

การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนประถมศึกษา

The Development of Learning Activity to Enhance Digital Citizenship for Primary Students

ญาณกร ภาวะบุตร¹ นาฏยาพร บุญเรือง² รชฎ สุวรรณภู²

Yanakorn Pawabutra¹, Nattayabhon Boonruang² and Rachata Suvannagoot²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา 2) พัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา และ 3) ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา โดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) และเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 354 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเครจซ์และมอร์แกน และสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถาม ระยะที่ 2 สร้างและประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ระยะที่ 3 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง
2. ผลการสร้างและประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด
3. ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาชุดกิจกรรม ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, Master of Educational in Learning Management Innovation for Elementary Education, Nakhon Phanom University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, Asst. Prof. Dr., Master of Educational in Learning Management Innovation for Elementary Education, Nakhon Phanom University

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: ญาณกร ภาวะบุตร, Yanakorn14@gmail.com

รับเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2566 แก้ไข 26 กุมภาพันธ์ 2566 ตอบรับเมื่อ 27 กุมภาพันธ์ 2566

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) examine the state of the digital citizenship for primary students, 2) develop a learning activity to enhance digital citizenship for primary students and 3) investigate the efficiency of the learning activity to enhance digital citizenship for primary students. This research was a Research and Development (R&D) study and had three phases as follows: Phase 1, to explore the state of the digital citizenship for primary students by using focus group technique and collecting the data from the 354 grade-5 students. The sample size was applied from Krejcie & Morgan method and used multi-stage random sampling technique. The research instrument for this phase was a set of questionnaires. Phase 2, to create and assess the consistency of the learning activity to enhance digital citizenship for primary students by five experts. Phase 3, to evaluate the appropriateness and feasibility of the learning activity to enhance digital citizenship for primary students by ten experts. The research instruments for this phase were sets of appropriateness and feasibility questionnaires.

The results of the study showed that:

1. The result of examining the state of the digital citizenship for primary students as a whole and each aspect were at a moderate level.
2. The result of the creation and assessment of the consistency of the developed learning activity to enhance digital citizenship for primary students as a whole and each aspect were consistent at a very high level.
3. The result of the evaluation of the appropriateness and feasibility of the developed learning activity to enhance digital citizenship for primary students as a whole and each aspect were appropriate and feasible to implement at a very high level.

Keywords: Development of learning activity, Digital citizenship

ภูมิหลัง

การพัฒนาและการพลิกผันด้านเทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของโลกและประเทศไทยในอนาคต เป็นที่คาดหวังกันทั่วไปว่า ความก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี น่าจะช่วยยกระดับขีดความสามารถและระดับมาตรฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์ (มิ่งสรรพ ขาวสะอาดม, 2565, หน้า 104) โลกยุคดิจิทัลสร้างโอกาสและความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นโอกาสด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ แม้เราอาจจะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต แต่คนอีกจำนวนมากยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์จากโอกาสดังกล่าว ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ รวมถึงขาดความเข้าใจเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัล

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแห่งศตวรรษที่ 21 นี้ ได้สร้างพลเมืองแบบใหม่ขึ้นที่เป็นพลเมืองที่ดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เครื่องมือดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นอย่างหลากหลาย เข้าถึงง่าย ราคาถูก และมีบทบาทอยู่ในทุกส่วนของชีวิตประจำวัน สุวรรณิ ไวท์ และคณะ (2564, หน้า 340)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมจึงได้กำหนดแผนพัฒนายุทธศาสตร์ที่ 3 ว่าด้วยการสร้างสังคมคุณภาพ และทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยมีเป้าหมายให้ประชาชน ทุกคนมีความตระหนักรู้ มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559, หน้า 42) ความสำคัญของการรู้ดิจิทัลยังเป็นหนึ่งในทักษะแห่ง

ศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องกับการรู้พื้นฐาน (Basic literacies) ของพลเมืองแห่งศตวรรษด้วย องค์การสหประชาชาติ จึงกำหนดให้การรู้ดิจิทัลเป็นสาระประการหนึ่งเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals–SDGs) โดย UNESCO ผลักดันให้ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้เพื่อการพัฒนาเยาวชนและผู้ใหญ่ให้มีทักษะเพื่อประกอบอาชีพ สร้างงาน และเป็นผู้ประกอบการภายในปี 2030 (เป้าหมาย 4.4) โดยตัวบ่งชี้คือ ทักษะการใช้ดิจิทัล (ตัวบ่งชี้ 4.4.1) และเพิ่มจำนวนประชากรที่สามารถทางดิจิทัลอย่างน้อยในระดับต่ำสุดตามมาตรฐานของสหประชาชาติ (ตัวบ่งชี้ที่ 4.4.2) และเพิ่มอัตราความสำเร็จของการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) อย่างเหมาะสมกับกลุ่มอายุ เหมาะสมกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจและในหลักสูตรต่าง ๆ (ตัวบ่งชี้ที่ 4.4.3) โดยแนวคิดพลเมืองที่รู้ดิจิทัล UNESCO กำหนดกรอบไว้ 2 หมวดสาระสำคัญของผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ หมวดการรวบรวมและการจัดการข้อมูล (Collecting and managing information) กับหมวดการผลิตและการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Producing and exchanging information) หมวดแรก ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ การรู้และเข้าใจคอมพิวเตอร์ เข้าถึงและประเมินข้อมูล และการจัดการข้อมูล หมวดที่ 2 ประกอบด้วย 4 ลักษณะ คือ การตัดแปลงข้อมูล การสร้างสรรค์ข้อมูล การส่งต่อข้อมูล และการใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย ดังนั้นการพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่ใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีทักษะ รู้จักและเท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) จึงสำคัญและจะส่งเสริมให้พลเมืองสามารถใช้ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลนี้เกิดจากการที่พลเมืองดิจิทัลใช้สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักและก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย จึงเป็นที่มาของการหาแนวทางป้องกันและสร้างการรู้เท่าทันความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นเรื่องของบรรทัดฐานการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและเหมาะสม โดยมีการใช้คำอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ความฉลาดรู้สารสนเทศ (Information literacy) ความฉลาดรู้สื่อ (Media literacy) จริยธรรมดิจิทัล (Digital ethics) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งไปยังคำตอบการประพฤติปฏิบัติตนที่เหมาะสมเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์ (จิวไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์, 2564, หน้า 234) ในสังคมปัจจุบันเทคโนโลยีไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทใน

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มุมมอง วิธีคิด ทศนคติ ค่านิยมทางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้ ทำให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลจึงมีมุมมองความคิดที่แตกต่างกันไป สถาบันการศึกษาต้องเตรียมทักษะให้ผู้เรียนมีความพร้อมให้มากกว่าทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความเป็นผู้นำ การทำงานให้มีประสิทธิภาพ และการเข้าสังคม และทักษะที่ต้องเพิ่มเข้ามาเป็นอย่างยิ่ง ได้แก่ การเสพสื่อออนไลน์ การหาข้อมูลร่วมกับผู้อื่นทางออนไลน์ การคัดกรอง Fake News และการใช้ชีวิตอย่างสมดุลบนโลกดิจิทัล อีกทั้งการทำให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลรวมกับการมีทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ในอนาคต โดยสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้บนพื้นฐานของความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Park Y. 2016, Online) ดังนั้นความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) จึงเป็นแนวปฏิบัติที่ให้พลเมืองได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการกำกับตนเองได้ รวมถึงเท่าทันและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเคารพสิทธิตนเองและผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2562, ออนไลน์)

การศึกษาของคนไทยในยุคใหม่นี้ตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาจำเป็นที่จะต้องพัฒนาและเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กและเยาวชนของชาติเพื่อเข้าสู่โลกยุคดิจิทัล ซึ่งจุดสำคัญของการพัฒนาเด็กและเยาวชน จึงมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ แยกแยะสร้างสรรค์ และยังจำเป็นที่จะต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยีสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคมโลกได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งเทคโนโลยีจะยิ่งทวีความสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ในอนาคตมีความเป็นไปได้ในหลากหลายรูปแบบ และเป็นไปได้ตามความต้องการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้คนไทยไม่เพียงเข้าถึงความรู้ได้ง่าย แต่ยังเข้าถึงได้ในทุกที่ทุกเวลา มีการต่อยอดความรู้ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ มากยิ่งกว่าในอดีต (Chang, 2021, Online) ดังนั้น สิ่งสำคัญคือ ต้องสอนเด็กและเยาวชนแบบองค์รวมเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ การติดเกม ซึ่งสาเหตุของความเสี่ยงในโลกดิจิทัล ได้แก่ การขาดความรู้ ชาตวินัย

การใช้ดิจิทัลที่ไม่สามารถควบคุมได้ มีการวิจัยมากมายเกี่ยวกับ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสามารถนำไปสู่ เฮอร์เซ็นต์ของความคิดฆ่าตัวตายที่สูงขึ้น การกลั่นแกล้ง แบบออฟไลน์อาจอยู่แค่ในสนามกีฬาของโรงเรียน แต่การ กลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้นไม่มีขีดจำกัด มันอาจจะเกิดขึ้น ได้ทุกที่ไม่เว้นแต่ในห้องนอนของเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง กำลังนำเด็กและเยาวชนเข้าไปสู่ในโลกดิจิทัลที่ไม่มีการกลั่นกรอง และไม่ถูกเซ็นเซอร์ ผู้ปกครองไม่สามารถอยู่กับเด็กและเยาวชน ได้ตลอด 24 ชั่วโมงในทุกวัน (Kate World Economic Forum, 2020, Online)

จากกรอบ DQ Framework ของ DQ Institute มีเป้าหมาย ในการพัฒนาประชากรโลกให้พร้อมสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีคุณภาพ ด้วยความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ ที่จะทำให้แต่ละคนสามารถเผชิญกับความท้าทายหรือบททดสอบ ของชีวิตดิจิทัลและสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัล เป็นทักษะที่พลเมืองในยุค 4.0 จำเป็นอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital identity) การใช้ประโยชน์จากดิจิทัล (Digital use) ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital safety) ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital security) ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital literacy) สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) ทักษะดังกล่าวจะเป็นทักษะที่เชื่อมโยงไปสู่ความเป็น พลเมือง 4.0 หรือพลเมืองดิจิทัลนั่นเอง (นิตยา นาคอินทร์ และคณะ, 2563, หน้า 1) เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของคนไทย และประสบการณ์ของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ในการลงพื้นที่จัดการเรียนการสอนตลอดช่วงหลายปีที่ ผ่านมา หลักสูตรนี้จึงได้รับการปรับปรุงและพัฒนากรอบเนื้อหา ออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital identity) ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital use) การจัดการความปลอดภัย ในโลกดิจิทัล (Digital security) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) จากการทดสอบทั้ง 5 ด้าน พบว่า ในกลุ่มเยาวชน มีสมรรถนะพื้นฐานก่อนการอบรม ในด้านอัตลักษณ์ดิจิทัลสูงที่สุด (ร้อยละ 57.35) และด้านการจัดการ ความปลอดภัยในโลกดิจิทัลต่ำสุด (ร้อยละ 43.55) และ พบว่า หลังการอบรมสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัลใน ทุกด้านสูงขึ้น (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564, ออนไลน์)

ในปัจจุบันทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญทฤษฎีหนึ่งซึ่งเป็นที่ ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน คือ ทฤษฎี “การสร้าง ความรู้” หรือ Constructivism ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ตั้งอยู่บน พื้นฐานแนวคิดของ Piaget ซึ่งอธิบายพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญา ของบุคคลไว้ว่าประกอบด้วยกระบวนการที่สำคัญ 2 ประการ คือ กระบวนการซึมซับประสบการณ์ และกระบวนการการปรับ โครสร้างทางเชาวน์ปัญญา (นิรดา เวชญาลักษณ์, 2562, หน้า 51) อีกทั้งในทัศนะของ วัชรพล วิบูลยคริน (2561, หน้า 151) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันนำแนวคิดมาจากทฤษฎี การสร้างความรู้ (Constructivism) โดยเน้นการจัดการเรียนรู้ แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาท สำคัญในการเรียนรู้และเป็นผู้ใช้เวลาเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ มีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวในกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าผู้สอน การมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวหมายถึงลักษณะที่แสดงออกทางกาย อย่างกระฉับกระเฉงเท่านั้น แต่ยังหมายถึงความกระฉับกระเฉง ทางความคิด สติปัญญา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และอารมณ์ ความรู้สึกร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียน สร้างความรู้ผ่านกระบวนการของการคิดด้วยตนเอง เพราะผู้สอน ไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่สามารถช่วยเหลือให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนได้โดยจัดสภาพให้ ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางปัญญาหรือภาวะไม่สมดุล ผู้เรียน ต้องพยายามปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์เดิมของตนแล้ว สร้างเป็นความรู้ใหม่ องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำคัญ ซึ่ง Social Constructivism เป็นทฤษฎีที่เชื่อว่านักเรียนสร้างความรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ ทางด้านสังคมกับผู้อื่น (ผู้ใหญ่หรือเพื่อน) ในขณะที่นักเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรมหรืองาน ในสถานะสังคม (Social context) ซึ่งเป็นตัวแปรที่สำคัญและขาดไม่ได้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจ เดิมให้ถูกต้องหรือซับซ้อนกว้างขวางขึ้น (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2554, ออนไลน์) ดังนั้นจากรากฐานของทฤษฎีสร้างความรู้ ด้วยตนเอง เน้นกระบวนการสร้างความรู้เชื่อว่าการเรียนรู้ ของมนุษย์เกิดจากการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัย สนใจที่จะศึกษาชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนระดับประถมศึกษา เนื่องจากผลการวิจัยของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ได้ทำ การอบรมและทดสอบด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กและ

เยาวชนนั้นมีเกณฑ์คะแนนอยู่ต่ำกว่ามาตรฐานโลก ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กและเยาวชนในการก้าวเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กและเยาวชนทุกคนเพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อสร้างและประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพประกอบ กรอบแนวคิดของการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 สัมภาษณ์สภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 ปี 2565 จำนวน 4,231 คน จาก 175 โรงเรียน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สกลนคร เขต 1 ปีการศึกษา 2565 การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างใช้ตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970, pp. 607–610 อ้างถึงใน บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 43) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 354 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือในการเก็บข้อมูลในระยะนี้ คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ขนาดโรงเรียน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวบรวม ดังนี้

1. ผู้วิจัยเสนอคำร้องต่อสำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครพนม ให้ออกหนังสือขอความร่วมมือไปยังโรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

2. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามจำนวน 354 ฉบับ โดยวิธีการส่งแบบสอบถามออนไลน์ และได้รับการตอบกลับทั้งหมด 354 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม แล้วจึงนำมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์สภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 คน เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อให้ทราบถึงสภาพและปัญหาและความต้องการในความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษาให้ตรงกับสภาพความเป็นจริงและมีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติที่ดี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในขั้นตอนนี้ 1) ชุดประเด็นคำถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา และ 2) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้ 1) ทำหนังสือเพื่อเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมสนทนากลุ่ม 2) วางแผนการสนทนากลุ่มโดยกำหนด วัน เวลา และสถานที่ 3) ดำเนินการสนทนากลุ่มด้วยตนเองและผู้ช่วยผู้วิจัย จำนวน 1 ท่าน ทำหน้าที่ในการช่วยถามคำถาม จุดบันทึก และอำนวยความสะดวกในการสนทนากลุ่ม และ 4) บันทึกข้อมูลด้วยแบบบันทึกการประชุม โดยใช้เวลาสนทนากลุ่มจำนวน 2 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกการสนทนากลุ่มมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) สรุปตามประเด็นการสนทนากลุ่ม

ระยะที่ 2 สร้างและประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 สร้างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรม ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ การวิจัยและการพัฒนา บริบทของสังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. สร้างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา มีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ 1) คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม 2) จุดประสงค์การเรียนรู้จากชุดกิจกรรม 3) เนื้อหาของชุดกิจกรรม ได้แก่ (1) อุดมการณ์ดิจิทัล ประกอบด้วย โลกดิจิทัล อุดมการณ์ดิจิทัล ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (2) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ประกอบด้วย การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (3) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ประกอบด้วย ความเสี่ยงหรือความไม่ปลอดภัยในโลกดิจิทัล

การล่องละเมิดทางโลกดิจิทัล ภัยคุกคามทางโลกดิจิทัล เคล็ดลับวัยรุ่นออนไลน์อย่างไรให้ปลอดภัย (4) การรู้เท่าทันดิจิทัล ประกอบด้วย การใช้งานสื่อสารสนเทศ การผลิตและสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล และ (5) การสื่อสารดิจิทัล ประกอบด้วย ร่องรอยดิจิทัล การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ 4) แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน และ เฉลยแบบทดสอบ

ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบ ยืนยัน ร่างของชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

นำร่างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษาไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบ ยืนยัน ร่างของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

นำร่างชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษาให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ระยะที่ 3 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

ในขั้นตอนนี้เป็นการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบก่อนที่จะได้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ สำหรับนำไปใช้ต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตรวัดประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า แบบประเมิน

ทุกข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่า IOC เท่ากับ 1.0 ทุกข้อ แสดงว่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา มีเนื้อหาครอบคลุมในแต่ละด้านและครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผ่านการตรวจสอบจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 10 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ซึ่งในขั้นนี้ ผู้วิจัยขอหนังสือจากมหาวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรม แล้วนำส่งเอกสารทั้งหมดด้วยตัวเอง หลังจากนั้น 15 วัน ผู้วิจัยได้ประสานกับผู้เชี่ยวชาญ เรื่องวัน เวลาและสถานที่ที่เหมาะสมเพื่อขอเข้ารับเอกสารและรับฟัง ข้อเสนอแนะด้วยตัวเอง

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา รวมทั้งปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อเผยแพร่ต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลกสรวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.28$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ด้านการจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ด้านการจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน

2. ผลการสร้างและประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ในด้านหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้จากชุดกิจกรรม เนื้อหาของชุดกิจกรรม แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบ พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความสอดคล้องกันอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ในด้านหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้จากชุดกิจกรรม เนื้อหาของชุดกิจกรรม แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบ พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนทั้งโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นเรื่องของบรรทัดฐานการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและเหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ซึ่งในสังคมปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้มีเพียงแต่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มุมมอง วิธีคิดทัศนคติ ค่านิยมทางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้ ทำให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลมีมุมมองความคิดที่แตกต่างกันไป เช่นเดียวกันนักเรียนชั้นประถมศึกษา ก็มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้จากแอปพลิเคชันต่าง ๆ ตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคน และความพร้อมด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลตามความพร้อมของครอบครัว ซึ่งจะมีความแตกต่างกันมาก โดยเฉพาะโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนเมืองที่มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลค่อนข้างมาก กับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่อยู่ชุมชนนอกเมืองหรือชนบท จึงทำให้นักเรียนมีสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นโรงเรียนต้องเตรียมความพร้อมด้านนี้เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมในการที่จะพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความเป็นผู้นำ การทำงานให้มีประสิทธิภาพ และการเข้าสังคม และทักษะที่ต้องเพิ่มเข้ามาเป็นอย่างยิ่ง ได้แก่ การเสพสื่อออนไลน์ การหาข้อมูลร่วมกับผู้อื่นทางออนไลน์ การคัดกรอง Fake News และการใช้ชีวิตอย่างสมดุลบนโลกดิจิทัล อีกทั้งการทำให้ผู้เรียนมีความฉลาดทางดิจิทัลร่วมกับการมีทักษะการเรียนรู้

และนวัตกรรมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในอนาคตโดยสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้บนพื้นฐานของความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Park Y, 2016, Online) ดังนั้นความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) จึงเป็นแนวปฏิบัติที่ให้พลเมืองได้เรียนรู้และมีความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด มีการบริหารจัดการกำกับตนเองได้ รวมถึงรู้เท่าทันและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2562, ออนไลน์)

2. ผลการสร้างและประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจาก ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนี้ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา สอนนักเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ และเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนที่จะนำร่างเป็นชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา และได้สัมภาษณ์เพื่อยืนยันเชิงคุณภาพ และประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเชิงปริมาณ ดังนั้นจึงนับได้ว่าเป็นกระบวนการพัฒนาที่มีความเหมาะสม อีกทั้งองค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ครอบคลุมตามหลักการของการพัฒนาชุดกิจกรรม ประกอบด้วย หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้จากชุดกิจกรรม เนื้อหาของชุดกิจกรรม แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบ และในส่วนเนื้อหาผู้วิจัยก็ได้สร้างทั้งใบความรู้ ใบงาน และแบบทดสอบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนที่สัมพันธ์สอดคล้องกัน มีการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของรูปแบบ และแต่ละองค์ประกอบจึงมีความเชื่อมโยง สัมพันธ์กัน และได้รับการตรวจสอบคุณภาพและประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ ทิศนา แชมมณี (2558, หน้า 221–222) ที่กล่าวว่า รูปแบบ

การสอนหรือแผนการดำเนินการสอนที่ได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎีหรือหลักการที่ยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ตรวจสอบแล้วว่ามีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายได้

3. ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า โดยรวมและรายด้านมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ขึ้นกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งมีการตอบสนองและการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียน และได้รับประสบการณ์ตรงจากการเรียนรู้ โดยเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง จึงส่งผลต่อการเรียนรู้จากชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างการพลเมืองดิจิทัลให้กับนักเรียนและเป็นไปตามการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ในยุค New Normal ซึ่งมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการพลเมืองดิจิทัล จะได้นำไปใช้ทั้งในการเรียนรู้ในสถานศึกษา หรือการปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิมล มธุรส (2564, บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ ยุค New Normal Covid-19 พบว่า โรงเรียนจะต้องมีการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับความปกติใหม่ โดยการเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนออนไลน์ ด้านอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัล การออกแบบหลักสูตรโดยคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละบุคคล ทำให้ทั้งครูและนักเรียนต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนการสอนแบบออนไลน์ ซึ่งต้องอาศัยพื้นฐานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นวิธีการและเครื่องมือในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ สายใจ วรดี (2559, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ร่วมกับการ

การใช้ชุดกิจกรรมการอ่านคิดวิเคราะห์ นิทานพาเพลิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ร่วมกับการใช้ชุดกิจกรรมการอ่านคิดวิเคราะห์ นิทานพาเพลินกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรวมและรายข้ออยู่ระดับมากที่สุด ซึ่งจะเห็นได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับครูประถมศึกษาตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ นั้นส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพของตนเอง พัฒนาการคิด การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และการลงมือปฏิบัติที่ผ่านกระบวนการที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องสนับสนุนและเอื้อซึ่งกันและกัน ในทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดกิจกรรมจึงทำให้การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ที่พัฒนาขึ้นมีผลต่อการพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ จึงควรนำชุดกิจกรรมดังกล่าวนี้ไปส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรทำวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้เรียนในทุกระดับอย่างกว้างขวาง และมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม/กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- จุไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์. (2564). ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะความฉลาดทางดิจิทัลกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทยในกรุงเทพมหานคร. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(3), 232-243.
- ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2562). *หลักการจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิศนา แคมมณี. (2558). *ศาสตร์การสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 19). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตยา นาคอินทร์ และคณะ. (2563). 8 ทักษะ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ของนักศึกษาวิชาชีพอัศวินเมือง 4.0.

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 14(1), 1–11.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9 ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

มิ่งสรรพ ขาวสะอาด. (2565). *อนาคตประเทศไทย พุทธศักราช 2585*. เชียงใหม่: มูลนิธิสถาบันศึกษานโยบายสาธารณะ.

วัชรพล วิบูลยศรีน. (2561). *วิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2562). *เด็กไทยยุคใหม่รู้เท่าทัน “สื่อดิจิทัล”*. เข้าถึงได้จาก <https://www.hfocus.org/content/2018/01/15288> 11 กันยายน 2565.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2554). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวรรณี ไวกี และคณะ. (2564). มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 7(2), 340–355.

สุวิมล มธุรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19. *วารสารรัชต์ภาคย์*, 5(40), 34–42.

สายใจ วรดี. (2559). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านคิดวิเคราะห์ นิทานพาเพลิน โดยใช้รูปแบบ การสอน AESEE Model กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. เข้าถึงได้จาก https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=163116&bcid_id=16 11 กันยายน 2565.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563*. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2017.html> 11 กันยายน 2565.

Chang, Kyung-Sup. (2021). *Developmental Citizenship in China Economic Reform, Social Governance, and Chinese Post-Socialism*. Retrieved from <https://www.routledge.com/Developmental-Citizenship-in-China-Economic-Reform-Social-Governance/Chang/p/book/9781032113975> October 1st, 2022.

Kate world Economic Forum. (2020). *An expert explains: the digital risks facing our children during COVID-19*. Retrieved from <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/children-digital-risks-cybersecurity-screentime-covid19/> October 1st, 2022.

Park, Y. (2016). *An Innovative Digital Citizenship Initiative in Singapore and Korea*. In L. Elizabeth Langran (Ed.), *Proceedings of SITE-Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2016*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/primary/p/173241/>. October 1st, 2022.