

นวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่เพื่อส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัล NEW NORMAL INNOVATION FOR DEVELOPING DIGITAL ETIQUETTE SKILL SOCIAL STUDIES

วารารณณ์ ชนะจันทร์ตา^{1*}, ชรินทร์ มั่งคั่ง², พิมภัสสร เด็ดขาด³ และ เขมินทร่า ตันธิกุล⁴

¹คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

²คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

⁴คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

¹Waraporn Chanachanta ²Charin Mangkhang ³Pimpatsorn Dedkhad and ⁴Khamintha Tanthikun

¹Faculty of Education of Mahamakut Buddhist University Lanna Campus

²Faculty of Education, Chiang Mai University

³Faculty of Education of Mahamakut Buddhist University Lanna Campus

⁴Faculty of Education of Mahamakut Buddhist University Lanna Campus

*E-mail waraporn.chanachanta@gmail.com

Received: 15/10/2021

Revised: 22/09/2022

Accepted: 21/11/2022

บทคัดย่อ

สถานการณ์ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัล มีการเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ เกิดสภาวะสภาพปัญหาของพลเมืองดิจิทัล การขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อ เทคโนโลยี ขาดการวิเคราะห์ข้อเท็จจริงของข้อมูล และขาดจริยธรรมในการใช้สื่อ เทคโนโลยี ส่งเสริมคุณลักษณะที่ได้จากสังเคราะห์สติ เพื่อเกิดองค์ประกอบคุณลักษณะ เพื่อให้นักศึกษาเกิดภาวะความพร้อมในการเรียน โดยใช้วิธีการการสัมภาษณ์ และการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม สติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัญหาของมารยาทดิจิทัลของของนิสิตนักศึกษา 2) ส่งเสริมคุณลักษณะที่ได้จากสังเคราะห์สติ เพื่อพัฒนาทักษะมารยาทดิจิทัล ซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนการมารยาทดิจิทัล 2) สื่อการเรียนสอนวิถีใหม่ ส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัล 3)การประเมิน ภาพรวมค่า IOC อยู่ในระดับ มากที่สุด

คำสำคัญ : นวัตกรรมการเรียนรู้ , การเรียนรู้สังคมศึกษา , การเรียนรู้วิถีใหม่ , ทักษะมารยาทดิจิทัล

Abstract

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรการสอนสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

² อาจารย์ประจำสาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

The current situation has transformed society into the digital age. There is a New Normal of Social studies learning, a problem condition of digital citizens Lack of judgment in media use Technology lacks factual analysis of data. and lack of ethics in the use of media and technology Promote the attributes obtained from statistical synthesis to form a feature element To provide students with a state of readiness to study using the interview method and sample survey The tools used are Interview form and questionnaire Statistics used in Analyze data including frequency, percentage and average trade. 1) Problems of students' digital etiquette 2) Promote the attributes obtained from statistical synthesis to develop digital etiquette skills which must have 3 components: 1) digital etiquette learning management plan 2) new teaching media Promote digital etiquette skills 3) Assessment of overall IOC values is at the highest level.

Keywords: Learning innovation , Social studies learning , New Normal , Digital etiquette skills

บทนำ

ปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ดิจิทัลร่วมในการเรียนต้องเป็นองค์กรที่มีความพร้อมที่จะเผชิญกับสถานการณ์ข้อมูลที่มาจกมายทั้งข้อมูลภายใน และข้อมูลภายนอก เนื่องจากการพัฒนา เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือสื่อ สังคมออนไลน์ทำให้ข้อมูลมาจากหลากหลายช่องทาง ต้องมีศักยภาพในการจัดการข้อมูล เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ซึ่งจะขอขยายความหมาย เกี่ยวกับคำว่า มารยาทดิจิทัล (digital etiquette) นั่นคือการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศโดยการนำไอทีหรือเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียน ทำให้เกิดการใช้งานในวงกว้าง แม้กระทั่งในคนที่ไม่เคยใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตมาก่อน ซึ่งทำให้เกิดมารยาทดิจิทัล (digital etiquette) การเริ่มต้นใช้ตั้งแต่ในวัยเรียน เพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีในมารยาทดิจิทัล (Wongyai & Pattaphol , 2019)

การปรับเปลี่ยนที่สำคัญก็คือ มารยาทดิจิทัล (digital etiquette) เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตของมนุษย์แทบทุกด้านการติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมดำเนินบนฐานของข้อมูลในอินเทอร์เน็ตหลายประเทศในโลกจึงจำเป็นต้องปรับตัวไปสู่ความเป็นดิจิทัล การที่ประเทศไทยต้องปรับตัวเพื่อเตรียมก้าวเข้าสู่ยุคการศึกษาการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ที่จะต้องแข่งขันกันด้วยความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รูปแบบของการศึกษากำลังจะเปลี่ยนไปเกิดการดำเนินงานแบบใหม่ที่เรียกว่า การเรียนรู้ดิจิทัล (Digital literacy) ข้อมูลเกือบทุกอย่างในอนาคตจะถูกเชื่อมโยงด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นการขับเคลื่อนทั้งสมรรถนะของตนเองและขององค์กรให้ไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล โดยมีวิธีบริหารการทำงานผ่านระบบออนไลน์ตลอด ทั้งวิธีการบริหารจัดการดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) ใน การเรียนวิถีสังคมใหม่ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ระบบดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนและ เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสมกับพฤติกรรมทางเลือกมารยาทดิจิทัลกับผู้เรียนซึ่งมีความสอดคล้องกับ ผลงานวิจัยที่ว่าผู้เรียนควรมีมารยาทการใช้ดิจิทัลและทักษะดิจิทัล เพื่อให้การกระตุ้นให้ผู้ที่ใช้สื่อดิจิทัลผ่านทาง อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น (Yingkrangkrai, 2014) อย่างไรก็ตามแม้ว่าการเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลจะทำให้การเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แต่สิ่งที่ควรรักษาไว้ ก็คือความรู้ความเข้าใจที่ตรงกันหรือสอดคล้องกัน เกี่ยวกับเรื่องมารยาทดิจิทัล ซึ่งเริ่มจากการกำหนดแผนการสอนที่ส่งเสริมสังคมการเรียนรู้วิถีใหม่ เกิดทักษะ มารยาทดิจิทัล การใช้โซเชียลที่ถูกต้อง มีมารยาทบนพื้นฐานการใช้สื่อดิจิทัล สอดแทรกคุณธรรมและ จริยธรรมการเรียนการสอน ผู้เขียนมีความประสงค์ที่จะสะท้อนให้เห็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้และแนวทางการเรียนรู้วิถีใหม่ เกิดทักษะมารยาทดิจิทัล โดยใช้แผนการสอนเรื่องการดำเนินชีวิตในสังคมและการ ปลูกฝังทักษะมารยาทดิจิทัลในชีวิตสำนึกของบุคคลตามกรอบทักษะและการเรียนวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้พลเมืองหรือประชากรที่มีคุณภาพของประเทศไทย

แนวทางการแก้ไขด้วยการเตรียมพลเมืองอนาคตโดยการปลูกฝังวัฒนธรรมเพื่อถ่ายทอดความรู้ พื้นฐานให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยมุ่งเน้นความสำคัญทั้งความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสุข โดยยึดผู้เรียนสำคัญ ที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองในสังคมศึกษาวิถีใหม่เพื่อส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัล

(Mangkhang, 2018) และแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette) Netiquette เป็นคำที่มาจาก “network etiquette” หมายถึง จรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ cyberspace ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน ชุมชนใหญ่บ้างเล็กบ้างบนอินเทอร์เน็ตนั้น ก็ไม่ต่างจากสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจำเป็นต้องมีกฎกติกา (codes of conduct) เพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการ ปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกบัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ต 1)ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือ ละเมิดผู้อื่น 2)ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น 3)ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ เปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น 4)ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร 5)ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ 6)ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์ 7)ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์ 8)ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 9)ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคม ที่เกิดจากการกระทำของท่าน 10)ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท (Mahidol University, 2016)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหามารยาทดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา
2. ส่งเสริมคุณลักษณะที่ได้จากสังเคราะห์สติ เพื่อพัฒนาทักษะมารยาทดิจิทัล

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้



วิธีการศึกษา

การวิจัยเชิงคุณภาพ มีการใช้ระเบียบวิธีวิจัยการการสัมภาษณ์ และการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม การดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาจากแหล่งข้อมูลเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษา ตำรา เอกสารและงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็น มารยาทดิจิทัล ของระดับนิสิตนักศึกษาว่ามีลักษณะอย่างไร (Lyons R.,2012) นักวิชาการรวมถึงงานวิจัยต่าง ๆ ในประเทศไทยและ ต่างประเทศ นิยามแนวคิดของมารยาทดิจิทัล ความหมายของมารยาทดิจิทัล ความสำคัญของมารยาทดิจิทัล (S.R. Clegg, C. Harddy, and W.R. Nord Eds.,2021) และคุณลักษณะและองค์ประกอบเชิงพฤติกรรมของมารยาทดิจิทัล ว่าอย่างไรและในปัจจุบันสภาพปัญหาของมารยาทดิจิทัล เป็นอย่างไร (Johnson, D. W., & Johnson R. T., 2017) และเกิดความรู้ที่ดี สร้างทักษะคติ เจตคติที่ดีในวิชาสังคมศึกษา ความทันสมัย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสอนที่สืบเนื่องไปยงอนาคตที่ดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Chanachanta & Mangkhang, 2021)

ขั้นที่ 2 เลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ผู้บริหารและคณาจารย์ จำนวน 10 คน 2) นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 จำนวน 35 คน รวมทั้งสิ้น 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้วิธีการการสัมภาษณ์ และการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย

ขั้นที่ 3 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ 1.เพื่อศึกษาสภาพปัญหามารยาทดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา 2.ส่งเสริมคุณลักษณะที่ได้จากสังเคราะห์สถิติ เพื่อพัฒนาทักษะมารยาทดิจิทัล

ขั้นที่ 4 ดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูล จากเอกสารและจากการสัมภาษณ์ โดยมีวิธีการวิจัย ดังนี้ 1) ศึกษาค้นคว้าจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมารยาทดิจิทัลทั้ง ความหมายความสำคัญและคุณลักษณะ มารยาทดิจิทัล2) ทำการสัมภาษณ์ ความคิดเห็นของ กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ผู้บริหารและคณาจารย์ จำนวน 10คน 2)นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 จำนวน 35 คน รวมทั้งสิ้น 45 คน ศึกษาคุณลักษณะมารยาทดิจิทัลเรื่องของสภาพปัญหา มารยาทดิจิทัลว่ามีประเด็นใดบ้างและคุณลักษณะของมารยาทดิจิทัลควรเป็นอย่างไรและ นำมาสังเคราะห์ 3) สสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง1) ผู้บริหารและคณาจารย์ จำนวน 10คน 2)นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 จำนวน 35คน รวมทั้งสิ้น 45 คน โดยวิธีการให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเพื่อนำผลที่ได้มาสังเคราะห์ข้อมูลหาคุณลักษณะ มารยาทดิจิทัล 4) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เรียบเรียง สรุปและอภิปราย ผลการวิจัย 5) จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์และนำเสนอผลการวิจัย

เครื่องมือการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือการวิจัยที่ใช้ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง กับ 1.สภาพปัญหา มารยาทดิจิทัลของนักเรียนชั้นนิสิตนักศึกษาปีที่1 2.คุณลักษณะมารยาทดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 3) การประเมิน ขั้นตอนดังต่อไปนี้ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1.การเก็บข้อมูล

การดำเนินการวิจัย โดยการสัมภาษณ์และสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดย วิธีการสัมภาษณ์ โดยจะทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ เกี่ยวข้องในเรื่องของสภาพปัญหามารยาทดิจิทัลว่ามีประเด็นใดบ้างและ คุณลักษณะของ มารยาทดิจิทัลว่าควรเป็นอย่างไร ต่อมาจะทำการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างโดย วิธีการให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเพื่อนำผลที่ได้มาสรุปข้อมูลหา 8 ทักษะดิจิทัล คุณลักษณะความเป็น มารยาทดิจิทัล

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยวิธีการสัมภาษณ์และสำรวจความคิดเห็นของกลุ่ม ตัวอย่างโดยวิธีการสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล เชิงคุณภาพ และตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติคือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

ผลการศึกษา

- 1) สภาพปัญหามารยาทดิจิทัล 8 ทักษะดิจิทัล ของนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ผลการสัมภาษณ์จากกลุ่ม ตัวอย่าง สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ทักษะ Digital citizen identity: ความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตน ด้วยความซื่อสัตย์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ขาดความรู้ที่สามารถเกิดการสร้างสรรค์ บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง ที่ทำให้ขาดการแสดงความสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสาร ผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็น การแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 12.50

ประเด็นที่ 2 ทักษะ Screen time management: ความสามารถในการจัดการเวลาในโลกออนไลน์ การจัดการเวลาเพื่อภารกิจที่หลากหลาย และการจัดการเวลาและกำกับตัวเองในการทำกิจกรรมในสื่อสังคม ออนไลน์

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 มีทักษะด้านอารมณ์ที่ไร้ดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ ข้อมูลส่วนตัวออนไลน์ไม่เกิดการป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นเป็น และพวกเขาจะต้องมีความตระหนักเกิดความไม่เข้าถึงความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล รวมถึงต้องมีวิจาร์ณญาณในการรักษาความ

ปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล และต้องเกิดความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย คิดเป็นร้อยละ 12.50

ประเด็นที่ 3 Cyberbullying management: ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ขาดความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย เชื่อคนง่ายในบางส่วน และเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกส่งมาทางออนไลน์แล้วไม่ตั้งข้อสงสัย หากคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ทันที คิดเป็นร้อยละ 12.50

ประเด็นที่ 4 Cybersecurity management: ความสามารถในการปกป้องข้อมูลโดยการสร้างความปลอดภัยของรหัสผ่านและการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความหลากหลาย

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ไม่มีการการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ขาดความเหมาะสมยอมส่งผลเสียต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดต่อสุขภาพจิตและเป็นสาเหตุก่อให้เกิดความเจ็บป่วยทางกาย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียทรัพย์สินเพื่อใช้รักษา และเสียสุขภาพในระยะยาวโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ คิดเป็นร้อยละ 10.00

ประเด็นที่ 5 Privacy management: ความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของทั้งของตนเองและของผู้อื่น

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 มีการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การบูลลี่ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม ฯลฯ จึงไม่มีวิธีการรับมือที่มีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้ คิดเป็นร้อยละ 11.00

ประเด็นที่ 6 Critical thinking: ความสามารถในการจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาที่เป็นอันตราย และการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะฟรี เสร็จแล้วมักจะละเลย ไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย คิดเป็นร้อยละ 12.50

ประเด็นที่ 7 Digital footprints: ความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัล ผลกระทบของร่องรอยทางดิจิทัลที่มีต่อชีวิตจริง และจัดการร่องรอยทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ไม่สามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ เกิดความไม่คาดคิด อาทิเช่น เมื่อทำธุรกรรมกับธนาคารหรือซื้อสินค้าออนไลน์ เช่น ซื้อเสื้อผ้า ชุดเดรส เป็นต้น ควรเปลี่ยนรหัสบ่อยๆ และไม่หลงเชื่อการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ มักหาแนวทางการแก้ไขไม่ได้ คิดเป็นร้อยละ 16.00

ประเด็นที่ 8 Digital empathy: ความสามารถในการแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึกและความต้องการในโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและของผู้อื่น

นิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 1 บางคนไม่มีการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ไม่สนใจสังคมและมักจะเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลก์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ ที่ไม่มีจริยธรรมอาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสียหายออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น คิดเป็นร้อยละ 13.00

สามารถสรุปได้ว่า สภาพปัญหาของพลเมืองดิจิทัลเป็นเรื่องการขาดวิจารณญาณในการใช้สื่อ และเทคโนโลยี ขาดการวิเคราะห์ข้อเท็จจริงของข้อมูล และขาดจริยธรรมในการใช้สื่อ เทคโนโลยี นอกจากนี้ยังการขาดความรู้ ความเข้าใจ ความพร้อม และทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยี

1)คุณลักษณะมารยาทดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 การประเมิน ภาพรวมค่า IOC อยู่ในระดับ ใช้ได้ การเรียนรู้สังคมศึกษาวิถีใหม่ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 1 หน่วยการเรียนรู้ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง รายละเอียดดังนี้ หน่วยที่ 2 เรื่อง มารยาทดิจิทัล

2) รายละเอียดหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัล ทั้งนี้จากผลการประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้ มีข้อค้นพบสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการศึกษา พบว่า นำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม และวัตถุประสงค์ (Item-objective congruence index: IOC) และดำเนินการแก้ไขตาม คำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผล

จากการศึกษาสภาพปัญหาของการเรียนรู้วิถีใหม่เพื่อส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัลจาก แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ มีความสอดคล้องกันในประเด็นการใช้สื่อและเทคโนโลยี ในทางที่ขาดการวิเคราะห์ข้อมูล ขาดวิจารณญาณในการรับข้อมูลข่าวสาร การขาดวิจารณญาณในการรับสื่อและมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (Khaomala, 2018)

จากผลการศึกษาคคุณลักษณะมารยาทดิจิทัล โดยการศึกษาจากข้อมูลจากเอกสาร การศึกษาจากการสัมภาษณ์และนำข้อมูลที่ได้มาทำการศึกษาจากการสำรวจ พบว่าและจากผลการศึกษาคคุณลักษณะมารยาทดิจิทัลของนักเรียนชั้นนิสิตนักศึกษา ศึกษาทราบถึงแนวทางการแก้ไขปัญหา ควรมีการส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัลสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมให้พัฒนาทักษะ Digital citizen identity: ความสามารถในการสร้างและจัดการในการระบุตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษา ให้มีการจัดการจัดการในการระบุตัวตน ไม่ปลอมแปลงตัวเองในทางที่เสื่อมเสีย หรือทางไม่ดี ต้องกล้าแสดงตัวตนด้วยความซื่อสัตย์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ ให้เกิดประสิทธิภาพ

2. . ส่งเสริมให้พัฒนาทักษะ Screen time management: ความสามารถในการจัดการเวลาในโลกออนไลน์ การจัดการเวลาเพื่อภารกิจที่หลากหลาย และการจัดการเวลาและกำกับตัวเองในการทำกิจกรรมในสื่อสังคมออนไลน์มีการจัดสรรเวลา ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์สูงสุด จมึความตระหนักเกิดความเข้าใจความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล รวมถึงต้องมีการพิจารณาในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัลเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

3. ส่งเสริมให้พัฒนาทักษะ Cyberbullying management: ความสามารถในการตรวจจับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาดการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องส่งเสริมการฝึกคิด โดยการสร้างประเด็นคำถาม-ตอบ ตั้งข้อสงสัยหาคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์ เพื่อสร้างความสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและจัดการกับสถานการณ์อย่างชาญฉลาด

4. Cybersecurity management: ความสามารถในการปกป้องข้อมูลโดยการสร้างความปลอดภัยของรหัสผ่านและการจัดการการคุกคามทางไซเบอร์ที่มีความหลากหลายมีการวิเคราะห์ รอบคอบ ปกป้องข้อมูลตนเอง สร้างรหัสผ่านที่ปลอดภัย และไม่ทิ้งข้อมูลส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ

5. Privacy management: ความสามารถในการจัดการข้อมูลส่วนบุคคลที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์อย่างมีการพิจารณาเพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของทั้งของตนเองและของผู้อื่นมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้ มีการใช้สื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์อย่างมีการพิจารณาเพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของทั้งของตนเองและของผู้อื่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด

6. Critical thinking: ความสามารถในการจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาที่เป็นอันตราย และการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย สามารถมีวิธีการดูแลข้อมูลส่วนบุคคลให้คิดทบทวน และวิเคราะห์ความจริงและเท็จ ประเมินสื่อได้ด้วยตนเอง

7. Digital footprints: ความสามารถในการทำความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยทางดิจิทัลผลกระทบของร่องรอยทางดิจิทัลที่มีต่อชีวิตจริง และจัดการร่องรอยทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบสามารถเข้าใจร่องรอยดิจิทัล และไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้อื่น รู้จักการรับผิดชอบต่อสังคมที่ดี

8. Digital empathy: ความสามารถในการแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึกและความต้องการในโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและของผู้อื่น มีการแสดงออกในทางโลกดิจิทัลที่ดี มีความใส่ใจต่อความรู้สึกและต้องช่วยเหลือสังคมให้เกิดมารยาทดิจิทัลในสังคม ใช้คำพูดเหมาะสม ไพเราะ เหมือนคำพูดในโลกโซเชียล สร้างความน่าอยู่ให้สังคมดิจิทัล

การจัดการเรียนการสอนที่ต้นนั้น นอกจากจะมีนวัตกรรมการสอนที่ดีทันสมัยมาใช้กับผู้เรียนให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดแล้ว ยังต้องมีสิ่งสำคัญเกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย ผู้สอน หลักสูตรหรือเนื้อหา ผู้เรียน สื่อ/อุปกรณ์ และทักษะกระบวนการต่างๆทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ต่อผู้เรียนได้ตลอดเวลาและตลอดชีวิต (บทความทางวิชาการนวัตกรรมการเรียนรู้สู่ การศึกษาเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนา

เครื่องมือวิจัยและสร้างการตั้งคำถามของบทเรียนทางเครื่องมือวิจัยโดยใช้เทคนิคที่ถูกต้องตามหลักการที่สอดคล้องกับแนวทางและเทคนิคการสร้างและพัฒนาเครื่องมือการวิจัยทางสังคมวิทยา (Wannapaisarn, 2020) และเพื่อให้ผู้เรียนได้ปรับตัวเข้ากับความต้องการของผู้เรียนสอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน โดยได้รับการสนับสนุน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงอนาคต การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเกิดการกระตุ้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และส่งเสริมผู้เรียนเป็นสำคัญ (Mangkhang, 2016) และการพัฒนาตนเองในด้านการใช้สื่อให้เป็นประโยชน์และพัฒนาสื่อต่อเหมาะสมกับผู้เรียน วางแผนพัฒนาผู้เรียน เตรียมพร้อมทุกสถานการณ์ สามารถสอนได้ในทุกสถานการณ์ทั้งในห้องเรียนและออนไลน์ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และเกิดความรู้ที่ดี สร้างทักษะคิด เจตคติที่ดีในวิชาสังคมศึกษา ความทันสมัย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดประโยชน์ในการสอนที่สืบเนื่องไปยังอนาคตที่ดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ(Chanachanta & Mangkhang , 2021) การวินิจฉัยนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 โดยการสอบถามทำให้ทราบถึงปัญหาและแนวทางการแก้ไข เพื่อพัฒนาผู้เรียนมีประสิทธิภาพ ท้นต่อยุคสมัยและเตรียมพลเมืองดิจิทัลให้พร้อมในวิถีใหม่ของสังคมไทยที่มีประสิทธิภาพที่ดี

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนควรมีการเตรียมข้อมูลในการเปรียบเทียบมารยาท ทักษะดิจิทัลที่เหมาะสมกับยุคสมัยและวัยของผู้เรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่21 เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจบทเรียน

2. ผู้สอนควรมีการวางแผนจัดการเรียนการสอน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ และเตรียมเทคนิคการทักษะการใช้สื่อดิจิทัลให้กับผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะมารยาทดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา เตรียมนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่1 ด้านความพร้อมทางทักษะดิจิทัลให้มีความรู้พื้นฐาน

2 ควรกระตุ้นผู้เรียนด้านมารยาทดิจิทัลให้สอดคล้องกับการใช้สื่อดิจิทัลได้จริงในชีวิตประจำวัน

เอกสารอ้างอิง

- Charin Mangkang. (2016). *Futuristic Science: Theory and Techniques of Social Studies Learning Management*. Chiang Mai: Diamond Graphics Group Publishers.
- Charin Mangkang. (2018). *Knowledge of Curriculum and Teaching in Social Studies*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Chetaphum Wanphaisan. (2020). *Social Studies Research: Principles and Applications*. Bangkok: Danex Inter Corporation.
- Jatuporn Khaomala. (2018). The development of a learning management model that enhances the characteristics of Citizenship is a vocational course for nursing students. in the Doctor of Philosophy Research and Curriculum Development. Srinakharinwirot University, 15(2), 173-178.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (2017). *Cooperative Learning*. In Minnesota. University of Minnesota.S.R. Clegg, C. Harddy, and W.R. Nord Eds. (2021). The normal science of structural contingency theory. The Sage handbook of organization studies, 12(3), 57-76.
- Lyons, R. (2012). Investigating Student Gender and Grade Level Differences in Digital Citizenship Behavior. In Doctor of Education. College of Education.
- Marut Pattphon, Wichai Wongyai. (2019). *Digital Learning*. Bangkok: Center for Leadership in Curriculum and Learning Innovations, Mahidol University. (2016). Digital LiteracyCurriculumRetrievedMay1,2022,from:<https://sites.google.com/ska1.go.th/digitalliteracy>.
- Waraporn Chanachanta, Charin Mangkang. (2561). Learning innovation using virtual technology to the future of the classroom. Social studies online. Journal of the Faculty of Humanities and Social Sciences, Phranakhon Rajabhat University, 5(2), 273-296.