

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

Factors Affecting the Development of Digital Citizenship Among Students in Educational Institutions in
Prachuap Khiri Khan Primary Educational Service Area Office 2

สุปราณี อ่อนแ่ม¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ภาคพรต² ดร.นวันันต์ ประทุมตา³
Supranee Oncham¹ Asst. Prof. Dr.Nuttagan Pacprod² Dr.Nawarat Pratoomta³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษา 1) ระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา 2) ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา และ 3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ผู้บริหาร และข้าราชการครูในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 จำนวน 281 คน โดยใช้เทคนิคการสุ่มอย่างง่าย จากการเปรียบเทียบสัดส่วน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามจำนวน 3 ตอน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า

1. ระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านผู้บริหารสถานศึกษา ด้านนักเรียน และค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านครอบครัว
2. ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านจริยธรรม กฎหมาย มารยาทในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ ด้านการรู้เท่าทันสื่อในการเข้าถึงเข้าใช้สื่อดิจิทัล และค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านความปลอดภัยในการปกป้องตนเองและผู้อื่น
3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา จำนวน 2 ด้าน คือ ด้านนักเรียน (X_3) และด้านครอบครัว (X_4) มีประสิทธิภาพในการทำนาย ร้อยละ 43.20 สามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนได้ดังนี้ $\hat{Y}_{tot} = 0.932 + 0.493 (X_3) + 0.199 (X_4)$

คำสำคัญ: ปัจจัย ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

¹หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

²Master of Education Program in Education Administration Phetchaburi Rajapath University

^{2,3}อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

^{2,3}Lecturer Master of Education Program in Education Administration Phetchaburi Rajapath University

*ผู้ติดต่อ, อีเมล: สุปราณี อ่อนแ่ม, supranee.onc@mail.pbru.ac.th

รับเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2567 แก้ไข 21 มกราคม 2567 ตอบรับ 23 มกราคม 2567

ABSTRACT

The purposes of this research were to study 1) Level of factors affecting the digital citizenship of learners, 2) Level of digital citizenship of learners, and 3) Factors affecting the development of digital citizenship of learners in educational institutions Under the jurisdiction of the Prachuap Khiri Khan Primary Educational Service Area Office 2. Research samples were 281 personnel comprising administrators and teachers, using a simple random sampling technique from comparing proportions. The research instrument was a-5 scale rating questionnaire. The statistic were used for analysis of mean, standard deviation, and stepwise multiple regression analysis.

The findings were as follows:

1. Level of factors affecting the development of digital citizenship among students in educational institutions. the overall level was at a high level. When considering each aspect separately in descending order, including teachers. educational institution administrators, students, and the lowest average was the family background.
2. Digital citizenship level of learners in educational institutions, the overall level was at a high level. When considering each aspect separately in descending order, including ethics, law, etiquette in using digital media. physical and mental health care media literacy in accessing and using digital media, and the lowest average is safety in protecting selves and others.
3. Factors affecting the development of digital citizenship among students in educational institutions, namely student (X_3) and family (X_4), had a prediction efficiency of 43.20 percent, with a prediction equation in the form of raw scores as $\hat{Y}_{tot} = 0.932 + 0.493 (X_3) + 0.199 (X_4)$

Keyword: Factor, Digital citizenship

ภูมิหลัง

นับตั้งแต่การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในปี พ.ศ. 2563 ที่ส่งผลกระทบอย่างกว้างทั้งต่อระบบสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคมและการเมือง ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อประชากรในชีวิตประจำวัน หน่วยงานทุกภาคส่วนเกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ผลักดันให้ประชากรปรับตัวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ประชากรในทุกช่วงวัยต่างมีอิสระในการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น หากขาดความเข้าใจ ความรู้ และทักษะในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงยุคเทคโนโลยีดิจิทัลก็ย่อมจะเกิดผลกระทบตามมา ประชากรจึงต้องได้รับการพัฒนาความรู้ความสามารถ ทักษะที่จำเป็นในการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยบนพื้นฐานของความรับผิดชอบ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น เพื่อนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, หน้า 288)

ปัจจุบันการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทั้งในและนอกห้องเรียน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความต้องการ ความถนัดและความสนใจจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ หากนักเรียนขาดความรู้ ความเข้าใจ ในการเข้าถึง เข้าใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัลก็ย่อมส่งผลกระทบตามมาซึ่งจากการศึกษาของ รศ.ดร.นพ.วรสิทธิ์ ศิริพรพาณิชย์ กุมารแพทย์ด้านโรคทางระบบประสาท สถาบันชีวประสาทโมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล (2564, ออนไลน์) กล่าวว่า ปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อเด็กทำให้เด็กสมาธิไม่ดี ผลการเรียนรู้แย่ง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมลดลง ความก้าวร้าวเพิ่มขึ้น นอกจากนี้เด็กและเยาวชนไทยยังมีความเสี่ยงในการถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์จากการใช้โซเชียล

มีเดียมากขึ้น เนื่องจากขาดความระมัดระวัง ความตระหนักในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (นภาพรพรณ อาษาเพชร และวรัญญู คุรุจิต, 2565 หน้า 197) พวงสุรีย์ วรคามิน (2562, หน้า 306 – 318) กล่าวว่า ผู้บริหารสถานศึกษาในฐานะที่เป็นผู้นำทางวิชาการและการสนับสนุน อำนาจความสะดวกแก่ครูในการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมพัฒนานักเรียน ให้มีความรู้ ทักษะที่จำเป็นในการเข้าถึง เข้าใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย นักเรียนประถมศึกษาในยุคดิจิทัลนี้พึงจำเป็นต้องมีความรู้ เสริมสร้างภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สังคม โดยความต้องการจำเป็นสูงสุดของการบริหารวิชาการของโรงเรียน คือ การพัฒนาหลักสูตรสอดคล้องกับจุฬาลักษณ์ ยอดยิ่ง, สุภาพ พุ่มรุ่งเรือง และศิริ ถิอาสนา (2566, หน้า 9) กล่าวว่า ความต้องการจำเป็นที่ต้องพัฒนาลำดับแรกได้แก่ การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในศตวรรษที่ 21 ที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ประเทศจึงต้องพัฒนาประชากรให้พร้อมทันต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้อย่างรู้เท่าทันและปลอดภัย นอกจากนี้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะที่จำเป็นของการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้นั้นไม่เพียงแต่ตัวนักเรียนที่ต้องการสืบเสาะหาความรู้แต่ยังเป็นการประสานความร่วมมือกันทั้งสถานศึกษา ครอบครัว สอดคล้องกับงานวิจัยของนิตยา วงศ์ใหญ่ (2560, หน้า 1636 – 1639) กล่าวว่า แนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลได้ 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ประเด็นของครอบครัว ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของลูก ปลุกฝังให้ใช้สื่อดิจิทัลไปในทางสร้างสรรค์ รับผิดชอบ ในสิ่งที่กระทำ มีความปลอดภัยและมีการยาทาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2) ประเด็นของครูผู้สอน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 ว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนเพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยอันเป็นข้อมูลสารสนเทศพื้นฐานที่เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษา ผู้ปกครองและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการวางแผน ส่งเสริม และพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

คำถามการวิจัย

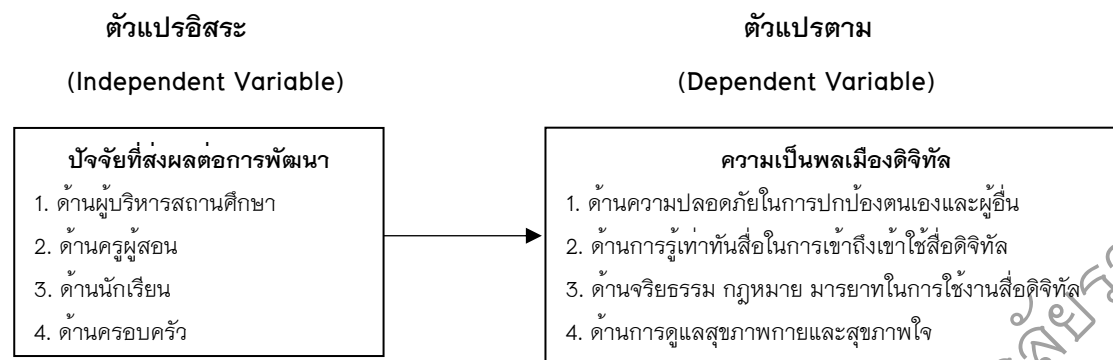
1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 อยู่ในระดับใด
2. ระดับของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 อยู่ในระดับใด
3. ปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2
2. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้บริหาร และข้าราชการครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 จำนวน 89 โรงเรียน จำนวน 1,042 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2, 2566, หน้า 11)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร และข้าราชการครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 จำนวน 89 โรงเรียน ที่ได้จากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางสำเร็จรูปของเครจซีและมอร์แกน จากนั้นผู้วิจัยทำการเทียบสัดส่วนตามอำเภอและกำหนดผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ผู้บริหารและข้าราชการครู จำนวน 281 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ ตอนที่ 2 – 3 เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา และตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามระดับปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Objective Congruence: IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 และนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นทำการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของคอนบราด ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.991

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการส่งและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยขอหนังสือจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรีเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ โดยขอความร่วมมือจากผู้บริหารสถานศึกษา และข้าราชการครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 ในการตอบแบบสอบถาม จากนั้นตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลที่ได้กลับมาก่อนนำมาประมวลผล

3. ประมวลผลจากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป เพื่อหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อคำถาม จากนั้นสรุปและอภิปรายผลการศึกษา

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation หรือ S.D.) หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (cronbach's alpha coefficient) การวิเคราะห์หาค่า Tolerance และค่า Variance Inflation Factor (VIF) การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Multiple Regression Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากไปน้อย ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านผู้บริหารสถานศึกษา ด้านนักเรียน และค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านครอบครัว

2. ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากไปน้อย ได้แก่ ด้านจริยธรรม กฎหมาย มารยาทในการใช้งานสื่อดิจิทัล ด้านการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ในการเข้าถึงเข้าใช้สื่อดิจิทัล และค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านความปลอดภัยในการปกป้องตนเองและผู้อื่น

3. ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา จำนวน 4 ด้าน และความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา จำนวน 2 ด้านที่เป็นตัวแปรทำนายหรือพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 คือ ด้านนักเรียน และด้านครอบครัวซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

เมื่อนำปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา ด้านนักเรียน เข้าสมการถดถอย มีอำนาจในการพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา ร้อยละ 41.50 เมื่อเพิ่มด้านครอบครัวทำให้อำนาจการพยากรณ์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา เพิ่มขึ้นร้อยละ 43.20 ตามลำดับ

โดยสามารถสร้างเป็นสมการการพยากรณ์ ในรูปคะแนนดิบและคะแนนมาตรฐานตามวิธี Stepwise ได้ดังนี้
สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ (Unstandardized Score)

$$\hat{Y}_{\text{tot}} = 0.932 + 0.493 (X_3) + 0.199 (X_4)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (Standardized Score)

$$\hat{Z}_{\text{tot}} = 0.479 (X_3) + 0.217 (X_4)$$

อภิปรายผลการวิจัย

1. ระดับปัจจัยที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านครูผู้สอน ด้านผู้บริหารสถานศึกษา ด้านนักเรียน และค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านครอบครัว อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1.1 ด้านครูผู้สอน โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะ ครูผู้สอนมีการจัดการเรียนการสอน โดยการบูรณาการเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนที่ส่งเสริมทักษะความรู้ ทักษะการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดแทรกกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงจริยธรรม จรรยาบรรณในการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกิตติพิชญ์ วรโชติสุพัฒน์ภาคนิ, พัทธวีภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ, 2563, หน้า 337 – 340 ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางพัฒนาบทบาทการศึกษาต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสู่ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม พบว่า บทบาทการศึกษาต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสู่ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม จำแนกได้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการเสริมสร้างองค์ความรู้ในการเสริมสร้างความตระหนักถึงภัยและผลกระทบของการใช้สื่อดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชน 2) ด้านการเสริมสร้างทักษะชีวิต ในการสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการเผยแพร่ข้อมูล 3) ด้าน การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยสถานศึกษามีบทบาทในการเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ สร้างความตระหนักให้นักเรียนรู้จักการใช้ อินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอย่างมีศักยภาพ และ 4) ด้านการเสริมสร้างกระบวนการจัดการศึกษาทางสังคมที่มีการบูรณาการระหว่าง 3 ระบบ และสอดคล้องกับงานวิจัยของนิตยา วงศ์ใหญ่, 2560, หน้า 1636 – 1639 ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ พบว่า ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัล ประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นช่องทางช่วยเหลือผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาได้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยการบูรณาการรูปแบบการเรียนรู้ให้เข้ากับหลักสูตรวิชาเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันผ่านโลกออนไลน์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง

1.2 ด้านผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เพราะ ผู้บริหารสถานศึกษาเป็นผู้นำทางวิชาการที่คอยสนับสนุน อำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนแก่นักเรียน อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ทักษะที่จำเป็นสามารถใช้ชีวิตในสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พวงสุรีย์ วรคามิน, 2562, หน้า 306 – 318 ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่อง กลยุทธ์การบริหารวิชาการโรงเรียนเอกชน ตามแนวคิดอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า นักเรียนประถมศึกษาในยุคดิจิทัลเนทีฟจำเป็นต้องมีความรู้ เสริมสร้างภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สังคม โดยความต้องจำเป็นสูงสุดของการบริหารวิชาการของโรงเรียนตามแนวคิดอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียน ประถมศึกษา คือ การพัฒนาหลักสูตร รองลงมาคือ การวัดและประเมินผล การจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของฟาติห์ เบย์ดาร์, 2022, หน้า 44 – 45 ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง บทบาทของผู้นำทางการศึกษาในการพัฒนานักเรียนด้านการใช้เทคโนโลยีและความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า ผู้นำด้านการศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนได้อย่างปลอดภัย ป้องกันตนเองจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดและส่งเสริมความรับผิดชอบต่อเทคโนโลยี โดยผู้บริหารทำหน้าที่เป็นแบบอย่าง สำหรับนักเรียนครูและบุคลากรในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและจริยธรรม พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียน เรียนรู้วิธีรับประโยชน์จากแหล่งข้อมูลในโลกออนไลน์และตระหนักถึงด้านบวกและด้านลบของเทคโนโลยี และสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฬาลักษณ์ ยอดอึ้ง, สุภาพ ผู้รุ่งเรือง และศิริ ถิอาสนา, 2566, หน้า 9 ได้ศึกษาวิจัยเรื่องกลยุทธ์การ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เฉียงเหนือ จำแนกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การเคารพตนเองและผู้อื่น องค์ประกอบที่ 2 การพัฒนาตนเองและสัมพันธ์กับผู้อื่น และองค์ประกอบที่ 3 การปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น และสอดคล้องกับงานวิจัย ต้องดา จำเริญใจ, 2561, หน้า 72 ศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 พบว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ส่วนใหญ่อยู่ในด้านการใช้งานดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและปลอดภัย รองลงมาคือ ด้านการมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล และด้านสร้างนวัตกรรมดิจิทัล ตามลำดับ และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

2.1 ด้านจริยธรรม กฎหมาย มารยาทในการใช้งานสื่อดิจิทัล โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เพราะนักเรียนเกิดความรู้ ตระหนักถึงการใช้งานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในทางที่เหมาะสม มีคุณธรรม จริยธรรม กฎหมาย มารยาทในการใช้งานสื่อดิจิทัล สามารถปรับตัวให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง จึงส่งผลให้นักเรียนสามารถใช้งานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัย จิตราภรณ์ ไกรวรรณ, 2562, หน้า 155 – 166 ที่ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ พบว่า พฤติกรรมของลูกเสือที่แสดงถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ พบว่า ลูกเสือนมีความคิดเรื่องมารยาทในสังคมเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น มีพฤติกรรมในการใช้สื่อ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ดีขึ้นโดยการใช้อำนาจที่สุภาพสามารถแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกถึงภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัล คือ ลูกเสือสามารถเป็นต้นแบบในการรณรงค์มารยาทในสังคมดิจิทัลได้

2.2 ด้านการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เพราะ นักเรียนรู้จักควบคุมตนเอง สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้รู้จักการสร้างสมดุลระหว่างการใช้เวลาหน้าจอและกิจกรรมที่ต้องทำได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพสินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส, 2560, หน้า 216 ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง พบว่า ด้านการดูแลสุขภาพกายและใจให้ห่างไกลจากผลกระทบของโลกดิจิทัลมีความต้องการจำเป็นสูงสุด ซึ่งครูจำเป็นต้องให้คำแนะนำแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ เรียนรู้วิธีการป้องกันตนเองผ่านการปฏิบัติในชั้นเรียน

2.3 ด้านการรู้เท่าทันสื่อในการเข้าถึงเข้าใช้สื่อดิจิทัล โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เพราะ นักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้สื่อดิจิทัลเป็นประจำในการเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อความบันเทิงรวมถึงการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในการค้นคว้าหาความรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของพีรวิทย์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนกรกิจ, 2563, หน้า 63 ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลและทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น มีการเข้าถึงเทคโนโลยีอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ เฉลี่ยวันละ 2 – 3 ชั่วโมง ภายใต้การกำกับดูแลของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง 5 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมิน ทักษะการสื่อสาร และทักษะการสะท้อนคิด ส่วนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับน้อย 2 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์และทักษะการปฏิบัติ และพบว่านักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกันในทักษะการประเมินและทักษะการสื่อสาร นักเรียนที่มีอายุต่างกันมีทักษะในการรู้เท่าทันดิจิทัลแตกต่างกันในทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทั้ง 7 ทักษะ ทั้งนี้ อาจเป็นผลจากประสบการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงเข้าใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลและการเลี้ยงดูของผู้ปกครองมีผลต่อการใช้สื่อดิจิทัล

2.4 ด้านความปลอดภัยในการปกป้องตนเองและผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ เพราะนักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ประโยชน์ และโทษของการใช้งานสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเมื่อใช้งานมากขึ้น และต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของพวงสุรีย์ วรคามิน, 2562, หน้า 306 – 318 ศึกษาวิจัย เรื่อง กลยุทธ์การบริหาร

วิชาการโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า กรอบแนวคิดอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบโดยองค์ประกอบที่เป็นจุดอ่อนของอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา คือ ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล แสดงให้เห็นว่านักเรียนประถมศึกษาในยุคดิจิทัลนี้จำเป็นต้องมีความรู้ เสริมสร้างภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองสังคม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เรย์แลน คาปูโน และคนอื่น, 2022, หน้า 434 ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสำคัญและความจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า การเข้าถึงสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึง บุคคลบางคนไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้ อีกทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลส่วนตัวของนักเรียนอาจมีผลกระทบในระยะยาวต่อความปลอดภัยเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตสาธารณะ ซึ่งสิ่งสำคัญคือครูผู้สอนต้องจัดการกับความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของตัวตนออนไลน์ของนักเรียนและข้อมูลส่วนบุคคลให้นักเรียนเกิดความตระหนักถึงความปลอดภัยในการใช้งาน

3. จากผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ด้านนักเรียน และด้านครอบครัว ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของฤทธิธิดา ธรรมสวัสดิ์, 2563, หน้า 208 – 213 ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุพหุระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร พบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุพหุระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งในระดับนักเรียนและระดับห้องเรียน ตัวแปรระดับนักเรียนที่ส่งอิทธิพลทางตรงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ แรงจูงใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตัวแปรที่ส่งอิทธิพลทางอ้อม คือ การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครองโดยส่งผลเชิงบวกเนื่องจากผู้ปกครองเห็นความสำคัญของอุปกรณ์ดิจิทัลในการให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ สื่อต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องจึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นนทสรวง กสิปผึ้ง และคนอื่น, 2564, หน้า 187 – 202 ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีผลต่อการพัฒนาการมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 พบว่า เด็กส่วนใหญ่จะเริ่มใช้สื่อดิจิทัลเมื่ออายุ 6 – 13 ปี เฉลี่ยวันละ 1 – 3 ชั่วโมง ภายใต้ความดูแลของพ่อแม่ ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อทำกิจกรรมดูการ์ตูนร่วมกันกับบุตรหลาน ซึ่งส่วนใหญ่พ่อแม่ ผู้ปกครองมีการกำหนดกติกาในการใช้สื่อดิจิทัลกับบุตรหลาน และให้คำแนะนำ รวมถึงการฝึกวินัยในการใช้สื่อดิจิทัล ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเลือกเนื้อหาและรายการที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการ และสอดคล้องกับงานวิจัยของชยพล ยะวร, พิมพ์ชนก โสภา และสุจิตรา ยะวร, 2566, หน้า 445 – 446 ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดสมาร์ทโฟน ตำบลชื่นชม อำเภอน้ำขุ่น จังหวัดมหาสารคาม พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการติดสมาร์ทโฟน ได้แก่ การควบคุมกำกับดูแลของผู้ปกครองในระดับต่ำส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมติดสมาร์ทโฟนของเด็ก และระยะเวลาในการใช้งานมีผลต่อการนำไปสู่พฤติกรรมเสพติดติดสมาร์ทโฟน ซึ่งการใช้สมาร์ทโฟนตั้งแต่ 4 ชั่วโมงขึ้นไปจะมีโอกาสที่เด็กจะติดสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้น ประกอบกับพ่อแม่ ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากการใช้สมาร์ทโฟนต่ำ รวมถึงความตระหนักของผู้ปกครองในการใช้สมาร์ทโฟนส่งผลต่อการติดสมาร์ทโฟนของเด็กเช่นเดียวกันและสอดคล้องกับงานวิจัยของ โรเบิร์ต เลย์ออน, 2554, หน้า 105) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความแตกต่างระหว่างเพศของนักเรียนและระดับชั้นในพฤติกรรมความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล พบว่า นักเรียนที่ศึกษาในระดับที่สูงขึ้นมีความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสมและกลั่นแกล้งกันมากขึ้น พ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลลดลง

ด้านผู้บริหารสถานศึกษา และด้านครูผู้สอนเป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนทั้งนี้อาจเป็นเพราะความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาที่ทำให้สถานศึกษาแต่ละแห่งมีความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน การเข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่ทั่วถึง รวมทั้งงบประมาณที่ได้รับจัดสรรไม่เพียงพอต่อ

ความต้องการของผู้เรียนและสถานศึกษา จึงทำให้การบูรณาการหรือการนำเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเข้ามาใช้ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนไม่มีความต่อเนื่อง สอดคล้องกับวิจัยของสุนันท์ บุญอนัน, 2564, หน้า 114 – 121 ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการกำหนดนโยบายการศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล: การศึกษาเปรียบเทียบกรณีลียงค์โปร์ มาเลเซีย และไทย พบว่า ในประเทศไทยการขับเคลื่อนนโยบายทางการศึกษาและการสนับสนุนการเตรียมความพร้อมเด็กและเยาวชนให้มีความพร้อมต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลยังไม่มีมีการดำเนินงานที่ชัดเจนและขาดความต่อเนื่อง จึงทำให้การขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลยังไม่เต็มที่ นอกจากนี้ดูจเคื่อน คักคังค์ และนันทรัตน์ เจริญกุล, 2564, หน้า 127 – 131 ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมาตรฐานสากลตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน พบว่า ความแตกต่างกันทางด้านโครงสร้างพื้นฐานทางการศึกษาในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ และครูผู้สอนบางกลุ่มขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยีจึงส่งผลให้ครูผู้สอนขาดความตระหนักถึงความสำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัล และสอดคล้องกับวิจัยของทิพย์วิมล วังแก้วศิริ และศิริพร มีขอบทอง, 2565, หน้า 269 – 278 ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะของครูไทยในยุคดิจิทัล พบว่า ครูผู้สอนมีการนำเทคโนโลยี เข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ แต่ยังไม่สามารถสร้างสรรค์สื่อวัตกรรมการสอนได้อย่างหลากหลายและขาดการเชื่อมโยงสถานการณ์สู่การจัดการเรียนการสอน รวมถึงการนำข้อมูลองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประกอบการจัดการเรียนรู้แต่ขาดการอ้างอิงแหล่งที่มาซึ่งอาจนำไปสู่การละเมิดสิทธิทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา ทั้งนี้ผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนให้บุคลากรมีการพัฒนาด้านให้เป็นพลเมืองดิจิทัลมีความรู้ ทักษะในการใช้เทคโนโลยี รวมถึงการสนับสนุน จัดสรรงบประมาณในการพัฒนา สอดคล้องกับวิจัยของนพพร ลิ้มตระกูล และสิทธิชัย สอนสุภี, 2567, หน้า 272 – 275 ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2 พบว่า แนวทางในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของครูมีดังนี้

- 1) การพัฒนาให้ครูมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีบูรณาการการจัดการเรียนการสอน
- 2) สถานศึกษาต้องจัดสรรงบประมาณที่เพียงพอเหมาะสมกับความต้องการของครูผู้สอนและครูผู้ใช้งาน และ
- 3) ส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายดิจิทัล การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลเพื่อป้องกันการละเมิดสิทธิ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ด้านจริยธรรม กฎหมาย มารยาทในการใช้งานสื่อดิจิทัล จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนเข้าใจถึงบทลงโทษของการกระทำผิดทางกฎหมายเทคโนโลยี กฎหมายลิขสิทธิ์ และ พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และครอบครัว จำเป็นต้องให้ความรู้ และสร้างความตระหนักแก่นักเรียนว่าหากนักเรียนทำผิดทางกฎหมายดังกล่าวจะได้รับโทษทางกฎหมาย เพื่อให้นักเรียนเกิดเป็นอุปนิสัยเกิดความรับผิดชอบ ในการกระทำของตนโดยไม่กระทำการที่ผิดกฎหมาย

1.2 ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ด้านการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพใจ จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการแบ่งเวลาในการใช้งานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเพื่อใช้เวลากับครอบครัวหรือคนรอบข้างให้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และครอบครัว ควรสร้างความเข้าใจ ความตระหนักถึงการจัดสรรเวลาหน้าจอ โดยกำหนดเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง และสร้างสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกชีวิตจริง

1.3 ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ด้านการรู้เท่าทันสื่อในการเข้าถึงเข้าใช้สื่อดิจิทัล จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนนำข้อมูลที่ได้จากแหล่งข้อมูลในโลกออนไลน์ไปใช้

มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และครอบครัว ควรสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักถึงประโยชน์ในการใช้งานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างอุปนิสัยความรอบคอบในการรับ-ส่งข่าวสาร

1.4 ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ด้านความปลอดภัยในการปกป้องตนเองและผู้อื่น
จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสในเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดิจิทัลอื่น ๆ
มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และครอบครัว ควรสร้างความรู้ และความตระหนักแก่นักเรียนเพื่อป้องกันการเข้าถึงสิ่งสื่อที่อันตรายและการขโมยข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลธุรกรรมการเงิน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัย ครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการทำวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนานักเรียนใหม่ควรมีเป็นพลเมืองดิจิทัล

2.2 ควรมีการศึกษาการพัฒนา หรือการกำหนดนโยบายทางการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความพร้อมต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพิชญ์ วรโชติสุพัฒน์, พัทธวิภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ. (2563). แนวทางพัฒนาบทบาทการศึกษาต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลสู่ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม. *วารสารการศึกษาการพัฒนาสังคม*, 15(2), 336.
- จิตราภรณ์ ไกรวรรณ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สืบสอบแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมภาวะผู้นำด้านมารยาทในสังคมดิจิทัลสำหรับลูกเสือ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฬาลักษณ์ ยอดยิ่ง สุภาพ ผู้รุ่งเรือง และศิริ ถิอาสนา. (2566). กลยุทธ์การบริหารวิชาการตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 51(1), 1.
- ชยพล ยะวร, พิมพ์ชนก โสภา และสุจิตรา ยะวร. (2566). รูปแบบการมีส่วนร่วมของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดสมาร์ทโฟน ตำบลชื่นชม อำเภอชื่นชม จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารวิชาการสาธารณสุข*, 32(3), 445 – 446.
- ดุจเดือน คักด้วง และนันท์รัตน์ เจริญกุล. (2564). แนวทางพัฒนาการบริหารวิชาการของโรงเรียนมาตรฐานสากลตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 22(1), 126 – 127.
- ต้องตา จำเริญใจ. (2561). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์บุรี.
- ทิพย์วิมล วังแก้วหิรัญ และศิรินทร มีชอบทอง. (2565). การพัฒนาทักษะที่จำเป็นของครูไทยในยุคดิจิทัล. เข้าถึงได้จาก <http://portal.psclib.com/ksp/ebooks/23989.pdf>. ค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2566.
- ธีวัฒน์ รูปเหลี่ยม และสมบัติ ท้ายเรือคำ. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 37(5), 42.
- นนทสรพว กสิปผิง, อติศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์, ชีรตา ชานอง, อรพินท์ เลิศอวัศดาตระกูล, นุชนาฏ รักยี่, กันนิภา เพิ่มพูนพัฒนา และวสุนันท์ ชุ่มเชื้อ. (2564). ผลกระทบของสื่อดิจิทัลที่มีผลต่อการพัฒนาการมนุษย์ในศตวรรษที่ 21. เข้าถึงได้จาก <https://kb.hsri.or.th/dspace/handle/11228/5312?locale-attribute=th>. ค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566.

นพพร ลิ้มตระกูล และสิทธิชัย สอนสุภี. (2567). แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต 2. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาลงกรณ์*, 11(1), 272 – 275.

นภาพร อชาพัชร และวรัชญ์ ครุจิต. (2565). บทบาทของสื่อดิจิทัล ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชนไทย และแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 16(2), 198 – 199.

นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเทพิฟ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(2), 1636 – 1639.

พวงสุรีย์ วรคามิน. (2562). กลยุทธ์การบริหารวิชาการโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดอัจฉริยภาพทางดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา. *วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีรวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนกรกิจ. (2563). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลและทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการและนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 8(1), 63.

ไพสินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส (2563). ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 12(4), 216.

รุ่งอรุณ ป้องกัน และลักขณา สรวิวัฒน์. (2566). การศึกษาองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 7(3), 278 – 279.

รุ่งอรุณ ป้องกัน. (2566). ผลการใช้องค์ประกอบเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารพุทธจิตวิทยา*, 8(2), 228.

ฤทธิธิดา ธรรมสวัสดิ์. (2564). ปัจจัยเชิงสาเหตุทุกระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร. *วิทยานิพนธ์ ค.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)*. กรุงเทพฯ: บริษัท วอร์ค ออน คลาวด์ จำกัด.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2564). *ผลข้างเคียงยุคดิจิทัล เด็กติดจอกระทบพัฒนาการ*.

เข้าถึงได้จาก [https:// www.thaihealth.or.th/ผลข้างเคียงยุคดิจิทัล/](https://www.thaihealth.or.th/ผลข้างเคียงยุคดิจิทัล/). 9 กันยายน 2566.

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2. *แผนปฏิบัติการงบประมาณประจำปี สพป.ปข.2*.

เข้าถึงได้จาก https://web.pkn2.go.th/i_news_show2.php?id=1519. 24 พฤศจิกายน 2566.

สุนันท์ บุญอนนท. (2564). *แนวทางการกำหนดนโยบายการศึกษาเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล: การศึกษาเปรียบเทียบกรณีประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

BAYDAR Fatih. (2022). The Role of Educational Leaders in the Development of Students' Technology Use and Digital Citizenship. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 32 – 46.

Reylan Capuno, Roberto Suson, Decem Suladay, Vivian Arnaiz, Imelda Villarin and Emelyn Jungoy. (2022). Digital citizenship in education and its implication. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 426 – 437.

Robert Lyons. (2011). *Investigating Student Gender and Grade Level Differences in Digital Citizenship Behavior*.

เข้าถึงได้จาก

<https://scholarworks.waldenu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&/httpsredir=1&article=2014&context=dissertations>. 20 มกราคม 2566.