ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย

Promoting Digital Citizenship for Youth at Risk of Committing an Offense the Computer-Related Crime Act in Chiang Rai Province

ปองสุข ศรีชัย*

Pongsook Srichai

วิยะดา มีศรี*

Wiyada Meesri

รจนา บุญลพ*

Rotjana Boonlop

Received : November 2, 2022

Revised : March 3, 2023

Accepted : Apirl 11, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงรายและ 2) เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 29 คน โดยกลุ่มตัวอย่างใช้การเลือกแบบเจาะจง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 16 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 แบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัล และชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเยาวชน มีองค์ประกอบ 3 มิติ ได้แก่ มิติการจัดการตัวตนให้ปลอดภัย มิติของการดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวเองและความมีจริยธรรม และมิติการจัดการกับข้อมูลที่เข้ามา ผลการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย พบว่า 1) กลุ่มทดลองมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรมและระยะติดตามผลแตกต่างกัน

*อาจารย์ประจำสาขาศิลปศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย
Lecture of Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna, Chiangrai(Corresponding Author) e-mail: pongsooks@rmutl.ac.th

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่ระยะติดตามผลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (M = 4.431, S.D. = 0.379) รองลงมาคือ ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม (M = 4.326, S.D. = 0.490) ส่วนระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (M = 4.121, S.D. = 0.541) 2) การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังการเข้าร่วมกิจกรรมโดยมีคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นตัวแปรควบคุม พบว่า เมื่อควบคุมอิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยพลเมืองดิจิทัลก่อนเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มอย่างแล้ว กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยของพลเมืองดิจิทัลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : พลเมืองดิจิทัล / เยาวชนกลุ่มเสี่ยง / พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ABSTRACT

This study aimed to 1) develop an activity model to enhance digital citizen characteristics among youth in Chiang Rai province and to 2) enhance digital citizenship for at-risk youth breaking the Computer-related Crime Act. The sample group was 29 students enrolled in vocational education courses, divided by purposive sampling into 2 groups, namely the experimental group of 16 students and the control group of 13 students. The research instruments were the Risk Assessment Form for Computer-related Crime Act (No. 2) B.E. 2560, the digital citizenship questionnaire and the activities for enhancing digital citizenship. The results of the study found that: 1) the digital citizen scores of the experiment group in all three periods; the pre-participation, the post-participation and follow-up period with statistical significant at 0.05 level; the follow-up period (M = 4.431, S.D.= 0.379), the post-activity period (M = 4.326, S.D.= 0.490) and the pre-activity period (M = 4.121, S.D. = 0.541) respectively; 2) a covariance analysis of the digital citizenship scores of the post-participation sample with pre-participation scores as a control variable found that the experimental and control groups had no statistically significant difference.

Keywords : Digital Citizenship / At-risk Youth / Computer-related Crime Act

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่ออำนวยความสะดวกแก่มนุษย์เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและมากขึ้น การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการและเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตในหลายด้าน จากผลการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2564 (ไตรมาส 2) พบว่า มีจำนวนประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปทั้งสิ้นประมาณ 63.9 ล้านคน ในจำนวนนี้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 52.3 ล้านคน (ร้อยละ 81.8) เมื่อพิจารณาเป็นรายภาค พบว่า กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดคือ ร้อยละ 92.8 ส่วนภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีการใช้ต่ำที่สุด ร้อยละ 75.4 ส่วนภาคเหนือ มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 75.6 (National

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

Statistical Office, 2021) แต่ผลที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างมากนี้สร้างผลกระทบทางลบให้กับผู้เกี่ยวข้อง เช่น มีการใช้หรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือไม่เหมาะสม การพยายามจะบุกรุกเข้าระบบ การใช้ความรุนแรงออนไลน์ การหมิ่นสถาบันด้วยข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปลอมหรือเท็จ การฉ้อโกงด้วยข้อมูลคอมพิวเตอร์ การนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะลามกที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ เป็นต้น แม้ว่าประเทศไทยจะมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ในการบังคับใช้และลงโทษก็ตาม ดังสถิติการแจ้งเหตุภัยคุกคามด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย (Thailand Computer Emergency Response Team) หรือไทยเซิร์ต พบว่าในปี พ.ศ. 2561 มีรายงานถึงสถิติภัยคุกคามรวมทุกประเภทจำนวน 2,520 คดี ในปี พ.ศ.2562 จำนวน 2,470 คดี ส่วนในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งเป็นข้อมูลถึงเดือนมิถุนายน 2563 นั้นมีจำนวน 1,474 คดี ซึ่งแสดงถึงจำนวนคดีที่มีแนวโน้มไม่ได้ลดลงอย่างเห็นได้ชัด (Thailand Computer Emergency Response Team, 2020) และจากรายงานของกองสถิติเศรษฐกิจ (National Statistical Office, 2021) พบว่า ประชาชนอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดคือ ร้อยละ 98.8 รองลงมาคือ ประชาชนอายุ 25-34 ปีร้อยละ 98.1 ส่วนประชาชนอายุ 50 ปีขึ้นไป มีการใช้อินเทอร์เน็ตต่ำที่สุด ร้อยละ 57.6 ทำให้เห็นได้ว่าในช่วงกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มที่ใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากที่สุด

โดยเป็นที่ทราบกันดีว่ากลุ่มเยาวชนถือเป็นกลุ่มสำคัญที่จะเติบโตเป็นวัยแรงงาน และเป็นพลเมืองที่สามารถยกระดับการพัฒนาของประเทศได้ ดังที่คณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) ในด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ กำหนดเป้าหมายที่จะพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ เป็นพลเมืองดีของชาติ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) โดยที่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลนี้เป็นแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ รู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ เข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก (Wongkitrungruang, 2019, p.13) สำหรับนโยบายการพัฒนาในระดับจังหวัดของจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นจังหวัดที่อยู่ในเขตเศรษฐกิจพิเศษชายแดน เชื่อมโยงกลุ่มอาเซียน+6 และกลุ่มอนุภูมิภาคลุ่มน้ำโขงมีเป้าประสงค์หนึ่งของแผนพัฒนาจังหวัดในช่วง พ.ศ. 2561-2564 ที่เน้นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านการค้า โลจิสติกส์ วัฒนธรรมรวมถึงยกระดับคุณภาพชีวิตประชาชนให้ดีขึ้นสร้างภูมิคุ้มกันในการสร้างคน สังคมที่มีคุณภาพ เหล่านี้จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำให้เยาวชนมีทักษะในการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการขับเคลื่อนให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติและยุทธศาสตร์ของจังหวัด

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย โดยเฉพาะเยาวชนที่อาจจะเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์เนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจต่อ

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

พระราชบัญญัติฯนี้ และหวังให้ผลการวิจัยนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ทางวิชาการคือผลผลิตที่เป็นองค์ความรู้ ได้แก่ ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มเยาวชน อันจะเป็นการเพิ่มศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่จะช่วยขับเคลื่อนสังคมและประเทศชาติให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and development) ในการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล และใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองในรูปแบบ Pretest-posttest control group design สุ่มแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองจะได้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมฯ แต่ละกลุ่มจะถูกวัดคะแนน 3 ระยะ คือ ระยะก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม ระยะหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และระยะติดตามผล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เยาวชนอายุระหว่าง 16-18 ปี ที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่ศึกษาอยู่ในเขตจังหวัดเชียงราย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 29 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (Ekakul, 2009, p.100) จากสถาบันที่มีช่วงเวลาที่เหมาะสมและเยาวชนที่อาสาสมัคร สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจากต้องเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรมให้ครบจนเสร็จสิ้นระยะเวลาที่กำหนดอย่างต่อเนื่อง และใช้วิธีการสุ่มอย่างเป็นระบบ เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มได้กลุ่มทดลองจำนวน 16 คน กลุ่มควบคุมจำนวน 13 คน

เครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่2) พ.ศ.2560 เป็นข้อความเชิงสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยให้ผู้ประเมินเลือกตอบอย่างใดอย่างหนึ่งว่ารูปแบบพฤติกรรมในสถานการณ์แต่ละข้อนั้น “ผิดตามพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์” “ไม่ผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์” “ไม่แน่ใจ” โดยมีข้อคำถามจำนวนทั้งสิ้น 22 ข้อ

2. แบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นข้อคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นหรือพฤติกรรมของผู้ตอบมีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่าความคิดเห็น 5 ระดับ โดยระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยต่อข้อคำถามหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวในระดับมากที่สุด ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยต่อข้อคำถามหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวในระดับน้อยที่สุด จำนวน 18 ข้อ

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

3. ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นชุดการทำกิจกรรมที่ออกแบบมาจากการสังเคราะห์ได้นิยามว่า พลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความเป็นผู้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม โดยอยู่บนพื้นฐานของความมีมารยาท ความปลอดภัย มีจริยธรรม รวมถึงการเคารพในผู้อื่น ทั้งนี้ประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ มิติการจัดการตัวตนให้ปลอดภัย มิติของการดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวเองและความมีจริยธรรม และมิติการจัดการกับข้อมูลที่เข้ามา

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยตรวจสอบความตรง (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาใช้วิธีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item discrimination) เลือกค่า t ที่มีค่าตั้งแต่ 2.0 ขึ้นไป และหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) พบว่าแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2560 มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.799 แบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.798 ส่วนชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ประเมินความสอดคล้องเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา พฤติกรรมศาสตร์และภาษาศาสตร์ จำนวน 3 คน ตรวจพิจารณาคุณภาพด้านเนื้อหาและความถูกต้องของเนื้อหา สื่อที่ใช้ ระยะเวลา วิธีการจัดกิจกรรม โดยพบว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีข้อบกพร่องในส่วนของรายละเอียดขั้นตอนการจัดกิจกรรม ตัวอย่างที่ใช้ประกอบเพื่อสร้างความเข้าใจ รวมถึงความเชื่อมโยงของแต่ละส่วน จึงนำข้อบกพร่องดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไข

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอน แบ่งเป็น 2 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยศึกษาข้อมูล ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาสภาพสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ สังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของพลเมืองดิจิทัล และสร้างแบบสอบถามที่มีการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นดำเนินการออกแบบต้นแบบชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล รวมทั้งสร้างแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 และแบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้อง และแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 30 คน ปรับปรุงแบบสอบถามและปรับปรุงชุดกิจกรรมตามผลสะท้อนที่เกิดขึ้นด้วยกระบวนการประชุมทบทวนหลังกิจกรรม (After Action Review-AAR) ของผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อปรับปรุงให้ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสมบูรณ์

ระยะที่ 2 นำชุดกิจกรรมที่ได้จากระยะที่ 1 มาใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงและเผยแพร่โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 ให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทำแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 และแบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อทำการคัดเลือกว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนใดมีคะแนนจากแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพ.ร.บ.ว่าด้วยการ

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

กระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ อยู่ในกลุ่มที่ได้คะแนนระดับน้อยซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ จากนั้นทำการสุ่ม (Random assignment) แบ่งกลุ่มจากหมายเลขที่กำหนดของผู้เข้าร่วมโดยให้เลขคี่เป็นกลุ่มทดลองเลขคู่เป็นกลุ่มควบคุม

2.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง โดยใช้ระยะเวลา 2 ครั้งๆ ละประมาณ 90 นาที

2.3 หลังการจัดกิจกรรมการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเสร็จแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบสอบถามในระยะหลังการจัดกิจกรรม

2.4 ติดตามผลอีก 2 สัปดาห์หลังจากการใช้ชุดกิจกรรม โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 และแบบสอบถามความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2.5 จากนั้นนำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์และเผยแพร่ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยรูปแบบ E-book และเอกสารถ่ายสำเนาชุดกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติเชิงอนุมาน เพื่อเปรียบเทียบคะแนนค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยแบบไมเปนอิสระแกกัน (t-test for dependent sample หรือ paired t-test) ระหว่างระยะก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ระยะหลังการใช้ชุดกิจกรรม และระยะติดตามผลการใช้ชุดกิจกรรมของกลุ่มทดลอง และสถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยควบคุมตัวแปร คือ คะแนนก่อนการใช้ชุดกิจกรรม

การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งในระยะของการทดลองและในระยะเก็บรวบรวมข้อมูล จึงทำการพิทักษ์สิทธิ์ของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยแจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย การสอบถามความสมัครใจและความพร้อมในการเข้าร่วมการวิจัยในทุกครั้ง และการชี้แจงสิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัยในการถอนตัวออกจากกระบวนการวิจัยได้ตลอดเวลา รวมทั้งการขอหนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา หมายเลข RMUTL-IRB 057/2022 เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้าใจวัตถุประสงค์ของการวิจัยและยินดีเข้าร่วมการวิจัย จึงให้ลงลายมือชื่อในหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงรายพบว่าชุดกิจกรรมประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 มิติ ได้แก่

1.1 มิติการจัดการตัวตนให้ปลอดภัย โดยมีองค์ประกอบคือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital citizen identity) การจัดการความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Personal cyber security

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

management) การจัดการข้อมูลส่วนตัว (Privacy management) และการจัดการข้อมูลที่เป็นร่องรอยบนโลกออนไลน์ (Digital footprint management)

1.2 มิติของการดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวเองและความมีจริยธรรม โดยมีองค์ประกอบคือ การจัดสรรเวลาหน้าจอ (Balanced use of technology) และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital empathy)

1.3 มิติการจัดการกับข้อมูลที่เข้ามา โดยมีองค์ประกอบคือ การจัดการกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ (Behavioral cyber risk management) และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and information literacy)

โดยใน 3 มิตินี้ แบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ฉันปลอดภัยดี ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมประมาณ 50 นาที โดยใช้แนวคิดการจัดกิจกรรมได้แก่ 1) Positive approach เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเชิงบวกที่ให้ความสำคัญกับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์มาสโลว์ (Maslow) กระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้นจึงเริ่มต้นจากการช่วยให้บุคคลมองเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น มองเห็นประโยชน์ของการทำสิ่งดีๆ ต่อกัน งดเว้นการตำหนิที่อาจทำลายความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และ 2) จัดกิจกรรมแบบการอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion) ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง มีโอกาสแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนประสบการณ์อันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนกว้างขึ้น วิธีการ คือ การจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 4-8 คน และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และประสบการณ์ในประเด็นที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

ส่วนที่ 2 ฉันดูแลตัวเองและคนอื่นได้ ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมประมาณ 50 นาที โดยมีหลักการว่า ในการเป็นพลเมืองดิจิทัลนอกจากจะรู้จักป้องกันดูแลตัวเองในการใช้งานเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์แล้ว ยังควรใส่ใจสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่นในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมซึ่งกันและกันด้วย จึงจำเป็นต้องทราบถึงผลกระทบอันอาจจะเกิดขึ้นต่อร่างกาย สังคม จิตใจ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมคำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น รวมทั้งกฎพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ วิธีการในการจัดกิจกรรม คือ การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small group discussion) และให้ผู้เรียนในกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และประสบการณ์ในประเด็นที่กำหนด และสรุปผลการอภิปรายออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม

ส่วนที่ 3 ฉันไม่ทำร้ายใคร ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมประมาณ 50 นาที หลักการคือในการเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรทราบวิธีการในการรับมือและจัดการกับสถานการณ์ที่อาจจะเลี่ยงไม่ได้ในยุคดิจิทัล นั่นคือการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) และการเสพการเข้าถึงข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักการค้นหา จัดระเบียบ วิเคราะห์ ประเมินการใช้สื่อและข้อมูลก่อนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อบนฐานการคิดเชิงเหตุและผล โดยใช้แนวคิดในการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ (Role playing) โดยผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง ปัญหา หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาคล้ายกับสภาพความเป็นจริง แล้วให้

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นตามความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ของผู้เรียนที่คิดว่าควรจะเป็น ภายหลังการแสดงบทบาทสมมติจะต้องมีการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงออกทั้งด้านความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงเพื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ 2) การเรียนรู้แบบ Cognitive ซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนพฤติกรรมภายนอก โดยการเปลี่ยนความคิด การตีความ การตั้งข้อสันนิษฐานหรือกลวิธีการตอบสนอง หรืออีกนัยหนึ่งคือการเปลี่ยนตัวแปรทางปัญญาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และ 3) รูปแบบการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณประกอบด้วยขั้นตอนคือ ระบุและกำหนดประเด็นปัญหา รวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับปัญหา พิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลและการระบุความพอเพียงของข้อมูล ตั้งสมมติฐาน และหาข้อสรุปอย่างสมเหตุสมผล ดังภาพที่ 1, 2, 3 และ 4



ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชน



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างชุดกิจกรรม ในมิติที่ 1 (ส่วนที่ 1: ฉันปลอดภัยดี)



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างชุดกิจกรรม ในมิติที่ 2 (ส่วนที่ 2: ฉันดูแลตัวเองและคนอื่นได้)



ภาพที่ 4 แสดงตัวอย่างชุดกิจกรรม ในมิติที่ 3 (ส่วนที่ 3: ฉันไม่ทำร้ายใคร)

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

2. ผลการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนกลุ่มเสี่ยงต่อการกระทำความผิดพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในจังหวัดเชียงราย พบว่า คะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างในระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม (M = 4.385, S.D.=0.223) สูงกว่ากลุ่มทดลอง (M = 4.121, S.D.= 0.541) ในระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยของของกลุ่มควบคุม (M = 4.461, S.D.= 0.209) สูงกว่ากลุ่มทดลอง (M = 4.326, S.D.= 0.490) และในระยะติดตามผล ค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง (M = 4.431, S.D.= 0.379) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (M= 4.389, S.D.= 0.297) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละระยะของการจัดกิจกรรม

ช่วงการวัด	กลุ่มตัวอย่าง	M	S.D.
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	กลุ่มทดลอง	4.121	.541
	กลุ่มควบคุม	4.385	.223
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	กลุ่มทดลอง	4.326	.490
	กลุ่มควบคุม	4.461	.209
ติดตามผล	กลุ่มทดลอง	4.431	.379
	กลุ่มควบคุม	4.389	.297

การเปรียบเทียบคะแนนพลเมืองดิจิทัลภายในเฉพาะของกลุ่มทดลอง พบว่า คะแนนพลเมืองดิจิทัลระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรมและระยะติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่ระยะติดตามผลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (M= 4.431, S.D. = 0.379) รองลงมาคือระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม (M = 4.326, S.D. = 0.490) ส่วนระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (M= 4.121, S.D. = 0.541) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มทดลองในระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม และระยะติดตามผล (n=16)

ช่วงการวัด	M	S.D.	t	df
ระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	4.121	.541	30.473**	15
ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม	4.326	.490	35.304**	15
ระยะติดตามผล	4.431	.379	46.730**	15

การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นตัวแปรควบคุม พบว่า เมื่อควบคุมอิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยพลเมืองดิจิทัลก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยของพลเมืองดิจิทัลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังตารางที่ 3

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมโดยมีคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นตัวแปรควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	.017	1	0.17	.274
ภายในกลุ่ม	1.628	26	.63	
ทั้งหมด	562.383	29		

อภิปรายผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย มีองค์ประกอบ 3 มิติ ได้แก่ มิติการจัดการตัวตนให้ปลอดภัย มิติของการดูแลผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวเองและความมีจริยธรรม และมิติการจัดการกับข้อมูลที่เข้ามา ซึ่งชุดกิจกรรมนี้พัฒนาขึ้นบนแนวคิด Positive approach แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ และการเรียนรู้แบบ Cognitive-behavioral therapy จะเห็นได้ว่าผู้วิจัยได้นำแนวคิดที่หลากหลายมาพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อให้ตอบสนองตามความต้องการของผู้เรียน มุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เพื่อสร้างการรับรู้และรับผิดชอบร่วมกัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบกัลยาณมิตร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างอิสระและสร้างสรรค์ อันจะส่งผลต่อการเรียนรู้เชิงบวก ให้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นทีมเพื่อส่งเสริมและฝึกทักษะความเป็นผู้นำและผู้ตาม พร้อมทั้งเปิดโอกาสและยอมรับฟังความคิดเห็นร่วมกันบนการยอมรับและรู้สึกถึงความมีคุณค่าของมนุษย์ ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนการสอนลักษณะนี้เป็นการเรียนการสอนที่ตอบสนองความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นกระบวนการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active learning) และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Rodsaen (2014, p.227) ที่กล่าวถึงการสอนลักษณะความเป็นพลเมืองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative learning) จะต้องคำนึงถึงการพึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก โดยการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน รับผิดชอบ ทำงานเป็นกลุ่มที่มีเป้าหมายเดียวกัน และทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน ใช้แหล่งเรียนรู้สถานการณ์ปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น ชุมชน สังคม และประเทศ เพื่อนำมาเป็นประเด็นในการระดมความคิด แล้วเชื่อมโยงค้นคว้าแก้ปัญหาร่วมกัน ร่วมสร้างสรรค์ผลงานที่อาศัยประสบการณ์เดิมและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพจริง และยังสอดคล้องกับแนวคิดที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการศึกษาของ Permpoonwiwat, Mansap & Kaewmano (2021, pp.98-99) ที่กล่าวว่าสิ่งที่พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีคือ วัคซีนดิจิทัล คือต้องรู้เท่าทันดิจิทัลนอกเหนือจากการรู้ดิจิทัล ซึ่งเรื่องนี้จำเป็นต้องมีการพัฒนากำลังคนทุกภาคส่วน ในอย่างน้อยๆ 3 องค์ประกอบ คือ KSA ซึ่งรวมกันเป็นสมรรถนะ โดย K ในที่นี้คือความรู้ หรือ Knowledge S คือ ทักษะ หรือ Skill คือสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันและสามารถแก้ไขปัญหาได้ ส่วน A คือมีเจตคติในการใช้ดิจิทัลที่ดี (Attitude) หรือที่เรียกว่ามีความฉลาดรู้เท่าทันในการใช้ดิจิทัลทำให้สามารถใปรับตัวกับโลกดิจิทัลได้ และในส่วนขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีองค์ประกอบ

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

3 มิติ ที่ครอบคลุมนิยามของพลเมืองดิจิทัล ที่หมายถึง ความเป็นผู้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม โดยอยู่บนพื้นฐานของความมีมารยาท ความปลอดภัย มีจริยธรรมที่รวมไปถึงการมีความรู้ความเข้าใจในกฎหมายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การเคารพในผู้อื่น ทำให้ชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถนำมาเป็นแนวทางในการปรับใช้สำหรับเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเยาวชนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Chaowakeeratiphong & Wongnaya (2020, p.81) ที่กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาโดยมีแนวทาง เช่น การจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องปลอดภัยทั้งต่อตนเองและผู้อื่น การปลูกฝังมารยาทและธรรมเนียมปฏิบัติที่ดีในการเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้สติในการรับฟังแสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาพ ข้อความเสียงที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ตนเองผู้อื่นและไม่ละเมิดสิทธิ์ผู้อื่น เป็นต้น

2. ผลการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับเยาวชน พบว่า ระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยคะแนนพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มควบคุมสูงกว่ากลุ่มทดลอง แต่ในส่วนระยะติดตามผลค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม แต่หากเมื่อพิจารณาเฉพาะผลที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มทดลองพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรมและระยะติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่ระยะติดตามผลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือระยะหลังเข้าร่วมกิจกรรม และส่วนระยะก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ในการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังการเข้าร่วมกิจกรรมโดยมีคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นตัวแปรควบคุมนั้นพบว่า ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยของพลเมืองดิจิทัลหลังการเข้าร่วมกิจกรรมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เกิดขึ้นนี้อาจเป็นเพราะว่าการออกแบบเนื้อหาในชุดกิจกรรมครั้งนี้สอดคล้องกับการส่งเสริมให้เกิดลักษณะพลเมืองดิจิทัลได้ เนื่องจากผู้สอนเพิ่มบทบาทของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ จัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้แบบ Active learning ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลาย สอดคล้องกับการศึกษาของ Tapingkae, et al. (2020, p.1) ที่ศึกษาผลกระทบของการประเมินผลระหว่างเรียนบนพื้นฐานแนวคิดการใช้เกมที่มีต่อพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัล แรงจูงใจในการเรียน และการรับรู้ของนักเรียน โดยใช้การศึกษาแบบกึ่งทดลองกับนักเรียนที่มีอายุระหว่าง 12-14 ปี พบว่าการใช้เกมในบริบทของการส่งเสริมการเรียนรู้สามารถพัฒนาส่งเสริมพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน แรงจูงใจและการรับรู้ของกลุ่มนักเรียน และ Netwong (2013, pp.135-137) ศึกษาการใช้ e-learning เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลและผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า สามารถพัฒนาให้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้นร้อยละ 15.85 และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 23.37 อีกทั้งในการออกแบบเนื้อหาในชุดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลยังสอดคล้องกับการส่งเสริมให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ เนื่องจากพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยกับโลกดิจิทัลเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกันความเป็นประชาธิปไตยทำให้พลเมืองมีเสรีภาพในการใช้ดิจิทัล ซึ่งในการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลครั้งนี้ กระตุ้นให้มีการ

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

เคารพและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างมีความรับผิดชอบ ใช้อย่างสร้างสรรค์ ใช้หลักเหตุและผล ใช้ภาษาแบบสันติวิธี นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รู้สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ไม่สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ และคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมอันเกิดจากการกระทำของตน (Permpoonwiwat, Mansap & Kaewmano, 2021, p.8) และมีกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมมีการร่วมมือรวมพลังการคิดเชิงวิพากษ์ที่ให้ผลการศึกษาเป็นไปในแนวทางเดียวกับของ Amnuaiphanwilai, et al. (2022, p.81) ซึ่งศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยมีกระบวนการจัดแบบร่วมมือรวมพลังร่วมกับการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

แต่ในส่วนของการที่คะแนนพลเมืองดิจิทัลในระยะหลังการจัดกิจกรรมไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเมื่อควบคุมคะแนนพลเมืองดิจิทัลก่อนการจัดกิจกรรมนั้น อาจเป็นเพราะในระยะก่อนการจัดกิจกรรมกลุ่มควบคุมมีคะแนนพลเมืองดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มทดลองอยู่แล้ว ดังนั้นจึงอาจมีปัจจัยหรือตัวแปรอื่นที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังที่ Sarika, Mangkhang & Dibyamandala (2021, p.76) กล่าวว่า การปลูกฝังและเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับเยาวชนไทยนั้น ประกอบด้วยปัจจัยหลายประการที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลแก่เยาวชนไทยทั้งสิ้น โดยประกอบไปด้วยปัจจัยด้านครอบครัว สถานศึกษาและสังคมกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อบทบาทในการเสริมสร้างการเรียนรู้สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชนไทย รวมทั้งการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรเพิ่มเติม ประยุกต์เนื้อหาหรือการยกตัวอย่างในชุดกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับวัย รวมทั้งความเป็นปัจจุบันของตัวอย่างเพื่อให้เยาวชนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความสนใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น

2. จากการศึกษาพบว่าในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลกลุ่มทดลองมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพิ่มขึ้น ดังนั้นจึงควรมีการติดตามพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องเพื่อศึกษาความคงทนของประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจ ทัศนคติของความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้รับ

3. เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ร่วมกันให้เกิดขึ้น ลดช่องว่างระหว่างช่วงวัย และส่งเสริมศักยภาพของเยาวชน ผู้จัดกิจกรรมซึ่งอาจเป็นผู้สอน ผู้ปกครอง พี่เลี้ยงกลุ่มเยาวชนควรให้พื้นที่และโอกาสแก่เยาวชนในการแสดงทัศนคติหรือความคิดเห็นเพราะจะทำให้ทราบความคิด มุมมองหรือเหตุผลในการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้สื่อในยุคดิจิทัลนี้มากยิ่งขึ้น

4. ควรมีการร่วมมือกันในภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ผู้บริหารหน่วยงาน ผู้สอน ผู้ปกครอง สื่อมวลชน เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 เมษายน - มิถุนายน 2567 ISSN 2985-2196 (Online)

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาการส่งเสริมลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลร่วมกับวิธีการเรียนรู้ หรือการจัดประสบการณ์อื่นๆ เช่น บอร์ดเกม การใช้เกมออนไลน์ เพื่อค้นหาวิธีการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ควรพัฒนาชุดกิจกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ เช่น ให้เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเรียนรู้ด้วยตนเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive e-book) เพื่อจะทำให้เกิดความน่าสนใจ เกิดการเผยแพร่และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

3. ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพในการทำความเข้าใจการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้เกิดขึ้น เพื่อความลุ่มลึกขององค์ความรู้

Reference

Amnuaiphanwilai, A., Yuangsoi, P., Keawurai, R. & Phumpuang, K. (2022). The development model of cloud based learning by using collaborative learning and critical thinking to enhance digital media literacy for secondary. **The Golden Teak : Humanity and Social Science Journal (GTHJ.), 28**(3), 81-94. [In Thai]

Chaowakeeratiphong, T. & Wongnaya, S. (2020). Guidelines to develop digital citizenship of students at the faculty of education, Kamphaeng Phet Rajabhat University. **The Golden Teak : Humanity and Social Science Journal (GTHJ.), 26**(4), 72-85. [In Thai]

Ekakul, T. (2009). **Research methodology in behavioral sciences and social sciences.** (6 th ed). Ubon Ratchathani : Witthaya Offset Printing. [In Thai]

National Statistical Office. (2021). **The 2021 Household Survey on the Use of Information and Communication Technology (Quarter 2)**. Bangkok : National Statistical Office. [In Thai]

Netwong, T. (2013). The Using of e-Learning to Develop Digital Citizenship and Learning Achievement in Information Technology. **International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning, 3**(2), 135-137. [In Thai]

Permpoonwiwat, S., Mansap, S. & Kaewmano, J. (2021). **Citizenship and Digital Literacy Survey**. Research report, King Prajadhipok's Institute. [In Thai]

Rodsaen, A. (2014). **The Development of Collaborative Learning Model to Enhance Citizenship Instructional Competences for Basic Educational Teacher**. Doctor of Education's thesis, Naresuan University. [In Thai]

Vol.30 No.2 April - June 2024 ISSN 2985-2196 (Online)

Sarika, V., Mangkhang, C. & Dibyamandala, J. (2021). Social studies learning package development in economics integrating with historical process to enhance digital citizenship foe secondary student. **Journal of MCU Nakhondhat, 8**(5), 73-86. [In Thai]

Tapingkae, P., Panjaburee, P., Hwang, G. & Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviors, learning motivations, and perceptions. **ScienceDirect**, **159,** 1-16. [In Thai]

Thailand Computer Emergency Response Team (ThaiCERT). (2020). **Incident Report Statistics**. [Online]. Available : https://www.thaicert.or.th/statistics/statistics.html [2020, August 6]. [In Thai]

Wongkitrungruang, W. (2019). **Digital Citizenship**. Bangkok : Di Wan O One percent. [In Thai]