงานที่รับผิดชอบทำหน้าที่กำกับ ควบคุมการจัดหลักสูตรให้เป็นไปตามมาตรฐาน

๒) ทบทวนและปรับปรุงหลักสูตรพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้อยู่ในปัจจุบันให้ทันสมัย โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการพัฒนาให้เหมาะสมกับเยาวชนแต่ละกลุ่ม และความกระจายให้ทั่วถึงกับสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ เนื่องจากทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นทักษะที่จำเป็นในปัจจุบัน

๕.๓.๒ ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

๑) จากผลการประเมินความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง ๘ ทักษะควรพิจารณาว่าทักษะใดยังมีระดับคะแนนต่ำ ควรดูแลอย่างใกล้ชิด หรือทักษะใดมีคะแนนสูงควรส่งเสริมผลักดัน นำมาจัดทำแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน

^{๑๑} อุทิศ บำรุงชีพ พัทธวิภา โพธิ์ศรี และ มงคล ยงนุรัตน์, การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ, วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๖๖, หน้า ๗๙ – ๙๔.

๒) โรงเรียน ครู และผู้ปกครอง ควรตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้โลกดิจิทัลออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เพื่อให้มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ ควรนำหลักสูตร e-learning ที่พัฒนาขึ้นไปสอดแทรกในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องเพื่อเสริมสร้างความรู้ให้กับผู้เรียน เนื่องจากใช้เวลาเรียนรู้ไม่นาน และได้คะแนนการพัฒนาเป็นที่น่าสนใจ

๕.๓.๓ ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑) ควรมีการศึกษาวิจัยกับเยาวชนเปรียบเทียบในแต่ละพื้นที่/ภูมิภาคเนื่องจากเยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล ยังเข้าถึงสื่อดิจิทัลและการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้น้อย อาจต้องการการพัฒนา รวมถึงสื่อที่ใช้ในการพัฒนาแตกต่างกันไปตามความเหมาะสม

๒) ควรออกแบบข้อคำถามหรือแบบวัดทักษะทางดิจิทัลขึ้นมาเอง เพื่อให้ข้อคำถามครอบคลุมพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีออนไลน์ในยุคปัจจุบัน และเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างในแต่ละพื้นที่

๓) ควรทำการศึกษาวิจัยการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

๑. ภาษาไทย

ก. ข้อมูลวิทยานิพนธ์

(๑) หนังสือ:

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. ๒๕๕๙.

จำรัส นวลนิ่ม. การศึกษากับการพัฒนาชุมชน. นครสวรรค์: ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์. ๒๕๔๐.

ณัฐพันธ์ เขจรนันท์. การจัดการทรัพยากรมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน). ๒๕๔๕.

นิสดารค์ เวชยานนท์. มิติใหม่ในการบริหารทุนมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: กราฟฟิกส์เต็มส์ จำกัด. ๒๕๕๑.

ปราชญ์ บุญยศรีโรจน์ และคณะ. การศึกษารูปแบบการส่งเสริมป้องกันปัญหาสุขภาพจิตในชุมชน. กรุงเทพมหานคร: กรมสุขภาพจิต. ๒๕๔๗.

พิพัฒน์ ก้องกิจกุล. ทุนมนุษย์. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอ็กซ์สเปอร์เน็ท จำกัด. ๒๕๔๙.

เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์. พัฒนาการมนุษย์. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ๒๕๕๐.

โยธิน ศันสนยุทธ์. จิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ. ๒๕๓๓.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์. ๒๕๕๖.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๓๘. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์. ๒๕๓๘.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. ๒๕๖๑.

สนอง วรอุไร. การพัฒนาศักยภาพตนเอง. กรุงเทพมหานคร: บริษัทชุมทองอุตสาหกรรมและการพิมพ์ จำกัด. ๒๕๕๕.

บรรณานุกรม (ต่อ)

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. **คุณภาพและคุณธรรมในการพัฒนาประเทศ**. กรุงเทพมหานคร: เจ้าพระยาการพิมพ์. ๒๕๓๒.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. **คู่มือครู การจัดกิจกรรมและสื่อเพื่อการพัฒนาจิตพิสัยในระบบการเรียนการสอน ระดับก่อนประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา. ๒๕๔๐.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. **สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๖๓**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. ๒๕๖๓.

สุชา จันทรเฒ. **จิตวิทยาทั่วไป**. พิมพ์ครั้งที่ ๖. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช. ๒๕๓๓.

โสภิตา วีรกุลเทวัญ. **เท่าทันสื่อ: อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. ๒๕๖๑.

(๒) คุชณินพนธ์/วิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์:

นภาพร สังข์กระแสน. “ผลการเตรียมมารดาเรื่องเพศศึกษาต่อความรู้เจตคติและการสอนเพศศึกษาบุตรสาววัยรุ่นตอนต้น”. **วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลครอบครัว**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ๒๕๕๖.

พิมพ์มล พลเวียง. “ศักยภาพและผลในการดำเนินงานพัฒนาระบบการบริหารงานของสถานสงเคราะห์เด็กในสังกัดกรมประชาสงเคราะห์”. **วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต**. คณะรัฐประศาสนศาสตร์: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๔๓.

เพชรน้อย ม่วงงาม. “ศักยภาพของชุมชน: กรณีการจัดตั้งหมู่บ้านปลอดภัย จังหวัดสุพรรณบุรี”. **วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต**. คณะรัฐประศาสนศาสตร์: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๓๙.

วินัส ศรีศักดิ์. “พฤติกรรมครอบครัวที่สัมพันธ์กับบุคลิกภาพทางอารมณ์ของวัยรุ่นในศูนย์บำบัดรักษายาเสพติดภาคเหนือ จังหวัดเชียงใหม่”. **วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ๒๕๔๕.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ปิยะพงษ์ ธรรมรักษ์. “การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียน สกลราชวิทยานุกูล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโคร เลิร์นนิ่ง”. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน. สห วิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม: มหาวิทยาลัยศรีปทุม, ๒๕๖๓.

(๓) รายงานการวิจัย:

ชัยยุทธ ปัญญสวัสดิ์สุทธิ์. “เสริมหลักสูตรเรื่อง ทฤษฎีการเจริญเติบโตแนวใหม่ พรหมแดนแห่งความรู้”. รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ๒๕๔๗.

(๔) บทความ:

กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ ๒๑. วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ. ปีที่ ๓๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๔): ๑๕๑ - ๑๖๓.

กุลชาติ พันธวรกุล และเมษา นวลศรี. “เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง”. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปีที่ ๔๗ ฉบับเพิ่มเติม ๒ (ตุลาคม - ธันวาคม ๒๕๖๒): ๑-๒๓.

ชูจิต ชายทวีป, พิศณี พรหมเทพ และธนัชฐา สมัย. “ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาใน สถาบันอุดมศึกษาเอกชน”. Sisaket Rajabhat University Journal. Vol.16No.3 (September–December 2022): 147 – 160.

ทิววรรณ สุวานิช และนฤมล พระใหญ่. “รูปแบบการบริหารการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร”. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ. ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ (๒๕๖๓): ๓๘-๔๗.

นฤมล สมัตถะ. “แนวทางการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน ชุมชนตำบลวังทรายพูน อำเภอวังทรายพูน จังหวัดพิจิตร”. สักทอง: วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ กำแพงเพชร. ปีที่ ๑๕ ฉบับที่ ๑ (๒๕๕๒): ๑๘๑-๑๙๙.

นิตยา วงศ์ใหญ่. “แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลเน็ตฟ”. Veridian E-Journal. มหาวิทยาลัย ศิลปากร. ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๐): ๑๖๓๐-๑๖๔๒.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พระครูสมุทรสงกรานต์ คำสุข. “แนวทางการพัฒนาศูนย์พัฒนาศักยภาพเยาวชนสตรีแกนนำบนพื้นที่สูง วัด
วิเวกนาราม ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่”. วารสารวิชาการเครือข่าย
บัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ. ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๙ (๒๕๕๘): ๒๐๙-๒๒๐.
- พระครูสุชีพพัชรมงค. “การพัฒนาศักยภาพของเยาวชนในจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยหลักพุทธธรรม”.
วารสาร มจร การพัฒนาสังคม. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๓ (กันยายน - ธันวาคม ๒๕๖๔): ๑๘๙ - ๒๐๕.
- พระณัฐพงษ์ ญาณเมธี (ไกรเทพ) และคณะ. “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนผ่านการอบรมค่ายคุณธรรม-
จริยธรรม กรณีศึกษา นักเรียนโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนคร นครศรีธรรมราช”. วารสารมหา
จุฬานาคร ทรรศน์. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๘ (๒๕๖๒): ๔๐๙๕-๔๑๐๕.
- พระมหาจักรพันธ์ จุกกวโร (นะวะแก้ว). “แนวทางการพัฒนาศักยภาพและโอกาสทางการศึกษาของ
เยาวชน บนพื้นที่สูงในจังหวัดตาก”. วารสารปัญญาปณิธาน. ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๓):
๑๑๙-๑๓๑.
- พัทตร์วิภา โพธิ์ศรี. “บทบาทการศึกษาต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล”. วารสารการศึกษาและ
การพัฒนาสังคม. ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๑): ๑๕-๓๑.
- พัชรพล มีทรัพย์. “รูปแบบการพัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของ
นักเรียนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน”. วารสารราชพฤกษ์. ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๒
(พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๕): ๑๒๔-๑๓๘.
- ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส. “ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง”. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา. ปีที่ ๑๒ ฉบับ
ที่ ๔ (๒๕๖๐): ๒๐๕-๒๑๙.
- มีชัย สายอร่าม. “การพัฒนาในมิติทางสังคมศาสตร์”. วารสารสีมาจารย์. ปีที่ ๑๒ ฉบับที่ ๒๓
(พฤศจิกายน ๒๕๔๐ - มีนาคม ๒๕๔๑): ๕๙-๗๐.
- รัชฎา อีสานอิสกุล. “การบริหารทรัพยากรมนุษย์ยุคใหม่”. ประชาชาติธุรกิจ. (๓ ธันวาคม ๒๕๕๐): ๓๙.
- ละเอียต ศิรน้อย. “การใช้มาตรประเมินค่าในการศึกษาวิจัยทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ การโรงแรม
และการท่องเที่ยว”. วารสารบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. ปีที่ ๘. เล่มที่ ๑๑๕
(มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๒): ๑๑๒ - ๑๒๖.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วัชรวิ มนัสสนิท จักรพันธ์ ชัยทัศน์ พูลสุข หิงคานนท์ และ กฤษณา อิตใจ. “การวิเคราะห์องค์ประกอบการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนไทยกรณีศึกษา: เยาวชนในจังหวัดเชียงราย”. *Humanities. Social Sciences and arts. Silpakorn University*. Volume 12 Number 6 (November – December 2019): 279 – 299.
- วาสนา แมนญาติ. “การพัฒนา รูปแบบการจัดการศึกษาของโรงเรียนเทศบาลบ้านหนองแขงเพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียน”. *วารสารชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพครู*. ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๕): ๑๑๕-๑๒๖.
- วิรัตน์ ทองแก้ว. “การพัฒนา ศักยภาพแบบผสมผสานของเยาวชนตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี”. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*. ปีที่ ๔๗ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๖๔): ๗๕ - ๘๔.
- วิวัฒน์ชัย บุญยศักดิ์. “ศักยภาพสำคัญอย่างไรต่อการท่องเที่ยว”. *จุลสารการท่องเที่ยว*. ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ (๒๕๓๒): ๒๕-๓๐.
- วิศาล ศรีมหาโร. “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย : กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี”. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*. ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน ๒๕๖๓): ๑๔๘ – ๑๖๕.
- วิศาล ศรีมหาโร. “ยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย: กรณีศึกษาเยาวชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี”. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*. ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๑ (๒๕๖๓): ๑๔๘-๑๖๕.
- สุรพงษ์ มาลี. “ส่องกระจกสะท้อนเงา: การเทียบเคียงมาตรฐานการบริหารทรัพยากรบุคคล”. *วารสารข้าราชการ*. ปีที่ ๕๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-กุมภาพันธ์ ๒๕๔๙): ๑๑-๑๗.
- สุวรรณี ไหว้. สุวัฒน์ รักขันโท และสิริวัฒน์ ศรีเครือดง. “มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล”. *Journal of MCU Humanities Review*. Vol.7 No.2 (July – December 2021): 339 – 355.
- อพัชชา ช้างขวัญยืน และคณะ. “การจัดการเรียนเชิงรุกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล”. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*. ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๓ (กรกฎาคม - กันยายน ๒๕๖๔): ๔๕๒-๔๖๕.

บรรณานุกรม (ต่อ)

อพัชชา ช่างขวัญยืน, รุจโรจน์ แก้วอุไร, วินัย วงษ์ไทย และเอี่ยมพร หลินเจริญ. “การจัดการเรียนเชิงรุก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล”. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ปีที่ ๒๓ ฉบับที่ ๓ (กรกฎาคม - กันยายน ๒๕๖๔). ๔๕๒ - ๔๖๕.

อภิรพี เศรษฐรักษ์ตันเจริญวงศ์. ศรีรัฐ รักดิตรณชิต. และญาณวุฒิ เศวตธิตกุล. “พฤติกรรมการใช้หน้าจอของเด็กไทยวัย ๐-๓ ปีในเขตกรุงเทพมหานคร”. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๒ (๒๕๖๑): ๖๐-๖๙.

อานนท์ บัวภา. “การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย กับการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทย”. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต. ปีที่ ๑๕ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๔): ๒๐๖-๒๓๔.

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”. *Journal of Information and Learning*. ปีที่ ๓๔ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๖๖): ๖๔-๗๖.

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”. *Journal of Information and Learning*. Volume 34. Issue 2. (May – August 2023): 64-76.

อุไรวรรณ ศรีไชยเลิศ. “การพัฒนาระบบประเมินความฉลาดทางดิจิทัลแบบออนไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม”. *Journal of Information and Learning*. Volume 34 Issue 2 (May – August 2023): 64-76.

(๕) สื่ออิเล็กทรอนิกส์:

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) คลังความรู้ SciMath. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08> (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).

ดรฤณ ไคร์ศรี. การพัฒนาศักยภาพ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://asapake.tripod.com/k9.htm>. [๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๖].

โรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย. แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๕ - ๒๕๖๘. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/Dnr2O> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สรานนท์ อินทนนท์. **ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)**. มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://cclickthailand.com/fact-sheet-ความฉลาดทางดิจิทัล-dq-digital-intelligence/> (๙ ธันวาคม ๒๕๖๖).
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา. **ข้อมูลสารสนเทศ ปีการศึกษา ๒๕๖๕**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://surl.li/kyetu> [๙ กันยายน ๒๕๖๖]
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา. **อำนาจหน้าที่ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://www.spmay.go.th/new_web/SPM_Authority.php [๙ กันยายน ๒๕๖๖]
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. **นโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๖๖**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.obec.go.th/> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. **แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/5djYO> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlan Oct2018.pdf (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).
- สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. **แผนยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕)**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://shorturl.asia/H3hA6> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).
- อยุธยาวิทยาลัย. **ประวัติโรงเรียน**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.ayw.ac.th/web/> (๑๕ ธันวาคม ๒๕๖๖).

บรรณานุกรม (ต่อ)

๒. ภาษาอังกฤษ

1. Secondary Sources

(I) Books:

Alvin Toffler. **Learning for Tomorrow: The Rold of the Future in Education**. New York: Random House. Incorporated. 1990.

Becker. G. S. Human capital: **A theoretical and empirical analysis. with special reference to education**. (3rd Edition). Chicago: The University of Chicago Press. 1994.

Gomez - Mejia. Luis R. Balkin David B. and Cardy Robert L. **Managing Human Resources**. (4th Edition). Canada: Pearson Education. 2004.

Gregory G. and Joseph C. Picken. **Beyond Productivity: How Leading Companies Achieve Superior Performance by Leveraging their Human Capital**. New York: American Management Association. 1999.

Leonard Nadler. **Developing Human Resources**. Houston: Gulf Publishing Company. 1970.

National Association for the Education of Young Children. **Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8**. Washington DC: Fred Rogers Canter for early learning and children's media. 2012.

Schultz. T. W. "Investment in human capital". **The Role of Education and of Research**. Vol.51 New York: The Free Press. 1971.

Steinberg L. **Adolescence**. (5th ed). New York: McGraw-Hill. 1999.

Swieringa & wierdsma. **Enterprise Information Systems VI**. The Netherland: Springer. 1992.

World Health Organization. **Global status report: Alcohol and young people**. Geneva: World Health Organization. 2001.

บรรณานุกรม (ต่อ)

(II) Articles:

- G. Roos and J. Roos. “Measuring your company’s intellectual performance”. **Long Range Planning**. Vol.3 (1997): 147-155.
- Kusnadi IH. & Hikmawan MD. Digital Cohesion in Era of Pandemic COVID-19 in Indonesia. **International Journal of Engineering Research and Technology** 2020; 13: 1775-1779.
- Leslie A. Weatherly. “Human Capital-The Illusive Asset Measuring and Managing Human Capital: A Strategic Imperative for HR”. **SHRM Research Quarterly**. (2003): 3.
- Moonsun Choi. A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. **Theory & Research in Social Education** 2016; 44: 565-607.
- P.N. Rastogi. “Sustaining Enterprise Competitiveness-is Human Capital the Answer?”. **Human Systems Management**. Vol.3 (2000): 193-203.
- Zimmerman. F. J., Christakis. D. A. & Meltzoff. A. N. “Television and DVD/ video viewing in children younger than 2 years”. **Arch Pediatr Adolesc Med**. 161(5). (2007): 473-479.

(III) Electronics:

- Buchanan. R. **How to help children build a positive presence online**. [Online]. source: <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/why-children-should-be-taught-to-build-a-positive-online-presence> (9 December 2023).
- Dqinstitute. **Digital Citizenship**. [Online]. source: <https://www.dqinstitute.org/dq-framework>. [23 November 2023].

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

หนังสือนำ

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอรังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๓๓๑๓๗๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน นายภูเบศร์ อุดมทรัพย์ หัวหน้างาน งานประเมินผลงานวิจัยและจัดการความรู้ (ROKS)
ฝ่ายแผนงบประมาณและประเมินผล (PBE) ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ
คอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธ
ศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถี
ใหม่” เลขที่สัญญา ๖. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่
ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ : ๐๙๖-๙๖๙๙๑๕๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอยางน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ดร.มาลีญา โชติสกุลรัตน์ อดีตผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนา
คุณภาพชีวิตและความมั่นคง สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธ
ศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถี
ใหม่” เลขที่สัญญา ๖. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มี ความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่
ขออนุญาตเข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

มาลีญา โชติสกุลรัตน์
ปัจจุบันในสำนักงาน

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ : ๐๙๖-๙๖๔๙๓๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ว.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน นายจักรพงษ์ คงมัลย์ Managing Director บริษัท มูนช็อต ดิจิตอล จำกัด
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ว. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะไบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ณัฐพงษ์ คงมัลย์

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ติดต่อ : ๐๙๖-๙๖๔๙๑๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๕๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๓ ตำบลลำไทร อำเภอรังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน นายโอฬาร กำจรไพศาล ผู้ประสานงานอาวุโส งานพัฒนาความผูกพันบุคลากร (EED)
ฝ่ายกลยุทธ์บุคคลและพัฒนาองค์กร (HROD) สวทช.
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ๖. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

โอฬาร กำจรไพศาล
ผู้ประสานงานอาวุโส

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ติดต่อ : ๐๙๖๖-๗๖๙๔๗๕๓๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ว.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๑๙๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน นางสาวสินีนารถ เทพบุญ ผู้ควบคุมการสร้างสรรค์เนื้อหาและผลิตสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง "การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่" เลขที่สัญญา ๖. ๐๑๓/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มี ความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ : ๐๙๖๖-๙๖๙๙๙๙๙๙

สินีนารถ เทพบุญ
(สินีนารถ เทพบุญ)
นางสาวสินีนารถ เทพบุญ
นางสาวสินีนารถ เทพบุญ

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอรังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๙๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ดร.อุธิษา ครุฑเสน อาจารย์ภาควิชาเทคนิศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ๖. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ติดต่อ : ๐๙๖๖-๙๖๙๙๑๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ว.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอวังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๙๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่ข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน นายนิราวุธ สกฤตแก้ว โปรดิวเซอร์และผู้กำกับอิสระ
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ว. ๐๓๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขออนุญาตเผยแพร่เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ : ๐๙๖๖-๗๖๙๙๑๙๕๓

อ.นิราวุธ สกฤตแก้ว
ติดต่อ ๗๖๙๙๑๙๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ว.๐๕๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ผศ.ดร.ชนทอง วัฒนประดิษฐ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรสันติศึกษา
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ว. ๐๑๑/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มี ความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ฉันได้อ่าน
แล้ว
๑๗.๐๕.๖๖

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ติดต่อ : ๐๙๖-๙๖๔๙๑๓๕๓

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๙๙



หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ
๙๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๓๓๑๙๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ผศ.ดร.สุวัฒน์ รักขันโท อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๑ ชุด

ด้วยกระผม อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ๖. ๐๓๙/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีจำเป็นต้องเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าไปดำเนินการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากท่าน หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความเอื้อเฟื้อทางวิชาการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ

ยินดีให้สัมภาษณ์

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ : ๐๙๐-๙๖๘๙๙๕๓

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์/ แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล



แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่



คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ใช้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” ซึ่งได้รับทุนจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับ

- 1) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (เยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น)
- 2) ทักษะ/ศักยภาพที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล พร้อมสถานการณ์ประกอบ
- 3) สื่อรูปแบบใดที่เหมาะสมต่อการให้ความรู้หรือพัฒนาเยาวชนกลุ่มนี้เกี่ยวกับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล

Output เนื้อหาสาระที่ได้จากการสัมภาษณ์นี้จะถูกนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการจัดทำสื่อเพื่อนำไปทดลองใช้จริงกับเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

ข้อคำถามในการสัมภาษณ์ แบ่งเป็น ๒ ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วัน/เดือน/ปี ที่ให้สัมภาษณ์เวลา.....น.

ชื่อ นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

หน่วยงาน.....

ตอนที่ ๒ การเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย

๒.๑ ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (ตอบตามความคิดเห็นส่วนตัว)

- ๑) ท่านคิดว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (อธิบาย) (เช่น ระบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน การสนับสนุนของครอบครัว สิ่งแวดล้อม เป็นต้น)

นิยาม พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) คือ พลเมืองที่เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการ กำกับตนเองได้ รวมถึงรู้เท่าทันและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย

- ปัจจัยที่ส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัล

.....

.....

.....

- ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

.....

.....

.....

๒.๒ ศักยภาพ/ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัล

- ๑) จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าทักษะสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 8 ทักษะ ท่านคิดว่าทักษะใดเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นลำดับต้นๆ (เลือกได้มากกว่า 1 ทักษะ) และยกตัวอย่างสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะนั้นๆ อย่างเป็นรูปธรรม (เฉพาะผู้เชี่ยวชาญด้านพลเมืองดิจิทัล)

- ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

นิยาม ความสามารถในการสร้างและจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในสื่อโซเชียลในเชิงบวกภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง รับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการผิดกฎหมายละเมิดจริยธรรม

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

นิยาม รักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของตนเองและผู้อื่นได้ เพื่อความปลอดภัยทางข้อมูล

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

นิยาม สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ โดยใช้วิจารณญาณและการตรวจสอบที่ถูกต้อง เช่น ภาพตัดต่อต่างๆ

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

นิยาม สามารถบริหารเวลาและควบคุมตนเองในโลกออนไลน์กับในชีวิตจริงได้อย่างสมดุล

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

นิยาม มีความสามารถในการรับมือ ป้องกัน และมีภูมิคุ้มกันกับการข่มขู่บนโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสม ไม่ใช้อารมณ์

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

นิยาม สามารถในการคิด เข้าใจความเป็นไปในโลกดิจิทัลว่าจะทิ้งร่องรอยและประวัติไว้เสมอ ซึ่งอาจส่งผลต่อในอนาคตและการใช้ชีวิต

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

นิยาม ความสามารถในการป้องกันการถูกโจรกรรมข้อมูลหรือถูกโจมตีในโลกออนไลน์ได้ เช่น การกำหนดรหัสผ่านต่างๆ ให้ปลอดภัย

.....

.....

.....

.....

- ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

นิยาม มีความเห็นอกเห็นใจ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในโลกออนไลน์ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

.....

.....

.....

.....

- ๒) นอกจาก 8 ทักษะข้างต้นแล้วการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีควรมีทักษะใดเพิ่มเติมหรือไม่ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

2.3 การพัฒนาศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (เฉพาะผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสำหรับเยาวชน)

- ๑) ท่านคิดว่าการพัฒนาทักษะ/ศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น) ควรใช้วิธีการพัฒนาด้วยรูปแบบ/ วิธีการใดจึงจะได้ผลดี (อธิบาย)

.....

.....

.....

- ๒) การพัฒนาทักษะ/ศักยภาพการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย (ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น) ควรพัฒนาทั้ง 8 ทักษะข้างต้นไปพร้อมๆ กัน หรือควรเลือกพัฒนาบางทักษะที่เหมาะสมก่อน (ขอให้ช่วยเสนอแนะกระบวนการในการพัฒนา)

.....

.....

.....

.....

แบบประเมิน

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในสังคมวิถีใหม่

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๑. ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

- ก. ผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีความสามารถการรู้คิดขั้นสูงและมีวิจารณญาณในการใช้เทคโนโลยี
- ข. ผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีความสามารถหรือแนวทางในการปฏิบัติตนเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ
- ค. ผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีความสามารถในการบ่งบอกตัวตนเฉพาะว่าเป็นใครภายใต้บริบทและแนวปฏิบัติที่สังคมหยิบยื่นอำนาจให้
- ง. ผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลที่มีความสามารถในการระบุตัวตนผ่านเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อที่ ๒ ข้อใดคือความหมายของคำว่า “อัตลักษณ์”

- ก. สิ่งที่บ่งบอกตัวตนเฉพาะว่าเป็นใคร
- ข. การบ่งบอกตัวตนที่อยู่ในโลกไซเบอร์ว่าเป็นใคร
- ค. ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๓ ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองหมายถึงข้อใด

- ก. ความสามารถในการบริหารจัดการภาพลักษณ์ของตนเองอย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริง
- ข. คือ สิ่งที่บ่งบอกตัวตนเฉพาะว่าเป็นใครภายใต้บริบทและแนวปฏิบัติที่สังคมหยิบยื่นอำนาจให้
- ค. ทักษะในการรู้คิดขั้นสูงและมีวิจารณญาณ
- ง. ความสามารถหรือแนวทางในการปฏิบัติตนเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

ข้อที่ ๔ บุคคลในข้อใดมีทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

- ก. มะกรูดเป็นคนเรียบร้อยพูดจาน่าฟังทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและในสื่อโซเชียล
- ข. มะนาวเป็นคนอ่อนหวานแต่ชอบแชร์คลิปต่อยมยและแสดงคอมเมนต์หยาบคาย
- ค. มะพร้าวเป็นคนชอบพูดหยาบคายและชอบโพสต์เฟซบุ๊กด้วยถ้อยคำไม่สุภาพ
- ง. ส้มโอเป็นคนพูดจาไพเราะแต่มักชอบโพสต์นินทาคนอื่น

ข้อที่ ๕ ข้อใดเป็นการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ตนเองมากที่สุด

- ก. นักร้องกลุ่มนี้เสียงที่เด่นมาก ใครได้ยินก็จำได้ทันที
- ข. นางแบบคนนี้ใส่เสื้อผ้าไม่ซ้ำกันเลยสักวัน
- ค. ดาราคนนี้ชอบเล่นเป็นตัวตลก
- ง. คนนั้นเลี้ยงแมวจรสีส้ม

ข้อที่ ๖ การเข้าไปติดตามผลงานของบุคคลที่มีชื่อเสียงที่ตนเองชื่นชอบ เป็นบทบาทของโซเซียลมีเดียกับการสร้างอัตลักษณ์ในข้อใด

- ก. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการค้นหาวัตถุดิบของอัตลักษณ์
- ข. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการเป็นพื้นที่แสดงออกทางอัตลักษณ์
- ค. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการเป็นช่องทางทดสอบอัตลักษณ์
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๗ มะขามโพสต์ภาพลงบนเฟซบุ๊กแล้วได้รับการกดไลค์เป็นจำนวนมากแสดงว่ามะขามได้รับบทบาทของโซเซียลมีเดียกับการสร้างอัตลักษณ์ในข้อใด

- ก. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการค้นหาวัตถุดิบของอัตลักษณ์
- ข. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการเป็นพื้นที่แสดงออกทางอัตลักษณ์
- ค. บทบาทของโซเซียลมีเดียในการเป็นช่องทางทดสอบอัตลักษณ์
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๘ มะม่วงดูแลตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจให้ห่างไกลความเสี่ยงของโรคร้ายที่เกิดจากเทคโนโลยีแสดงว่ามะม่วงปฏิบัติตามการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองในข้อใด

- ก. การป้องกันตนเอง
- ข. การนับถือตนเอง
- ค. การเรียนรู้พัฒนา
- ง. การสื่อสารกับผู้อื่น

อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 9-10 แก้วถูกผู้ไม่หวังดีแฮกช่องทางโซเซียลมีเดียส่วนตัวแก้วจึงไปแจ้งความ แล้วต่อมาจึงรู้ว่าคนที่แฮกช่องทางโซเซียลมีเดียของแก้วคือกล้าที่เป็นเพื่อนสนิทกัน กล้าสารภาพว่าที่ทำไปเพราะต้องการนำไปขายบนเว็บเถื่อน แม้จะทราบถึงสาเหตุการทำให้แล้วแต่แก้วก็ไม่ถอนแจ้งความเพราะต้องการทำให้กล้ารู้ว่าไม่ควรทำแบบนี้อีก

ข้อที่ ๙ จากข้อความข้างต้นแก้วปฏิบัติตนในข้อใด

- ก. การป้องกันตนเอง
- ข. การนับถือตนเอง
- ค. การเรียนรู้พัฒนา
- ง. การสื่อสารกับผู้อื่น

ข้อที่ ๑๐ จากข้อความข้างต้นแก้วเหมาะสมหรือไม่

- ก. เหมาะสม เพราะแก้วทำเพื่อปกป้องตนเองจากการคุกคามทางไซเบอร์
- ข. ไม่เหมาะสม เพราะแก้วทำรุนแรงเกินไป
- ค. เหมาะสม เพราะกล้าจะทำได้ไม่ทำอีก
- ง. ไม่เหมาะสม เพราะกล้าคือเพื่อนสนิทควรจะถนอมแจ้งความ

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| ๑. ข | ๒. ง | ๓. ก | ๔. ก | ๕. ก |
| ๖. ข | ๗. ค | ๘. ก | ๙. ก | ๑๐. ก |

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๒. การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือความหมายของ Digital Footprint

- ก. ร่องรอยดิจิทัล
- ข. รอยเท้าดิจิทัล
- ค. ดิจิทัลรอยเท้า
- ง. ข้อ ก. และ ข. ถูก

ข้อที่ ๒ กิจกรรมในข้อใดเป็นร่องรอยดิจิทัล

- ก. อัปโหลดไฟล์งาน
- ข. โพสต์สเตตัสบนเฟซบุ๊ก
- ค. ค้นหาสิ่งต่าง ๆ ในโลกอินเทอร์เน็ต
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๓ ข้อใดไม่ใช่ ร่องรอยดิจิทัลที่ผู้ใช้งานเจตนาบันทึกไว้ในโลกออนไลน์

- ก. การซื้อสินค้าออนไลน์ของเรา
- ข. การกดไลค์ รีทวีต หรือแชร์
- ค. โพสต์ในอีเมลหรือในสื่อสังคมออนไลน์
- ง. ที่ตั้งสถานที่ที่เราเคยไป

ข้อที่ ๔ สมศรีทำการปักหมุดโลเคชันบน GPS การกระทำของสมศรีถือว่าเป็นร่องรอยดิจิทัลประเภทใด

- ก. ร่องรอยดิจิทัลที่ผู้ใช้งานไม่มีเจตนาบันทึกเอาไว้ในโลกออนไลน์
- ข. ร่องรอยดิจิทัลที่ผู้ใช้งานเจตนาบันทึกไว้ในโลกออนไลน์
- ค. ไม่ถือว่าเป็นร่องรอยดิจิทัล
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๕ การกรอกข้อมูลส่วนตัวลงในช่องว่างของหน้าเว็บไซต์แล้วไม่ต้องพิมพ์ใหม่ ถือเป็นประโยชน์ของร่องรอยดิจิทัลในข้อใด

- ก. ช่วยให้เราสะดวกและประหยัดเวลามากขึ้น
- ข. บอกข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกของผู้ใช้งานได้มากมาย
- ค. ร้านค้าอาจใช้รอยเท้าดิจิทัลเพื่อเสนอขายสินค้า
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๖ ข้อใดคือร่องรอยดิจิทัลที่ใช้ในการบ่งบอกบุคลิกภาพ

- ก. รูปภาพที่กดถูกใจ
- ข. โพสต์สเตตัสต่าง ๆ
- ค. เนื้อหาบนสื่อออนไลน์
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๗ ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของร่องรอยดิจิทัล

- ก. เพื่อปกป้องชื่อเสียงของผู้ใช้งาน
- ข. เพื่อช่วยตัดสินใจว่าควรจัดการข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอย่างไร
- ค. ช่วยให้เราสะดวกและประหยัดเวลามากขึ้น
- ง. เพื่อรักษาอิสรภาพและความเป็นส่วนตัว

ข้อที่ ๘ ข้อใดไม่ใช่ข้อควรปฏิบัติก่อนประทับร่องรอยดิจิทัล

- ก. ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งาน
- ข. ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือสื่อหน้าจอ

ค. รักษาอิสรภาพและความเป็นส่วนตัว

ง. ระมัดระวังการหลอกลวงให้กรอกข้อมูล

อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ 9-10 แก้วตาทำโทรศัพท์มือถือหาย แต่สามารถตามหาเจอและได้คืนที่ร้านอาหารแห่งหนึ่งใกล้บ้าน แต่เมื่อลองเข้าเช็คในช่องทางสนทนาออนไลน์กลับมีคนพิมพ์ข้อความขอยืมเงินกับญาติของตนเอง

ข้อที่ ๙ จากข้อความข้างต้น แก้วตาปฏิบัติตนในข้อใดถูกต้อง

ก. ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือสื่อหน้าจอ

ข. ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป

ค. ระมัดระวังในการเข้าใช้ WIFI

ง. ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งาน

ข้อที่ ๑๐ จากข้อความข้างต้น แก้วตาไม่ได้ปฏิบัติตามข้อควรปฏิบัติในข้อใด

ก. ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป

ข. ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือสื่อหน้าจอ

ค. ระมัดระวังในการเข้าใช้ WIFI

ง. ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งาน

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

๑. ง

๒. ง

๓. ก

๔. ข

๕. ก

๖. ง

๗. ค

๘. ค

๙. ก

๑๐. ก

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๓. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ข้อที่ ๑ มารยาททางอินเทอร์เน็ตคือข้อใด

ก. การให้เกียรติผู้อื่นบนโลกออนไลน์

ข. ธรรมเนียมในการปฏิบัติตนบนโลกออนไลน์

ค. การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๒ “มารยาททางอินเทอร์เน็ต” ที่เราควรปฏิบัติเมื่อมีผู้อื่นมาแสดงความคิดเห็น คือข้อใด

- ก. รับฟังความคิดเห็น
- ข. ตอบโต้กลับโดยทันที
- ค. พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- ง. ถูกทั้งข้อ ก. และ ค.

ข้อที่ ๓ สถานการณ์ในข้อใดเป็นการใช้สติในการแสดงความคิดเห็นก่อนจะโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูล

- ก. แต่งกวีโพสต์คลิปตลก ๆ ของเพื่อนลงในยูทูบ
- ข. โต้ตอบโพสต์ข้อความคำทอการทำงานของรัฐบาล
- ค. สไปร์ทรีทวีตข้อความที่ช่วยสนับสนุนการยุติการบูลลี่ของคนในสังคม
- ง. นำเห็นปลาโพสต์ภาพใส่ชุดบิกินีว่ายน้ำทะเลเลยไปแสดงความคิดเห็นได้ภาพว่า“มันหน้าจ้ง”

ข้อที่ ๔ โพสต์ข้อความว่าร้ายเปิดเผยความลับของผู้อื่นลงใน Facebook ถือว่าผิดมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก. ผิด เพราะเป็นการสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
- ข. ผิด เพราะเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดสิทธิผู้อื่น
- ค. ไม่ผิด เพราะไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร
- ง. ไม่ผิด เพราะถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล

ข้อที่ ๕ มารยาทที่พึงปฏิบัติร่วมกันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- ก. ขออนุญาตเจ้าของภาพก่อนนำภาพของผู้อื่นไปโพสต์
- ข. แสดงความคิดเห็นอย่างมีสติ
- ค. แชร์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์และเป็นจริง
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๖ จากสถานการณ์ใครมีมารยาทในการใช้เครือข่ายสังคม

- ก. เอลิซาเบธขายสินค้าให้กับผู้อื่น
- ข. บีแสดงความคิดเห็นได้ภาพของผู้อื่นในเชิงขำขัน
- ค. ซีตอบกับแชทที่มามีว่าตนโดยหลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์
- ง. ดีสมรอยแอบอ้างเป็นเพื่อนที่หน้าตาดีเพื่อคุยกับสาวที่ชอบ

ข้อที่ ๗ สถานการณ์ใดคือผลที่ตามมาจากการโพสต์โดยไม่คิด

- ก. บอลตัดต่อรูปของดารารจนเป็นเหตุให้ถูกจำคุก 3 ปี
- ข. แก้วโพสต์ว่าคนอื่นลงบนเฟซบุ๊กของตนจนเป็นเหตุที่ทำให้แก้วถูกทำร้าย

ค. เมเอภาพที่คนอื่นถ่ายมาโพสต์ลงบนเฟซบุ๊กของตนโดยในภาพที่โพสต์มีการอ้างแหล่งที่มาของภาพ

ง. ทั้งข้อ ก และ ข

ข้อที่ ๘ เมื่อเห็นเพื่อนของเราโพสต์ข้อความที่ไม่เหมาะสมควรทำอย่างไร

ก. ว่ากล่าวตักเตือน

ข. ไม่เกี่ยวกับเรา อยู่เฉยๆดีกว่า

ค. แจ้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ทราบหรือแนะนำให้ความรู้ตาม พรบ.คอมพิวเตอร์

ง. ถูกทั้งข้อ ข และ ค

ข้อที่ ๙ ข้อใดถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิส่วนตัว

ก. ผู้อื่นเข้ามาอ่านและดูรูปภาพบนเฟซบุ๊กเรา

ข. ผู้อื่นเข้ามาแสดงความคิดเห็นบนเฟซบุ๊กของเรา

ค. บริษัทที่เราทำงานอยู่นำภาพถ่ายหน้าบัตรประชาชนมาแสดงไว้ที่หน้าเฟซบุ๊กของบริษัท

ง. นำข้อมูลเลขที่บัญชีธนาคาร และเลขที่บัตรประชาชนของตนเองมาแสดงไว้ที่หน้าเฟซบุ๊กตนเอง

ข้อที่ ๑๐ ข้อใดไม่ถือเป็นการละเมิดจรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ก. การทำสำเนาซอฟต์แวร์เพื่อจำหน่าย

ข. การแอบเข้าไปอ่านข้อความของผู้อื่น

ค. การติดตั้งโปรแกรมไวรัสให้กับเครื่องผู้อื่น

ง. สนทนาออนไลน์กับชาวต่างชาติเป็นเวลานาน

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๓

๑. ง	๒. ง	๓. ค	๔. ข	๕. ง
๖. ค	๗. ง	๘. ง	๙. ค	๑๐. ง

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๔. การจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือเหตุผลในการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ

- ก. เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก
- ข. เพื่อให้ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป
- ค. เพื่อให้แบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๒ ในสมัยก่อนกิจกรรมในข้อใดมักเป็นที่นิยมขณะทานอาหารร่วมกันมากที่สุด

- ก. พูดคุยถึงเรื่องราวในวันนั้นของแต่ละคน
- ข. เล่นวิงโกล์
- ค. เล่นเกมกระดาน
- ง. เล่นพ่อแม่ลูก

ข้อที่ ๓ ข้อใดเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้หน้าจอด้านการศึกษา

- ก. การเล่นเกม
- ข. การใช้อุปกรณ์ออนไลน์สร้างคอมพิวเตอร์
- ค. การนั่งดูรายการสตีมมิ่ง
- ง. การนั่งดูวิดีโอการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์

ข้อที่ ๔ ข้อใดคือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้หน้าจอประเภทไม่มีการตอบโต้

- ก. การสนทนาผ่านโปรแกรมวิดีโอคอล
- ข. การเรียนวิชาต่าง ๆ ผ่านโปรแกรมในคอมพิวเตอร์
- ค. การเล่นเกม
- ง. การนอนดูโทรทัศน์

ข้อที่ ๕ ดูโทรทัศน์ได้หลังจากทำการบ้านเสร็จ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กในวัยใด

- ก. เด็กอายุ 1 ปีครึ่ง - 2 ปี
- ข. เด็กอายุ 2 - 5 ปี
- ค. เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี
- ง. เด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป

ข้อที่ ๖ ข้อใดไม่ใช่ผลเสียของการติตหน้าจอเป็นเวลานาน

- ก. ผลเสียต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ
- ข. ผลเสียในด้านสายตา
- ค. เกิดโรคอ้วน
- ง. ค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้น

ข้อที่ ๗ นายไฟ มีอาการปวดเมื่อยที่ไหล่ ขณะเล่นเกม ROV แสดงว่านายไฟได้รับผลเสียในข้อใด

- ก. ผลเสียต่อกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ
- ข. ผลเสียในด้านสายตา
- ค. ผลเสียด้านปัญหาด้านอารมณ์
- ง. ผลเสียด้านการนอนหลับ

ข้อที่ ๘ ข้อใดเป็นวิธีควบคุมการใช้งานหน้าจอเพื่อป้องกันไม่ให้เด็ก ๆ ร้องขอตลอดเวลา

- ก. กำหนดเวลาที่ชัดเจน
- ข. เลือกเวลาที่เหมาะสมในช่วงวัน
- ค. ควรงดการเล่นมือถือหรือแทปเล็ตในช่วงการรับประทานอาหาร
- ง. ฝึกให้เด็กเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ ก่อนเข้านอนด้วยตนเอง

ข้อที่ ๙ ปล่อยให้เด็กอยู่กับหน้าจอนานๆ เพราะคิดว่าเป็นวิธีที่จะทำให้เด็กอยู่นิ่ง และสงบลงได้ จะส่งผลกระทบในข้อใด

- ก. เสี่ยงเป็นออทิสติกเทียม
- ข. เสี่ยงเป็นโรคสมาธิสั้น
- ค. เสี่ยงเป็นโรคอ้วน
- ง. เสี่ยงมีปัญหาด้านสายตา

ข้อที่ ๑๐ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปส่งผลให้คุณภาพการนอนแย่งรวมถึงพัฒนาการสมอง
- ข. การใช้เวลาหน้าจอ ๔ ชั่วโมงต่อวันอาจส่งผลเสียต่อการเรียนของเด็ก
- ค. การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปจะทำให้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งหน้ากับสมาชิกในครอบครัวน้อยลง
- ง. การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปช่วยให้นอนหลับได้สนิทมากขึ้น

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๔

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| ๑. ง | ๒. ก | ๓. ง | ๔. ง | ๕. ง |
| ๖. ง | ๗. ก | ๘. ก | ๙. ก | ๑๐. ง |

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๕. การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือความหมายของความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

- ก. วิธีการจัดการข้อมูลหรือขึ้นส่วนอย่างไรโดยพิจารณาจากความสำคัญที่สัมพันธ์กัน
- ข. การแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
- ค. การเรียกเก็บข้อมูลจากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต
- ง. การประเมินผลการทำงานหรือความเห็นของนายจ้างต่อการทำงานของลูกจ้าง

ข้อที่ ๒ ข้อใดหมายถึงข้อมูลส่วนตัว

- ก. ข้อมูลของผู้อื่น
- ข. ข้อมูลของบริษัท
- ค. ข้อมูลที่เกี่ยวกับเราล้วนๆ
- ง. ข้อมูลของลูกค้า

ข้อที่ ๓ ข้อใดไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัว

- ก. ชื่อ-สกุล
- ข. เลขประจำตัวประชาชน
- ค. ประวัติการศึกษา
- ง. เลขทะเบียนบริษัท

ข้อที่ ๔ การกรอกข้อมูลวันเกิดในเฟสบุ๊กถือว่าเป็นข้อมูลที่เป็นข้อมูลบุคคลหรือไม่

- ก. เป็น เพราะวันเกิดเป็นข้อมูลส่วนบุคคล
- ข. ไม่เป็น เพราะวันเกิดไม่ใช่ข้อมูลส่วนบุคคล
- ค. เป็น เพราะวันเกิดเป็นข้อมูลอ่อนไหวของบุคคล
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๕ การถูกโจมตีหรือลักลอบโจรกรรมข้อมูลของผู้ใช้งาน ถือเป็นการสูญเสียความสำคัญในข้อใด

- ก. ความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล
- ข. การนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้โดยมิชอบ
- ค. ไม่ถือเป็นการสูญเสีย
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๖ กตตกลงให้ความยินยอมในการให้ข้อมูลเป็นการทำให้ข้อมูลหลุดหายจากที่ใด

- ก. จากแอปพลิเคชัน
- ข. จากการเจาะข้อมูล
- ค. จากผู้ใช้งาน
- ง. จากการถูกหลอกลวง

ข้อที่ ๗ ข้อใดไม่ใช่วิธีการปกป้องข้อมูลส่วนตัว

- ก. ใช้รหัสผ่านที่คาดเดายาก
- ข. แชรข้อมูลส่วนตัวด้วยความระมัดระวัง
- ค. ไม่ใช้ไวไฟสาธารณะกรอกข้อมูลส่วนตัว
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๘ สัมชา ตั้งรหัสผ่านในช่องทางโซเชียลมีเดียโดยการใช้ตัวเลข ตัวอักษร และตัวอักขระพิเศษ สัมชาปฏิบัติตามการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัวในข้อใด

- ก. ใช้รหัสผ่านที่คาดเดายาก
- ข. ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
- ค. รู้เท่าทันภัยคุกคามทางโลกไซเบอร์
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

อ่านข้อความแล้วตอบคำถามข้อที่ ๙ - ๑๐ ดวงใจทำสำเนาบัตรประชาชนหายแต่ไม่ยอมไปแจ้งความ ต่อมามีคนโทรมาหาดวงใจว่าดวงใจได้ไปกู้เงินจำนวน ๕๐,๐๐๐ บาท หากไม่หามาใช้คืนจะแจ้งความเอาผิดกับดวงใจ

ข้อที่ ๙ จากข้อความข้างต้นดวงใจควรไปทำสิ่งใดก่อนเมื่อรู้ว่าสำเนาบัตรประชาชนของตนหายเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหา

- ก. แจ้งความ
- ข. ทำบัตรประชาชนใหม่
- ค. คัดลอกสำเนาบัตรประชาชนใหม่

ง. ประกาศตามหาสำเนาบัตรประชาชน

ข้อที่ ๑๐ หลังจากวางสายสิ่งที่สนใจควรทำมากที่สุดคือข้อใด

- ก. แจ้งความเรื่องที่ตนไม่ได้กู้เงิน
- ข. โทรหาเพื่อนเพื่อบอกกล่าว
- ค. โทรกลับไปยืมเงินเพิ่มอีก ๕๐,๐๐๐ บาท
- ง. รีบหาเงินไปใช้คืน

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๕

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| ๑. ก | ๒. ค | ๓. ง | ๔. ก | ๕. ก |
| ๖. ก | ๗. ง | ๘. ก | ๙. ก | ๑๐. ก |

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๖. การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือความหมายของคำว่า “การคุกคามบนโลกออนไลน์”

- ก. การกลั่นแกล้ง หรือระรานผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ข. การหาความไม่ดีใส่ให้หรือกลั่นใส่ผู้อื่น
- ค. การถูกทำลายความมั่นใจ หรือถูกลดทอนคุณค่า
- ง. การยั่วยุ โหม หรือสร้างความอับอาย

ข้อที่ ๒ ข้อใดคือความหมายของ “การกลั่นแกล้ง” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔

- ก. การกลั่นแกล้ง หรือระรานผู้อื่น
- ข. การหาความไม่ดีใส่ให้, หาอุบายให้ร้ายโดยวิธีต่าง ๆ
- ค. การสร้างความหวาดกลัว พยายามยั่วยุ โหม
- ง. การทำร้าย ช่มชู้ ทำให้อับอาย

ข้อที่ ๓ ข้อใดไม่ใช่พฤติกรรมการคุกคามบนโลกออนไลน์

- ก. ช่มชู้ คุกคาม พุดจาให้ร้ายผ่านช่องทางการสนทนา
- ข. สร้างกลุ่มหรือการสร้างข่าวปลอมเพื่อโจมตี
- ค. แอบอ้างตัวตนเพื่อนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม
- ง. ปิดกั้นผู้เข้ามาระราน ไม่ให้เข้ามาได้อีก

ข้อที่ ๔ กรณีนางสาว เอ เป็นนักร้องนักแสดงที่เป็นเหยื่อการถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลจากแฟนคลับ เนื่องจากโครงสร้าง ส่วนสูงและองค์ประกอบที่แตกต่างของเธอทำให้เธอกลายเป็นเป้าและถูกวิพากษ์วิจารณ์จนเป็นเหตุให้เกิดเหตุการณ์สูญเสีย จากกรณีตัวอย่างเป็นพฤติกรรมการคุกคามบนโลกออนไลน์ในข้อใด

- ก. การสร้างกลุ่มหรือการสร้างข่าวปลอมเพื่อโจมตี
- ข. การทำให้อับอายหรือเสื่อมเสียเกียรติ
- ค. การแอบอ้างตัวตน เพื่อนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม
- ง. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัว

ข้อที่ ๕ สถานการณ์ในข้อใดไม่ใช้การคุกคามบนโลกออนไลน์

- ก. เด็กหญิงเอ ถูก เด็กหญิงบีข่มขู่ทำร้ายร่างกายบนเพจเฟซบุ๊ก
- ข. นาย ก. สร้างเพจโจมตีนาย ข. ที่เป็นนักแสดงช่องร้อยสี่
- ค. นาย ค. ไม่อยากไปโรงเรียนเพราะถูกเพื่อนแกล้ง
- ง. นางสาวดี โพสต์ภาพตัดต่ออาจารย์ของนางสาวเอบนเว็บไซต์อินเทอร์เน็ต

ข้อที่ ๖ ข้อใดไม่เป็นการแอบอ้างตัวตนเพื่อนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม

- ก. นายบีเข้ารหัสผ่านบนโทรศัพท์ของนางสาวเอเพื่อดูช่องทางสนทนา
- ข. นางสาวเอใช้รูปภาพของนางสาวดีเพื่อหลอกยืมเงินคนอื่น
- ค. นายเอใช้เฟซบุ๊กของนายบีโพสต์คลิปลามกโดยที่นายบีไม่รู้ตัว
- ง. นางสาวบีสร้างอินสตาแกรมปลอมเป็นนางสาวเอเพื่อโพสต์รูปภาพหลอกคนอื่นว่าเป็นนางสาวเอ

ข้อที่ ๗ ข้อใดไม่ใช่ผลกระทบในระดับบุคคล

- ก. อับอายและรู้สึกถูกล่วงล้ำ
- ข. โกรธและอยากแก้แค้น
- ค. โดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง
- ง. กังวลและซึมเศร้า

ข้อที่ ๘ นางสาว ซอล มีความรู้สึกเครียดและไม่มีความเชื่อมั่นในตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ในกรณีนี้นางสาวซอลได้รับผลกระทบในข้อใด

- ก. โกรธและอยากแก้แค้น
- ข. โดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง
- ค. กังวลและซึมเศร้า

ง. ไม่ปลอดภัย

ข้อที่ ๙ ข้อใดไม่ใช่วิธีในการรับมือการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ก. STOP

ข. TELL

ค. REMOVE

ง. CALL

ข้อที่ ๑๐ หากถูกระรานโดยการโพสต์ด้วยถ้อยคำหยาบคาย สิ่งแรกที่คุณควรทำคือข้อใด

ก. หยุดกระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน

ข. บอกพ่อแม่ ครูหรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ

ค. ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที

ง. เข้มแข็ง อดทน ยึดสุญญาไปให้คุณค่า

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๖

๑. ก	๒. ข	๓. ง	๔. ข	๕. ค
๖. ก	๗. ค	๘. ค	๙. ง	๑๐. ก

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๗. การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)

ข้อที่ ๑ “วิจารณญาณ” เป็นเสมือนเครื่องมือในข้อใด

ก. เครื่องมือในการสังเกตคิดค้นและตัดสินใจ

ข. เครื่องมือในการคิดวิเคราะห์

ค. เครื่องมือในการสืบค้น

ง. เครื่องมือในการทดลองและลงมือปฏิบัติ

ข้อที่ ๒ ข้อใดคือชื่อภาษาอังกฤษของ “การคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี”

ก. Thinking Critical

ข. Critical Thinking

ค. Idea Thinking

ง. Analysis Thinking

ข้อที่ ๓ อาชีพใดไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี

- ก. นักการบัญชี
- ข. อาจารย์/ครู
- ค. ค้าขาย
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๔ ข้อใดไม่ใช่ความสำคัญของทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี

- ก. เข้าใจเนื้อหาความรู้
- ข. เชื่อมโยงเหตุและผลได้
- ค. คิดเชิงวิพากษ์ได้
- ง. พัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้

ข้อที่ ๕ องค์ประกอบของทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณในข้อใดที่ควรมีก่อนเป็นอันดับแรก

- ก. ความรู้
- ข. ความเข้าใจ
- ค. การสังเคราะห์
- ง. การประเมิน

ข้อที่ ๖ นาย ก. สามารถอธิบายและจดจำข้อมูลได้แสดงว่านาย ก. มีองค์ประกอบของทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณ ในข้อใด

- ก. ความรู้
- ข. ความเข้าใจ
- ค. การประยุกต์
- ง. การวิเคราะห์

ข้อที่ ๗ “การจัดลำดับความสำคัญ” อยู่ในองค์ประกอบของทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณในข้อใด

- ก. ความเข้าใจ
- ข. การประยุกต์
- ค. การวิเคราะห์
- ง. การประเมิน

ข้อที่ ๘ องค์ประกอบของทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณในข้อใด เป็น การนำความคิดย่อยๆ มารวมเป็นแนวคิดใหญ่ๆ

- ก. การประยุกต์

- ข. การวิเคราะห์
- ค. การสังเคราะห์
- ง. การประเมิน

อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ ๙-๑๐ ตัวเลขผู้ติดเชื้อโควิดรายใหม่ในไทยยังทรงตัวสธ.จ่อประกาศเป็นโรคประจำถิ่น ด้าน WHO ชี้เร็วเกินไปที่จะให้โควิดเป็นโรคประจำถิ่น!

ข้อที่ ๙ จากข้อความ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. ผู้ติดเชื้อโควิดรายใหม่ในไทยทรงตัวจึงเตรียมประกาศเป็นโรคประจำถิ่น
- ข. WHO ประกาศว่าโควิดยังไม่เหมาะจะเป็นโรคประจำถิ่น
- ค. สธ.เตรียมประกาศโควิดเป็นโรคประจำถิ่นเพราะผู้ป่วยทรงตัว
- ง. โรคโควิดเหมาะสมที่จะเป็นโรคประจำถิ่น

ข้อที่ ๑๐ เพราะเหตุใด WHO จึงคิดว่าโรคโควิดยังไม่เหมาะจะเป็นโรคประจำถิ่น

- ก. การแพร่ระบาดของโควิด-19 ยังคงมีความไม่แน่นอนสูงมาก
- ข. การแพร่ระบาดจะต้องคงที่และสามารถคาดเดาได้มากกว่านี้
- ค. ไวรัวยังกลายพันธุ์ได้อย่างรวดเร็ว
- ง. ถูกทุกข้อ

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๗

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| ๑. ก | ๒. ข | ๓. ง | ๔. ค | ๕. ก |
| ๖. ก | ๗. ง | ๘. ค | ๙. ง | ๑๐. ง |

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

๘. การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ข้อที่ ๑ ข้อใดหมายถึงทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

- ก. ความสามารถในการป้องกันข้อมูลหรือการโจมตีทางโลกออนไลน์
- ข. ความสามารถในการป้องกันข้อมูลส่วนตัว
- ค. ความสามารถในการป้องกันการโจมตี
- ง. ความสามารถในการป้องกันการถูกโจมตีจากบุคคลภายนอก

ข้อที่ ๒ ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอาจถูกละเมิดได้จากวิธีการในข้อใด

- ก. การเจาะระบบความปลอดภัยของผู้ไม่หวังดี
- ข. การฝากข้อมูลไว้บนระบบคราวด์
- ค. การเก็บข้อมูลในอุปกรณ์เก็บข้อมูล
- ง. การกรอกข้อมูลในเว็บไซต์ของรัฐบาล

ข้อที่ ๓ หนูดีทำการคลิกเข้าไปดูสินค้าชนิดหนึ่งในอินเทอร์เน็ต และวันต่อมาสินค้าชนิดนี้ก็กลับขึ้นมา

โฆษณาให้หนูดีดูแสดงว่าหนูดีถูกละเมิดข้อมูลส่วนตัวในข้อใด

- ก. บริษัทสะกดรอยพฤติกรรมกรเข้าเว็บไซต์ของผู้ใช้งาน
- ข. การสอดแนมของรัฐบาล
- ค. การเจาะระบบความปลอดภัย
- ง. สื่อสังคมออนไลน์แบ่งปันข้อมูลส่วนตัวให้บุคคลอื่น หรือบริษัทอื่นๆ

ข้อที่ ๔ ในปัจจุบันส่วนหนึ่งของข้อมูลส่วนตัวของเราได้ถูกจัดเก็บไว้โดยผู้ให้บริการในข้อใด

- ก. ผู้ให้บริการโทรศัพท์
- ข. ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต
- ค. ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ ๕ ข้อใดคือภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่เป็นโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่สามารถจำลองตัวเองและมักก่อให้เกิดความเสียหายกับไฟล์

- ก. โทรจัน
- ข. สปายแวร์
- ค. ไวรัส
- ง. มัลแวร์

ข้อที่ ๖ กะทิโหลดโปรแกรมเถื่อนในอินเทอร์เน็ตมาแต่เมื่อติดตั้งกลับมีโฆษณาอัตโนมัติเด้งขึ้นมาตลอดเวลา แสดงว่ากะทิได้รับภัยคุกคามในข้อใด

- ก. สปายแวร์
- ข. มัลแวร์
- ค. ไวรัส
- ง. แอดแวร์

ข้อที่ ๗ ข้อใดไม่ใช่ข้อแนะนำในการรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์

- ก. ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป

- ข. ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือสื่อหน้าจอ
- ค. สำรองข้อมูลไว้เสมอ
- ง. ติดตั้งเกมออนไลน์

ข้อที่ ๘ มะนาวชอบเปิดโปรแกรมบลูทูธเพื่อต่อลำโพงบลูทูธเพื่อฟังเพลงอยู่เป็นประจำ แต่มะนาวมักจะปิดโปรแกรมบลูทูธหลังเลิกใช้งานเสมอแสดงว่ามะนาวเลือกปฏิบัติตนตามข้อแนะนำในข้อใด

- ก. ระมัดระวังการใช้บลูทูธ
- ข. ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว
- ค. ระมัดระวังการใช้ไวไฟ
- ง. ระมัดระวังการหลอกลวงให้กรอกข้อมูล

อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อที่ ๙-๑๐ มะพร้าวใช้งานสื่อโซเชียลชนิดหนึ่งมาเป็นเวลานานจนมีผู้ติดตามหลายแสนคน เนื่องจากมะพร้าวเป็นคนดังและมักมีคนมาจ้างให้มะพร้าวโปรโมทสินค้าให้ได้เงินหลายบาท แต่ต่อมาอยู่วันหนึ่งเมื่อมะพร้าวเข้าใช้งานโซเชียลกลับเข้าใช้งานไม่ได้และพบว่ามีความข่มขู่ให้ออนเงินให้เป็นจำนวน ๑ ล้านบาทถึงจะคืนสื่อโซเชียลให้

ข้อที่ ๙ จากข้อความข้างต้น สิ่งแรกที่มะพร้าวควรทำคือสิ่งใด

- ก. แจ้งความ
- ข. ลบบัญชีนั้นแล้วสมัครขึ้นมาใหม่
- ค. อัปเดตสื่อโซเชียลให้เป็นเวอร์ชันใหม่ล่าสุด
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

ข้อที่ ๑๐ จากข้อความข้างต้นมะพร้าวโดนกระทำการละเมิดในข้อใด

- ก. ถูกผู้ไม่หวังดีแฮกสื่อโซเชียล
- ข. ถูกผู้ไม่หวังดีหลอกขายสินค้า
- ค. ถูกผู้ไม่หวังดีหลอกลวงข้อมูล
- ง. ถูกผู้ไม่หวังดีกลั่นแกล้ง

เฉลยแบบทดสอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๘

- | | | | | |
|------|------|------|------|-------|
| ๒. ก | ๒. ก | ๓. ก | ๔. ง | ๕. ค |
| ๗. ง | ๗. ง | ๘. ก | ๙. ก | ๑๐. ก |

ภาคผนวก ค

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/ ๖.๐๗๙



หลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๗๙ หมู่ ๑
ตำบลลำไทร อำเภอวังน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๓๓๑๗๐

๓๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ว่าที่ร้อยตรี ดร.กฤตทิพย์ เชื้อพันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย
สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบทดสอบที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน ๓ ชุด

ด้วยกระผม ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ อาจารย์ประจำหลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้รับทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ให้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่” เลขที่สัญญา ๖.๐๓๓/๒๕๖๖ ความทราบแล้วนั้น

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้มีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเชิงทดลองจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๓ จำนวน ๑๐๐ คน จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ในการนำหลักสูตร e-learning การพัฒนาศักยภาพ เยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในสังคมวิถีใหม่ เข้าไปดำเนินการทดลองใช้และเก็บรวบรวมข้อมูลใน การวิจัยดังกล่าว หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณในความเอื้อเฟื้อ พานิชากการมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ)

อาจารย์ประจำหลักสูตรบัณฑิตศึกษา
ภาควิชารัฐศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์

ผู้ประสานงาน :

โทรศัพท์ติดต่อ : ๐๙๖-๙๖๙๙๙๙๙๙

~ ทพ
~ อพ
6

ลงชื่อ

(ดร.กฤตทิพย์ เชื้อพันธ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย

ภาคผนวก ง
ภาพประกอบ









ภาคผนวก จ
การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์



แบบ สท.๐๙.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ ๑๑ เม.ย. ๒๕๖๓

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

ข้าพเจ้า พระอุดมสิทธิธาดาภก รศ.ดร. ตำแหน่ง คณบดีคณะสังคมศาสตร์

ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน คณะสังคมศาสตร์

ที่อยู่ ๗๙ ม.๑ ต.ลำไทร อ.วังน้อย จ.พระนครศรีอยุธยา

โทรศัพท์ โทรสาร

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในสังคมวิถีใหม่

ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ ผศ.ดร.สุภัทราชัย สีสะโน

โดยนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่ใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ ก.ย. ๒๕๖๒ จนถึง เม.ย. ๒๕๖๓ ซึ่งการนำ
ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

หลังจากนำหลักสูตร e-learning ไปทดลองใช้จริง กับนิสิต ระดับ ป.โท พบว่า ส่งผลดีต่อ
ผลการเรียน ผลสัมฤทธิ์ และเรื่อง สู้ ก้าว ก่อน เร็ว พบว่า มีประสิทธิภาพ มากที่สุด ๗๕.๐๕.

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

(พระอุดมสิทธิธาดาภก รศ.ดร.)

ตำแหน่ง คณบดีคณะสังคมศาสตร์

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)

ภาคผนวก ฉ
บทความวิจัย

ที่ อว ๘๐๐๕.๒/๐๙๔



วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์

Journal of MCU Social Science Review

๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอวังน้อย

จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐

Website: <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jssr>Email: journal.ssr@mcu.ac.th

๒๖ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง รับรองการตีพิมพ์บทความ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัทรชัย สีสะใบ, พระครูสุธีรัตตบัณฑิต, รศ.ดร.
และพระปลัดระพิน พุทธิสาโร, ผศ.ดร.ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง “การพัฒนาศักยภาพเยาวชนไทยสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลใน
สังคมวิถีใหม่” เพื่อลงตีพิมพ์ในวารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์ นั้นบัดนี้ บทความของท่านได้ผ่านขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของบทความโดยผู้ทรงคุณวุฒิ
ตรวจสอบบทความ (Peer Reviewer) จำนวน ๓ ท่าน จากหลากหลายสถาบัน และท่านได้แก้ไขตามคำแนะนำ
ของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่เรียบร้อยแล้วในการนี้กองบรรณาธิการขอแจ้งให้ท่านทราบว่าบทความของท่านจะได้รับการตีพิมพ์ลงใน
วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๓ ประจำเดือนพฤษภาคม – มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗
ผ่านเว็บไซต์ <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jssr> และขอขอบคุณที่ท่านส่งบทความมาเพื่อเผยแพร่
คณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับบทความที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์จากท่านอีก เพื่อนำมาลงตีพิมพ์
ในวารสารฉบับต่อไปอนึ่ง วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์ จัดอยู่ในวารสารกลุ่มที่ ๑ : วารสารที่ผ่านการรับรอง
คุณภาพของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย Thai Citation Index (TCI) และอยู่ในฐานข้อมูล TCI พ.ศ. ๒๕๖๔
- ๒๕๖๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล สุษะพรหม)

บรรณาธิการ วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์

ดาวน์โหลดหนังสือรับรองได้ที่ www.journal-social.mcu.ac.th

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม พระมหาสมชาย หนุตสิโร ๐๖ ๑๔๔๙ ๗๙๔๕๙,

ผศ.ดร.นิกร ศรีราช ๐๔ ๓๓๑๖ ๓๙๓๐

Link วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์



ประวัติผู้วิจัย

๑. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย)

นายสุภัทธชัย สีสะไบ

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)

Mr.Suphattharachai Sisabai

๒. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน

๑ ๓๖๙๙ ๐๐๐๘๒ ๑๔ ๗

๓. ตำแหน่งปัจจุบัน

อาจารย์ประจำหลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๔. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร

และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)

ที่อยู่ปัจจุบัน หลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

สถานที่ทำงาน หลักสูตรบัณฑิตศึกษา ภาควิชารัฐศาสตร์

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐๙๑ ๙๖๙ ๑๕๓๙

E-mail Suphattharachai.sis@mcu.ac.th

๕. ประวัติการศึกษา

๕.๑ ปริญญาเอก ปรัชญาดุสิตบัณฑิต (สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์)

สถาบัน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปี ๒๕๖๓

๕.๒ ปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์)

สถาบัน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปี ๒๕๕๕

๕.๓ ปริญญาตรี พุทธศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ)

(เกียรตินิยมอันดับสอง)

สถาบัน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปี ๒๕๕๓

๕.๔ เปรียญธรรม ๓ ประยค นักธรรมชั้นเอก

๖. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัยหรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละงานวิจัย

๗. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการ (ไม่มี)