

การรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์¹

บุหลิน กุลวิจิตร²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ในด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล ด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล ด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล และด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนปีการศึกษา 2563 มีทั้งหมด 5 คณะ จำนวน 373 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.11$) โดยด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัลมีระดับการรู้ดิจิทัลมากที่สุด ($\bar{x} = 4.22$) รองลงมา คือ ด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 4.18$) ด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 4.05$) และด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัลซึ่งมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดกว่าด้านอื่นๆ ($\bar{x} = 3.98$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความระมัดระวังในการเชื่อข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{x} = 4.42$) ด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถใช้เครื่องมือออนไลน์และเว็บไซต์เพื่อค้นหาและบันทึกข้อมูลได้ ($\bar{x} = 4.31$) ด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รับรู้เรื่องลิขสิทธิ์โดยไม่นำผลงานของผู้อื่นจากเว็บไซต์มาเป็นของตนเอง ($\bar{x} = 4.34$) และด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นำเสนอรายงานในชั้นเรียนด้วยสื่อประสม เช่น สไลด์ Power point, วิดิทัศน์ได้ ($\bar{x} = 4.31$)

คำสำคัญ : การรู้ดิจิทัล, นักศึกษาระดับปริญญาตรี

¹ งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากการวิจัย นวัตกรรม และการสร้างสรรค์คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล:

Kulavijit_b@su.ac.th

(Received: 16 August 2022; Revised: 20 September 2022; Accepted: 14 October 2022)

**Digital Literacy of Silpakorn University's Undergraduate Students,
Sanam Chandra Palace Campus¹**

Bulan Kulavijit²

Abstract

The research paper aims to study the digital literacy of Silpakorn University's undergraduate students, Sanam Chandra Palace Campus in the following aspects: knowledge and understanding of digital information, access to and search of digital information, and the creation and the use of digital information. The sample group of the research were undergraduate students of Silpakorn University, Sanam Chandra Palace Campus, who registered for the academic year 2020. There were 373 students from 5 faculties. Data was collected using a questionnaire. The statistics used were percentage, mean, and standard deviation. The results showed that the undergraduate students of Silpakorn University, Sanam Chan Palace Campus had a high level of the overall digital literacy ($\bar{x} = 4.11$), with the highest level in knowledge and understanding of digital information ($\bar{x} = 4.22$), followed by the use of digital information ($\bar{x} = 4.18$), and access to and search of digital information ($\bar{x} = 4.05$), while the creation of digital information had the lowest average value ($\bar{x} = 3.98$). When considering each aspect in detail, it was found that in the aspect of the knowledge and understanding of digital information, the topic which had the highest mean score was the cautiousness in believing news from social media ($\bar{x} = 4.42$); in the aspect of access to and search of digital information, the topic of the ability to use online tools and websites to search for and save data has the highest mean ($\bar{x} = 4.31$); in the use of digital information, the highest mean score was the awareness of copyright infringement ($\bar{x} = 4.34$); and in the digital information creation, the item with the highest score was the ability to present the report in class with mixed media such as Power Point slides, and videos ($\bar{x} = 4.31$).

Keywords: Digital Literacy, Undergraduate Students

¹This research was funded by the Research, Innovation and Creativity of the Faculty of Arts, Silpakorn University

²Assistant professor, Department of library science, Faculty of Arts, Silpakorn University, E-mail:

Kulavijit_b@su.ac.th

1. บทนำ

สถานการณ์โลกที่การแข่งขันทางเศรษฐกิจเข้มข้นขึ้น สังคมโลกเชื่อมโยงกันมากขึ้นในสภาพไร้พรมแดน แนวโน้มการพัฒนาทางเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด รัฐบาลตระหนักถึงความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้องค์ประกอบสำคัญในการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศสู่การเป็นประเทศไทย ๔.๐ เพื่อสร้างระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม และสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันให้กับประเทศ โดยได้วางรากฐานการพัฒนาและปฏิรูปเชิงโครงสร้างโดยการปรับบทบาทของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็น“กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม”เพื่อเป็นกลไกหลักในการผลักดันการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและมีการตรา “พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. ๒๕๖๐” อันเป็นการวางรากฐานโครงสร้างเชิงสถาบันในการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศในระยะยาว และมีแผนแม่บทการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ – ๒๕๘๐) โดยมียุทธศาสตร์ที่ ๕ มุ่งพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล การพัฒนากำลังคนดิจิทัล หมายถึง การสร้างและพัฒนาบุคลากรผู้ทำงานให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ รวมถึงการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน ทั้งที่ประกอบอาชีพในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรงและทุกสาขาอาชีพให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญตามระดับมาตรฐานสากล เพื่อสร้างให้เกิดการจ้างงานที่มีคุณค่าสูงรองรับการพัฒนาประเทศในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน (Ministry of Digital Economy and Society, 2019)

การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงและการสื่อสารกันใช้ในจัดการวิเคราะห์ ประเมินผลสารสนเทศ เพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ และสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการเปิดโอกาสของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบใหม่ มีผลต่อสังคมโดยรวมในการสร้างโอกาสการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม และความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Pibulmanee, 2017) ทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 นั้นถือเป็นเรื่องสำคัญเนื่องจากการเรียนในปัจจุบันได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยอย่างแล็ปท็อป แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ การส่งข้อมูลผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปทำให้ความรู้และทักษะแห่งศตวรรษ

ที่ 21 ไม่ได้มีแค่ความรู้ในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังต้องรวมไปถึงทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสาร ทักษะในการคิด และการแก้ไขปัญหา ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะในการรู้จักใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่อย่างเช่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Wongkitrungseng & Chittarerg, 2011) จากแนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล ในโลกดิจิทัล สื่อสังคม (Social media) ถือว่ามีบทบาทที่สำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ ซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่อดิจิทัล เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก ทั้งการใช้เพื่อหาข้อมูลประกอบการศึกษาหรือเพื่อรับข่าวสารทั่วไป ซึ่งในขณะที่เดียวกันการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเหล่านั้นอาจเป็นไปได้ในทางที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มดิจิทัลเนทีฟไม่ว่าจะเป็นเรื่องของขาดการรู้เท่าทันสื่อ การเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ค่านิยมที่ผิด พฤติกรรมเลียนแบบ การถูกล่อลวงในโลกออนไลน์ และอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลกระทบต่อเหล่านี้ยากต่อการควบคุมและตรวจสอบ (Chutrakoon, 2016) ดังนั้นสถาบันการศึกษาจึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาและให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันรวมถึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด (Wongyai, 2017) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันมหาวิทยาลัยศิลปากรได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ในแผนพัฒนามหาวิทยาลัยศิลปากร ระยะ 5 ปี พ.ศ. 2562-2566 (Silpakorn University Council, 2019: 11) โดยให้ความสำคัญและมุ่งพัฒนานักศึกษาให้เป็น Smart Student เน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยพัฒนาด้านสารสนเทศ ภาษาต่างประเทศ บุคลิกภาพ และความคิดสร้างสรรค์ มีจิตวิญญาณในการคิดและทำเพื่อสังคม และรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม ประกอบกับ Pibulmanee (2017) อธิบายว่าการรู้ดิจิทัลเป็นแกนสำคัญของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนควรต้องพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศในกิจกรรมต่าง ๆ และส่งผ่านความรู้และแนวคิดไปสู่ผู้อื่นได้ โดยบูรณาการการรู้ดิจิทัลเข้าไปในหลักสูตรหรือรายวิชาต่าง ๆ ให้สอดคล้องกันกับกรอบที่กำหนดไว้ของผู้เรียนก่อนออกไปสู่การทำงานจริง การทราบระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการวางแผนจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล และพัฒนานักศึกษาให้เป็นผู้ทำงานที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

2. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ(Survey Research) เพื่อศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของเทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถผลิตบัณฑิตออกไปประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพตรงกับความต้องการของนายจ้างและสอดคล้องกับสภาพสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือตำรา วารสาร เอกสารงานวิจัย และวิทยานิพนธ์ รวมทั้งคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนารอบแนวคิด โดยการสังเคราะห์แนวคิดและศึกษา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการศึกษาการรู้ดิจิทัลของ Office of Basic Education Committee of the Ministry of Education (2010); Chongsoemtrakoon (2013); Techathawiwian & Prasertsin (2016a); National Science and Technology Development Agency, (2019); Bunyu (2020); Martin (2008); The Open University (2012); Kim (2019) ซึ่งให้ข้อสังเกตที่สอดคล้องกันว่าการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาสามารถวัดระดับการรู้ดิจิทัลได้ 4 ด้าน และจากกรอบแนวคิดดังกล่าวสามารถกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย คือ ตัวแปรต้น ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ส่วนตัวแปรตาม ได้แก่ ระดับการรู้ดิจิทัล 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล ด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล ด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล และด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล

2.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ทั้ง 5 คณะ ได้แก่ คณะเกสัชศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะศึกษาศาสตร์ และคณะอักษรศาสตร์ รวมทั้งสิ้น 12,583 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ทั้ง 5 คณะ ที่ลงทะเบียนเรียนปีการศึกษา 2563 จำนวน 373 คน ซึ่งสุ่มมาจากประชากรมีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์มาตรฐานตามตารางกำหนดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie และ

Morgan ส่วนการเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น โดยจำแนกประชากรตามชั้นปี และคณะของนักศึกษาแล้วคำนวณหากลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นด้วยวิธีการเทียบบัญญัติไตรยางค์

2.3 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่เป็นแบบวัดระดับการรู้ดิจิทัล มีการให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้างของแบบสอบถาม แล้วนำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้างโดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป และส่งให้คณะกรรมการการวิจัยในมนุษย์พิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลทำโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยแจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการดำเนินการวิจัยให้กับกลุ่มตัวอย่างก่อนการแจกแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่างให้ความยินยอมโดยสมัครใจในการตอบแบบสอบถาม และได้รับแบบสอบถามครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ระบุ คิดเป็นร้อยละ 100

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติด้านสังคมศาสตร์ สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2.6 สรุปผลการวิจัย

3. ผลการวิจัย จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 ข้อมูลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ผู้ตอบแบบสอบถามการรู้ดิจิทัลเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จำนวน 373 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 263 คน (ร้อยละ 70.50) ศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จำนวน 115 คน (ร้อยละ 30.83) ชั้นปีที่ 1 จำนวน 115 คน (ร้อยละ 30.83) ระยะเวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 9 ชั่วโมง จำนวน 224 คน (ร้อยละ 60.05)

สำหรับอุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มี/ครอบครอง พบว่า อันดับที่ 1 ได้แก่ สมาร์ทโฟน จำนวน 347 คน (ร้อยละ 93.02) รองลงมา ได้แก่ โน้ตบุ๊ก จำนวน 269 คน (ร้อยละ 72.11) แท็บเล็ต จำนวน 86 คน (ร้อยละ 49.86) และเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ จำนวน 94 คน (ร้อยละ 25.20) ตามลำดับ กิจกรรมที่นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า อันดับที่ 1 ได้แก่ การเรียน จำนวน 357 คน (ร้อยละ 95.71) รองลงมา ได้แก่ บันทึกรายงาน จำนวน 350 คน (ร้อยละ 93.83) การค้นหาข้อมูล จำนวน 343 คน (ร้อยละ 91.95) การติดต่อสื่อสาร จำนวน 340 คน (ร้อยละ 91.15) ซื้อสินค้า จำนวน 252 คน (ร้อยละ 67.56) ขายสินค้า จำนวน 71 คน (ร้อยละ 19.03) และ อื่น

ๆ ได้แก่ เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 4 คน (ร้อยละ 1.07) ตามลำดับ ส่วนประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร/เผยแพร่ข้อมูล พบว่า อันดับที่ 1 ได้แก่ ไลน์ จำนวน 367 คน (ร้อยละ 98.39) อินสตาแกรม จำนวน 321 คน (ร้อยละ 86.05) เฟซบุ๊ก จำนวน 310 คน (ร้อยละ 83.10) อีเมล จำนวน 253 คน (ร้อยละ 67.82) ทวิตเตอร์ จำนวน 225 คน (ร้อยละ 60.32) อื่นๆ ได้แก่ คีค ค็อก ดิสคอร์ด ฮอว์เนท ทินเดอร์ แพลตฟอร์ม และ สแนปแชท จำนวน 12 คน (ร้อยละ 3.21) บล็อก จำนวน 4 คน (ร้อยละ 1.07) ลิงก์เอ็ดอิน จำนวน 4 คน (ร้อยละ 1.07) วีทส์แอ็พ จำนวน 3 คน (ร้อยละ 0.80) และแทงโก จำนวน 2 คน (ร้อยละ 0.53) ตามลำดับ

3.2 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ตารางแสดงค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ทั้ง 4 ด้าน

การรู้ดิจิทัล	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
1. ด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล	4.22	0.53	มาก
2. ด้านเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล	4.05	0.59	มาก
3. ด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล	3.98	0.67	มาก
4. ด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล	4.18	0.61	มาก
รวม	4.11	0.68	มาก

จากตารางพบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ มีระดับการรู้ดิจิทัลภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.11$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 4.22$) รองลงมา คือ ด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 4.18$) และด้านเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 4.05$) ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล ($\bar{x} = 3.98$) และสามารถอธิบายรายละเอียดเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีความระมัดระวังในการเชื่อข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{x} = 4.42$) รองลงมา คือ รู้ว่าการกรอกข้อมูลส่วนตัวในระบบออนไลน์จะเชื่อมโยงถึงตัวเราได้ ในที่สุด ($\bar{x} = 4.34$) และตรวจสอบ

ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์เสมอ ($\bar{x} = 4.26$) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ เมื่อเจอข้อมูลที่อ้างอิงจากแหล่งอื่นจะตรวจสอบข้อมูลต้นแหล่งเสมอ ($\bar{x} = 3.99$)

ด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถใช้เครื่องมือออนไลน์และเว็บไซต์ เพื่อค้นหาและบันทึกข้อมูลได้ ($\bar{x} = 4.31$) รองลงมาคือ รู้ว่าจะหาข้อมูลที่ต้องการนั้นได้จากที่ใดบนระบบออนไลน์ ($\bar{x} = 4.19$) และสามารถเลือกเครื่องมือที่ถูกต้องในการเพื่อค้นหา ใช้ หรือสร้างข้อมูล ($\bar{x} = 4.12$) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ รู้ว่าแหล่งข้อมูลที่ต้องการค้นหานั้นอยู่ในระบบฐานข้อมูลใด ($\bar{x} = 3.85$)

ด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นำเสนอรายงานในชั้นเรียนด้วยสื่อประสม เช่น สไลด์ Power point, วิดีทัศน์ได้ ($\bar{x} = 4.31$) รองลงมาคือ ใช้โปรแกรมกราฟิกสร้างภาพประกอบในการนำเสนอข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ($\bar{x} = 4.03$) และใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อตกแต่งภาพใช้ในงานต่าง ๆ เช่น วันเกิด ส.ค.ส. การ์ดเชิญ เป็นต้น ($\bar{x} = 3.99$) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ สร้างตารางนัดหมายด้วยสื่อดิจิทัล เช่น Google Calendar, Windows Calendar เป็นต้น ($\bar{x} = 3.82$)

ด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รับรู้เรื่องลิขสิทธิ์โดยไม่นำผลงานของผู้อื่นจากเว็บไซต์มาเป็นของตนเอง ($\bar{x} = 4.34$) รองลงมาคือ อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพและบทความที่คัดลอกจากเว็บไซต์ มาใช้ในการเขียนรายงาน ($\bar{x} = 4.21$) และใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น เว็บยูทูป บล็อก สไลด์แชร์ เป็นต้น ($\bar{x} = 4.20$) เพื่อศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ กำหนดสิทธิการเข้าใช้ไฟล์ที่แบ่งปันให้ผู้อื่น เช่น อ่านได้เพียงอย่างเดียว ดูข้อมูลได้เฉพาะบางกลุ่ม แก้ไขได้แต่ลบไม่ได้ เป็นต้น ($\bar{x} = 4.10$)

4. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

4.1 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Techathawiwat & Prasertsin (2016b) ที่พบว่า

นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลส่วนใหญ่มีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก และงานวิจัยของ Chuenchom ; Jairak & Kowan (2021) พบว่า ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมากเช่นกัน ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาในปัจจุบันถือได้ว่าเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital native) ซึ่งสามารถเข้าถึง อ่าน และเขียนสารสนเทศดิจิทัลได้มากและรวดเร็ว รวมทั้งมีการใช้อุปกรณ์สื่อสาร คอมพิวเตอร์พกพา สมาร์ทโฟน และสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร นับตั้งแต่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้นักศึกษาต้องปรับเปลี่ยนการใช้ชีวิตหลายอย่างทั้งการดูแลตนเอง การใช้ดิจิทัลออนไลน์เพื่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ การเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการปรับตัวในกิจกรรมออนไลน์ เช่น การเรียนที่บ้าน การส่งของออนไลน์ การใช้เงินแบบดิจิทัล จึงส่งผลให้นักศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัลที่ดีในการดำเนินชีวิต การเรียน การใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงการทำงานได้อย่างเหมาะสม

4.2 ระดับการรู้ดิจิทัลด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัล

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลในด้านความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัลอยู่ในระดับมากโดยมีความระมัดระวังในการเชื่อข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thong-iam (2018) ที่พบว่า นักศึกษาวิชาชีพครุมีทักษะการรู้ดิจิทัลของด้านความเข้าใจโดยสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินสื่อดิจิทัลว่าสิ่งใดเป็นประโยชน์ได้มากที่สุด ทั้งนี้การที่นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจสารสนเทศดิจิทัลโดยมีความระมัดระวังในการเชื่อข่าวสารที่ได้รับจากสื่อสังคมออนไลน์เนื่องจากมหาวิทยาลัยศิลปากรได้เปิดสอนรายวิชาทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อ และในอีกหลายรายวิชาจะมีการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เช่น รายวิชาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ รายวิชาพลเมืองดี โดยจะมีการยกตัวอย่างเหตุการณ์ ข่าวสารในปัจจุบัน รวมทั้งแนะนำการป้องกันตนเองจากความเสียหายหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสอดคล้องกับ Anutkun (2022) ที่อธิบายว่า ความเข้าใจ คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล รวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของนักศึกษา อีกทั้งความเข้าใจยังช่วยพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.3 ระดับการรู้ดิจิทัลด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัล

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลในด้านการเข้าถึงและการค้นหาสารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากโดยสามารถใช้เครื่องมือ

ออนไลน์และเว็บไซต์ เพื่อค้นหาและบันทึกข้อมูลได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kasinan (2016) พบว่า การรู้สารสนเทศดิจิทัลของนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณที่เรียนจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมการรู้สื่อดิจิทัลด้านการค้นหาข้อมูลมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ได้แก่ สามารถใช้เครื่องมือออนไลน์และเว็บไซต์ เพื่อค้นหาและบันทึกข้อมูลได้ ทั้งนี้เพราะว่านักศึกษาในยุคปัจจุบันคือผู้ที่เกิดในยุคดิจิทัลซึ่งเป็นกลุ่มคนที่คุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูล การนัดนาการ ตลอดจนการติดต่อสื่อสารดังที่งานวิจัยของ Ting (2015) พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีซึ่งเป็นดิจิทัลโดยกำเนิด (Digital natives) สามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการติดต่อสื่อสาร การดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ เกมและโปรแกรมการสืบค้นข้อมูล และจากผลการวิจัยเชิงเรื่อง Growing Up as Digital Natives ของบริษัทมายด์แชร์ ประเทศไทย อ้างถึงใน Wongyai (2017) กล่าวว่า นักศึกษากลุ่มนี้จะใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา(Always on) ผ่านอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล(Search Engine) จำนวน 84% และเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตคือแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือ รวมไปถึงการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อติดตามข่าวสารสื่อสารระหว่างกลุ่มหรือหาเพื่อนใหม่ รวมไปถึงการแชร์รูปภาพพร้อมเช็คอินสถานที่แบบเรียลไทม์ ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้นี้ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 9 ชั่วโมงต่อวัน และมีอุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มี/ครอบครอง ได้แก่ สมาร์ทโฟน โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต ส่วนกิจกรรมที่นักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การเรียน บันทึกลง การค้นหาข้อมูล การติดต่อสื่อสาร ซื้อสินค้า ขายสินค้า และเล่นเกมออนไลน์ โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร/เผยแพร่ข้อมูล ได้แก่ ไลน์ อินสตาแกรม เฟซบุ๊ก และอีเมล

4.4 ระดับการรู้ดิจิทัลด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัล

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลในด้านการสร้างสารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมากในเรื่องนำเสนอรายงานในชั้นเรียนด้วยสื่อประสม เช่น สไลด์ Power point วิดีทัศน์ได้ แม้ว่าจะอยู่ในระดับมากแต่ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับที่น้อยที่สุดกว่าด้านอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Techathawiwat & Prasertsin (2016b) และ Chuenchom; Jirak & Kowan (2021) ที่พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสามารถในการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงานอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ การใช้โปรแกรมสร้างกราฟในการนำเสนอรายงานตัวเลขหรือสถิติต่าง ๆ ใช้โปรแกรมกราฟิกสร้างภาพประกอบในการนำเสนอข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง การนำเสนอรายงานในชั้นเรียนด้วยสื่อประสม เช่น สไลด์ PowerPoint วิดีทัศน์ แม้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ

เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารและสื่อดิจิทัล แต่นักศึกษาสามารถบูรณาการและประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงาน องค์ความรู้ หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ รวมถึงการนำเสนอสารสนเทศดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลายได้น้อย นอกจากนี้งานวิจัยของ Ting (2015) และงานวิจัยของ Permpoonwivat ; Mansap & Kaewmano (2021) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานมัลติมีเดียแบบพื้นฐานเท่านั้น ยังขาดความรู้ด้านเทคนิคการใช้งานแบบขั้นสูง นั่นคือส่วนใหญ่ยังไม่มีทักษะในการผลิตและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยตัวเอง ดังนั้นมหาวิทยาลัยจึงมีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา โดยให้นักศึกษาได้รับการสอนและฝึกฝนปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสาร มีการมอบหมายโจทย์ปัญหา การใช้กรณีศึกษาหรือโครงการ เพื่อให้สร้างและนำเสนอผลงานโดยการบูรณาการ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการจัดการ โครงการ สร้างสรรค์ดิจิทัลเพื่อฝึกฝน 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการจัดการสารสนเทศ การใช้เครื่องมือดิจิทัล และการสร้างสรรค์สารสนเทศใหม่ ซึ่งการมอบหมายงานโครงการนี้อาจเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การเป็นเครือข่าย และการแบ่งปันได้อีกด้วย (Saechan & Moson, 2016)

4.5 ระดับการรู้ดิจิทัลด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัล

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์มีระดับการรู้ดิจิทัลในด้านการใช้สารสนเทศดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ รับรู้เรื่องลิขสิทธิ์ โดยไม่นำผลงานของผู้อื่นจากเว็บไซต์มาเป็นของตนเอง รองลงมาคือ อ้างอิงแหล่งที่มาของภาพและบทความที่คัดลอกจากเว็บไซต์มาใช้ในการเขียนรายงาน และใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น เว็บไซต์ บล็อก สไลด์แชร์ เป็นต้น เพื่อศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Techathawiwat & Prasertsin (2016a) พบว่า นักศึกษาตระหนักรู้เกี่ยวกับ มารยาทการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย รวมทั้งรู้จักป้องกันตนเองจากอันตรายและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล และงานวิจัยของ Kim (2019) และ Ozdamar-Keskin et al. (2015) พบว่า นักศึกษามีการคำนึงด้านความปลอดภัยและจริยธรรม โดยรู้ว่ามีควมรับผิดชอบทางสังคมและจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้ลิขสิทธิ์ดิจิทัลในการเป็นเจ้าของ ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาในยุคปัจจุบันจัดได้ว่าเป็นพลเมืองดิจิทัลเริ่มมีการตระหนักเรื่องการให้เครดิตและลิขสิทธิ์ โดยนักศึกษาได้รู้จักความรับผิดชอบและสิทธิ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็รู้ถึงเรื่องลิขสิทธิ์และใช้งานอย่างเป็นธรรม หลีกเลี่ยงการลอกผลงาน และการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะในปัจจุบันทุกหน่วยงานให้ความสำคัญ และมีการจัดกิจกรรมให้ความรู้

เกี่ยวกับข้อความปฏิบัติและจริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีตัวอย่างและกรณีศึกษาให้เห็นผลของการใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่ถูกต้องเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ไลน์ ยูทูป เป็นต้น

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

5.1.1 มหาวิทยาลัยศิลปากรควรกำหนดนโยบายและวางแผนส่งเสริมการรู้ดิจิทัลแก่นักศึกษาในทุกคณะ ทุกระดับชั้น และส่งเสริมให้มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและใช้สื่อดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการทุกพื้นที่ที่เชื่อมต่อการเรียนรู้และการทำงานของนักศึกษาและบุคลากร โดยจัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานที่ทำให้การสื่อสารของบุคลากรทั้งอาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษามีประสิทธิภาพ สามารถแบ่งปันสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย นอกจากนี้ยังช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ได้สะดวกโดยให้บริการข้อมูลในรูปแบบของเว็บไซต์ของสถาบันซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา

5.1.2 มหาวิทยาลัยศิลปากรควรวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลโดยเฉพาะจากผลการวิจัยพบว่า ทักษะการรู้ดิจิทัลด้านสร้างสารสนเทศดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด มหาวิทยาลัยอาจจะเพิ่มหลักสูตรเป็นรายวิชาศึกษาทั่วไป รายวิชาเฉพาะ หรือบูรณาการในการเรียนการสอนรายวิชา ต่าง ๆ เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล เทคโนโลยีเข้าไปในหลักสูตรไม่ว่าจะเป็น AI Coding ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียน รวมถึงการใช้โปรแกรมสำนักงานสำเร็จรูป ได้แก่ Microsoft Word ในการทำรายงาน Microsoft Excel สำหรับการคำนวณ และ Microsoft Power Point เพื่อการทำงานนำเสนอ (Presentation) ซึ่งเป็นพื้นฐานในการผลิตผลงานในการเรียนและการทำงาน และรวมการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich Media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมร่วมกับ Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ เช่น การเขียนบล็อก การแชร์ภาพหรือวิดีโอ รวมถึงการใช้ สื่อสังคมออนไลน์รูปแบบต่างๆ โดยเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติรวมถึงการสร้างและนำเสนอสารสนเทศดิจิทัลเพื่อพัฒนาให้นักศึกษาเป็นผู้มีทักษะการรู้ดิจิทัลซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21

5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่จะส่งเสริมให้เกิดการรู้ดิจิทัลแก่นักศึกษาของมหาวิทยาลัยแต่ละแห่ง ซึ่งอาจมีความสอดคล้องกันด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลที่เหมาะสมแก่นักศึกษาเฉพาะกลุ่มนั้น ๆ

5.2.2 ควรมีการศึกษาแนวทางการกำหนดนโยบายของมหาวิทยาลัยว่ามีความสอดคล้องในการที่จะส่งเสริมการรู้ดิจิทัลแก่นักศึกษาเพื่อก่อให้เกิดการเป็นพลเมืองดิจิทัล

5.2.3 ควรมีการเปรียบเทียบระดับการรู้ดิจิทัลกับคณะ และชั้นปีของนักศึกษาเพื่อทราบความแตกต่างและสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรให้ตรงกับลักษณะของนักศึกษาแต่ละชั้นปี และคณะวิชา

References

Anutkun, S. (2022). **Understanding and using digital technology**. Retrieved July 19, 2022, from <https://erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=1246>

- Bunyu, A. (2020). **Things to know about digital literacy**. Retrieved July 19, 2022, from http://lib3.dss.go.th/fulltext/dss_j/2561_66_207_P28-29.pdf [In Thai]
- Chongsoemtrakoon, S. (2013). **A group learning system based on open educational resources to promote digital information literacy and information ethical awareness among education students** (Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand). [In Thai]
- Chuenchom, S ; Jairak, K & Kowan, U. (2021). A model for developing digital literacy skills of university students Chiang Mai Rajabhat to improve learning quality. **Journal of Information Science**, 39(2), 16-33. [In Thai]
- Chutrakoon, S. (2016). Families with digital media literacy of the digital native. **Journal of Management Science Chiang Rai Rajabhat University**, 11(1), 131-150. [In Thai]
- Kasinan, J. (2016). Effects of using interactive e-learning lessons to promote information literacy digital for students Faculty of Education Thaksin University. **Golden Teak : Journal of Humanities and Social Sciences**, 22(2), 12-24. [In Thai]
- Kim, K. T. (2019). **The Structural Relationship among Digital Literacy, Learning Strategies, and Core Competencies among South Korean College Students**. Retrieved July 19, 2022, from <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=ce32a2c7-2bc8-4647-ad90-9e350632d428%40pdc-v-sessmgr02>
- Martin, A. (2008). *Digital literacy and the Digital society*. (p.151-175). In Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.) **Digital literacies : Concepts, policies and practices**. New York: Lang Pub.
- Ministry of Digital Economy and Society. (2019). **National policies and plans on Digital Development for Economy and Society (2018 – 2037)**. Retrieved July 19, 2022, from http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/047/T_0001.PDF[In Thai]
- National Science and Technology Development Agency.(2019). **Digital Literacy**. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632> [In Thai]

- Office of Basic Education Committee of the Ministry of Education.(2010). **International Digital Learning Technology School Standard**. Bangkok : Agricultural Cooperative Association of Thailand Printing House. [In Thai]
- Ozdamar-Keskin, N ; Ozata, Z ; Banar, K & Royle, K. (2015). **Examining Digital Literacy Competences and Learning Habits of Open and Distance Learners**. Retrieved July 19, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/339280638_Examining_Digital_Literacy_Competences_and_Learning_Habits_of_Open_and_Distance_Learners
- Permpoonwiwat, S ; Mansap,S & Kaewmano, J. (2021). **Citizenship : Citizenship Status Survey with digital literacy**. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.kpi.ac.th/knowledge/research/data/1194?page=3>[In Thai]
- Pibulmanee, S. (2017). **Librarian Space: Digital Literacy**. Retrieved July 19, 2022, from <http://km.li.mahidol.ac.th/librarian-space-digital-literacy/>
- Saechan, T & Moson, T. (2016). Digital Literacy: Definition, Composition, and Current Situation. **Journal of Information Science**, 4(34), 116-145.[In Thai]
- Silpakorn University Council. (2019). **Silpakorn University Development Plan, 5-year period 2019-2023**. Retrieved July 19, 2022, from <http://www.plan.su.ac.th/Document/5YearPlan/>[In Thai]
- Techathawiwat,W & Prasertsin, U. (2016a). **Report on the Development of Digital Literacy Measure for Undergraduate Students**. Bangkok : Department of Library and Information Science Faculty of Humanities Srinakharinwirot University. [In Thai]
- Techathawiwat,W & Prasertsin, U. (2016b). Digital Literacy Assessment of Undergraduate Students in Bangkok Metropolitan Region. **Journal of Information Science**, 34(4), 1-28. [In Thai]
- The Open University. (2012). **Being digital : Digital literacy skills checklist**. Retrieved July 19, 2022, from <http://www.open.ac.uk/libraryservices/beingdigital/accessible/accessible-pdf-35-self-assessment-checklist.pdf>

- Thong-iam, B.(2018). Developing indicators for digital literacy skills of teaching professional students in the university without limitation. **Academic Journal of Suvarnabhumi Institute of Technology** 4(1), 291-302. [In Thai]
- Ting, Y.L. (2015). Tapping into students' digital literacy and designing negotiated learning to promote learner autonomy. **The Internet and Higher Education**, 26, 25-32.
- Wongkitrungseng, W & Chittarerg, A. (2011). **New Future Skills: Education for the 21st Century**. Bangkok: Openworld. [In Thai]
- Wongyai, N. (2017). **Digital Literacy Development Approach of Digital Native**. Retrieved July 19, 2022, from <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/99734/77505> [In Thai]