

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์



นายศิธา ลังซ์แก้ว

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop Digital
Intelligence of Grade 10 Students at Prachuapwittatalai School in
Prachuap Khiri Khan Province



Mr. Sitacha Sangkeaw

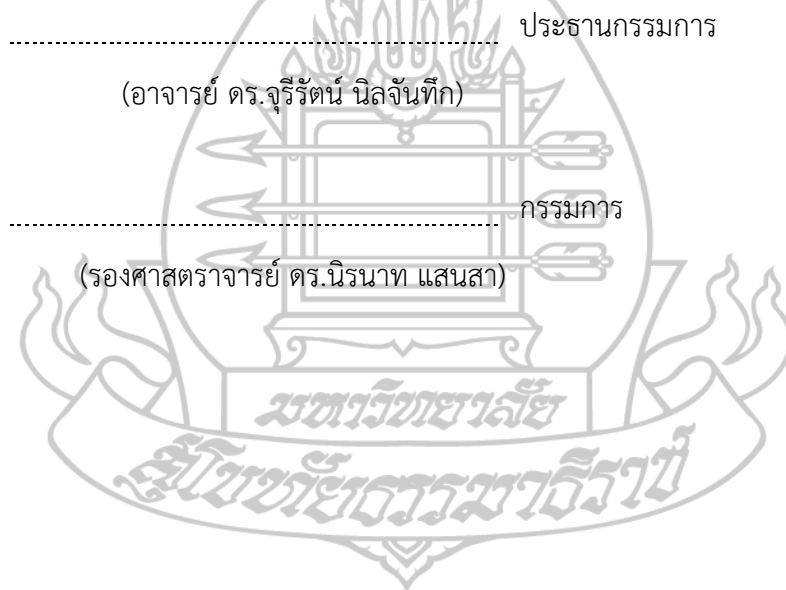
An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Guidance and Psychological Counseling
School of Educational Studies Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
ชื่อและนามสกุล	นายศิทธา สังข์แก้ว
แขนงวิชา / วิชาเอก	การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา
สาขาวิชา	ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.จूरรัตน์ นิลจันทิก

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2567

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.จूरรัตน์ นิลจันทิก)

กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา)

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษา คำนวณค่าอิสระ ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
ผู้ศึกษา นายศิทธา สังข์แก้ว รหัสนักศึกษา 2652800281
ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา)
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร.จूरรัตน์ นิลจันทิก ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ก่อน
และหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) เปรียบเทียบความฉลาดทาง
ดิจิทัลของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะ
แนวแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย
อำเภอเมืองประจวบคีรีขันธ์ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 80 คน ได้มา
จากการวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน 11 ห้องเรียน แล้วเปรียบเทียบจับคู่ห้องเรียนที่มีคะแนน
เฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลน้อยที่สุด 2 ห้องเรียน จากนั้นสุ่มอย่างง่ายเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน
40 คน และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) ชุดกิจกรรม
แนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยกิจกรรมแนะ
แนวจำนวน 10 กิจกรรม (2) การแนะแนวแบบปกติ และ (3) แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีค่าความ
เที่ยงที่ .91 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยปรากฏว่า (1) ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวนักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนน
ความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) นักเรียนที่ใช้ชุด
กิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนที่ได้รับ
การแนะแนวแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ ชุดกิจกรรมแนะแนว ความฉลาดทางดิจิทัล มัธยมศึกษา

Independent Study title: “The Effects of Using a Guidance Activities Package to Develop Digital Intelligence of Grade 10 Students at Prachuapwittatalai School in Prachuap Khiri Khan Province”

Author: “Mr. Sitacha Sangkeaw”; ID: “2652800281”;

Degree: Master of Education (Guidance and Psychological Counseling)

Independent Study Advisor: Dr. Chureerat Nilchantuk; Academic year: 2023

Abstract

The purposes of this study were: 1) to compare students' digital intelligence before and after using a guidance activities package to develop digital intelligence, and 2) to compare the digital intelligence of students who used the guidance activities package with those who received regular guidance.

The sample group consisted of 80 students from Grade 10 at Prachuap Wittayalai School, Mueang Prachuap Khiri Khan District, Prachuap Khiri Khan Province, during the 1st semester of the 2024 academic year. The students were selected by measuring the digital intelligence from 11 classrooms and pairing the two classrooms with the lowest average digital intelligence scores. A simple random sampling method was used to form two groups: an experimental group of 40 students and a control group of 40 students. The tools in this study included: (1) a guidance activities package for developing the digital intelligence of Grade 10 students, consisting of 10 activities, (2) a regular guidance, and (3) a digital intelligence assessment tool with a reliability coefficient of .91. The statistics used for data analysis included mean, standard deviation, and t-test.

The study results revealed that: (1) after using the guidance activities package, students' average digital intelligence scores were significantly higher than before the experiment with a statistical significance level of .05., and (2) students who used the guidance activities package to develop digital intelligence had significantly higher average scores in digital intelligence compared to those who received regular guidance, with a statistical significance level of .05.

Keywords : Guidance activities package, Digital intelligence, Mathayom Suksa

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ลุล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร.จุรีรัตน์ นิลจันทิก อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา และคำแนะนำที่เป็น ประโยชน์และเป็นแนวทางต่อการดำเนินการวิจัย มีความกรุณาเสียสละเวลาในการช่วยเหลือตลอด การดำเนินการวิจัยตั้งแต่ต้นจนถึงการจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อีกทั้ง คอยให้การสนับสนุน และสร้างกำลังใจให้ผู้วิจัยสามารถผ่านพ้นปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ไปได้ ผู้วิจัย รู้สึกซาบซึ้งใจและขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา เป็นอย่างยิ่งที่ได้ กรุณาร่วมเป็นกรรมการในการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ อีกทั้งให้ข้อเสนอแนะ และแนวคิดที่เป็น ประโยชน์ทำให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์แขนงวิชาการแนะแนวและการศึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และ ให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัย อีกทั้งมีความเมตตา ปรารถนาดี และให้กำลังใจแก่ลูกศิษย์ด้วยดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัย ได้แก่ แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลและชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะในการแก้ไข และปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางที่ เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีคุณภาพต่อไป

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนประจำวิทยาลัย และคณาจารย์ทุกท่านที่มีส่วน เกี่ยวข้องที่กรุณาให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ เพื่อนนักศึกษา ผู้ร่วมวิจัย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการ ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ทุกท่านที่ได้กรุณาให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดมา

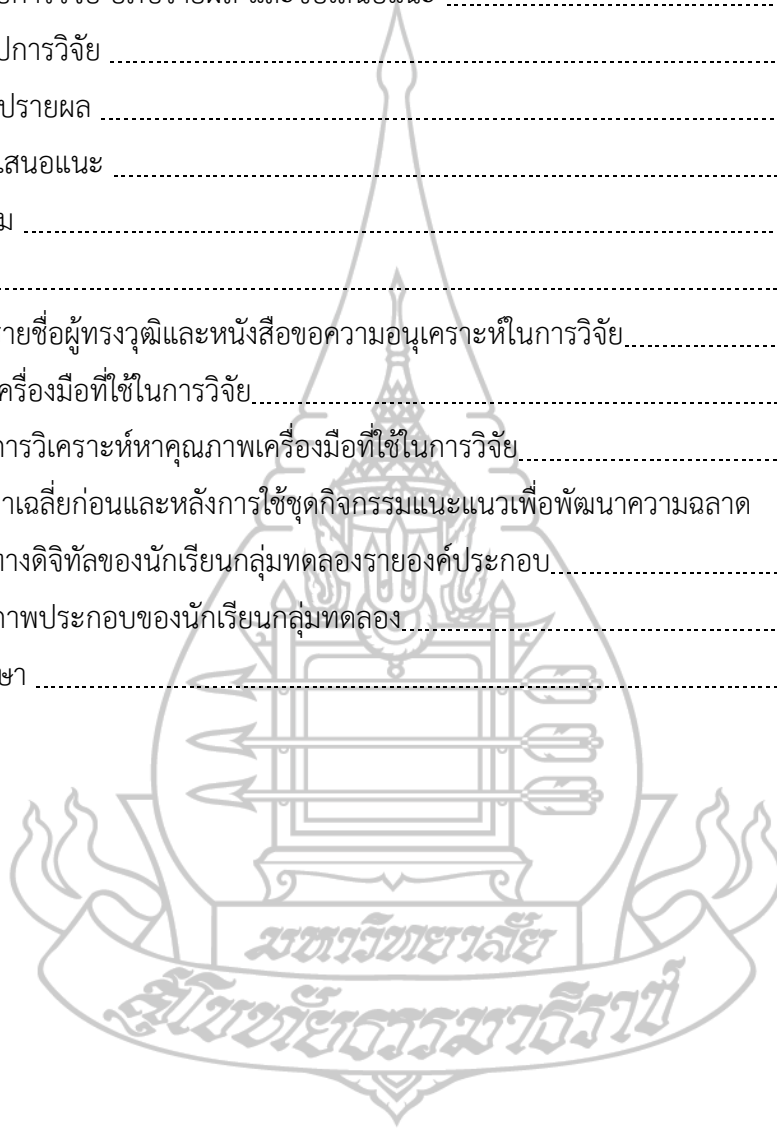
ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกทุกคนในครอบครัวที่คอย สนับสนุน ห่วงใยและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา ผลแห่งความดีที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า อิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้แต่บิดา มารดา คณาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	10
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล	10
เอกสารและงานวิจัยการจัดกิจกรรมแนะแนว	22
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	34
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	34
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล	40
การวิเคราะห์ข้อมูล	41
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	42
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	45
สรุปการวิจัย	45
อภิปรายผล	47
ข้อเสนอแนะ	51
บรรณานุกรม	53
ภาคผนวก	58
ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัย.....	59
ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	64
ค การวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	109
ง ค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาด ทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองรายองค์ประกอบ.....	115
จ ภาพประกอบของนักเรียนกลุ่มทดลอง.....	116
ประวัติผู้ศึกษา	125



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 11 ห้องเรียน 35
ตารางที่ 3.2	แสดงผลการประเมินชุดกิจกรรมแนะแนวโดยผู้เชี่ยวชาญ 38
ตารางที่ 3.3	แบบแผนการวัดก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest Control Group Design) 39
ตารางที่ 3.4	กำหนดการจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ... 40
ตารางที่ 4.1	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนใช้ชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและก่อนการจัดกิจกรรมแนะแนวตามปกติ ของกลุ่มตัวอย่าง 43
ตารางที่ 4.2	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนและหลังการใช้ชุด กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล 43
ตารางที่ 4.3	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมโดยการใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับ การแนะแนวแบบปกติ 44



ญ

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย 5



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกยุคปัจจุบันส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงไปสู่ “สังคมดิจิทัล” ที่ทำให้การติดต่อสื่อสารเชื่อมต่อกันแบบไม่มีที่สิ้นสุด ผู้คนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการรับส่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างทั่วถึงกันมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีดิจิทัลจะไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเฉกเช่นที่ผ่านมาอีกต่อไป หากแต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตของผู้คนอย่างแท้จริง (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารโทรคมนาคม ทำให้ปัจจุบันเป็น “ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร” จะเห็นได้จากการที่บุคคลสามารถรับส่งข้อมูลรวมถึงแลกเปลี่ยนข้อมูล และความคิดเห็นได้โดยปราศจากอุปสรรคในเรื่องของระยะทาง เวลา และสถานที่ การรับรู้ข่าวสารข้อมูลจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตประจำวัน เนื่องจากบุคคลต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน บุคคลจึงจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ ความสามารถในการรับรู้ ประเมิน พิจารณา ไตร่ตรอง และตัดสินใจข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนสภาพการณ์ที่กำลังเผชิญได้อย่างถูกต้อง กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) จึงได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมขึ้น โดยมีแนวคิดปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ เพื่อมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพเพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

เด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันเติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์ดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีขั้นสุด ซึ่งนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ด้วยลักษณะการสื่อสารที่รวดเร็ว อิสระ ไร้พรมแดน และไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง รวมถึงวิวัฒนาการของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความเจริญก้าวหน้า และเข้ามามีอิทธิพลอย่างมากกับคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน สอดคล้องกับข้อมูลการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ประจำปี พ.ศ. 2563 ของศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) หรือโคแพท (COPAT) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก และเด็กร้อยละ 89 เชื่อว่าในโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความ

เสียงต่างๆ ส่วนอีกร้อยละ 61 เชื่อว่าหากเผชิญภัยอันตรายดังกล่าวจะสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง ในประเด็นนี้ถือว่าน่าเป็นห่วง นอกจากนี้ ผลสำรวจยังพบด้วยว่า เว็บไซต์หรือเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย เป็นอันตรายที่เด็กเข้าถึงมากที่สุด 3 อันดับแรกคือ ความรุนแรง ร้อยละ 49 การพนัน ร้อยละ 22 และสื่อลามกอนาจาร ร้อยละ 20 ส่วนพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 3 อันดับแรกของเยาวชนคือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก ร้อยละ 44 รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน ร้อยละ 39 ใส่ข้อมูลตัวตนบนสื่อโซเชียลมีเดีย ร้อยละ 26 ปัจจุบันเยาวชนไทย ร้อยละ 26 ใช้อินเทอร์เน็ตวันละ 3-5 ชั่วโมง มีจำนวนพอๆ กับกลุ่มที่ใช้วันละ 6-8 ชั่วโมงต่อวัน และมีเยาวชน ร้อยละ 15 ใช้อินเทอร์เน็ตวันละ 8-10 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนอีกร้อยละ 22 ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่า 10 ชั่วโมง จากผลการสำรวจทำให้เห็นว่าเด็กมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัว ซึ่งเด็กและเยาวชนบางส่วนตกเป็นเหยื่อและได้รับผลกระทบจากภัยดังกล่าว ดังนั้นจึงควรที่จะส่งเสริมการพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีความฉลาดทางดิจิทัล (ศรีดา ต้นทะอธิพานิช, 2563) เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการเรียนรู้ ผักผ่อน และมีทักษะชีวิตใหม่ๆ ที่ก้าวทันยุคที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี

ความฉลาดทางดิจิทัล คือ ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ที่จะทำให้คนในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นอีกหนึ่งความสำคัญที่ประเทศชาติควรให้ความสำคัญ เนื่องจากสังคมไทยที่กำลังก้าวเข้าสู่การสื่อสารแบบไร้พรมแดน ประชากรทุกเพศ ทุกวัยเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากสิ่งที่สังคมกำลังเผชิญอยู่นั้น ถือเป็นความท้าทายของนักการศึกษาในยุคนี้อย่างมาก ซึ่งในภาวะนี้ การทำให้นักการศึกษาเปลี่ยนมุมมองต่อไอทีว่าเป็นเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มทางการศึกษาแพลตฟอร์มหนึ่งมาสู่แนวคิดที่ว่าทำอะไรให้เด็ก สามารถเอาตัวรอดและใช้ชีวิตอยู่ในโลกทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ได้อย่างเต็มภาคภูมินั้นเป็นเรื่องจำเป็นอย่างมาก (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2566) จากผลการสำรวจความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทย โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ภายใต้โครงการ #DQEveryChild โดยทำการศึกษาเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศจำนวน 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ซึ่งเป็นแบบสำรวจชุดเดียวกันกับที่ใช้สำรวจความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กไทยมียังมีความฉลาดทางดิจิทัลอยู่ในระดับต่ำ โดยเด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษารั้งนี้อยู่ที่ 56% (จาก 29 ประเทศทั่วโลก) ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษารั้งนี้ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาการเล่นเกม ปัญหาเด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร การดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์เพศ และการพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ (ธีรวัฒน์

รูปเหลี่ยม, 2560) นอกจากนี้จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ปี 2560 ได้รายงาน ว่า ในช่วง 3 เดือนแรกของปี พบผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีปัญหาพฤติกรรม และ อากาโร เสพติดเกมอยู่ในระดับปานกลางถึงรุนแรงที่ต้องเข้ารับการบำบัดรักษาทางจิตเวชอย่างเร่งด่วน และต่อเนื่องรวมจำนวน 53 คน ซึ่งเป็นสถิติที่เพิ่มสูงขึ้นถึง 1.5 เท่าตัวใน รอบ 3 ปี โดยร้อยละ 96 เป็นเพศชาย ซึ่งเด็กกลุ่มนี้จะมีโรคทางจิตเวชร่วมด้วย อาทิ โรคสมาธิสั้น โรคต่อต้าน โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า โรคกลัวมึนเนื้อตากระตุก โรคบกพร่องทางการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังพบปัญหาพฤติกรรม ได้แก่ การโกหก ลักขโมย เล่นการพนัน หนีเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน และหนีออกจากบ้าน ส่วนใหญ่ พบในกลุ่มอายุ 14-16 ปี และแนวโน้มพบประเด็นปัญหาดังกล่าวในเด็กที่อายุน้อยลงเรื่อย ๆ จากการ รายงานพบกรณีที่อายุน้อยที่สุดคือ 5 ขวบ ซึ่งสัมพันธ์กับปัญหาการเลี้ยงดูแบบปล่อยประละเลย (กรม สุขภาพจิต, 2560)

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัลและข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ที่เกิดจากอินเทอร์เน็ตพบว่า กลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษามีการใช้สื่อสังคมออนไลน์และได้รับ ผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์อย่างมาก เกิดการเลียนแบบตามสื่อสังคมเหล่านั้น จากกิจกรรมที่ใช้ คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์โปรแกรมไลน์ เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ยูทูบ เป็นต้น และจากปัญหาการใช้ อินเทอร์เน็ตตามรายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ปี 2560 (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561) พบว่าเด็กอายุระหว่าง 13 - 17 ปีมีสุขภาพจิตอัตรามาตัวตายและเป็นโรคซึมเศร้า มีพฤติกรรมใช้ ความรุนแรงต่อตนเองและผู้อื่น ก้าวร้าวและมีแนวโน้มใช้ ยาเสพติดเป็นผลมาจากการใช้อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

กิจกรรมแนะแนว คือ คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง รู้ความถนัด ความสนใจและสามารถนำมากำหนดเป็นเป้าหมายและแนวทางในการศึกษาต่อ และการประกอบ อาชีพได้ มีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิด การแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ มีภูมิคุ้มกันและสุข ภาวะที่ดี ซึ่งกิจกรรมแนะแนว มีส่วนสำคัญในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ชุดกิจกรรมแนะแนว ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยสร้างพลเมืองให้มีคุณภาพนับว่าเป็นประโยชน์อย่างมหาศาลที่จะทำให้ พลเมืองของประเทศมีคุณค่าและประเทศชาติเจริญรุ่งเรือง (ตะวัน แวงโสธรณ์ และคณะ, 2562) จาก การศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลพบว่า งานวิจัยของสุลักขณา ใจองอาจ (2561) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการ เรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการเรียนรู้การเท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน แพรกประชาสรรค์ งานวิจัยของวลัญชพร พุ่งสงค์ และลักขณา สรวิวัฒน์ (2562) ศึกษาความฉลาดทาง ดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคาม พิทยา อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม

ผู้วิจัยในฐานะที่ปฏิบัติการสอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนและมองเห็น ปัญหาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนซึ่งอาจส่งผลต่อนักเรียนในอนาคตและเพื่อให้นักเรียนรู้เท่า ทันสื่อดิจิทัล จึงเลือก ที่จะศึกษาการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยจะทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งเป็นชุด กิจกรรมที่มีกิจกรรมเกี่ยวกับทักษะทางดิจิทัลทั้ง 8 องค์ประกอบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา นักเรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและ ความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นมาตรฐานหนึ่งด้านทางเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE : International Society for Technology in Education) รวมถึงเพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดง ความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูก กฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะสำคัญที่จะทำให้เป็น พลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์

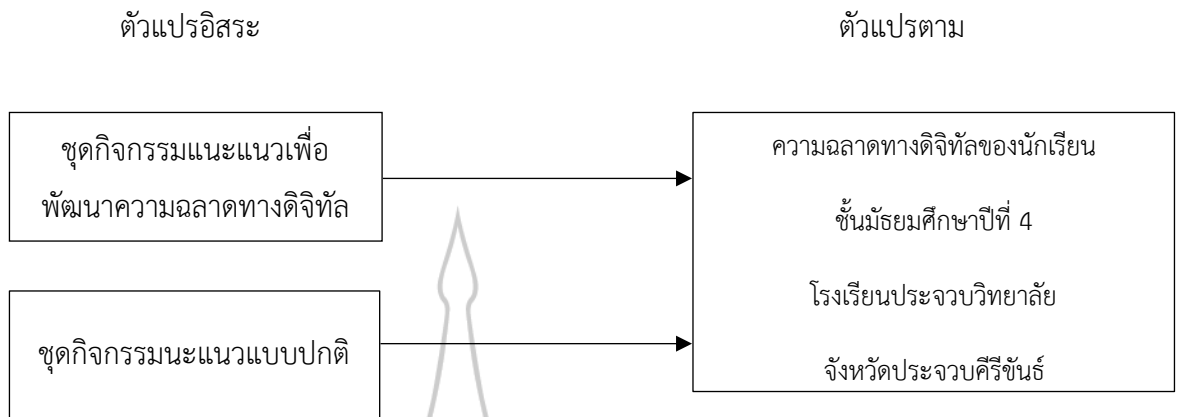
2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม แนะนำเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อ พัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยได้ยึดแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4. สมมติฐานการวิจัย

4.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลอง

4.2 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

5. ขอบเขตการวิจัย

5.1 ประชากร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 412 คน

5.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 80 คน ได้มาจากการวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน 11 ห้องเรียน แล้วเปรียบเทียบจับคู่ห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลน้อยที่สุด 2 ห้องเรียน จากนั้นสุ่มอย่างง่ายเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 40 คน

5.3 ตัวแปรที่ศึกษา

5.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และชุดกิจกรรมแนะแนวปกติ

5.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความฉลาดทางดิจิทัล แบ่งเป็น 8 ด้าน ดังนี้ 1) การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) 2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) 3) การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) 4) การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) 5) การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) 6) การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 8) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy)

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม โดยสามารถวัดได้จากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 8 ด้าน ดังนี้

6.1.1 การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) เป็นความสามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวกทั้งความคิดความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ

6.1.2 การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) เป็นความสามารถในการตัดสินใจของบุคคลว่าควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ ควรทำ หรือไม่ควรทำบนความคิดเชิงเหตุและผล มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต ทราบว่าเนื้อหาใดมีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ ข้อมูลอันเท็จ เป็นต้น

6.1.3 การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) เป็นความสามารถในการสำรวจ ตรวจสอบ การป้องกัน และการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบเครือข่าย ป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และ

ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการถูกโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ คือการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

6.1.4 การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) เป็นความสามารถในการจัดการกับความเป็นส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่น การใช้ข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน การแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการ รู้จักป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การขโมยข้อมูลอัตลักษณ์ เป็นต้น โดยต้องมีความสามารถในการฝึกฝนใช้เครื่องมือ หรือวิธีการในการป้องกันข้อมูลตนเองได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงปิดกั้นการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ในเว็บไซต์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือสิทธิการปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการใช้ดุลยพินิจปกป้อง ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น

6.1.5 การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) เป็นความสามารถควบคุมตนเอง ความสามารถในการจัดสรรเวลาในการ ใช้งาน อุปกรณ์ดิจิทัลและอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคม (Social Media) และเกม ออนไลน์ (Online Games) ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถบริหารเวลาที่ใช้ อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกความเป็นจริง อีกทั้งตระหนักถึงอันตราย และสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอานานเกินไป และผลเสียของการเสพติด สื่อดิจิทัล

6.1.6 การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) เป็นความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ ร่องรอยทางดิจิทัล อาจส่งผลกระทบต่อในชีวิตจริง ที่เกิดจากร่องรอยทางดิจิทัลเข้าใจผลลัพธ์ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการจัดการกับชีวิตในโลกดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ ข้อมูลร่องรอยทางดิจิทัล เช่น การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ ไฟล์งานต่าง ๆ เมื่อถูกส่งเข้าโลก อินเทอร์เน็ตแล้ว จะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ ให้ผู้อื่นสามารถติดตามได้ และจะเป็นข้อมูลที่ระบุตัวบุคคลได้อย่างง่ายดาย

6.1.7 การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) เป็นความสามารถในการป้องกันตนเอง การมีภูมิคุ้มกันในการรับมือและจัดการกับ สถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาด การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น

การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรือ อาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็นการว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น

6.1.8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) เป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการของผู้อื่น การแสดงความเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือในโลกออนไลน์

6.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ชุดกิจกรรมแนะแนวที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม กิจกรรมจัดโดยใช้สื่อ และเทคนิควิธีการต่าง ๆ อาทิ กระบวนการกลุ่ม การอภิปราย กรณีตัวอย่าง เกม การสาธิตและการระดมความคิด โดยมีการดำเนินกิจกรรมจำนวน 10 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที กิจกรรมประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม สำคัญ วัตถุประสงค์ ระยะเวลา ขั้นตอนการดำเนิน กิจกรรม สื่ออุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรม ซึ่งในส่วนของขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมจะประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ขั้นสะท้อนกลับเรียนรู้ ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ (สมร ทองดี และปราณี รามสูตร, 2545, น. 50) ที่จะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถทักษะทางดิจิทัลที่สูงขึ้น

กิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 10 กิจกรรม มีดังนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมปฐมนิเทศ เป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่การทำกิจกรรมของนักเรียน

กิจกรรมที่ 2 การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ

กิจกรรมที่ 3 การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถวิเคราะห์ในการข้อมูลบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ

กิจกรรมที่ 4 การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการป้องกันการคุกคามบนโลกออนไลน์

กิจกรรมที่ 5 การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์

กิจกรรมที่ 6 การจัดการสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการควบคุมตัวเองในการใช้สื่อดิจิทัล

กิจกรรมที่ 7 การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างสามารถในการไม่ทิ้งข้อมูลหรือร่องรอยในโลกออนไลน์

กิจกรรมที่ 8 การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

กิจกรรมที่ 9 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสามารถในการมีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

กิจกรรมที่ 10 กิจกรรมปัจฉิมนิเทศ เป็นกิจกรรมสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมตลอดระยะเวลาของโปรแกรม

6.3 ชุดกิจกรรมแนะแนวปกติ หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมแนะแนวที่จัดขึ้นให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ของการจัดกิจกรรมแนะแนวเป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม จำนวนคาบเรียน สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นนำ ชั้นดำเนินกิจกรรม และชั้นสรุป สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ การประเมินผล และแหล่งการเรียนรู้

6.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีอายุระหว่าง 15-16 ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ได้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อนำมาปรับใช้ในการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัลสามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

7.2 เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้สนใจ สามารถนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปปรับใช้ในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หรือนักเรียนชั้นเรียนอื่น ๆ ต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล
 - 1.1 แนวคิดการเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล
 - 1.2 ความหมายความฉลาดทางดิจิทัล
 - 1.3 องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล
 - 1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล
2. เอกสารและงานวิจัยการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว
 - 2.2 ความสำคัญของการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.4 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.5 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.6 การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.7 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนว
 - 2.8 งานวิจัยเกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว

1. เอกสารหลักฐานเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล

ที่ผ่านมาเคยมีตัวชี้วัด IQ ความอัจฉริยะทางสติปัญญา (Intelligence Quotient) และ EQ ความอัจฉริยะทางอารมณ์ (Emotional Quotient หรือ Emotional Intelligence) แต่ในยุคนี้จำเป็นต้องมีตัวชี้วัดใหม่อย่าง DQ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) เพิ่มขึ้นมาอีกตัวหนึ่ง “Digital Intelligence/Quotient หรือ DQ” มีคำที่ใช้ในภาษาไทยหลายลักษณะ เช่น คุณลักษณะและทักษะในโลกยุคดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล ความฉลาดทางสันชาติดิจิทัล อัจฉริยะทาง

ดิจิทัล วุฒิภาวะทางดิจิทัล ความอัจฉริยะทาง เทคโนโลยีดิจิทัล ความฉลาดทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นต้น ในที่นี้ผู้วิจัยขอใช้คำว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล” ซึ่ง “ความฉลาดทางดิจิทัล” ถือว่า ยังเป็นแนวคิดค่อนข้างใหม่ ที่ถูกนำมาใช้ในขบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 และกำลังเป็นที่สนใจในระบบการศึกษาทุกระดับ

1.2 ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล

คำว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)” เป็นแนวคิดค่อนข้างใหม่ที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลและกำลังเป็นที่สนใจในระบบการศึกษาทุกระดับ ซึ่งได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายถึงความหมายในลักษณะที่แตกต่างกันไป เช่น ปาณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน (2560, บทคัดย่อ) ชีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม และสมบัติ ท้ายเรือคำ (2561, หน้า 44) ได้กล่าวถึง “ความฉลาดทางดิจิทัล” ในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่าเป็นชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ที่จะทำให้นักในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ประชากรทุกเพศทุกวัย สามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

พีรวิชัย คำเจริญ และคณะ (2561) กล่าวถึง “ความฉลาด ทางดิจิทัล” ว่าเป็นความสามารถทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญา ที่ช่วยให้บุคคลแต่ละบุคคลเผชิญกับความท้าทายและความต้องการเทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล รวมถึงช่วย ให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัล

สรานนท์ อินทนนท์ (2561ข, น. 3) และลักษมี คงลาภ และคณะ (2561, น. 4) ได้กล่าวถึง “ความฉลาดทางดิจิทัล” (DQ: Digital Intelligence Quotient) ว่าเป็นความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัลและสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยม ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะ สมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

Yuhyun Park (2018, online) ได้ให้ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) หรือ DQ คือ ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จะทำให้นักในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

จากความหมายของความฉลาดทางดิจิทัลตามแนวคิดของนักวิชาการที่ได้กล่าวถึง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล” หมายถึง ความสามารถ ด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ และสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นอีกหนึ่งความสำคัญที่ประเทศชาติ ควรให้ความสำคัญ เนื่องจากสังคมที่ก้าวเข้าสู่การสื่อสารแบบไร้พรมแดน ประชากรทุกเพศ ทุกวัยเข้าถึงเครือข่าย

6) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจว่าควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ ควรทำ ไม่ควรทำ บนฐานการคิดเชิง เหตุและผล ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีและเป็นอันตรายการติดต่อออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย

7) รอยเท้าหรือร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprints) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติ ร่องรอยทางดิจิทัลและผลกระทบในชีวิตจริงที่เกิดจากร่องรอยดิจิทัล เพื่อนำมาใช้ในการบริหารจัดการกับชีวิตบนโลกดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ

8) ความเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการของผู้อื่น การแสดงความเห็นอกเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

สรานนท์ อินทนนท์ (2561ค, น. 5-13) ได้กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัลที่สำคัญประกอบด้วย 8 ด้าน ดังนี้

1) การรักษาเอกลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดี ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง รวมทั้งความคิดความรู้สึก และการกระทำโดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งาน ในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ กลั่นแกล้งหรือการล่วงละเมิดที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

2) การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ สามารถแยกแยะได้รูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม เว็บบลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

3) การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management) หมายถึง มีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบ ความปลอดภัยที่เข้มแข็ง ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ ปกป้อง อุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

4) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) หมายถึง มีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเอง และผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น การแฮ็กบัญชีผู้ใช้อีเมล เฟซบุ๊ก เครื่องมือสื่อสารตติไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ ถูกขโมยรหัสผ่าน แฮ็กบัญชีธนาคาร และกลลวงทางไซเบอร์

5) การจัดการสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) หมายถึง มีความสามารถบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ครอบคลุมถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติด สื่อดิจิทัลดังที่เห็นในปัจจุบัน คือ หลายคนถูกเทคโนโลยีใช้ มีใช้เทคโนโลยี

6) การบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ หรือรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) หมายถึง ร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่น ข้อมูลส่วนตัว ที่แชร์ไว้ในบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ (Profile) การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้วจะทิ้งรอยรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้ติดตามได้เสมอ

7) การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) หมายถึง ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ การว่าร้ายใส่ความขู่ทำร้ายหรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การหลอกลวง และการสร้างกลุ่มโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง เมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ควรรับมือ ดังนี้ หยุดการตอบโต้กับผู้กลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้กลั่นแกล้ง โดยการบล็อกจากรายชื่อผู้ติดต่อ ถ้าผู้กลั่นแกล้งยังไม่หยุดการกระทำ ควรรายงานผู้ปกครองหรือครูที่ไว้ใจ รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ นั้น ๆ ผู้กลั่นแกล้งอาจกระทำการละเมิดข้อตกลงการใช้งานสื่อออนไลน์หรือบันทึกหลักฐาน การกลั่นแกล้งอีเมล หรือภาพที่บันทึกจากหน้าจอ

8) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) หมายถึง การมีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง

ลักษมี คงลาภ และคณะ (2561, น. 5-14) กล่าวว่า “ความฉลาดทางดิจิทัล” หรือ “ความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1) การรักษาสัญลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) คือ ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดี ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง

2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดี และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือได้และน่าตั้งข้อสงสัย

3) การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) คือ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบ ความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้

4) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ ความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัวโดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

5) การจัดการสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก

6) การบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยที่ผู้ใช้งานทิ้งเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่น ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ไว้ในบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ (Profile) การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

7) การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) คือ ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

8) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2562, ออนไลน์) กล่าวว่า องค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับทุกคนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) คือ ความสามารถในการสร้างและรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ

2) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ ความสามารถในการป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล เคารพในสิทธิของคนทุกคน รวมถึงต้องมีวิจารณญาณในการรักษาความ

ปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย

3) การคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) คือ ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย รู้ว่าข้อมูลลักษณะใดที่ถูกส่งผ่านมาทางออนไลน์แล้ว ควรตั้งข้อสงสัย หากคำตอบให้ชัดเจนก่อนเชื่อและนำไปแชร์

4) การจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ ความสามารถในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก

5) การรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) คือ ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

6) การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานทั้งวันบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ เช่น ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ไว้ในบัญชีสื่อสังคม ออนไลน์ (Profile) การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ

7) การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) คือ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้และควรหลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูกนำไปใช้ควรแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันที

8) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์และรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดถูกใจ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ เป็นต้น

เจษฎา กอ้งสาคร (2562, ออนไลน์) ได้กล่าวว่าความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย 8 ด้าน ได้แก่

1) Digital citizen identity คือ การสอนเด็กให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการมีตัวตนบนโลกดิจิทัล และสามารถบริหารจัดการตัวตนทั้งบนโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) Screen time management คือ การรู้จักควบคุมตัวเองและสามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์และโซเชียลมีเดียอย่างรับผิดชอบ

3) Cyberbullying management คือ การรับมือกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชาญฉลาด

4) Cybersecurity management คือ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถดูแลด้านความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกไซเบอร์ได้ เช่น การสร้างพาสเวิร์ดที่เจาะได้ยากหรือการรับมือกับภัยคุกคามบนโลกดิจิทัล

5) Privacy management คือ มีความเข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัว ส่วนตัว (Privacy) ทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล

6) Critical thinking การฝึกให้เด็ก ๆ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล ตั้งแต่ว่าเป็นข้อมูลจริงหรือปลอมมาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือใหม่เป็นประโยชน์หรือเป็นอันตราย

7) Digital footprints คือ การสอนให้เด็ก ๆ เข้าใจถึงสิ่งที่ตนเองทิ้งเอาไว้บนโลกดิจิทัล ซึ่งบางครั้งอาจถูกผู้อื่นสะกดรอยตามจากสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านั้น จนอาจมีผลกระทบต่อชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เพื่อให้เด็ก ๆ รู้จักบริหารจัดการชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ

8) Digital empathy คือ ความสามารถในการแสดงน้ำใจบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล ผู้วิจัยสนใจศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลใน 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล เป็นความสามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิดความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ

2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) ความสามารถในการตัดสินใจของบุคคลว่าควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ ควรทำ หรือไม่ควรทำบนความคิดเชิงเหตุและผล มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อ

ใช้อินเทอร์เน็ต ทราบว่าเนื้อหาใดมีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในสื่อดิจิทัล เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ ข้อมูลอันที่เท็จ เป็นต้น

3) การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) เป็นความสามารถในการสำรวจ ตรวจสอบ การป้องกัน และ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในระบบเครือข่าย ป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูล หรือการถูกโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ คือการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์

4) การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) เป็นความสามารถในการจัดการกับความเป็นส่วนตัวของตนเองและของผู้อื่น การใช้ข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน การแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการ รู้จักป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การขโมยข้อมูลอัตลักษณ์ เป็นต้น โดยต้องมีความสามารถในการฝึกฝนใช้เครื่องมือ หรือวิธีการในการป้องกันข้อมูลตนเองได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงปกปิดการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ในเว็บไซต์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือสิทธิการปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการใช้ดุลยพินิจปกป้อง ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น

5) การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) เป็นความสามารถควบคุมตนเอง ความสามารถในการจัดสรรเวลาในการ ใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้งานสื่อสังคม (Social Media) และเกมออนไลน์ (Online Games) ด้วยความรับผิดชอบต่อตนเอง สามารถบริหารเวลาที่ใช้กับอุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกความเป็นจริง อีกทั้งตระหนักถึงอันตราย และสุขภาพจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

6) การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) เป็นความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ ร่องรอยทางดิจิทัล อาจส่งผลกระทบต่อชีวิตจริง ที่เกิดจากร่องรอยทางดิจิทัลเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อนำมาใช้ในการจัดการกับชีวิตในโลกดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ ข้อมูลร่องรอยทางดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ ไฟล์งานต่าง ๆ เมื่อถูกส่งเข้าโลกอินเทอร์เน็ตแล้ว จะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ ให้ผู้อื่นสามารถติดตามได้ และจะเป็นข้อมูลที่ระบุตัวบุคคลได้อย่างง่ายดาย

7) การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) เป็นความสามารถในการป้องกันตนเอง การมีภูมิคุ้มกันในการรับมือและจัดการกับ สถานการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างชาญฉลาด การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคามล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึง เด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็นการว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น

8) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) เป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น การตอบสนองความต้องการของผู้อื่น การแสดง ความเห็นใจและการแสดงน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นกระบอกเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือในโลกออนไลน์

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล

นุชจรี ลอยหา พัทธวีภา โพธิ์ศรี และ อุทิศ บำรุงชีพ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล บนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล บนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 4 มิติ หรือ NUCH Dimensions ได้แก่ 1) N - Network for learning (การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี) 2) U - Ubiquitous learning (การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง เพื่อพัฒนาให้มีความรู้คู่คุณธรรม) 3) C - Critical thinking (การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อ เสริมสร้างความมีเหตุผล) 4) H - HyFlex sharing (การแบ่งปันการเรียนรู้โดยมีความยืดหยุ่นและ เหมาะสมกับบริบทสังคมตามหลักความพอประมาณ)

ยรรยงวรรกร ทองแถม (2563) ได้ทำการศึกษาวิจัย การสร้างความตระหนักความฉลาด ทางดิจิทัลด้วยสัญญาณวิทยุในภาพยนตร์สั้นกับนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณวิทยุในภาพยนตร์สั้นกับศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ผลการวิจัยพบว่า เกิดการกระตุ้นความเข้าใจในเรื่องของการคิดวิเคราะห์และแยะแยะสารที่ปรากฏบนโลกดิจิทัลที่ระดับมาก

ที่สุด ที่ 4.52 ด้านความเข้าใจของการทิ้งร่องรอยในโลกดิจิทัลที่ระดับมากที่สุด 4.51 และ หลังชมสื่อ
รณรงค์เกิดความระมัดระวังเรื่องการใช้สื่อและกระตุ้นให้ตนเองใช้สื่อเทคโนโลยีทางดิจิทัล อย่าง
ระมัดระวังมากขึ้นที่ระดับมากที่สุด ที่ 4.53 และสัญญาณที่นักศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างมาก คือ
แสงเงา และผลกระทบต่อความรุนแรงจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างไม่มีตระหนักรู้
ในความฉลาดทางดิจิทัล

ดร.ณภาพ เพียรจัด และคณะ (2563) ได้ศึกษาวิจัย การส่งเสริมการตระหนักรู้
เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และการใช้ประทุษวาจาของนักเรียนระดับการศึกษาชั้น
พื้นฐาน: กรณีศึกษาโรงเรียนในจังหวัดฉะเชิงเทรา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการกลั่น
แกล้งบนโลกออนไลน์และการใช้ประทุษวาจาของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดฉะเชิงเทรา และ 2)
สร้างรูปแบบส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และการใช้ประทุษวาจาของ
นักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดฉะเชิงเทรา ผลการวิจัยพบว่า 1) ชั้นสำรวจข้อมูลได้ประเด็นข้อมูล
สำคัญ 24 ข้อ แบ่งเป็นประเด็นสำคัญ ได้แก่ นักเรียนสร้างความสัมพันธ์ผ่านการใช้งานเครื่องมือ
เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อปฏิบัติงานส่งครูผู้สอน เล่นเกม และสนทนาออนไลน์หรือออฟไลน์ โดยใช้
Facebook YouTube และ Line มากที่สุด การใช้งานจะใช้งานจากที่บ้านพักอาศัย และนักเรียนส่วนใหญ่
ใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ต 4 ชั่วโมงต่อวัน การสนทนาพบว่าส่วนใหญ่พูดจาหยาบคาย บนสื่อสังคม
ออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมประทุษวาจาที่แสดงออกบนสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการ
พูดจาไม่ไพเราะ พูดคำหยาบคาย ด่าทอ และพูดจาล้อเลียนเพื่อให้ตลกขบขัน และมีพฤติกรรมล้อกัน
เล่นและไม่จริงจัง นักเรียนทั้งหมดเคยถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในลักษณะการพูดจาหย่ำเข้าบนสื่อ
สังคมออนไลน์ นักเรียนทั้งหมดเคยถูกนำข้อมูลส่วนตัวมาประจานบนสื่อสังคมออนไลน์ และจำนวน
ครั้งหนึ่งเคยถูกกลั่นแกล้งด้วยการแอบอ้างตัวตนในบัญชีการใช้งาน ส่วนนักเรียนอีกครึ่งหนึ่งไม่เคยถูก
กลั่นแกล้ง และจากการวิจัยได้รูปแบบประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบหลักและ 2 ขั้นตอนใหญ่ที่
สำคัญ และ 2) ชั้นทดลองพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อน
เรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกิดค่านิยมตระหนักรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลก
ออนไลน์และการใช้ประทุษวาจาจากจำนวนรวมทั้งสิ้น 29 คนมีผู้เกิดค่านิยมตามแบบวัดการกระจำ
ค่านิยมนี้ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 86.21

พรพิมล รอดเคราะห์ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อ
ส่งเสริมความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1) เพื่อ
ศึกษาผลการเปรียบเทียบความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ก่อน
เรียนและหลังการเรียนด้วยเกมดิจิทัลการศึกษา 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาที่มีต่อเกมดิจิทัลการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลของ
นักเรียนระดับชั้นศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเกมดิจิทัลการศึกษามีความแตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมดิจิทัลการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

พรพิชชา หลักคำ (2564) ได้ศึกษา การศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด พบว่า 1) นักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด มีทักษะการรู้ดิจิทัลอยู่ในระดับมาก และมีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) อยู่ในระดับปกติร้อยละ 67.50 รองลงมา อยู่ในระดับต่ำกว่าปกติร้อยละ 25.24 และอยู่ในระดับสูงกว่าปกติร้อยละ 7.26 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ที่มีความฉลาดทางอารมณ์แตกต่างกัน มีทักษะการรู้ดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 และ 3) นักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด ที่มาจากขนาดโรงเรียนแตกต่างกัน มีทักษะการรู้ดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ณัฐธินี ชงโค (2566) ได้ศึกษา การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตปริญญาตรีมีความฉลาดทางดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย สามลำดับแรก คือ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง ด้านการจัดการบริหารข้อมูลที่ใช้งานมีการทึ่งไวบนโลกออนไลน์และด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัว ตามลำดับ 2) ระดับของปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้ดังนี้แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัล และสภาพแวดล้อมทางการเรียน ตามลำดับ 3) ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรี ประกอบด้วย สภาพแวดล้อมทางการเรียน แรงจูงใจในการใช้งานโลกไซเบอร์บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อความฉลาดทางดิจิทัลและการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล โดยปัจจัยทั้ง 4 สามารถร่วมกันพยากรณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตได้โดยมีค่าอำนาจการพยากรณ์คิดเป็นร้อยละ 49.70

นิรนาท แสนสา (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน พบว่า 1) ชุดฝึกอบรมสำหรับพัฒนาการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียนมีคุณภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อนำไปใช้ฝึกอบรมครูแนะแนว พบว่า ภายหลังจากฝึกอบรมครูแนะแนวมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรมแนะแนวฯ สูงขึ้นมากกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน พบว่า

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ๑ มีความสามารถในการวางแผนพัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพ หลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว ๑ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนว ๑ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนและครูที่มีต่อการจัดกิจกรรมแนะแนว ๑ พบว่า นักเรียนและครูมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแนะแนว ๑ ใน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาผลงานวิจัยเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล สรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัลมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนหรือเยาวชนสามารถรับมือ ป้องกัน และแก้ไขภัยที่เกิดจากการใช้เครื่องมือสื่อสาร เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวแล้วนั้น จึงได้วิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อให้นักเรียนตระหนักรู้เท่าทันการใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมแนะแนว

2.1 ความหมายของกิจกรรมแนะแนว

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553) ได้ระบุความหมายของกิจกรรมแนะแนวว่าเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักตนเอง มีความสามารถในการคิดและตัดสินใจแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมายชีวิตทั้งด้านการเรียน การประกอบอาชีพและการใช้ชีวิต ช่วยให้ผู้รู้รู้จักและเข้าใจนักเรียนมากยิ่งขึ้น และมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือและให้คำปรึกษาผู้ปกครองนักเรียนได้

กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มพัฒนาระบบแนะแนว (2562) ระบุความหมายของกิจกรรมแนะแนวว่า เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความพร้อมให้กับนักเรียนตามความถนัดและความสนใจ ของแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ค้นพบตนเอง สามารถตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มีภูมิคุ้มกันและมีสุขภาวะที่ดี

Kottman, Ashby & De Graff (2001 อ้างถึงใน สมร ทองดี และปราณี รามสูต, 2545, น. 11) ให้ความหมายกิจกรรมแนะแนวว่า เป็นมวลประสบการณ์ที่จัดหรือสนับสนุนให้กับผู้รับบริการให้แต่ละกลุ่มหรือบุคคลได้ฝึกปฏิบัติหรือเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เป็นการส่งเสริม ป้องกันและแก้ไขปัญหาของตนเอง

สรุปความหมายของกิจกรรมแนะแนว คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้เรียน รู้จักตนเอง รู้ความถนัด ความสนใจและสามารถนำมากำหนดเป็นเป้าหมายและแนวทางในการศึกษา ต่อ และการประกอบอาชีพได้ มีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิด การแก้ไขปัญหาและการ ตัดสินใจ มีภูมิคุ้มกันและสุขภาวะที่ดี

2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมแนะแนว

กิจกรรมแนะแนวเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาในด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับ ผู้เรียน ครูผู้สอนกิจกรรมแนะแนวและกระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนว ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

2.2.1 ความสำคัญต่อผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับความรู้และการพัฒนาครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาด้านทักษะชีวิตของตนเองและสังคม พัฒนาด้านการเรียนรู้และพัฒนาทักษะพื้นฐาน ในการประกอบอาชีพ ควบคู่กับการสร้างเจตคติที่ดีต่อการวางแผนการศึกษาและการประกอบอาชีพ รวมทั้งส่งเสริมการกำหนดแนวทางในการใช้ชีวิต

2.2.2 ความสำคัญต่อครูผู้สอนกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมแนะแนวได้ถูกกำหนดไว้ อย่างเป็นระบบ โดยใช้เทคนิควิธีการที่ถูกต้องเหมาะสม ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ดังนี้

- 1) เป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอนในกิจกรรมแนะแนวได้ เนื่องจากได้ถูก ออกแบบมาถูกต้องเหมาะสม และตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน
- 2) เป็นสื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนการ สอนกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษา
- 3) ครูผู้สอนกิจกรรมแนะแนวสามารถนำผลการเรียนรู้หลังทำกิจกรรมแนะ แนวไปศึกษาและพัฒนาเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ เรียนการสอนครั้งต่อไปได้

2.2.3 ความสำคัญต่อกระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนวกิจกรรมแนะแนวมีการ พัฒนาอย่างสม่ำเสมอ ช่วยเพิ่มโอกาสในการพัฒนาวิชาชีพจิตวิทยาและการแนะแนว ดังนี้

- 1) กิจกรรมแนะแนวที่ได้รับการพัฒนาจะเป็นการเพิ่มแนวทางในการจัด กิจกรรมแนะแนวในด้านต่างๆ ให้หลากหลายมากขึ้น
- 2) กิจกรรมแนะแนวที่ได้รับการพัฒนาจะเป็นการเพิ่มสื่อในการจัดกิจกรรม แนะแนวมากขึ้น
- 3) กิจกรรมแนะแนวที่ได้รับการพัฒนาโดยการศึกษาหรือใช้กระบวนการวิจัย จะเป็นโอกาสให้หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งด้าน การเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม

สรุปได้ว่ากิจกรรมแนะแนวเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญทั้งต่อผู้เรียน ครูผู้สอน และกระบวนการจัดกิจกรรม โดยผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะสำคัญทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านทักษะชีวิตและสังคม ด้านการเรียนรู้ และด้านทักษะพื้นฐานในการประกอบอาชีพ ครูผู้สอนก็สามารถสร้างสรรค์ ในการจัดกิจกรรมแนะแนวได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพกับนักเรียนและพัฒนาการเรียน การสอนได้ รวมไปถึงกระบวนการจัดกิจกรรมแนะแนวเหล่านี้ยังสามารถพัฒนาได้อีกหลากหลายและ สามารถนำไปประยุกต์นอกเหนือจากด้านการศึกษาได้ เช่น การฝึกอบรม การพัฒนา บุคลากร เป็นต้น

2.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชากิจกรรมแนะแนว

การจัดการกิจกรรมแนะแนวเป็นกระบวนการเกี่ยวกับตัวบุคคล ดังนั้นกิจกรรมจึงอยู่บน พื้นฐานของจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนว มีนักวิชาการกล่าวถึงหลักสำคัญของการจัดกิจกรรม แนะแนว ดังนี้

อาภา ถนัดช่าง และเรียม ศรีทอง (2545, น.91) เสนอหลักการพื้นฐานในการจัด กิจกรรมแนะแนวว่า 1) ต้องตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการแต่ละช่วงวัย 2) ผู้บริการมีโอกาส ในการตัดสินใจว่าจะร่วมหรือไม่ร่วมกิจกรรม 3) มุ่งให้เกิดประโยชน์กับผู้รับบริการอย่างแท้จริง 4) ผู้รับบริการมีบทบาทในการร่วมกิจกรรมและเรียนรู้ด้วยตนเอง 5) การจัดกิจกรรมแนะแนวสอดคล้อง กับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สภาพสังคมและสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน

สมร ทองดีและปราณี รามสูต (2545, น.29-41) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมแนะ แนวไว้ ดังนี้

1) เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมการพัฒนาทั้ง 3 ด้านคือ การพัฒนาส่วนตัวและสังคม การพัฒนา ทางการศึกษา และการพัฒนาทางอาชีพ

2) ลักษณะกิจกรรมสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้ใช้บริการ เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมี วิธีการเรียนรู้และลักษณะทางร่างกายและจิตใจที่แตกต่างกัน

3) กิจกรรมแนะแนวต้องตอบสนองผู้ใช้บริการทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนวของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) ที่ระบุว่า การจัดกิจกรรมแนะแนวมีขอบข่ายในการจัดการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ด้านส่วนตัวและสังคม ด้านการศึกษาต่อและด้านการประกอบอาชีพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) กิจกรรมแนะแนวด้านส่วนตัวและสังคม มีรูปแบบในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด ประสบการณ์ โดยใช้เทคนิควิธีการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจตนเอง มีการ พัฒนาตนเองทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้อย่างเต็มศักยภาพ ส่งเสริมบุคลิกภาพ การปรับตัวและการพัฒนาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล

2) กิจกรรมแนะแนวด้านการศึกษา มีรูปแบบในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ โดยใช้เทคนิควิธีการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ใฝ่เรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน พัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนที่เป็นปัจจัยสำคัญกับการเรียนรู้และบรรลุผลทางการเรียน การกำหนดเป้าหมาย วางแผนและตัดสินใจทางการศึกษา

3) กิจกรรมแนะแนวด้านการประกอบอาชีพ มีรูปแบบในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์โดยใช้เทคนิควิธีการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนว โดยพื้นฐานทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพและทฤษฎีการเลือกอาชีพเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ ยอมรับบุคลิกภาพของตนเองและสามารถพิจารณาลักษณะของตนเองกับอาชีพที่สนใจได้ สามารถเลือกและตัดสินใจประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม ซึ่งรวมไปถึงการกำหนดเป้าหมาย การวางแผนและพัฒนาตนเองให้บรรลุแนวทางการใช้ชีวิตและการประกอบอาชีพของตนเองได้

จากหลักการจัดกิจกรรมแนะแนวดังกล่าว สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมแนะแนวมีการใช้เทคนิควิธีการทางจิตวิทยาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับช่วงวัย ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้สอดคล้องทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านส่วนตัวและสังคม ด้านการศึกษา และด้านอาชีพ และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้จริงในสังคมและในชีวิตประจำวัน

2.4 ความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนว

ช่อลัดดา ขวัญเมือง (2541, น. 223) ได้ให้ความหมายชุดกิจกรรมแนะแนวไว้ว่า เป็นแผนการจัดกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์เฉพาะเรื่อง มีรูปแบบเป็นสื่อประสมที่จัดขึ้นให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้ เนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วย ประกอบด้วยส่วนสำคัญคือ คู่มือครู คู่มือนักเรียน เนื้อหา แผนการจัดกิจกรรม บัตรรายการ แบบฝึกหัดและแบบประเมินผล รวบรวมไว้ในกล่องเป็นชุด อาจใช้ศึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มแบบเป็นศูนย์การเรียนรู้หรือใช้ประกอบการบรรยายของครู

บุญชม ศรีสะอาด (2541, น. 95) สรุปความหมายของชุดกิจกรรมแนะแนวว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายซึ่งจัดเข้าไว้เป็นชุดเรียกว่าสื่อประสม เพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2545, น. 80) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวเป็นชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยใช้สื่อประสม เช่น รูปภาพ วีดิทัศน์ แถบบันทึกเสียง เอกสารที่บันทึกรายละเอียดของกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งเกมกรณีตัวอย่าง บทบาทสมมติ แบบฝึกหัดทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยจัดไว้เป็นชุดหรือกล่องหรือซอง และภายในกล่องหรือซองจะบรรจุคู่มือครู คู่มือนักเรียน และสื่อประกอบการจัดกิจกรรมในแต่ละเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2545, น. 91) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวคือสื่อการสอนชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นชุดของสื่อประสมที่ใช้สื่อการสอนตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปร่วมกัน เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับความรู้ตามที่วัตถุประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งสื่อที่นำมาใช้ร่วมกันนี้จะช่วยเสริมประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

กาญจนา น้อยวิมล (2560, น. 35-36) กล่าวโดยสรุปว่าชุดกิจกรรมแนะแนวคือสื่อการเรียนการสอน ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดเนื้อหาและประสบการณ์ที่ต้องการสร้างหรือพัฒนาเป็นชุด ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551ซึ่งแต่ละชุดประกอบด้วย คู่มือครูผู้สอน คู่มือผู้เรียน และสื่อการจัดกิจกรรม

อมราภรณ์ เพ็ชรสุ่ม (2561, น. 67) ชุดกิจกรรมแนะแนว หมายถึงเครื่องมือทางการแนะแนวที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยหลายๆ กิจกรรมครอบคลุมขอบข่ายของกิจกรรมแนะแนวโดยมีการกำหนดชื่อกิจกรรม กำหนดแนวคิดอันเป็นแก่นที่ได้จากการจัดกิจกรรมแนะแนวตามชื่อเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ได้เรียนรู้ ระบุเนื้อหาสาระที่เป็นเนื้อเรื่องซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ระบุวิธีการดำเนินกิจกรรมตามลำดับก่อนหลังของเนื้อหา ชำนาญ ชำนาญกิจกรรม และขั้นสรุป อุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อประกอบกิจกรรมและการประเมินผล

กล่าวโดยสรุปคือชุดกิจกรรมแนะแนวคือเครื่องมือแนะแนวที่ประกอบด้วยกิจกรรมแนะแนวหลาย ๆ กิจกรรมที่สร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์และขอบข่ายของการแนะแนว ชุดกิจกรรมแนะแนวประกอบด้วย คู่มือผู้ให้บริการ แผนการจัดกิจกรรม คู่มือผู้รับบริการ และสื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

2.5 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนว

ในการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของชุดกิจกรรมเพื่อใช้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่ต้องการสร้าง ซึ่งได้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนว ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2541, น. 95) และบุญเกื้อ ครอบหาเวช (2545, น. 95-96) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนวไว้ดังนี้

1. คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดกิจกรรมศึกษาและปฏิบัติตามเพื่อบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ อาจประกอบด้วยแผนการสอน สิ่งให้ผู้สอนต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทผู้เรียนและการจัดชั้นเรียน
2. บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำสั่งว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

3. แบบทดสอบวัดผลความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมแล้วผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

1. สื่อการเรียนต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษามีหลายชนิดประกอบกัน อาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ เนื้อหาเฉพาะเรื่อง จุลสาร บทเรียนโปรแกรม หรือประเภท โสตทัศนอุปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิต่าง ๆ เทปบันทึกเสียง ฟิล์มสตริป สไลด์ของจริง

ทิตินา เขมมณี (2550, น. 10-12) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. ชื่อชุดกิจกรรม คือ หมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรม
2. คำชี้แจง คือส่วนอธิบายจุดมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และลักษณะของการวัดผลกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

3. จุดมุ่งหมาย คือส่วนที่ระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมและแนวคิดคือส่วนที่ระบุเนื้อหาหรือมโนทัศน์ของกิจกรรมนั้น ส่วนนี้ควรได้รับการเน้นย้ำเป็นพิเศษ

4. สื่อ คือส่วนที่ระบุถึงวัสดุ อุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้ครูทราบว่าต้องเตรียมอะไรบ้าง

5. เวลาที่ใช้คือระบุจำนวนเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นควรใช้เวลาเท่าใด

6. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม คือส่วนที่ระบุวิธีการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

7. ภาคผนวก คือ ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และข้อมูลอื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับครู รวมทั้งเฉลยแบบทดสอบ

กิดานันท์ มลิทอง (2550, น. 181) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรม ดังนี้

1. คู่มือสำหรับครู
2. คำสั่งเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนการสอน
3. เนื้อหาสาระหน่วยการเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้
5. การประเมินผลที่เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน

ดุสิต วันวัย (2562, น. 69) สรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของชุดกิจกรรม ได้แก่ คู่มือครูซึ่งประกอบด้วย 1) คำชี้แจงทั่วไป 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีการใช้ และ 4) เครื่องมือวัด เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม การใช้แบบทดสอบและโปรแกรมกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อเรื่องซึ่งประกอบด้วย 1) ชื่อกิจกรรม 2) วัตถุประสงค์ 3) วิธีดำเนินการ และ 4) อุปกรณ์และการประเมิน

ดังนั้น องค์ประกอบของชุดกิจกรรมแนะแนวควรประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ คือ คู่มือครู และนักเรียน โดยรายละเอียดในส่วนของแผนกิจกรรม จะประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม คำชี้แจงที่อธิบายวัตถุประสงค์และลักษณะของกิจกรรม สื่อที่ใช้เวลาที่ใช้ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และการประเมินผล

2.6 การสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว

มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545, น. 97-99) ได้แสดงขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ตามความเหมาะสม
2. กำหนดหน่วยการสอน แบ่งเนื้อหาวิชาแยกเป็นแต่ละหน่วย
3. กำหนดหัวเรื่อง
4. กำหนดความคิดรวบยอดและจะต้องให้สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง โดยสรุปสาระสำคัญไว้เป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกัน

กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง เริ่มจากจุดประสงค์ทั่วไปจากนั้นเปลี่ยนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่จะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อกิจกรรมการเรียนรู้

2. กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การวัดแบบอิงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์

3. เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการในแต่ละหัวเรื่องแล้วจัดสื่อไว้เป็นหมวดหมู่ในกล่อง ก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

4. หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5. ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงและมีประสิทธิภาพแล้ว

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2553, น. 69) ได้ให้หลักการในการสร้างชุดกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. ออกแบบชุดกิจกรรม โดยศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างชุดกิจกรรมโดยละเอียดทั้งทฤษฎี แนวคิด หลักการสำคัญในการสร้างชุดกิจกรรม จากนั้นศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษาที่กำหนดไว้ เช่น มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เวลาเรียน และนำมาออกแบบชุดกิจกรรม

2. เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้มีองค์ประกอบครบถ้วน โดยทั่วไปจะมีองค์ประกอบ คือ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ สื่อ/

แหล่งเรียนรู้ การวัดประเมินผล และอาจมีภาคผนวกท้ายแผนที่แสดงให้เห็นถึง สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ต่างๆ ไปกิจกรรมใบงาน ใบความรู้ และเครื่องมือวัดประเมินผล

3. ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรม โดยการผลิตสื่อและเครื่องมือต่าง ๆ ของแต่ละชุดกิจกรรม ตามตารางออกแบบชุดกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด

4. เขียนคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม โดยคู่มืออาจมีองค์ประกอบ คือ คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับครู คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียน รายการอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดประเมินผลการเรียนรู้จากชุดกิจกรรม

ดุสิต วันวัย (2562, น. 72) สรุปได้ว่า มีแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้ 1) กำหนดเนื้อหาประสบการณ์ ในการจัดทำชุดกิจกรรม 2) กำหนดหน่วยการสอนให้เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน 3) กำหนดหัวเรื่องในการที่จะให้ประสบการณ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม 4) กำหนดความคิดรวบยอดว่าจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง 5) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอด 6) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ 7) กำหนดสื่อและผลิตสื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม 8) ประเมินผลเพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม 9) ปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องชุดกิจกรรม และ 10) นำไปใช้และรายงานผลการใช้

จากการศึกษาขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนว สรุปได้ว่ามีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้ 1) กำหนดเนื้อหา หัวเรื่องในการที่จะให้ประสบการณ์กับผู้เรียนอย่างเหมาะสม 2) กำหนดความคิดรวบยอด แนวคิด สาระสำคัญให้เหมาะสม 3) กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอด 4) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ขั้นตอน ระยะเวลาที่ใช้ 5) กำหนดสื่อ อุปกรณ์ให้เหมาะสม 6) ประเมินผลเพื่อหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม 7) ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรม และ 8) นำไปใช้

2.7 ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนว

ชวลิตดา ขวัญเมือง (2541, น. 20) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมการแนะแนวดังต่อไปนี้ ในด้านประโยชน์ต่อนักเรียน คือ ช่วยให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่มีคุณค่า มีสัมพันธภาพที่ดีกับครูแนะแนว นักเรียนมีความเข้าใจในตนเองอย่างแท้จริง ได้ปรับปรุงพฤติกรรม และมีเจตคติที่ดีต่อตนเองในด้านประโยชน์ต่อครู คือ ช่วยให้ครูได้มีโอกาสพบปะกับนักเรียนเป็นกลุ่มอย่างใกล้ชิด มีโอกาสให้ข้อมูลและใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อทราบถึงความต้องการ ความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของนักเรียนแต่ละคนอย่างถูกต้อง ให้ครูได้เข้าใจปัญหาในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนและจัดบริการแนะแนวได้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายในด้านการบริหารงานของ โรงเรียนก็จะเป็นไปอย่างมีระบบ การจัดการเรียนและการจัดกิจกรรมจะช่วยให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างครูแนะแนวและผู้ปกครอง รวมทั้งส่งผลดีต่อชุมชน และประเทศชาติให้มีพลเมืองที่ดีมากขึ้น

บำรุงศักดิ์ บุรุษสิทธิ์ (2548, น. 57-58) ได้กล่าวว่าประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนวในการเรียนรู้คือ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนของครู และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของ

นักเรียน เพราะสื่อผสมที่ได้จัดไว้ในระบบ เป็นการปรับเปลี่ยนกิจกรรมและช่วยรักษาระดับความสนใจของผู้เรียนตลอดเวลา เปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเอง ทำให้มีทักษะในการแสวงหา ความรู้ และพิจารณาข้อมูล ฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบและมีความสามารถในการตัดสินใจ เป็นหลัก ความรู้ที่ทันสมัยและคำนึงถึงหลักจิตวิทยา และเมื่อผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองได้ ก็จะช่วยขจัดปัญหาขาดแคลนครู และส่งเสริมการศึกษานอกระบบในทางหนึ่งด้วย

กฤตวรรณ คำสม (2559, น. 18-20) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมแนะแนวมีประโยชน์ต่อผู้เรียนทั้งทางตรงและทางอ้อมอย่างมากมาย เนื่องจากหากผู้เรียนขาดประสบการณ์ ขาดผู้ให้การช่วยเหลืออาจทำให้ดำเนินชีวิตผิดพลาด หรือประสบกับปัญหาบางอย่างที่ร้ายแรงซึ่งอาจจะทำลายอนาคตได้โดยการจัดกิจกรรมแนะแนวจะช่วยขจัดปัญหาทุก ๆ ด้าน ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้อย่างถูกวิธี ช่วยให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนตามความถนัดของตนเอง ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการศึกษา รู้จักเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามความพอใจและความสามารถ เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดและปฏิบัติสิ่งใหม่ ๆ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีการพัฒนาการไปพร้อม ๆ กัน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ช่วยให้นักเรียนเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง รู้จักวางแผนชีวิตในอนาคต และสามารถเลือกอาชีพไปตามความถนัดของตนเอง อีกทั้งการเข้าใจผู้อื่น เข้าใจสังคม และปรับตัวอยู่ในสังคมนำไปสู่ความสำเร็จ ประโยชน์ในด้านของครูและโรงเรียนคือสามารถวางแผนล่วงหน้าในการจัดกิจกรรมแนะแนวต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมพัฒนา ป้องกันและแก้ไขได้อย่างทันที่

สุนิสา วงศ์อารีย์ (2559, น. 29) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมและการจัดบริการแนะแนวขึ้นในสถานศึกษา หากสถานศึกษาสามารถให้บริการแก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะก่อให้เกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองอย่างถูกต้อง รู้ถึงข้อบกพร่องและความสามารถพิเศษของตน มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ ช่วยให้ได้ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพในการวางแผนการชีวิต และนำตนเองไปสู่เป้าหมาย รวมทั้งสามารถที่จะปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. ประโยชน์ต่อครู อาจารย์ และสถานศึกษา ช่วยให้ครูเข้าใจผู้เรียนได้ดีขึ้น ยอมรับและเข้าใจว่าความแตกต่างของผู้เรียน สามารถจัดบทเรียน สามารถปรับปรุงการเรียนการสอน และแบ่งผู้เรียนออกตามความสามารถได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้สถานศึกษาจัดกิจกรรมและบริการต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนซึ่งช่วยลดปัญหาพฤติกรรมของผู้เรียนอีกด้วย

3. ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง ช่วยให้ผู้ปกครองมีความเข้าใจบุตรหลานดีขึ้น เข้าใจถึงแนวทางในการศึกษาต่อและการเลือกประกอบอาชีพ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ปกครองยอมรับขีดจำกัดความสามารถของเด็กและให้ความร่วมมือแก่ทางสถานศึกษาในการส่งเสริมพัฒนาบุตรหลานด้วย

4. ประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ ช่วยให้สังคมและประเทศชาติได้ประชากรที่มีคุณภาพ ไม่เป็นปัญหาสังคม และเป็นประโยชน์ต่อเศรษฐกิจของประเทศ

ซึ่งสาระสำคัญสอดคล้องกับ สรวิวัน ศุภฤกษ์ชาติกุล (2563, น. 25-26) ที่กล่าวว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนว แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ประโยชน์ต่อนักเรียน ช่วยให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจตนเอง 2) ประโยชน์ต่อครู ช่วยให้ครู อาจารย์ เข้าใจนักเรียนได้ดีขึ้นอย่างรอบด้าน 3) ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง ช่วยให้ผู้ปกครองมีความเข้าใจบุตรหลานและเข้าใจถึงแนวทางและโอกาสในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพได้ดีขึ้น เพื่อเป็นกำลังในการชี้แนะช่องทางแก่บุตรหลานต่อไป

ชุตติมา ทองมีขวัญ (2564, น. 36-37) กล่าวโดยสรุปว่า การจัดกิจกรรมแนะแนวมี ประโยชน์ช่วยให้นักเรียนรู้จักคิดและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ สามารถเลือกอาชีพไปตามความสนใจ ความถนัดของตนเองช่วยให้นักเรียนเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง รู้จักคิดและแก้ไขปัญหา อีกทั้งสามารถวางแผนชีวิตในอนาคต และดำเนินชีวิตไปตามที่ตนเองต้องการได้

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนวมีอย่างหลากหลายทั้งกับนักเรียน ครู โรงเรียน และผู้ปกครอง โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในด้านต่าง ๆ ประการแรก นักเรียน จะได้ทำความเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น ได้รับการสนับสนุนให้ตระหนักถึงจุดแข็งและจุดอ่อน เข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และวางแผนอนาคต ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างมีความสุข ประการที่สอง ครูและโรงเรียนจะได้รับประโยชน์จากงานแนะแนวซึ่งประกอบด้วยบริการ 5 บริการ ซึ่งช่วยให้ครูมีความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และครูสามารถปรับปรุงวิธีการสอนและพัฒนาแนวทางการจัดการการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน นอกจากนี้งานแนะแนวยังช่วยโรงเรียนในการกำหนดแนวปฏิบัติในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผู้ปกครองยังมีความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับบุตรหลาน และสามารถสนับสนุนในการเลือกและตัดสินใจในด้านที่เชี่ยวชาญมีส่วนร่วมในการวางแผน ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นกลางและที่สำคัญที่สุดคือการยอมรับข้อจำกัดและขอบเขตของบุตรหลาน

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวกับชุดกิจกรรมแนะแนว

โฉมสุตา ยงยีน (2562) ได้ศึกษา ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชัน คาสูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนศึกษา จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูท มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาสูทมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับชุดข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมที่เหมาะสม

ณัชชารีย์ ธนัสจิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์ (2564) ได้ศึกษาวิจัย ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและ 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศ

เอลวิน ธารไพศาลสมุทร (2566) ได้ศึกษา การศึกษาและการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่นโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน พบว่า 1) องค์ประกอบของความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่น ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง การกำกับตนเอง การจงใจในตนเอง ทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความเห็นอกเห็นใจ 2) โมเดลโครงสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่นมีลักษณะสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ 3) การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินการสอน และขั้นสรุป โดยมีการประยุกต์ทฤษฎีและเทคนิคทางจิตวิทยาใช้ในการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล 4) กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานมีความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผล มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสานก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผลแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของชุดกิจกรรมแนะแนวมีอย่างหลากหลายทั้งกับนักเรียน ครู โรงเรียน และผู้ปกครอง โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในด้านต่าง ๆ ประการแรก นักเรียนจะได้ทำความเข้าใจตนเองให้ดีขึ้น ได้รับการสนับสนุนให้ตระหนักถึงจุดแข็งและจุดอ่อน เข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และวางแผนอนาคต ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างมีความสุข ประการที่สอง ครูและโรงเรียนจะได้รับประโยชน์จากงานแนะแนว ซึ่งประกอบด้วยบริการ 5 บริการ ซึ่งช่วยให้ครู มีความเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และครูสามารถปรับปรุงวิธีการสอนและพัฒนา แนวทางการจัดการการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน นอกจากนี้งานแนะแนวยังช่วยโรงเรียนในการกำหนดแนวปฏิบัติในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผู้ปกครองยังมีความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับบุตรหลาน และสามารถสนับสนุนในการ

เลือกและตัดสินใจในด้านที่เชี่ยวชาญ มีส่วนร่วมในการวางแผน ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นกลางและที่สำคัญที่สุดคือการยอมรับข้อจำกัดและขอบเขตของบุตรหลาน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. แบบแผนการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 412 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 80 คน ได้มาจากการวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน 11 ห้องเรียน แล้วเปรียบเทียบจับคู่ห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลน้อยที่สุด 2 ห้องเรียน แล้วทำการสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 40 คน โดยค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 11 ห้องเรียน แสดงดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 11 ห้องเรียน

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ม.4/1	27	3.35	1.02
ม.4/2	40	3.29	0.98
ม.4/3	40	3.36	0.89
ม.4/4	40	3.26	1.01
ม.4/5	40	3.30	1.05
ม.4/6	40	3.17*	1.01
ม.4/7	35	3.37	0.97
ม.4/8	35	3.40	0.88
ม.4/9	35	3.33	1.05
ม.4/10	40	2.97*	1.02
ม.4/11	40	3.35	1.03

จากตารางที่ 3.1 พบว่า ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลอยู่ในระดับต่ำที่สุดจำนวน 2 ห้องเรียน ได้แก่ ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/6 และห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัล เท่ากับ 3.17 (SD = 1.01) และ 2.97 (SD = 1.02) ตามลำดับ จึงคัดเลือกไว้เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือดังนี้

2.1.1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ และสร้างแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2.1.2 ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล ให้สอดคล้องและครอบคลุมนิยาม ศัพท์เฉพาะ ได้ข้อคำถาม จำนวน 80 ข้อ โดยแบ่งข้อคำถามของแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลตาม องค์ประกอบของนิยามศัพท์เฉพาะได้ ดังนี้ การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) จำนวน 10 ข้อ การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) จำนวน 10 ข้อ การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) จำนวน 10 ข้อ การ รักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) จำนวน 10 ข้อ การจัดสรรเวลาในการ ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) จำนวน 10 ข้อ การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) จำนวน 10 ข้อ การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จำนวน 10 ข้อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) จำนวน 10 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ สอดคล้องมากที่สุด สอดคล้องมาก สอดคล้องปานกลาง สอดคล้องน้อย และสอดคล้อง น้อยที่สุด

2.1.3 นำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไป พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดด้านความตรง (Validity) และค่าดัชนีความสอดคล้องของ แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล (IOC) โดยนำข้อคำถาม จำนวน 80 ข้อ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คือ อาจารย์ ดร.จวีร์รัตน์ นิลจันทิก ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของข้อคำถามทั้งด้านเนื้อหาและภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยาม ศัพท์เฉพาะ ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิปรากฏว่า ได้ข้อคำถามที่สามารถนำไปใช้สร้างแบบวัด ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ตรงตามนิยามศัพท์เฉพาะจำนวน 40 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลระหว่าง .60 ถึง 1.00 ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ ปรับปรุงข้อคำถามให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยข้อคำถามทั้ง 40 ข้อ แบ่งเป็นข้อ คำถามด้านการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) จำนวน 5 ข้อ ด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) จำนวน 5 ข้อ ด้านการรักษาความปลอดภัย บนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) จำนวน 5 ข้อ ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลก ออนไลน์ (Privacy Management) จำนวน 5 ข้อ ด้านการจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) จำนวน 5 ข้อ ด้านการบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) จำนวน 5 ข้อ ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จำนวน 5 ข้อ และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) จำนวน 5 ข้อ

2.1.4 นำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน ทั้งสิ้น 40 ข้อ ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา

2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อและหาค่าความเที่ยงของเครื่องมือ จากนั้นนำผลการตอบแบบวัดมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อให้ได้แบบวัด ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีค่าอำนาจจำแนกแบ่งตามด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .36 - .47 ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .44 - .65 ด้านการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .27 - .65 ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .26 - .34 ด้านการจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .24 - .53 ด้านการบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .36 - .50 ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .38 - .69 และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy) มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง .35 - .60

2.1.5 นำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่ผ่านการคัดเลือกจำนวนทั้งสิ้น 40 ข้อ มาวิเคราะห์หาความเที่ยง (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .91

2.1.6 นำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่มีค่าอำนาจจำแนกและค่าความเที่ยงที่เหมาะสมไปใช้ในการวิจัยต่อไป

2.2 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

2.2.1 ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2.2.2 สร้างชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยกำหนดชื่อกิจกรรม สาระสำคัญ วัตถุประสงค์ ระยะเวลาที่ใช้ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรมให้สอดคล้องนิยามศัพท์เฉพาะ

2.2.3 นำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษา คือ อาจารย์ ดร.จूरรัตน์ นิลจันทิก ตรวจสอบรายละเอียด แล้วจึงนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมระหว่าง

ชื่อกิจกรรม สำคัญ วัตถุประสงค์ขั้นตอนการดำเนิน กิจกรรม สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และการประเมินผลกิจกรรม ดังแสดงในตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แสดงผลการประเมินชุดกิจกรรมแนะแนวโดยผู้เชี่ยวชาญ

แผนกิจกรรม	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (SD)	แปลผล
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศกิจกรรม	4.54	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 2 อัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)	4.58	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 3 ใส่ใจคิดมีวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking)	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 4 รักษาการณ์โลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)	4.61	0.49	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 5 อย่าให้ใครรู้ (Privacy Management)	4.57	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 6 รู้เวลา (Screen Time Management)	4.71	0.46	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 7 รอยเท้าบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	4.46	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 8 ไม่กลั่นแกล้งกันดีกว่า (Cyberbullying Management)	4.52	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 9 รักษาคุณธรรมนำออนไลน์ (Digital Empathy)	4.51	0.50	เหมาะสมมากที่สุด
กิจกรรมที่ 10 ปัจฉิมนิเทศ	4.80	0.41	เหมาะสมมากที่สุด

เกณฑ์ในการแปลผล มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.01 – 1.50 หมายถึง ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

จากตารางที่ 3.2 ค่าเฉลี่ยคะแนนความเหมาะสมของชุดกิจกรรมประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าตั้งแต่ 4.51 เป็นต้นไป และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 แสดงว่าชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2.2.4 นำชุดกิจกรรมแนะนำเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 กิจกรรม ไปดำเนินการทดลองในการจัดกิจกรรมกับนักเรียนกลุ่มทดลองต่อไป

3. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบสองกลุ่มวัดก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest Control Group Design) ดังแสดงในตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 แบบแผนการวัดก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest Control Group Design)

กลุ่มตัวอย่าง	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
RE	T1E	X	T2E
RC	T1C	-	T2C

R แทน การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

E แทน กลุ่มทดลอง

C แทน กลุ่มควบคุม

X แทน การใช้ชุดกิจกรรมแนะนำเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

- แทน การใช้กิจกรรมแนะนำแบบปกติ

T1E	แทน	การสอบก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง
T1C	แทน	การสอบก่อนการทดลองของกลุ่มควบคุม
T2E	แทน	การสอบหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง
T2C	แทน	การสอบหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที มีลำดับขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล โดยได้องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลทั้งหมด 8 องค์ประกอบ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2563) มาใช้ในการออกแบบชุดกิจกรรมแนะแนวพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 10 แผนกิจกรรม

4.2 ขั้นตอนการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล(ก่อนเรียน) และจัดกิจกรรมพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้แก่กลุ่มทดลอง ตามกำหนดการ ดังแสดงในตารางที่ 3.4

ตารางที่ 3.4 กำหนดการจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม
1	15 กรกฎาคม 2567	ปฐมนิเทศกิจกรรม
2	16 กรกฎาคม 2567	อัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)
3	17 กรกฎาคม 2567	ใส่ใจคิดมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
4	18 กรกฎาคม 2567	รักษาการณ์โลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)
5	19 กรกฎาคม 2567	อย่าให้ใครรู้ (Privacy Management)
6	23 กรกฎาคม 2567	รู้เวลา (Screen Time Management)
7	24 กรกฎาคม 2567	รอยเท้าบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)
8	25 กรกฎาคม 2567	ไม่กลั่นแกล้งกันดีกว่า (Cyberbullying Management)
9	26 กรกฎาคม 2567	รักษาคุณธรรมนำออนไลน์ Digital Empathy
10	30 กรกฎาคม 2567	ปัจฉิมนิเทศ

4.3 ชั้นหลังการทดลอง หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลให้แก่กลุ่มทดลองแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล (หลังเรียน) จากนั้นเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลก่อนและหลังเรียน และเปรียบเทียบนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่จัดการเรียนการสอนตามปกติด้วยการใช้ข้อมูลทางสถิติ

5. การจัดการทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่เก็บจากเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

5.1 การหาคุณภาพแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

5.1.1 การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC)

5.1.2 วิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

5.2 การหาคุณภาพชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

5.2.1 การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยหาโดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

5.3 สถิติสำหรับการตรวจสอบสมมติฐาน

5.3.1 การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test) ในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

5.3.2 การทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent t-test) ในการวิเคราะห์ เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้วิจัย นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
M	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาค่าที่
**	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้วิจัย นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและก่อนการจัดกิจกรรมแนะแนวตามปกติของกลุ่มตัวอย่าง

2.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

2.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมโดยการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและก่อนการจัดกิจกรรมแนะแนวตามปกติของกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและก่อนการจัดกิจกรรมแนะแนวตามปกติของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	N	M	SD	t	.sig
กลุ่มทดลอง	40	3.17	1.01	-0.997	.504
กลุ่มควบคุม	40	2.97	1.02		

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 3.17 (SD = 1.01) ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่มีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 2.97 (SD = 1.02) แสดงให้เห็นว่าก่อนการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่.05

3.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

กลุ่มทดลอง	N	\bar{x}	SD	t	.sig
ก่อนการทดลอง	40	3.17	1.01	-4.195**	.003
หลังการทดลอง		4.00	1.32		

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 3.17 (SD = 1.01) หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 4.00 (SD = 1.32) แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้

3.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมโดยการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลหลังการจัดกิจกรรมโดยการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ

กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{x}	SD	T	.sig
กลุ่มทดลอง	40	4.00	1.23	-2.272**	.041
กลุ่มควบคุม	40	3.66	1.06		

** นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 4.00 (SD = 1.23) ซึ่งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่มีคะแนนเฉลี่ยของความฉลาดทางดิจิทัลเท่ากับ 3.66 (SD = 1.06) แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย ข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ผู้วิจัยได้นำเสนอสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ ตามลำดับ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับนักเรียนที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ

1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลอง

1.2.2 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

1.3 วิธีดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 412 คน

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 80 คน ได้มาจากการวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน 11 ห้องเรียน แล้วเปรียบเทียบจับคู่ห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลน้อยที่สุด 2 ห้องเรียน จากนั้นสุ่มอย่างง่ายเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 40 คน

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล
- 2) กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ
- 3) แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1.4.1 ขั้นก่อนการทดลอง

1) ผู้วิจัยนำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ไปเสนอผู้อำนวยการโรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และผู้วิจัยจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 กิจกรรม กิจกรรมแนะแนวแบบปกติ และแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

2) ก่อนการทดลองผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จำนวน 11 ห้องเรียน ตอบแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลและคัดเลือกห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลใกล้เคียงกันมากที่สุด จำนวน 2 ห้องเรียน จากนั้นสุ่มอย่างง่ายเพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม โดยการเก็บคะแนนการตอบแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนครั้งนี้เป็นการเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

1.4.2 ขั้นดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กับกลุ่มทดลอง จำนวน 10 กิจกรรม กิจกรรมละ 50 นาที และนำกิจกรรมแนะแนวแบบปกติไปทดลองกับกลุ่มควบคุม

1.4.3 ขั้นหลังการทดลอง

1) ผู้วิจัยนำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นชุดเดิมไปประเมินหลังการทดลองกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการจัดกิจกรรมครั้งสุดท้าย และนำคะแนนที่ได้ไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)

2) นำคะแนนก่อนการทดลองและหลังทดลองที่ได้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ไปวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน

1.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1.5.1 สถิติพื้นฐาน

- 1) ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 2) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1.5.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน

- 1) การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Samples)
- 2) การทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent Samples)

1.6 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ดังนี้

1.6.1 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

1.6.2 ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

2.1 ผลการทดลองตามสมมติฐานข้อที่ 1 พบว่า ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการทดลองทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ ได้แก่ รู้และเข้าใจเกี่ยวกับการมีตัวตนบนโลกออนไลน์ สามารถตั้งชื่อโปรไฟล์ บนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถตั้งรูปโปรไฟล์บนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ระมัดระวังในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ แสดงพฤติกรรมออกในทางที่ดีทั้งโลกแห่ง 2) ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ ได้แก่ สามารถวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จได้ สามารถวิเคราะห์ และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ ใช้ประโยชน์จากข้อมูลบนโลกออนไลน์ ได้อย่างเหมาะสม รู้และเข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ 3) ด้านการรักษา ความปลอดภัยของตนเองบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ รู้และเข้าใจถึงภัยคุกคาม ในสื่อสังคมออนไลน์ ป้องกันการโจรกรรมข้อมูล

หรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่นในโลกออนไลน์ที่ไม่ได้รับอนุญาต ตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่คาดเดายาก และไม่ใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ 4) ด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สามารถป้องกันข้อมูลความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ สามารถรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม แพร่ข้อมูลส่วนตัวในโซเชียลมีเดียอย่างระมัดระวัง ไม่ตั้งรหัสผ่านบัญชีใช้งานในโลกออนไลน์ที่ง่ายเกินไป ระมัดระวังเกี่ยวกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์และปฏิเสธแอปที่พยายามจะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว ตั้งรหัสผ่านหน้าจอสมาทโฟนอยู่เสมอ และรู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต 5) ด้านการจัดสรรเวลาหน้าจอในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม สามารถนำใช้สื่อดิจิทัลบนโลกออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม สามารถควบคุมตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดูแล สุขภาพร่างกายและจิตใจทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์ และปิดการแจ้งเตือนต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ในเวลาอันเหมาะสม 6) ด้านการบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ลบข้อมูลออกจากเว็บไซต์ที่ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ รู้และเข้าใจผลกระทบที่เกิดกับชีวิตจริงอันเนื่องมาจากข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ รู้และเข้าใจธรรมชาติของข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 7) ด้านการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ สามารถบันทึกหลักฐานการกลั่นแกล้ง อีเมลหรือภาพที่บันทึกจากหน้าจอสมาทโฟนได้ สามารถเจรจาต่อรองได้อย่างเหมาะสมกับผู้กลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และสามารถจัดการและรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ และ 8) ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี มีน้ำใจต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ไม่ใช่อารมณ์ในโลกออนไลน์ และไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมที่นำมาใช้ในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยขยายความรู้ กระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ หรือเป็นกิจกรรมกลุ่มที่จะช่วยให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ใหม่หรือต่อยอดความรู้เดิม เช่น การอภิปราย การทำกิจกรรม กลุ่มแข่งขัน การทำกิจกรรมเกม เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ นุชจรี ลอยหา พัทธวีภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ (2563) ที่ศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียงพบว่า แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 4 มิติ คือ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่งเพื่อพัฒนาให้มีความรู้คู่คุณธรรม การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความมีเหตุมีผล และการแบ่งปันการเรียนรู้โดยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทสังคมตามหลักความพอประมาณ

จากข้อมูลดังกล่าวจะพบว่าสื่อออนไลน์จะยิ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะความฉลาดทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น เช่น การใช้คลิปสั้น Podcast บทความสั้น อินโฟกราฟฟิก เป็นต้น จะช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของนภัสนันท์ สุวรรณวงศ์ และปณิศา วรณพิรุณ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยดิจิทัลเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลพบว่ารูปแบบของเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัล ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) โซเชียลมีเดียที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 2) แอปพลิเคชันมือถือที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 3) คลาวด์เทคโนโลยีที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 4) บริการเว็บที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล ทั้งยังสอดคล้องกับ พนม คลีฉายา (2562) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเองโมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมหลังการเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผลสัมฤทธิ์ด้านทัศนคติพบว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเล็งเห็น ถึงความจำเป็นในการเรียนด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รับรู้ถึงผลเสียและต้องระมัดระวังในการใช้งานสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลเพิ่มสูงขึ้นทั้ง 8 องค์ประกอบ เพราะในชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนี้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการอภิปรายในแต่ละประเด็นต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนและครูอย่างกว้างขวาง รวมถึงมีแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เคยเจอทั้งกับตนเองและบุคคลรอบข้าง ทำให้นักเรียน ตระหนักถึงปัญหาความเสี่ยงเรื่องการจัดการข้อมูลส่วนตัวมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัชชาธิริย์ ธนศิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์ (2564) ได้ศึกษาวิจัย ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท พบว่า ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลอง มีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และสอดคล้องกับการศึกษาของ กิตติ ลออกุล และพรสุข ตันตระกูลโรจน์ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้ เทคนิคระดมสมองด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบได้แก่ สื่อการสอน ผู้สอน การระดมสมอง อินโฟกราฟิกส์ การวัดและประเมินผล และมีขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอนได้แก่ เตรียมการ กิจกรรมการเรียนการสอน และ กระตุ้นด้วยคำถาม กิจกรรมระดมสมองภายในกลุ่มเพื่อตอบคำถาม กิจกรรมแชร์คำตอบค้นหาข้อสรุป กิจกรรมระดมสมองเพื่อสร้างและนำเสนอผลงาน และ การสรุปและประเมินผล จากการศึกษาวิจัยชุดนี้จะเห็นได้ว่าสอดคล้องกับองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2.2 ผลการทดลองตามสมมติฐานข้อที่ 2 พบว่า ภายหลังจากใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการแนะแนวแบบปกติ เนื่องจากชุดกิจกรรมแนะแนวเป็นเครื่องมือทางการแนะแนวที่ถูกสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ มีการพิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมที่สร้างขึ้นกับวัตถุประสงค์ โดยผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ และมีความรู้เรื่องการแนะแนว อีกทั้งชุดกิจกรรมแนะแนวมีวิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายจึงช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา (เสาวนีย์ สุขสำราญ, 2561) จึงมีส่วนช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย ซึ่งชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบไปด้วยขั้นตอนของกิจกรรมตามวงจรการเรียนรู้ (Four Phases of Learning Cycle) ตามที่สมร ทองดีและปราณี รามสูตร (2545) กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนของกิจกรรมแนะแนวที่จัดในชั้นเรียนควรประกอบด้วย ขั้นตอนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ขั้นสะท้อนกลับเรียนรู้ ขั้นสรุปสาระสู่ชีวิต ขั้นคิดและนำไปปฏิบัติ เพื่อมุ่งให้ประสบการณ์ตรงกับนักเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง นอกจากนี้ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นเป็นกิจกรรมที่นำสิ่งที่นักเรียนสามารถพบเจอในชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องที่นักเรียนให้ความสนใจและสอดคล้องกับยุคสมัยสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจได้ง่าย และสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

นอกจากนี้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมซึ่งช่วยกระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน มีการสื่อสารทั้งการพูด การเขียน การเล่นเกมและกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกัน เพื่อให้เกิดประสบการณ์และการเรียนรู้ใหม่ ๆ ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมที่จัดกิจกรรมแนะแนวตามปกตินั้นเป็นการเรียนรู้ผ่านการได้รับข้อมูลต่าง ๆ จากใบความรู้และใบงาน แม้ว่านักเรียนจะได้รับความรู้และมีความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลได้เช่นเดียวกัน แต่เป็นการสื่อสารทางเดียว นักเรียนไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากเป็นการเรียนรู้และสรุปผลด้วยตนเอง ไม่มีกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ดังนั้นการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ และมีกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้โดยการให้ความรู้ ประสบการณ์ และได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลจนสามารถนำไปปฏิบัติได้ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้กิจกรรมแนะแนวตามปกติ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนัญชิตา นามมา (2558) เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอุตรดิตถ์ศึกษา จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้

ได้รับข้อเสนออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับการศึกษาของณภัสนันท์ สุวรรณวงศ์ และปณิตา วรรณพิรุณ (2564) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยดิจิทัลเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล พบว่ารูปแบบของเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัล ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) โซเชียลมีเดียที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 2) แอปพลิเคชันมือถือที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 3) คลาวด์เทคโนโลยีที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล 4) บริการเว็บที่สนับสนุนความฉลาดทางดิจิทัล ทั้งยังสอดคล้องกับ พนม คลีฉายา (2562) ได้ทำการวิจัย การพัฒนา แบบเรียนด้วยตนเอง โมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมหลังการเรียนรู้สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผลสัมฤทธิ์ด้านทัศนคติพบว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการเรียนด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล รับรู้ถึงผลเสียและต้องระมัดระวังในการใช้งานสื่อดิจิทัล

ดังนั้นผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพ มีการดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวถูกต้องตามหลักการพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนว สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตัวแปร จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลเพิ่มขึ้นและนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป ซึ่งบางองค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลที่ได้สูงขึ้นมากนัก เนื่องจากเวลาในการดำเนินกิจกรรมอาจจะน้อยเกินไปในการให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่นักเรียนได้พบเจอและสามารถนำมาบอกเล่าให้เพื่อนได้รับรู้ และในทุกกิจกรรมเป็นการศึกษากรณีศึกษาจากชีวิตที่ผู้วิจัยนำมาเสนอซึ่งทำให้นักเรียนขาดการกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 นำผลการวิจัยความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ทักษะ มาพิจารณาว่าทักษะใดยังต้องดูแลและส่งเสริมให้ดีขึ้น มาทำชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะเฉพาะด้านเพื่อพัฒนาในด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อย เช่น การรักษาอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์ และการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ เป็นต้น

3.1.2 การวิจัยครั้งนี้ทดลองในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังนั้นครูแนะแนวบุคลากรทางการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องควรนำชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา หรือระดับชั้นที่ใกล้เคียงเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

3.1.3 ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 40 คน หากนำไปใช้กับนักเรียนที่มีจำนวนมากขึ้น ควรมีการปรับปรุงกิจกรรมและจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนก่อนนำไปใช้

3.1.4 ครูแนะแนวสามารถนำเสนอผลการวิจัยให้แก่ผู้บริหารโรงเรียน ครู และผู้ปกครอง ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากการใช้โลกดิจิทัลออนไลน์ของ เด็กและเยาวชน เพื่อให้มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ และสอดแทรกความรู้ประสบการณ์การเป็นพลเมืองดิจิทัลในเนื้อหาวิชาที่สอนเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรม โครงการ หรือบทเรียนต่าง ๆ เพิ่มเติม

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้เก็บข้อมูลในระยะติดตามผล ในการทดลองครั้งต่อไป ควรศึกษาในระยะติดตามผลหลังการทดลอง เพื่อศึกษาความคงทนของความฉลาดทางดิจิทัลของกลุ่มทดลอง

3.2.2 การสร้างชุดกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลที่มุ่งเน้นองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ หรือเป็นประเด็นปัญหาหลัก เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเท่าทันและเหมาะสมในทุกมิติ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยน้อยหรือเห็นควรพัฒนาให้สูงขึ้น

3.2.3 การวิจัยในครั้งนี้ใช้เวลาในการดำเนินการองค์ประกอบละ 50 นาที ซึ่งอาจจะไม่เพียงพอในบางกิจกรรม ดังนั้นจึงควรเพิ่มเวลาให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้มากขึ้น เป็นการสร้างความตระหนักถึงประโยชน์และโทษของการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *เอกสารรายงานการสำรวจการมีกาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2558*. สำนักงานสถิติแห่งชาติ. กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2561). *พฤติกรรมกาใช้อินเตอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พ.ศ. 2567. จาก <https://it24hrs.com/2018/ict-thai-youth-stat-2560/>
- กรมสุขภาพจิต. (2560). *5 อันดับปัญหาเด็กไทย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พ.ศ. 2567. จาก <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29898>.
- กิตติ ละออกกุลและพรสุข ตันตรระรุ่งโรจน์. (2562). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมอง ด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา*. วารสารศึกษาศาสตร์ศรีนครินทรวิโรฒ, 20(2).
- เจษฎา ก้องสาคร. (2562). *รู้จักตัวชีวิตใหม่ “DQ” อัจฉริยภาพทางดิจิทัล กับ 8 ทักษะ ที่เด็ก ๆ ต้องใช้ได้อย่างชาญฉลาด*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พ.ศ.2567. จาก <https://www.cmarea3.go.th/2562/>.
- โหมสุดา ยงยีน. (2562). *ผลกาใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้แอปพลิเคชันคาซูทเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกาใช้สื่อสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนทุ่งฝนพัฒนาศึกษา จังหวัดอุดรธานี*. วารสารวิชาการสันตพล, 6(2), 184-192.
- ชญชิตา นามมา. (2558). *ผลกาใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกาใช้อินเตอร์เน็ตที่เหมาะสมของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอุดรคริสเตียนวิทยา จังหวัดอุดรธานี*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ณัชชารีย์ ธนัสจิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์. (2564). *ผลกาใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท*. วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์, 14(1), 1-10.
- ดรัณภพ เพียรจัดและคณะ. (2563). *การส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และการใช้ประทุษวาจาของนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน:กรณีศึกษาโรงเรียนในจังหวัดฉะเชิงเทรา*. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 15(19), 24-32.

- ดุสิต วันวัย. (2562). ผลของการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างจิตจริยธรรมของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนศรีอยุธยา ในพระอุปถัมภ์ฯ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- ตะวัน แวงโสธรณ์ และคณะ. (2562). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาการให้
อภัยของนักเรียนวัยรุ่นตอนต้น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,
12(1), 55-70.
- ทิพวัลย์ อัดถาหารและเสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความ
ฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา. ศึกษาศาสตร์ มมร, 8(1), 137-145.
- ทิตนา เขมมณี. (2550). รูปแบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
_____. (2559). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.
(พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรรมสรณ์ รักขกิจการ. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิด
วิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี.
- ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม. (2560). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน
ระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม, มหาสารคาม.
- นภัสนันท์ สุวรรณวงศ์ และปณิตา วรรณพิรุณ. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยดิจิทัลเป็นฐานเพื่อ
เสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 13(1), 279-293
- นิรนาท แสนสา (2563). การพัฒนาการจัดการกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการวางแผน
พัฒนาตนเองด้านการศึกษาและอาชีพของนักเรียน. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นุชจรี ลอยหา. (2563). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล บนฐาน
ความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 15(2), 413-
416.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2545). นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: เอสอาร์ ปรี้นติ้ง
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
_____. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
_____. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปณิตา วรรณพิรุณและนำโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. พัฒนาเทคนิคศึกษา,
29(102), 12-20.

- ปิยะพงศ์ ธรรมรักษ์. (2563). *การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสกลราชวิทยานุกูล โดยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต).*
มหาวิทยาลัยศรีปทุม, กรุงเทพฯ.
- พนม คลีฉายา. (2562). *การพัฒนาแบบเรียนด้วยตนเอง โมดูลเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 23(2), 7-25.*
- พีรวิชญ์ คำเจริญ และคณะ (2561). *เด็กกับการรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนวัตกรรมสื่อสารสังคม.*
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2(12), น. 21-31.
- พรพิมล รอดเคราะห์. (2564). *ผลของเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 13(1), 440-457.*
- ยรรยงวรกร ทองแย้ม (2563). *การสร้างความตระหนักความฉลาดทางดิจิทัลด้วยสัญญาณในภาพยนตร์ สั้นกับนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. วารสารการบริหารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมท้องถิ่น, 5, 12.*
- เรียม ศรีทอง. (2557). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกิจกรรมแนะแนว. ใน ประมวลสาระชุดวิชากิจกรรมและเครื่องมือแนะแนว. (ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1, หน่วยที่ 1, น. 1-1 - 1-20). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.*
- วลัญชพร พุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์. (2562). *ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยอำเภอมือง จังหวัดมหาสารคาม. วารสารบริหารและนิเทศการศึกษา. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 10(3), น. 19-34.*
- ศรีดา ตันทะอธิพานิช. (2563). *การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563. มูลินี อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.*
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2562). *8 ทักษะจำเป็นเพื่อก้าวสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) & คนของศตวรรษที่ 21 อย่างภาคภูมิใจ. สืบค้นเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2567. จาก <https://www.salika.co/2019/04/03/8-skills-for-digital-citizenship/> ตัวชี้วัดใหม่-dq.*

- สุภาภรณ์ เพ็งพุด, วิสุทธิ์ วิจิตรพัชรภรณ์, อัจฉรา นิชมาภา. (2565). การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2. *วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. 10(38). 155-163.
- สุลักขณา ใจองอาจ. (2561). *ศึกษาผลการใช้โปรแกรมกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อพัฒนาการเรียนรู้การเท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแพรกประชาสรรค์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- เสาวนีย์ สุขสำราญ. (2561). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวด้วยเทคนิคระดมสมองเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล ๔ (อุดมวิทย์สมใจ) จังหวัดปราจีนบุรี*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.
- เอลวิน ชาร์ไพศาลสมุทร. (2566). *การศึกษาและการเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัลของนักเรียนวัยรุ่นโดยการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวแบบผสมผสาน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- DQ Institute. (2019). *DQ Competencies*. from https://www.dqinstitute.org/dq-framework/#dq_framework/ [accessed 17 May 2024].
- DQ Institute. (2021). *DQ Test*. Available from: <https://www.dqtest.org/lang:th/> [accessed 17 May 2024].
- DQ WORLD PTE. LTD. (2021). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)*. Available from: <https://www.dqtest.org/lang:th/> [accessed 17 May 2024].
- Karl Kapp & Robyn. (2020). *Microlearning : Bite-Sized Content*. TechKnoeLedge *The Future of Learning*, 1-12.
- Park, P. (2019). *DQ Global Standards Report 2019*. Available from: <https://www.dqinstitute.org/dq-framework>. [accessed 17 May 2024].



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

สุโขทัยนครมาดิราช



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงวุฒิและหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัย

มหาวิทยาลัย

สุโขทัยธรรมมาธิราช

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล นายสุขเกษม บุญประกอบพร
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนประจวบวิทยาลัย อำเภอเมืองประจวบคีรีขันธ์
 จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
 วุฒิการศึกษา วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต จิตวิทยาการให้คำปรึกษา มหาวิทยาลัย
 รามคำแหง
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ สอนกิจกรรมแนะแนวระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และบริการให้
 คำปรึกษานักเรียนทั้งมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย โดยนำเอา
 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์
2. ชื่อ - นามสกุล นางสาวชาลิญา กลิ่นจกกล
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนประจวบวิทยาลัย อำเภอเมืองประจวบคีรีขันธ์ จังหวัด
 ประจวบคีรีขันธ์
 วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต การแนะแนวและการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ สอนกิจกรรมแนะแนวระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และบริการให้
 คำปรึกษานักเรียนทั้งมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย
3. ชื่อ - นามสกุล นางสาวสุวดี ชูเส็ง
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
 วุฒิการศึกษา ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต การแนะแนวและการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ ประสบการณ์หรือความชำนาญ สอนกิจกรรมแนะแนวระดับ
 มัธยมศึกษาตอนต้น และบริการให้คำปรึกษานักเรียนทั้ง
 มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย



ที่ อว.0602.16 (บ) / 934

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

11 กรกฎาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นายสุเกษม บุญประกอบพร

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนายศิทธา สังข์แก้ว นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษานำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 086-983-9663



ที่ อว.0602.16 (บ) / 534

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

11 กรกฎาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวชาลิญา กลิ่นจงกล

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนายศิทธา สังข์แก้ว นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วยสำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วิฒนกุลเจริญ)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 086-983-9663



ที่ อว.0602.16 (บ) / 534

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

11 กรกฎาคม 2567

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวสุวดี ชูเส็ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

ด้วยนายคิทยา สังข์แก้ว นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาการแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ได้รับอนุมัติให้ทำการศึกษาค้นคว้าอิสระ เรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแนะแนวและการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วยสำหรับรายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

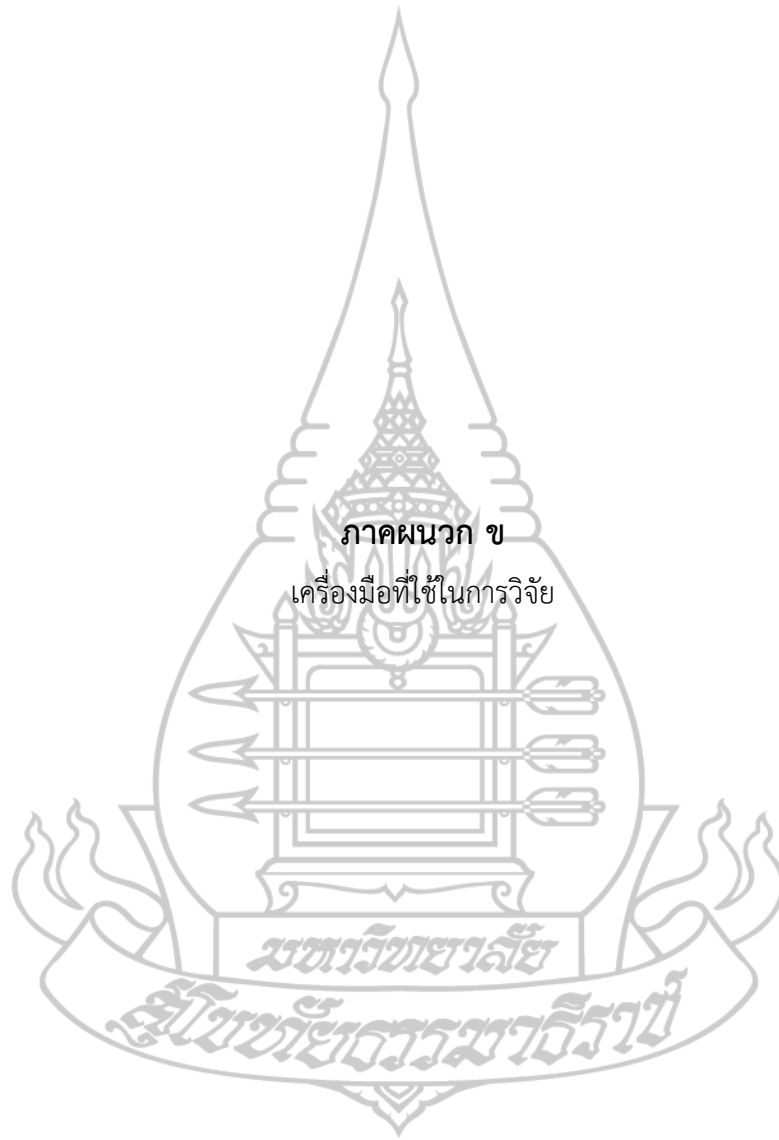
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2504-8505

เบอร์โทรศัพท์นักศึกษา 086-983-9663



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

โดย

นายศิทธา สังข์แก้ว รหัสนักศึกษา 2562800281 นักศึกษาระดับปริญญาโท

แขนงวิชา การแนะแนวและการปรึกษาเชิงจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช

คำชี้แจงในการทำแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จึงขอความอนุเคราะห์ท่านตอบแบบสอบถามด้วยสภาพความเป็นจริง คำตอบของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษา โดยข้อมูลของท่านถือว่าเป็นความลับและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อท่าน

แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนพิจารณาหัวข้อดังนี้แล้ว โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องตามการประเมิน
ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเองมากที่สุด

5 หมายถึง สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเองมากที่สุด

4 หมายถึง สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเองมาก

3 หมายถึง สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเองปานกลาง

2 หมายถึง สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเองน้อย

1 หมายถึง ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนเอง

ข้อ	ข้อความ	ความสอดคล้องกับพฤติกรรม				
		มากที่สุด(5)	มาก (4)	ปานกลาง(3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด(1)
องค์ประกอบที่ 1 การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)						
1.1	ข้าพเจ้าเคยนำรูปคนอื่นมาเป็นรูปโปรไฟล์ของตนเอง					
1.2	ข้าพเจ้าเคยใช้ถ้อยคำหยาบคายหรือข่าวดังค์ออนไลน์					
1.3	ข้าพเจ้าต้องการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รูปภาพหรือข้อความที่ข้าพเจ้าคิดว่ามีประโยชน์ต่อส่วนรวม					
1.4					
องค์ประกอบที่ 2 การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking)						
2.1	ข้าพเจ้าสามารถวิเคราะห์รูปแบบการหลอกลวงบนโลกออนไลน์ได้ เช่น การส่งข้อความมาบ่อยครั้ง หรือการชักชวนในกระทำบางอย่าง					
2.2	ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเนื้อหาของข้อมูลมากกว่าวัน เวลา ในการเผยแพร่ข้อมูล					
2.3	ข้าพเจ้าจะไตร่ตรองทุกครั้งก่อนที่ข้าพเจ้าจะเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นรูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้า					
2.4					
2.5					
องค์ประกอบที่ 3 การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)						

ข้อ	ข้อความ	ความสอดคล้องกับพฤติกรรม				
		มากที่สุด(5)	มาก (4)	ปานกลาง(3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด(1)
3.1	ข้าพเจ้ารู้และเข้าใจภัยคุกคามบนสื่อออนไลน์ เช่น การทำให้แอบอาย การทำให้หวาดกลัว					
3.2	ข้าพเจ้ามีวิธีการรับมือกับการคุกคามบนโลกออนไลน์ เช่น การตอบโต้ ว่ากล่าวให้อับอาย					
3.3	ข้าพเจ้าปรับปรุงแอปพลิเคชันให้ทันสมัยเสมอ					
3.4					
3.5					
องค์ประกอบที่ 4 การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management)						
4.1	ข้าพเจ้าไม่นำข้อมูลที่เป็นความลับที่ทำให้เกิดความเสียหายของผู้อื่นไปเปิดเผยในสังคมออนไลน์					
4.2	ข้าพเจ้าส่งข้อมูลส่วนตัว เช่น หมายเลขประจำตัวประชาชนในสังคมออนไลน์ ให้แก่บุคคลในครอบครัว					
4.3	ข้าพเจ้าไม่เปิดเผยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ของบุคคลที่ข้าพเจ้าไม่รู้จักที่ส่งมาให้ข้าพเจ้า					
4.4					
4.5					
องค์ประกอบที่ 5 การจัดการเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management)						
5.1	ข้าพเจ้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสืบค้นข้อมูลในการทำรายงานหรือทำการบ้านเท่านั้น					
5.2	ข้าพเจ้าไม่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในขณะที่ข้าพเจ้ากำลังปฏิบัติกิจกรรมสำคัญ เช่น การเข้าแถวเคารพธงชาติ การเรียนในห้องเรียน เป็นต้น					
5.3	ข้าพเจ้ารู้กาลเทศะว่าเวลาใดสามารถใช้เครื่องมือสื่อสารหรือใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยไม่ต้องให้ใครมาบอกหรือมาตักเตือน					
5.4					
5.5					

ข้อ	ข้อความ	ความสอดคล้องกับพฤติกรรม				
		มากที่สุด(5)	มาก (4)	ปานกลาง(3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด(1)
องค์ประกอบที่ 6 การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)						
6.1	ข้าพเจ้ารู้และเข้าใจผลกระทบข้อมูลที่เผยแพร่ในโลกออนไลน์ว่ามีทั้งแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อตัวข้าพเจ้าในอนาคต					
6.2	ข้าพเจ้าลบข้อมูลเก่าล้าสมัยออกจากประวัติการสืบค้นของข้าพเจ้าเสมอ					
6.3	ข้าพเจ้าลบข้อมูลที่ข้าพเจ้าเคยเผยแพร่ในโลกออนไลน์ที่นำมาสู่ผลเสียแก่ข้าพเจ้าในอนาคต					
6.4					
6.5					
องค์ประกอบที่ 7 การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)						
7.1	ข้าพเจ้าใช้รหัสเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่คาดเดายากเพื่อป้องกันการเข้าไปค้นหาข้อมูลของข้าพเจ้าซึ่งอาจนำไปสู่การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์					
7.2	ข้าพเจ้ารู้วิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์					
7.3	หากข้าพเจ้ารู้ว่าข้าพเจ้าถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ข้าพเจ้าจะพยายามกลั่นแกล้งกลับให้อับอายเช่นกัน					
7.4					
7.5					
องค์ประกอบที่ 8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy)						
8.1	ข้าพเจ้ามีจรรยาบรรณในการเข้าถึงและการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ					
8.2	ข้าพเจ้ามักแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยความจริง โดยคิดเสมอว่าความจริงเป็นสิ่งไม่ตาย และถือว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคลในการแสดงความคิดเห็น					
8.3	ข้าพเจ้าเคารพการแสดงความคิดเห็นของผู้อื่นในโลกออนไลน์					
8.4					
8.5					

รายละเอียดกิจกรรมชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ที่	องค์ประกอบ	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ	วัตถุประสงค์
1	-	ปฐมนิเทศกิจกรรม	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อปฏิบัติตนในการเข้าร่วมกิจกรรมถูกต้องตามจุดประสงค์ของโปรแกรมฝึกอบรม 2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมอบรม 3. เพื่อให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและทำความรู้จักกับเพื่อนและผู้วิจัยให้มากยิ่งขึ้น
2	การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)	อัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)	ความสามารถในการจัดการเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ในโลกออนไลน์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ 2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว
3	การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking)	ใส่ใจคิดมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	วิเคราะห์ข้อมูลบนโลกออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ	<ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ได้ 2. สามารถวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและเป็นเท็จในเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ 3. สืบค้น อภิปรายสำรวจ ลำเสนอผลงานอย่างมีวิจารณญาณได้
4	การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)	รักษาการณ์โลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)	การป้องกันการคุกคามบนโลกออนไลน์	อธิบายความหมายของความปลอดภัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงอธิบายภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์และภัยอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถป้องกันการโจรกรรมข้อมูลบนโลกออนไลน์ สืบค้น อภิปราย วิเคราะห์ และตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
5	การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management)	อย่าให้ใครรู้ (Privacy Management)	การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะในการรู้เท่าทันภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์ เช่น การแฮ็ก การหลอกลวง มัลแวร์ 2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลลับ ที่ไม่อาจเปิดเผยให้กับสาธารณะ

ที่	องค์ประกอบ	กิจกรรม	นิยามปฏิบัติการ	วัตถุประสงค์
6	การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management)	รู้เวลา (Screen Time Management)	การควบคุมตัวเองในการใช้สื่อดิจิทัล	เพื่อให้นักเรียนสามารถบริหารจัดการและจัดสรรเวลาหน้าจอดิจิทัล รวมถึงรู้ถึงโทษของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป รวมถึงสามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบจากการใช้งานสังคมออนไลน์ที่มากเกินไป นักเรียนสามารถควบคุมเวลาและควบคุมตัวเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ นักเรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
7	การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	รอยเท้าบนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	การไม่ทิ้งข้อมูลหรือร่องรอยในโลกออนไลน์	นักเรียนสามารถอธิบายการบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ซึ่งจะก่อให้เกิดผลกระทบกับชีวิตได้ในอนาคตหากไม่ได้บริหารจัดการอย่างถูกต้อง
8	การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)	ไม่กลั่นแกล้งกันดีกว่า (Cyberbullying Management)	การจัดการการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์	เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง บนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหา ที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร
9	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy)	รักษาคุณธรรมนำออนไลน์ (Digital Empathy)	มีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์	บอกและอธิบายความหมายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม อภิปรายประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย รู้ถึงมารยาทอันดีในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ผลกระทบเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
10	-	ปัจเจกนิเทศ	-	1. เพื่อสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม 2. เข้าใจและบอกความสำคัญของการนำทักษะความฉลาดทางดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวัน



แผนการจัดกิจกรรมที่ 1
ชื่อกิจกรรม ปฐมนิเทศกิจกรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

1. สาระสำคัญ

ก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมต้องมีการสร้างความคุ้นเคย สร้างความเข้าใจ และสร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกัน การสร้างกติกาศึกษาเรียนร่วมกัน การทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของผู้วิจัยและบทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น บรรลุเป้าหมายการวิจัย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อปฏิบัติตนในการเข้าร่วมกิจกรรมถูกต้องตามจุดประสงค์ของโปรแกรมฝึกอบรม
2. เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมอบรม
3. เพื่อให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและทำความรู้จักกับเพื่อนและผู้วิจัยให้มากยิ่งขึ้น

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล
2. ใบกิจกรรมที่ 1.1 “It is Me”
3. ใบกิจกรรมที่ 1.2 “Classroom Rules”

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 1.2 “Classroom Rules”

5. กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมการประเมินความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย ผู้วิจัยเขียนแผนผังมโนทัศน์โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล

1.2 แจกจุดประสงค์และดำเนินการวัดความฉลาดทางดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

1.3 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลก่อนเรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้และสร้างกติกาศึกษาเรียนร่วมกัน

2.1 แจกสิ่งที่ต้องปฏิบัติขณะเข้าร่วมกิจกรรมและสร้างกติกาศึกษาเรียนร่วมกัน

2.2 สร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง โดยให้นักเรียนเขียนอธิบายความเป็นตัวเองลงในใบกิจกรรมที่ 1.1 “It is Me” โดยให้นักเรียนเขียนอธิบายลักษณะของตนเองให้ได้มากที่สุดทั้งทางด้านร่างกาย และอุปนิสัยของตนเอง

2.3 ผู้วิจัยสุ่มคุณลักษณะของนักเรียนโดยไม่บอกชื่อ แล้วอ่านคำอธิบายใบกิจกรรมของนักเรียนที่สุ่มได้ ให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนทายว่าเป็นของนักเรียนคนใด

2.4 อภิปรายกลุ่ม โดยให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กัน รวมกันอภิปรายเกี่ยวกับ “วินัยในห้องเรียนเพื่อนำไปสู่ผลทางดิจิทัล” กลุ่มละอย่างน้อย 10 ข้อ แล้วบันทึกลงในใบกิจกรรมที่ 1.2 “Classroom Rules” แล้วสำรวจว่าแต่ละกลุ่มมีข้อใดที่มีความเหมือนกันมากที่สุด 10 ลำดับ จะถือว่าเป็นกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม

2.5 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุป “วินัยในห้องเรียนเพื่อนำไปสู่ความฉลาดทางดิจิทัล” ซึ่งจะเป็นกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม

3. กิจกรรมเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรม

3.1 ผู้วิจัยอธิบายเกี่ยวกับแนวทางในการดำเนินกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

3.2 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย และผู้วิจัยนัดหมายกิจกรรมครั้งต่อไป

6. การวัดและประเมินผล

สังเกตนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและในการเข้าร่วมกิจกรรม



It Is Me



Name

Age

Birthday

Address

ตัวตนของฉัน

รูปร่าง หน้าตา ฉันเอง



ความสามารถของฉัน

✗ เพื่อนฉันรู้จักฉันในแบบนี้



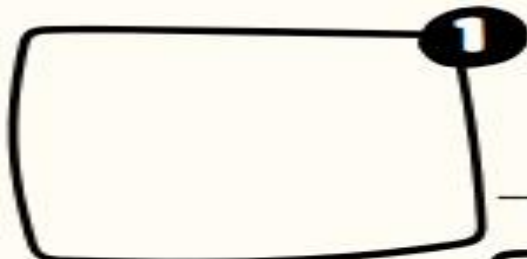
อนาคตของฉัน



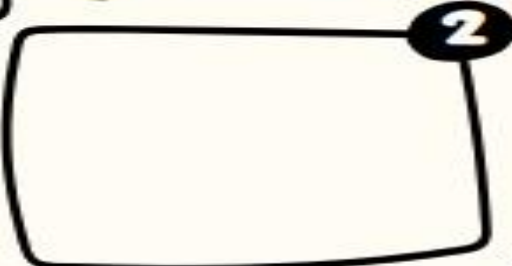
CLASSROOM RULE

วินัยในห้องเรียนเพื่อนำไปสู่ความ
ฉลาดทางดิจิทัล

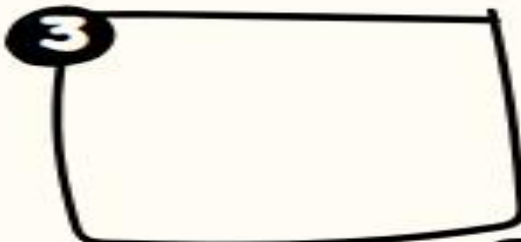
1



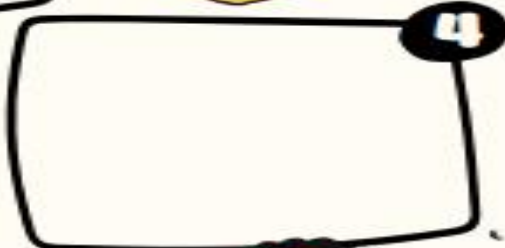
2



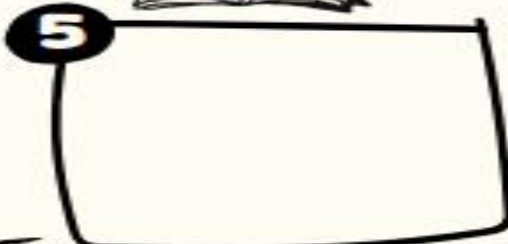
3



4



5

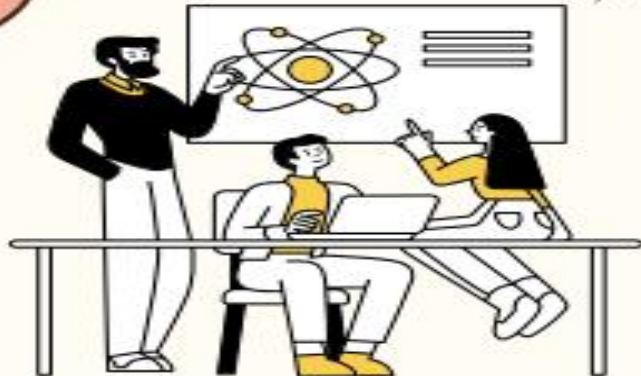
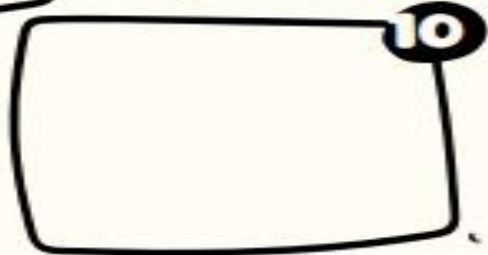
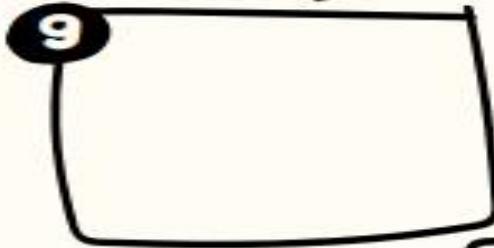
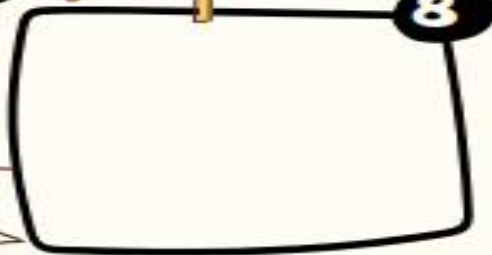


6



CLASSROOM RULE

วินัยในห้องเรียนเพื่อนำไปสู่ความ
ฉลาดทางดิจิทัล





แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

ชื่อกิจกรรม อัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Digital Citizen Identity

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 1 การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์

1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับการมีตัวตนบนโลกออนไลน์
2. ตั้งชื่อโปรไฟล์ได้อย่างเหมาะสม
3. ตั้งรูปโปรไฟล์บนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
4. ระวังตัวในการแสดงออกบนโลกออนไลน์
5. แสดงพฤติกรรมที่ดีทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์

1. สาระสำคัญ

การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ เป็นการสร้างตัวตนให้ผู้อื่นรู้จักแต่เป็นการรู้จักผ่านระบบออนไลน์ซึ่งมีทั้งคุณประโยชน์และโทษหากดำเนินการอย่างไม่ระมัดระวัง ดังนั้นการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ต้องกระทำอย่างสร้างสรรค์ มีวิจารณญาณและไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. เกม 20 คำถาม
2. กระดาษชาร์ต ปากกา สี

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Digital Citizen Identity

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทายเล่นเกม 20 คำถามเข้าสู่บทเรียน โดยกติกา ดังนี้ ครูจะเขียนคำตอบชื่อนักเรียนในห้องใส่กระดาษไว้ก่อน แล้วนักเรียนจะต้องหาคำตอบให้ได้ว่าคำที่ครูเขียนนั้นคืออะไร โดยนักเรียนทั้งห้องจะช่วยกันถามคำถามได้ 20 คำถาม ซึ่งครูจะตอบได้แค่ว่า "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" เท่านั้น

1.2 ผู้วิจัยถามเกี่ยวกับประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ว่ามีความประทับใจหรือไม่ชอบเกี่ยวกับการใช้อะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แล้วนำกระดาษให้นักเรียนระดมความคิด พฤติกรรมที่น่ารักและไม่น่ารักในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ เมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจะให้นักเรียนออกมานำเสนอความคิดของกลุ่มตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนกับกลุ่มอื่น

2.2 เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอเสร็จแล้ว ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปพฤติกรรมที่น่ารักและไม่น่ารักในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนดูวิดีโอทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงออกในโลกออนไลน์

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=4G7aRiv1Teo>



ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการชมวิดีโอทัศนคติ เรื่อง จะเกิดอะไรขึ้นหากอัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ไม่เหมือนตัวจริง

3.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ที่ถูกต้อง พร้อมทำใบกิจกรรมที่ 2 Digital Citizen Identity

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล

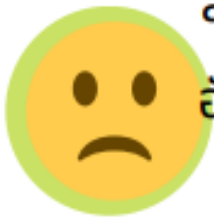
6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 2 Digital Citizen Identity ได้อย่างถูกต้อง



ใบกิจกรรมที่ 2

DIGITAL CITIZEN IDENTITY



สรุปการชมวิดิทัศน์เรื่องจะเกิดอะไรขึ้นหาก
อัตลักษณ์บนโลกออนไลน์ไม่เหมือนตัวจริง

.....

.....

.....

.....

วิธีการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ที่ถูกต้อง



.....

.....

.....

.....



แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

ชื่อกิจกรรม ใฝ่ใจคิดมีวิจารณ์ญาณ (Critical Thinking)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Critical Thinking

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 2 การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณบนโลกออนไลน์

1. สามารถวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่เป็นจริงและข้อมูลที่เป็นเท็จได้
2. สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้
3. สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
4. รู้และเข้าใจรูปแบบการหลอกลวงบนโลกออนไลน์ เช่น ภาพตัดต่อ ข่าวปลอม เป็นต้น

1. สาระสำคัญ

1. ความหมายและกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณบนโลกออนไลน์
2. ประโยชน์ต่อการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ
3. รูปแบบการหลอกลวงบนโลกออนไลน์
4. คุณธรรม จริยธรรมของการสื่อสารและการส่งต่อข้อมูลบนโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณบนโลกออนไลน์ได้
2. สามารถวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลที่เป็นจริงและเป็นเท็จในเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้
3. สืบค้น อภิปรายสำรวจ ล่าเสนองานอย่างมีวิจารณ์ญาณได้

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. วิดีทัศน์ เรื่องการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์และรู้เท่าทันสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค
2. เกม Mentimeter

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง Check before Sharing

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย และตั้งคำถามว่าในแต่ละวัน เราใช้สื่อดิจิทัลทำอะไรบ้าง ระดมความคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

1.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นเกม Mentimeter เพื่อสำรวจปริมาณ Application การสื่อสารบนโลกออนไลน์ที่นักเรียนใช้

1.3 ผู้วิจัยและนักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการโฆษณาสิ่งค้าและผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 นักเรียนศึกษาวิดีโอทัศน์เรื่องการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์และรู้เท่าทันสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=tucsOZJIXag>



2.2 นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กันเพื่อปฏิบัติใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง Check before Sharing โดยให้นักเรียนสืบค้นประเด็นทางสังคมที่กำลังอยู่ในกระแสสังคม โดยจะต้องสรุปจากแหล่งที่มาอย่างน้อย 3 แหล่งที่มา แล้วสรุปเป็นข้อมูลของกลุ่มตนเอง

2.3 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการส่งต่อข้อมูลอย่างไรไม่ให้เกิดผลกระทบต่อตนเองและคนอื่น

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 3 Check before Sharing เกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมในการส่งต่อข้อมูลออนไลน์และผลต่อเกิดขึ้นจากการส่งต่อข้อมูลออนไลน์โดยไม่ได้ผ่านการกลั่นกรอง

3.2 ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างออกมานำเสนอหน้าห้องเรียน

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

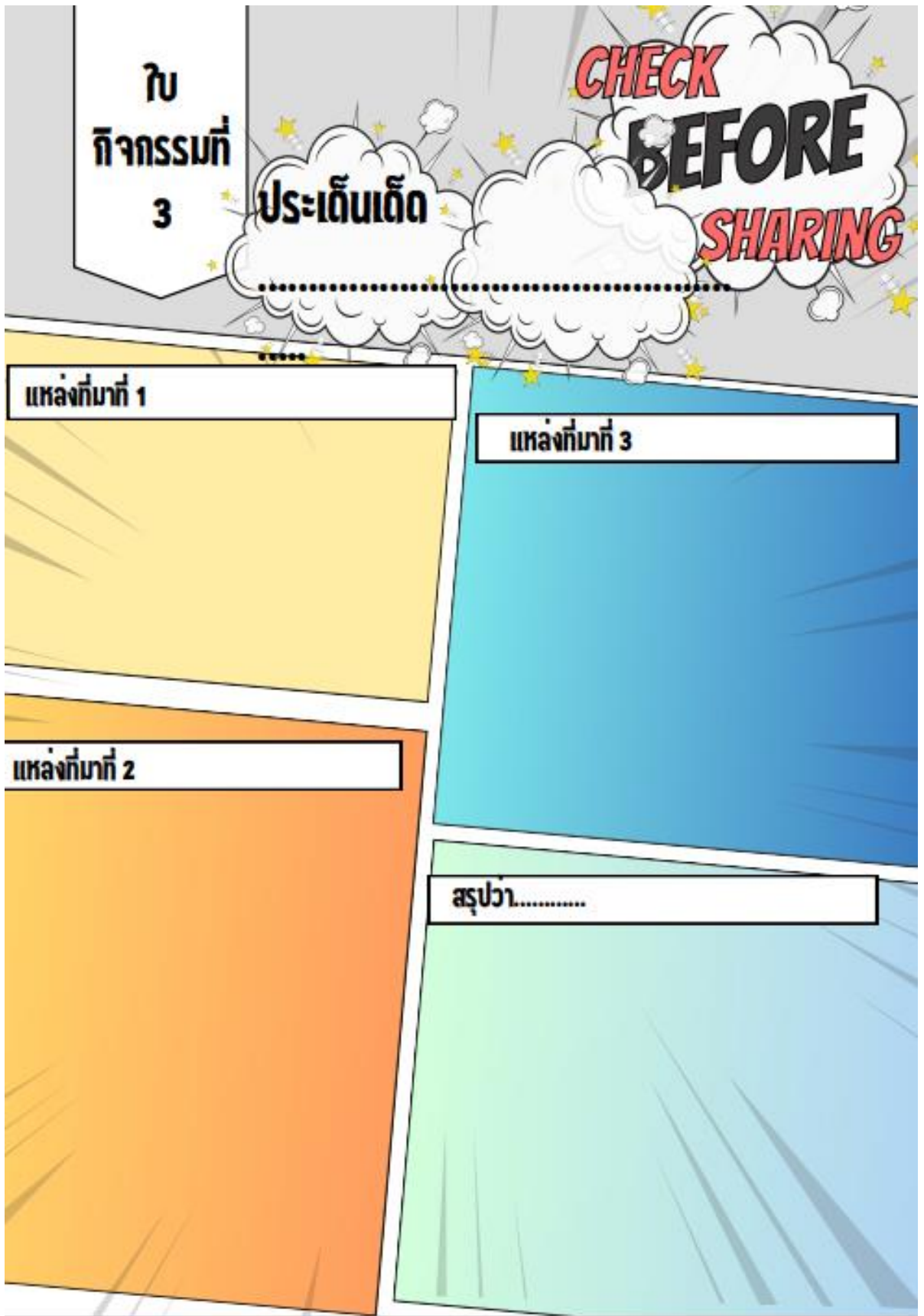
4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 3

Check before Sharing ได้อย่างถูกต้อง









แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

ชื่อกิจกรรม รักษาการณ์โลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Cybersecurity Management

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 3 การรักษาความปลอดภัยของตนเองบนโลกออนไลน์

1. รู้และเข้าใจภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์
2. ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีบนโลกออนไลน์ได้
3. ไม่ละเมิดสิทธิ์ข้อมูลของผู้อื่นบนโลกออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต
4. การตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่คาดเดายากหรือที่เหมาะสม
5. ไม่ใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านสื่อสังคมออนไลน์

1. สาระสำคัญ

1. ความหมายและองค์ประกอบของความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
2. ภัยคุกคามในยุคสังคมออนไลน์
3. เทคนิคพื้นฐาน และแนวทางการรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายความหมายของความปลอดภัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงอธิบายภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์และภัยอันตรายจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถป้องกันการโจรกรรมข้อมูลบนโลกออนไลน์ สืบค้น อภิปราย วิเคราะห์ และตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. วีดิทัศน์เรื่อง Cybersecurity Management

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง Cybersecurity Management

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

- 1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย

1.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการถูกล่อลวงหรือภัยคุกคามในโลกออนไลน์
ที่นักเรียนเคยประสบหรือมีประสบการณ์

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 นักเรียนศึกษาวิดีโอทัศน์เรื่อง Cybersecurity Management

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=R5xsZNEcUW4>



2.2 นักเรียนปฏิบัติใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง Cybersecurity Management สรุปสาระสำคัญ
เมื่อได้ชมวิดีโอทัศน์

2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กันเพื่อปฏิบัติกิจกรรมในใบกิจกรรมที่ 4
เรื่อง Cybersecurity Management เพื่อสืบค้นวิธีการรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์และวิธี
รับมือ ป้องกันการคุกคามบนโลกออนไลน์

2.4 ผู้วิจัยให้นักเรียนนำเสนอที่ละกลุ่มและให้สมาชิกร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับวิธีการรักษา
ความปลอดภัยในโลกออนไลน์และวิธีรับมือ ป้องกันการคุกคามบนโลกออนไลน์เพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภัยจากโลกออนไลน์พร้อมระบุและสรุปวิธีการ
ป้องกัน รับมือการคุกคามบนโลกออนไลน์ที่นักเรียนสามารถกระทำได้ในชีวิตประจำวัน

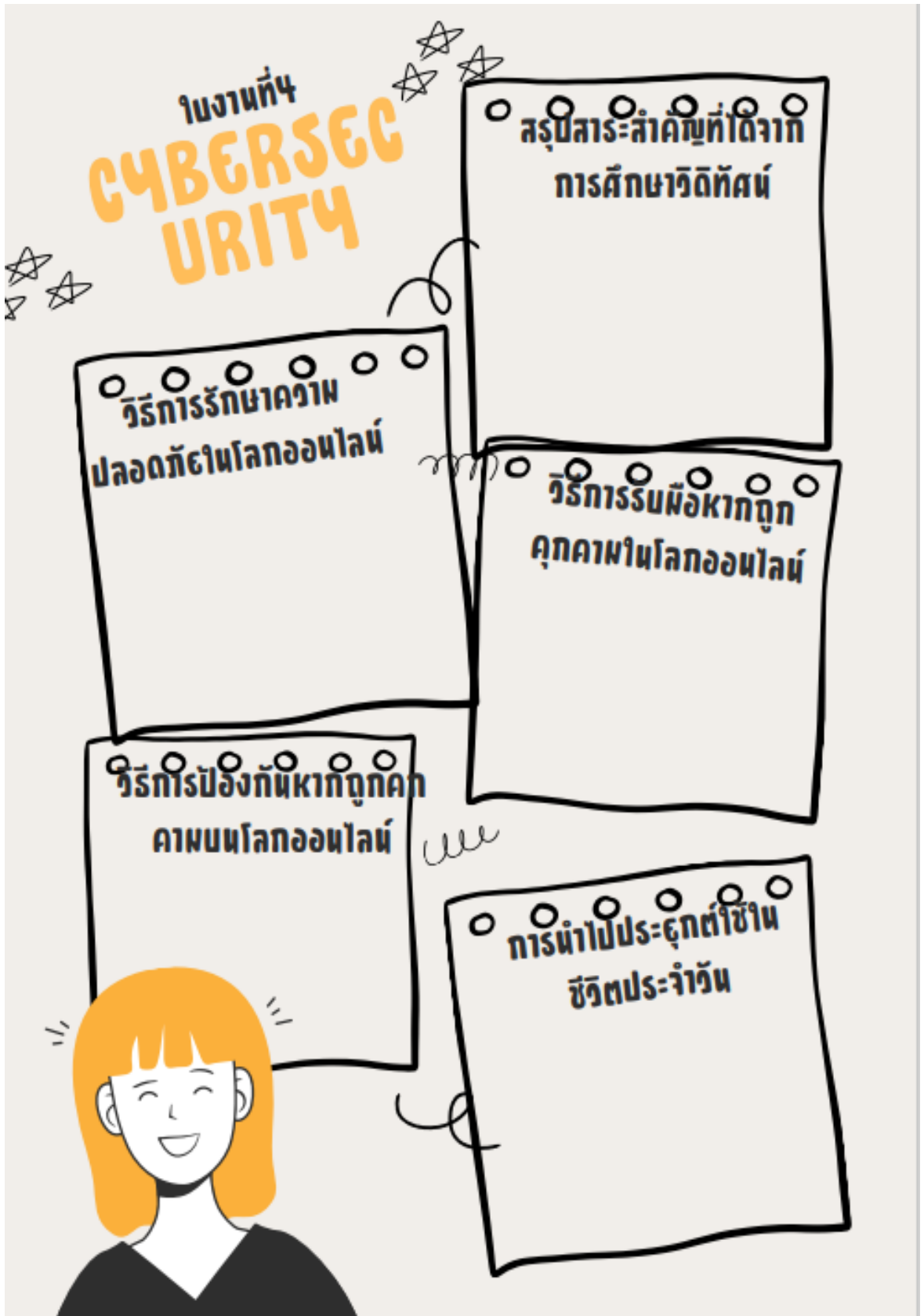
ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง Cybersecurity Management ได้อย่างถูกต้อง







แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

ชื่อกิจกรรม อย่ายำให้ใครรู้ (Privacy Management)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Privacy Management

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 4 การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์

1. สามารถป้องกันข้อมูลส่วนตัวทั้งของตนเองและของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้
2. สามารถรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตัวเองในสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
3. ระมัดระวังการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์และปฏิเสธ Application ที่พยายาม

เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวได้

4. การตั้งรหัสผ่านเครื่องมือสื่อสารเพื่อความปลอดภัย
5. รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

1. สารสำคัญ

1. ความหมายการรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์
2. การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ให้ปลอดภัย
3. ภัยคุกคามที่เกิดจากการเปิดเผยโปรไฟล์ของตน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะในการรู้เท่าทันภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์ เช่น การแฮ็ก การหลอกลวง มัลแวร์
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีป้องกันข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลลับ ที่ไม่อาจเปิดเผยให้กับสาธารณะ

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. กระดาษชาร์ต ปากกา สี
2. วิดิทัศน์รู้ทัน Hacker ขโมยข้อมูลทางโทรศัพท์อย่างไร

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง HACKING

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย พร้อมกับแจกกระดาษคนละ 1 แผ่น ให้นักเรียนเขียนเหตุการณ์ที่นักเรียนคิดว่านักเรียนอาจเคยถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว หรือ Hacker ผู้วิจัยสุ่มนักเรียน 3 คน เพื่อเล่าเรื่องเหตุการณ์ดังกล่าว เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่นักเรียนได้บอกเล่าและร่วมกันอภิปรายเพื่อพิจารณาวิธีการแก้ไขในเบื้องต้น

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 นักเรียนศึกษาวิดีโอทัศน์ เรื่อง รู้ทัน Hacker ขโมยข้อมูลทางโทรศัพท์อย่างไร

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=5HENppnwgY>



2.2. หลังจากชมวิดีโอทัศน์แล้ว ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่ออภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิดีโอทัศน์เรื่อง HACKING ลงในใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง HACKING

2.3 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มศึกษาข่าวสารในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการโจรกรรมข้อมูลบนโลกออนไลน์ที่นักเรียนสนใจ แล้วสรุปข่าวดังกล่าว พร้อมบอกวิธีการรับมือหากนักเรียนได้รับภัยจากการโจรกรรมข้อมูลบนโลกออนไลน์ ในกระดาษที่กำหนด แล้วปฏิบัติกิจกรรมในใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง HACKING สรุปวิธีการรับมือ ป้องกันการโจรกรรมข้อมูลบนโลกออนไลน์

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิธีการป้องกันการโจรกรรมข้อมูลในโลกออนไลน์ หรือวิธีการแก้ปัญหาการโจรกรรมในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แล้วสรุปในใบกิจกรรมที่ 5 HACKING

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

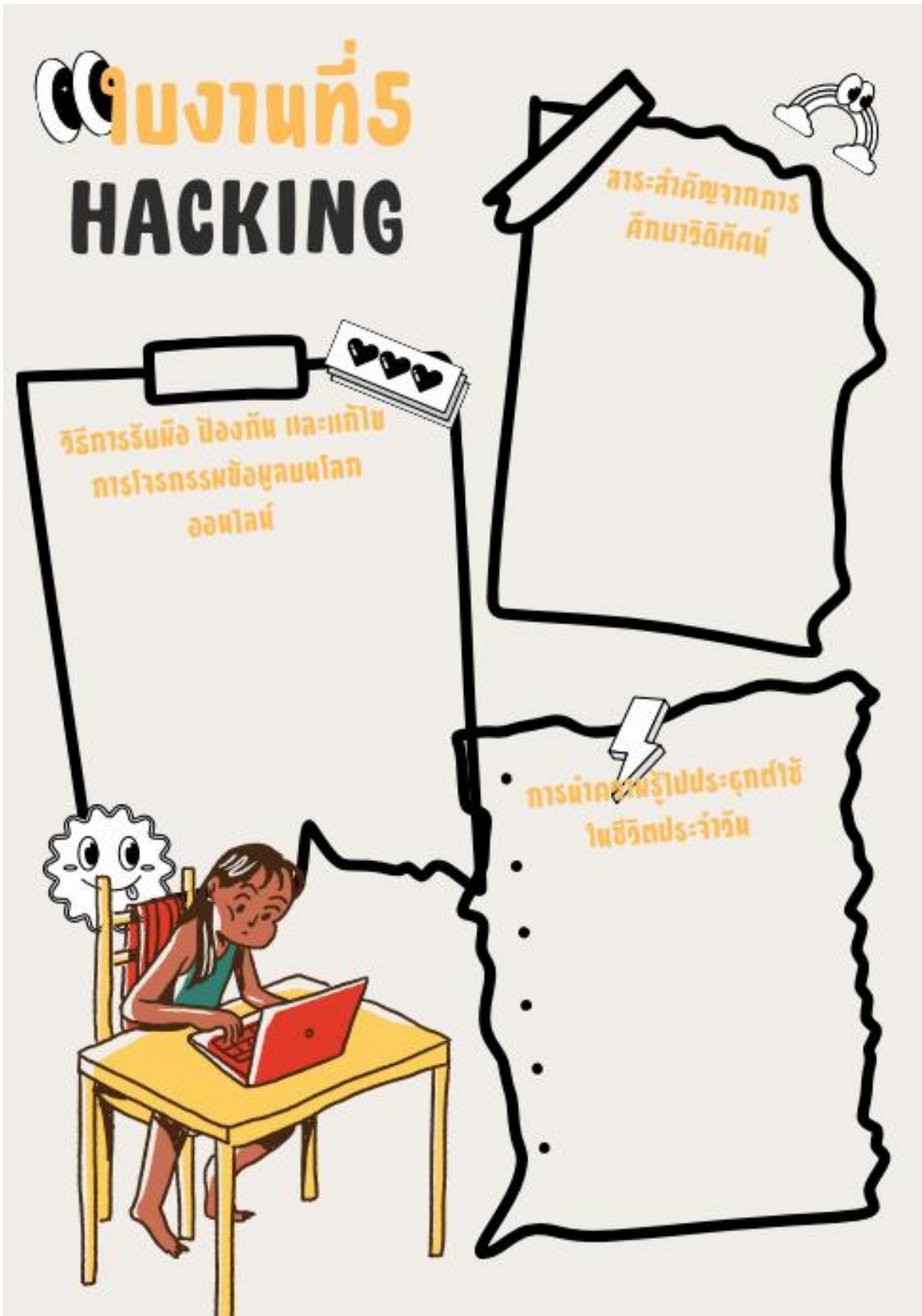
4.1 ผู้วิจัยสุ่มนักเรียนนำเสนอหากนักเรียนถูกโจรกรรมข้อมูลในโลกออนไลน์นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร

4.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 5 HACKING ได้อย่างถูกต้อง







แผนการจัดกิจกรรมที่ 6

ชื่อกิจกรรม รู้เวลา (Screen Time Management)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Screen Time Management

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 5 การจัดการเวลาหน้าจอในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

1. สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม
2. สามารถนำสื่อดิจิทัลบนโลกออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้
3. สามารถควบคุมตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรับผิดชอบ
4. ดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจแห่งโลกความจริงและโลกออนไลน์ได้

1. สาระสำคัญ

1. ความหมายการจัดการเวลาหน้าจอในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. ประโยชน์และผลกระทบของการใช้เวลาหน้าจอ
3. คำแนะนำในการจัดการเวลาหน้าจอ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้นักเรียนสามารถบริหารจัดการและจัดการเวลาหน้าจอดิจิทัล รวมถึงรู้ถึงโทษของการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป รวมถึงสามารถวิเคราะห์ถึงผลกระทบจากการใช้งานสังคมออนไลน์ที่มากเกินไป นักเรียนสามารถควบคุมเวลาและควบคุมตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. เกม Mentimeter
2. ข่าวหรือบทความในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับการใช้เวลาหน้าจออุปกรณ์ดิจิทัล
3. กระดาษฟลิปชาร์ต ปากกา

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง Screen Time Management

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับเวลาในการใช้เวลาในโลกออนไลน์ในแต่ละวัน โดยใช้เกม Mentimeter

1.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับโทษของการใช้เวลาหน้าจอบนอุปกรณ์ดิจิทัลมากเกินไป โดยให้นักเรียนเล่าประสบการณ์หรือสิ่งทีนักเรียนเคยประสบมาเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กัน และทำการค้นคว้าเกี่ยวกับข่าวหรือบทความเกี่ยวกับโทษของการใช้เวลาหน้าจอบนอุปกรณ์ดิจิทัลมากเกินไป มากกลุ่มละ 1 ข่าวหรือบทความ สรุปลงในใบกระดาษฟลิปชาร์ต พร้อมบอกผลกระทบที่เกิดขึ้นและวิธีการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาดังกล่าว

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

2.3 ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับบทความหรือข่าวของกลุ่มที่นำเสนอ

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 นักเรียนปฏิบัติใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง Screen Time Management เกี่ยวกับผลกระทบการใช้เวลาหน้าจอบนอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารทั้งทางด้านสุขภาพและทางด้านมิติสัมพันธ์ ข้อเสนอแนะการใช้เวลาหน้าจอที่เหมาะสมและประสบการณ์ที่ตัวนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป พร้อมบอกวิธีการแก้ไข

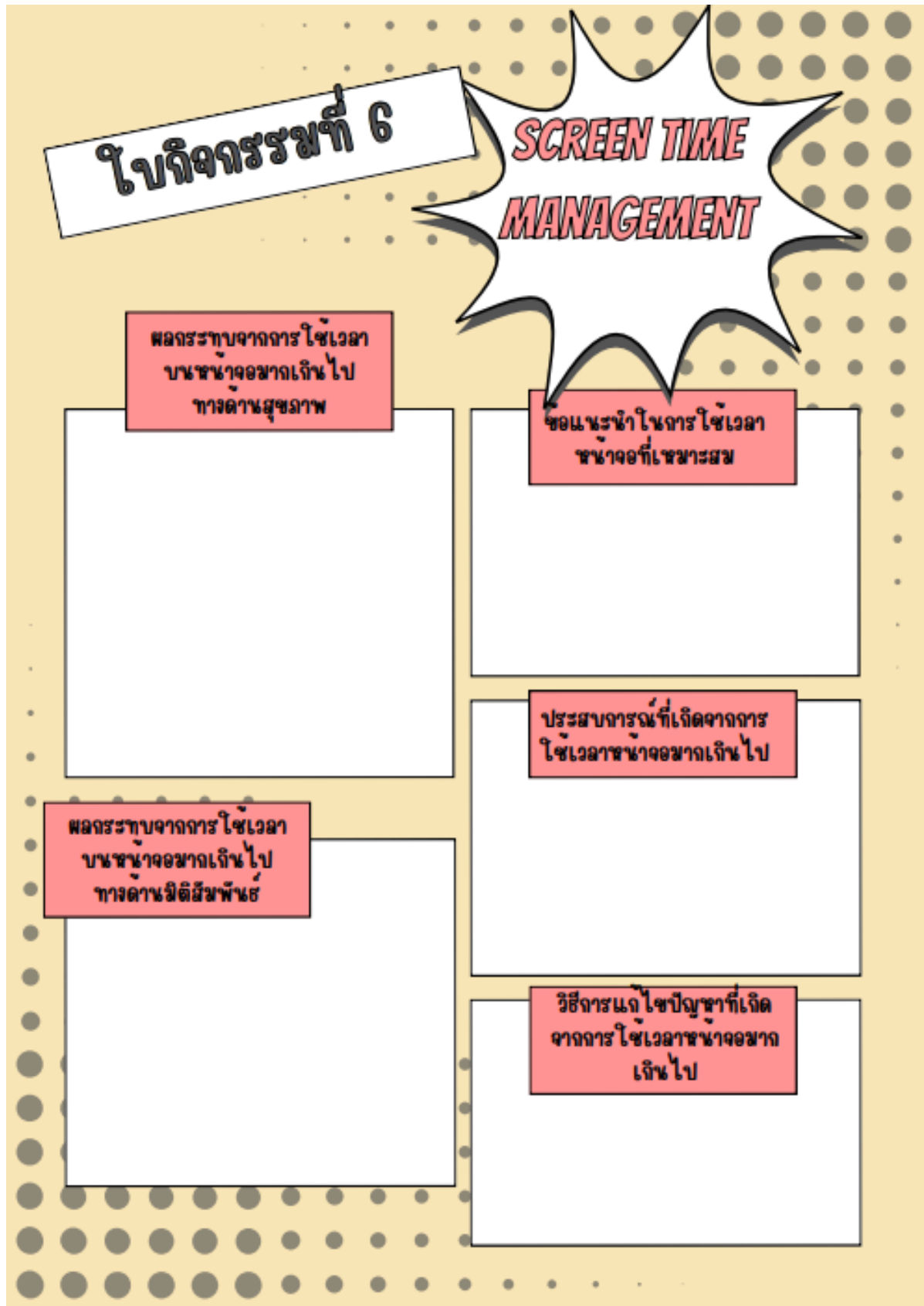
3.2 ผู้วิจัยสุ่มนักเรียนออกมานำเสนอ

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง Screen Time Management ได้อย่างถูกต้อง





แผนการจัดกิจกรรมที่ 7

ชื่อกิจกรรม รอยเท้าโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Digital Footprints

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 6 การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์

1. ลบข้อมูลจากเว็บไซต์ที่ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ในโลกออนไลน์
2. รู้และเข้าใจผลกระทบที่เกิดขึ้นกับชีวิตจริงอันเนื่องมาจากข้อมูลที่ทิ้งบนโลกออนไลน์
3. ใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

1. สาระสำคัญ

1. ความหมายและความสำคัญของข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์
2. ผลกระทบที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถอธิบายการบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ซึ่งจะก่อให้เกิดผลกระทบกับชีวิตได้ในอนาคตหากไม่ได้บริหารจัดการอย่างถูกต้อง

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. ข่าวที่เกี่ยวข้องกับการทิ้งข้อมูลในระบบออนไลน์

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 7 Digital Footprints

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

- 1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน
- 1.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการทิ้งข้อมูลในระบบออนไลน์ โดย

ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กัน สืบค้นข่าวที่เกี่ยวข้องกับการทิ้งข้อมูลบนโลกออนไลน์ โดยสรุปข่าวและและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข่าว ลงในใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง Digital Footprints Past พร้อมนำเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

2.2 นักเรียนออกมานำเสนอทีละกลุ่มและให้สมาชิกภายในห้องร่วมกันอภิปรายและเสนอแนะแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 นักเรียนร่วมกับอภิปรายเกี่ยวกับโทษที่เกิดขึ้นจากการทิ้งข้อมูลบนโลกออนไลน์

3.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนออกแบบคำขวัญเกี่ยวกับโทษที่เกิดจากการทิ้งข้อมูลบนโลกออนไลน์

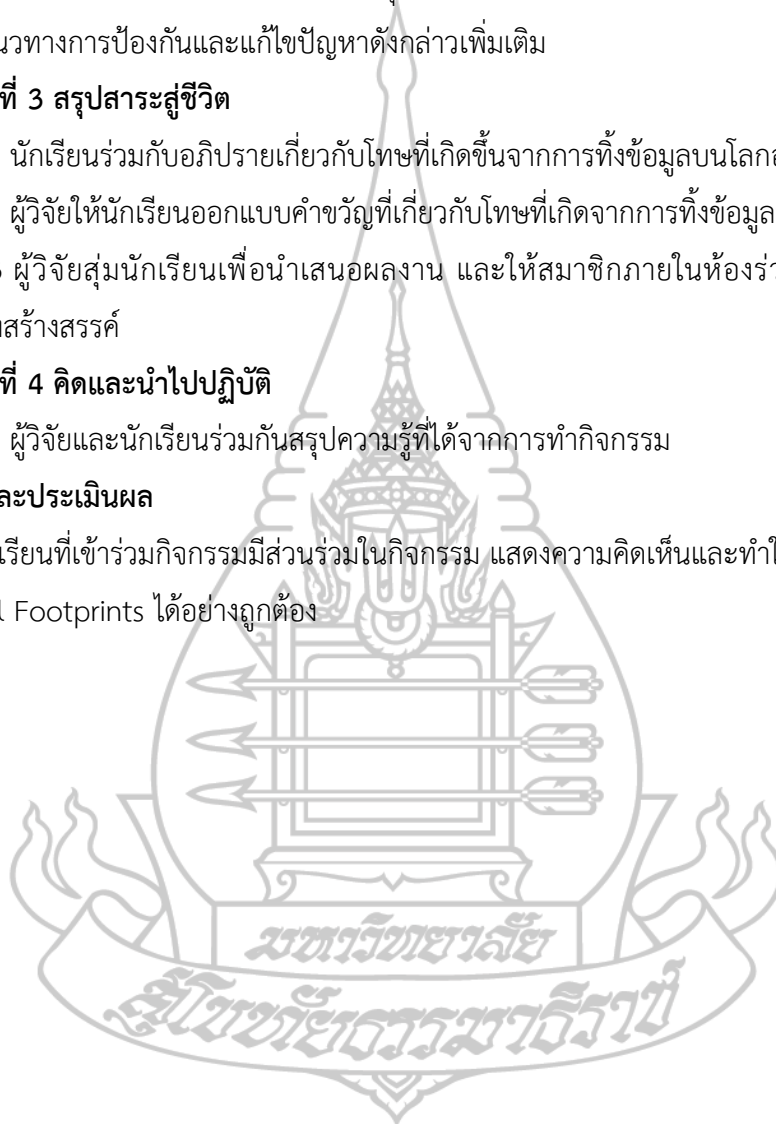
3.3 ผู้วิจัยสุ่มนักเรียนเพื่อนำเสนอผลงาน และให้สมาชิกภายในห้องร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง Digital Footprints ได้อย่างถูกต้อง



ใบกิจกรรมที่ 7

Digital footprint

ข่าวที่เกี่ยวข้องกับ DIGITAL FOOTPRINT

โทษของการทิ้งข้อมูลออนไลน์

คำขวัญเตือนภัยการทิ้งข้อมูลบนโลกออนไลน์



แผนการจัดกิจกรรมที่ 8

ชื่อกิจกรรม ไม่กลั่นแกล้งกันดีกว่า (Cyberbullying Management)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Cyberbullying Management

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 7 การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

1. สามารถจัดการกับความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้
2. สามารถบันทึกหลักฐานการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้
3. สามารถจัดการและรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้

1. สาระสำคัญ

1. ความหมายและองค์ประกอบของความปลอดภัยบนโลกออนไลน์
2. ภัยคุกคามในยุคสังคมออนไลน์
3. เทคนิคพื้นฐาน และแนวทางการรักษาความปลอดภัยในโลกออนไลน์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง บนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย หรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหา ที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. วิดีทัศน์เรื่อง Cyberbullying เรื่อง ปกติหรือ

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. ใบกิจกรรมที่ 8 Cyberbullying

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย และตั้งคำถามว่าในแต่ละวัน เราเคยเห็นการกลั่นแกล้งกันหรือเปล่า ให้นักเรียนเล่าประสบการณ์การถูกกลั่นแกล้งแต่ละรูปแบบที่นักเรียนเคยเจอ

1.2 ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การล่อลวงออนไลน์ คิดว่าจะเกิดกับตัวเราหรือไม่ ถ้าหากเกิดขึ้น นักเรียนจะมีวิธีรับมือกับมันอย่างไร

1.3 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ในปัจจุบันว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนศึกษาวิดีโอทัศน์ เรื่อง Cyberbullying เรื่อง ปกติหรือ

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=Y4ZNTc-LV7o>



2.2 นักเรียนปฏิบัติในใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง Cyberbullying เมื่อนักเรียนดูวิดีโอทัศน์เรียบร้อยแล้ว นักเรียนมีความรู้สึกหรือมีความคิดเห็นอย่างไร

2.3 นักเรียนส่งตัวแทนมานำเสนอ

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 นักเรียนปฏิบัติใบงานที่ 8 เรื่อง Cyberbullying หากนักเรียนได้รับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เช่นเดียวกับวิดีโอทัศน์ นักเรียนจะมีวิธีการปฏิบัติตนหรือมีวิธีการรับมืออย่างไร

3.2 นักเรียนได้ศึกษาวิดีโอทัศน์ดังกล่าวแล้วแล้วให้แบ่งกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน นักเรียนปฏิบัติใบงานที่ 8 เรื่อง Cyberbullying เกี่ยวกับมีหลักการการป้องกันการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยสุ่มนักเรียนนำเสนอหากนักเรียนได้รับภัยคุกคามบนโลกออนไลน์เช่นเดียวกับวิดีโอทัศน์ นักเรียนจะมีวิธีการปฏิบัติตน และหลักการการป้องกันภัยคุกคามบนโลกออนไลน์

4.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมครั้งนี้

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมและทำใบกิจกรรมที่ 8 Cyberbullying ได้อย่างถูกต้อง



ในกิจกรรมที่ 8 Cyberbullying

เมื่อนักเรียนดูวิดีโอแล้ว
นักเรียนรู้สึกอย่างไร



หากนักเรียน ได้รับการกลั่นแกล้งบนโลก
ออนไลน์ เช่นเดียวกับ โทวิดีโอที่นักเรียน
จะปฏิบัติตนหรือรับมืออย่างไร



นักเรียนมีวิธีการการป้องกัน
การกลั่นแกล้งบนโลก
ออนไลน์ ได้อย่างไรบ้าง





แผนการจัดกิจกรรมที่ 9

ชื่อกิจกรรม รักษาคุณธรรมนำออนไลน์ (Digital Empathy)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

เรื่อง Digital Empathy

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบที่ 9 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์

1. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม
2. สื่อสารกับผู้รู้ด้วยเจตนาที่ดีบนโลกออนไลน์
3. มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกออนไลน์
4. ไม่ใช้อารมณ์บนโลกออนไลน์
5. ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

1. สาระสำคัญ

1. การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม
2. จริยธรรมในการสื่อสารบนโลกออนไลน์
3. คุณธรรม จริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์
4. ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ในการสื่อสารในโลกออนไลน์
5. ความสำคัญของความฉลาดทางอารมณ์

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

บอกและอธิบายความหมายการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม อภิปรายประโยชน์ของการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย รู้ถึงมารยาทอันดีในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถวิเคราะห์ผลกระทบเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนักเรียนเป็นวัยที่เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ อยู่เสมอ ดังนั้นทุกคนจึงต้องมีคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีเป็นไปด้วยความสร้างสรรค์ เห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน มีความฉลาดทางอารมณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. วีดิทัศน์เรื่อง Digital Empathy

4. หลักฐานการเรียนรู้

2. ใบกิจกรรมที่ 9 Digital Empathy

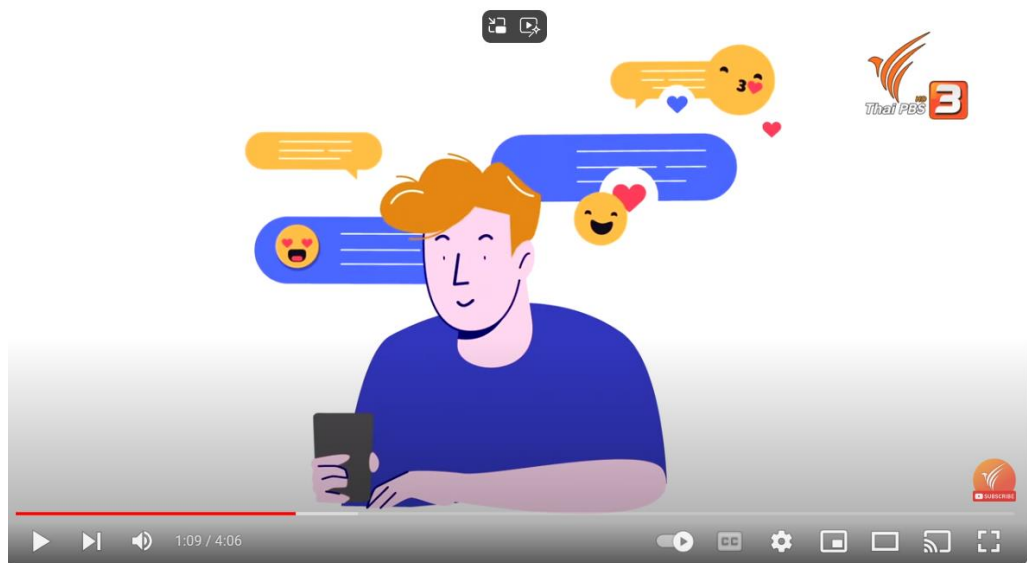
5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

1.1 ผู้วิจัยกล่าวทักทาย

1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาวิดีโอทัศน์เรื่อง Digital Empathy

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=lluWpdboVHk>



1.3 นักเรียนดูวิดีโอทัศน์แล้วให้นักเรียนสรุปความรู้ที่ลงในใบกิจกรรมที่ 9 Digital Empathy

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

2.1 นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมที่ 9 Digital Empathy โดยให้นักเรียนอภิปรายเรื่องการกระทำที่ดีและการทำที่ไม่ดีในโลกออนไลน์

2.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายการกระทำที่พึงกระทำในโลกออนไลน์และการกระทำที่ไม่ควรปฏิบัติในโลกออนไลน์และการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2.3 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กัน เพื่อสืบค้นข่าวใด ๆ ก็ได้มากลุ่มละ 1 ข่าวสรุปลงในกระดาษที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ แล้วให้แต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็น เสมือนการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์

2.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มสาระแนวน้อมหรือภาพรวมในการแสดงความคิดเห็น แล้วออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

3.1 ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันสรุปการแสดงออกหรือการแสดงความคิดเห็นทางโลกออนไลน์ที่เหมาะสม มารยาทในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในใบกิจกรรมที่ 9 Digital Empathy

3.2 ผู้วิจัยสุ่มนักเรียนออกมานำเสนอ

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำใบกิจกรรมที่ 9 เรื่อง Digital Empathy ได้อย่างถูกต้อง



ใบกิจกรรมที่ 9 digital empathy



สรุปสาระสำคัญที่ได้จากการ
ศึกษาวิดีโอ

การกระทำที่ดี

การกระทำที่ไม่ดี



แผนการจัดกิจกรรมที่ 10
ชื่อกิจกรรม ปัจฉินิเทศ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

เวลา 50 นาที

1. สาระสำคัญ

1. การวัดและประเมินผลความฉลาดทางดิจิทัลหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม
2. เข้าใจและบอกความสำคัญของการนำทักษะความฉลาดทางดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

1. กระดาษ A4

4. หลักฐานการเรียนรู้

1. Mind Mapping สรุปความฉลาดทางดิจิทัล

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

- 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน
- 1.2 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุป อภิปรายร่วมกันถึงประสบการณ์การเรียนรู้จากกิจกรรม

ทั้ง 8 กิจกรรมที่ผ่านมา

ขั้นที่ 2 สะท้อนกลับการเรียนรู้

- 2.1 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มละเท่า ๆ กันแล้วให้นักเรียนสรุปเป็นแผนผังความคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ลงในกระดาษที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้
- 2.2 นักเรียนออกมานำเสนอที่ละกลุ่มแล้วให้สมาชิกภายในห้องอภิปรายเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 สรุปสาระสู่ชีวิต

- 3.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการรับมือ การป้องกัน และการปฏิบัติตนในโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 4 คิดและนำไปปฏิบัติ

- 4.1 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรมทั้ง 8 กิจกรรม
- 4.2 กล่าวปิดการจัดกิจกรรม

4.3 นักเรียนทำแบบวัดความฉลาดฉลาดทางดิจิทัลหลังการปฏิบัติกิจกรรม

6. การวัดและประเมินผล

นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรม แสดงความคิดเห็นและทำแบบทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรม





ภาคผนวก ค

การวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

ข้อ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการ คัดเลือก
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
4	+1	+1	-1	0.33	ควรปรับปรุง
5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
10	+1	0	0	0.33	ควรปรับปรุง
11	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
14	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
18	+1	0	0	0.33	ควรปรับปรุง
19	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
20	+1	0	0	0.33	ควรปรับปรุง
21	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
23	0	+1	0	0.33	ควรปรับปรุง
24	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
25	+1	-1	+1	0.33	ควรปรับปรุง
26	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ข้อ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการ คัดเลือก
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
28	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
29	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
31	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
35	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
40	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
41	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
48	-1	-1	0	-0.66	ควรปรับปรุง
49	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
51	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
53	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
54	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ข้อ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ผลการ คัดเลือก
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
56	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
57	-1	+1	+1	0.66	ใช้ได้
58	0	+1	0	0.33	ควรปรับปรุง
59	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
60	+1	+1	-1	0.33	ควรปรับปรุง
61	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
62	-1	-1	+1	-0.33	ควรปรับปรุง
63	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
64	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
65	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
66	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
67	+1	0	+1	0.66	ใช้ได้
68	-1	+1	+1	0.33	ควรปรับปรุง
69	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
70	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
71	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
72	0	+1	+1	0.66	ใช้ได้
73	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
74	+1	+1	0	0.66	ใช้ได้
75	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
76	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
77	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
78	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
79	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
80	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ผลการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนว
ตารางการวิเคราะห์คุณภาพของชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล

ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนา ความฉลาดทางดิจิทัล	ผลการพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรม			ค่าเฉลี่ย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศ กิจกรรม	4.61	4.31	4.70	4.54
กิจกรรมที่ 2 อัตลักษณ์บนโลก ออนไลน์ (Digital Citizen Identity)	4.53	4.44	4.75	4.58
กิจกรรมที่ 3 ใส่ใจคิดมี วิจารณ์ญาณ (Critical Thinking)	4.66	4.54	4.50	4.57
กิจกรรมที่ 4 รักษาการณ์โลก ออนไลน์ (Cybersecurity Management)	4.47	4.82	4.52	4.61
กิจกรรมที่ 5 อย่าให้ใครรู้ (Privacy Management)	4.53	4.92	4.26	4.57
กิจกรรมที่ 6 รู้เวลา (Screen Time Management)	4.40	4.96	4.77	4.71
กิจกรรมที่ 7 รอยเท้าบนโลก ออนไลน์ (Digital Footprints)	4.13	4.87	4.38	4.46
กิจกรรมที่ 8 ไม่กลั่นแกล้งกัน ดีกว่า(Cyberbullying Management)	4.48	4.68	4.40	4.52
กิจกรรมที่ 9 รักษาคุณธรรมนำ ออนไลน์ (Digital Empathy)	4.31	4.80	4.42	4.51
กิจกรรมที่ 10 ปัจฉินิเทศ	4.96	4.80	4.64	4.80
ค่าเฉลี่ยทั้งชุดกิจกรรม				4.59



ภาคผนวก ง

ค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่ม
ทดลองรายองค์ประกอบ

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว
เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลรายองค์ประกอบ

องค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล	ก่อนการใช้ชุดกิจกรรม		หลังการใช้ชุดกิจกรรม		ผลต่างก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม
	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)	
การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)	3.22	1.07	3.37	1.70	0.15
การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking)	3.40	0.98	4.14	0.98	0.74
การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)	3.22	0.84	4.14	0.99	0.92
การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management)	3.41	1.09	3.51	1.61	0.10
การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management)	2.86	0.99	4.50	0.63	1.64
การบริหารจัดการข้อมูลที่ทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)	2.81	0.89	4.53	0.59	1.72
การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)	3.07	1.06	3.95	1.23	0.88
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy)	3.52	1.00	3.89	1.16	0.37
ความฉลาดทางดิจิทัลรวม	3.17	1.02	4.00	1.23	0.83



ภาคผนวก จ

ภาพประกอบของนักเรียนกลุ่มทดลอง

องค์ประกอบที่ 1 การแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ (Digital Citizen Identity)



องค์ประกอบที่ 2 การคิดอย่างมีวิจารณญาณบนโลกออนไลน์ (Critical Thinking)



องค์ประกอบที่ 3 การรักษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)



องค์ประกอบที่ 4 การรักษาข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์ (Privacy Management)



องค์ประกอบที่ 5 การจัดสรรเวลาในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Screen Time Management)



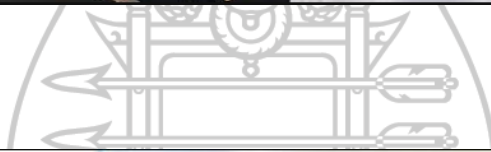
องค์ประกอบที่ 6 การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)



องค์ประกอบที่ 7 ไม่กลั่นแกล้งกันดีกว่า (Cyberbullying Management)



องค์ประกอบที่ 8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy)



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อสกุล	นายศิทธา สังข์แก้ว
วัน เดือน ปี เกิด	23 สิงหาคม 2528
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	31/12 ม.10 ต.เกาะหลัก อ.เมืองประจวบฯ จ.ประจวบคีรีขันธ์ 77000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2545 มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พ.ศ.2548 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร พ.ศ.2552 กศ.บ. (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประวัติการทำงาน	ครูโรงเรียนประจวบวิทยาลัย จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

