

การศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient)
ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการวิจัย

ของ

นายจรรณ	ไชยวุฒิ	รหัสนิสิต 62101010238
นายธนวินท์	พึงขจรบุญ	รหัสนิสิต 62101010245
นายวรัญญู	ชลธิ์บัน	รหัสนิสิต 62101010251
นายสิทธิโชค	สายบุญสา	รหัสนิสิต 62101010255
นายอภิมุข	อารีเจริญ	รหัสนิสิต 62101010257
นายธรรมชาติ	อริยผลธรรม	รหัสนิสิต 62101010663
นายปพนธีร์	อโนศรี	รหัสนิสิต 62101010669
นายพิณัญญ	เกียรตินิพุล	รหัสนิสิต 62101010672

นิสิตชั้นปีที่ 3

คณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ในรายวิชา สศ 301 การวิจัยพื้นฐาน

ปีการศึกษา 2564

**การศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของ
นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์**

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการวิจัย

ของ

นายจรรณ	ไชยวุฒิ	รหัสนิสิต 62101010238
นายธนวินท์	พงษ์จรบุญ	รหัสนิสิต 62101010245
นายวรรณัญญ	ชลธิ์ปิ่น	รหัสนิสิต 62101010251
นายสิทธิโชค	สายบุญสา	รหัสนิสิต 62101010255
นายอภิมุข	อารีเจริญ	รหัสนิสิต 62101010257
นายธรรมชาติ	อริยผลธรรม	รหัสนิสิต 62101010663
นายปพนธีร์	อโนศรี	รหัสนิสิต 62101010669
นายพิณัญญ	เกียรตินิพุล	รหัสนิสิต 62101010672

นิสิตชั้นปีที่ 3

คณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ในรายวิชา สศ 301 การวิจัยพื้นฐาน

ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของนิสิต โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างการวิจัยคือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 โดยการส่งแบบวัดพฤติกรรมแก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างผ่านทาง google form ได้มีการตอบกลับแบบสอบถามคืนมาเป็นจำนวน 100 ฉบับ แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยในการวิเคราะห์การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 100 คน 1) นิสิตมีการใช้สมาร์ทโฟนในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลมากเป็นลำดับแรก รองลงมาคือคอมพิวเตอร์ และ แท็บเล็ต ตามลำดับ 2) สื่อที่เข้าถึงส่วนมากเป็น Instagram รองลงมาคือ Line และ Twitter ตามลำดับ 3) ส่วนของจุดประสงค์การใช้งานสื่อดิจิทัล ใช้เพื่อความบันเทิงเป็นอันดับแรก รองลงมาคือเพื่อติดตามข้อมูลข่าวสาร เพื่อการศึกษา เพื่อแสดงจุดยืนของตนเองในเรื่องต่างๆ และเพื่อการทำธุรกิจ ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อตามเกณฑ์การประเมินทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน พบว่า ระดับของทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของนิสิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อยู่ในระดับมาก และยังไม่มีความไม่เข้าใจในทักษะด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen)

คณะผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่กรุณาได้ให้คำแนะนำปรึกษางานวิจัยตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆตลอดการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยตระหนักถึงความทุ่มเทของอาจารย์ และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์พิเศษ ดร.สรียา โชติธรรม อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน ที่ได้กรุณามาเป็นอาจารย์พิเศษบรรยายให้ความรู้เรื่องของคำสั่งที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลExcel วิธีแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล และเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ซึ่งเป็นความรู้ที่ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยมีความคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยที่ได้ทำการค้นคว้านี้จะสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่นได้จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคณาจารย์ ที่ได้ให้คำปรึกษาตลอดจนทำให้ผลงานนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ขอมอบความกตัญญูกตเวทีแด่ บิดา มารดา ที่ได้ให้โอกาสในการศึกษา รวมถึงขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้อง และผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องต่างๆที่อาจจะเกิดขึ้นนั้นผู้วิจัยขอรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวเพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาพัฒนางานวิจัยต่อไป

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูปภาพ	ช
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของปัญหา.....	2
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	2
ความสำคัญของงานวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
1. ความฉลาดทางดิจิทัล DQ	7
1.1) ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ)	7
1.2) ความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ).....	7
2. องค์ประกอบและทักษะของความฉลาดทางดิจิทัล.....	8
2.1) องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล	8
2.2) ความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน.....	9

3. หน้าที่ของพลเมืองในยุคดิจิทัล	11
4. การรับรู้ DQ ของพลเมืองไทย.....	13
5. แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสังคมไทยในอนาคต.....	14
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	16
1.การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	16
2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย	16
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	16
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	17
บทที่ 4 ผลวิเคราะห์ข้อมูล.....	18
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	18
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	18
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	18
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	18
ส่วนที่ 2 วัดความฉลาดทางดิจิทัล	20
ส่วนที่ 3 การจัดลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)	29
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	31
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	31
วิธีดำเนินการวิจัย	31
สรุปผลการวิจัย	32
อภิปรายผลการวิจัย.....	34
ข้อเสนอแนะ.....	34
บรรณานุกรม	37

บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก	40
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	41
ภาคผนวก ข แบบสอบถามพฤติกรรมความรู้สารสนเทศ	43
ภาคผนวก ค รูปภาพประกอบการทำงาน.....	52

สารบัญรูปภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
ภาพประกอบ 2 การทำงานในส่วนเนื้อหาผ่าน Google docs	53
ภาพประกอบ 3 การทำงานในส่วนเนื้อหาผ่าน Google docs (2).....	53
ภาพประกอบ 4 การทำงานร่วมกันโดยใช้โปรแกรม Discord ในการสื่อสาร	54
ภาพประกอบ 5 การทำงานร่วมกันโดยใช้โปรแกรม Discord ในการสื่อสาร (2).....	54
ภาพประกอบ 6 การทำงานร่วมกันในการออกแบบ Poster ใน Canva.....	55

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	19
ตารางที่ 2 ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient).....	26
ตารางที่ 3 การจัดลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ).....	30

บทที่ 1 บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากภายในสังคมของเราจะเห็นได้ว่ามีเทคโนโลยีใหม่ๆเกิดขึ้นอยู่เสมอ ผู้คนหยิบยกรูปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆมาใช้ในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นเรื่องปกติ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าเราได้เข้าสู่ยุคของ "สังคมดิจิทัล" การติดต่อสื่อสารเชื่อมต่อกันไม่มีที่สิ้นสุดไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน รวมถึงการเรียนรู้ก็สามารถเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพทางโลกอินเทอร์เน็ต ข่าวสารสื่อต่างๆสามารถเข้าถึงคนได้ไวกว่ายุคสมัยก่อน จะสังเกตเห็นได้จากการที่เห็นบุคคลแลกเปลี่ยนข้อมูล รับส่งข้อมูล แสดงความคิดเห็นโดยปราศจากอุปสรรคปัญหาในเรื่องของระยะทาง เวลา และสถานที่ ด้วยการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้นอยู่เสมอจึงทำให้การรับรู้ข่าวสารเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างมากในชีวิตประจำวัน เพราะส่วนบุคคลต้องปรับตัวให้ทันต่อโลกที่มีการแข่งขัน จึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถในการที่จะรับรู้ ประเมิน พิจารณา ไตร่ตรอง และตัดสินใจสภาพการณ์ปัญหาที่กำลังเผชิญได้ถูกต้อง

ถึงแม้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีจะเป็นเรื่องที่ดีก็ยังตามมาด้วยข้อเสีย และความอันตรายหลายรูปแบบ ทั้งการโจรกรรมข้อมูลจากมิดเวียออนไลน์ การถูกคุกคามและการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ อาจเป็นไปได้จากหลายเหตุผลเช่นความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ของคนไทย โดยผลจากการสำรวจของWe are Social เอเจนซีผู้ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลก พบว่าอัตราผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วโดยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวน 69.71 ล้านคน และเข้าถึงช่องทางอินเทอร์เน็ตโดยสมาร์ตโฟนถึง 93.9 ล้านเครื่อง คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 134% ของจำนวนประชากรภายในประเทศ มีการใช้งานโซเชียลมีเดียถึง 52ล้านคน โดยแยกเป็นแพลตฟอร์มต่างๆ และเข้าถึงด้วยสมาร์ตโฟนถึง 99% ซึ่งการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และการใช้แพลตฟอร์มที่ง่ายขึ้นอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาต่างๆทางออนไลน์ในสังคม พลเมืองยุคใหม่ในยุคของสังคมดิจิทัล จึงมีความจำเป็นที่จะต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือDQ

ทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือ DQ ตามความหมายที่ Yuhyun Park (Yuhyun Park, 2017) ได้ให้ความหมายของ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือ DQ คือ ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สถิติปัญญา อารมณ์ และสังคม ที่จะทำให้คนในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ โดยทักษะของDQมีทั้งหมด 8 ด้าน 1.ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen) 2. ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) 3. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) 4. ด้านความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) 5. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) 6.ด้านการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) 7.ด้านการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) 8.ด้านสิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) ซึ่งทักษะต่างๆจะเป็นทักษะที่บุคคล

ยุคใหม่จะต้องมีเพื่อเอาตัวรอดจากความอันตรายทางไซเบอร์ และเป็นการป้องกันการละเมิดกฎหมายต่างๆ DQจึงเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมากสำหรับการใช้ชีวิตในยุคของสังคมดิจิทัล

จากความสำคัญและความจำเป็นของการมีทักษะDQที่ศึกษามาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าในยุคปัจจุบันจำเป็นที่จะต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือDQ เพื่อที่จะทำให้สามารถเอาตัวรอดได้ในยุคของสังคมดิจิทัล ผู้วิจัยซึ่งเป็นนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาทักษะและความรู้ ความเข้าใจเรื่องทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)หรือDQ ของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกเป็น เพศ, ระดับปีการศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อนิสิตคณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้อื่นที่กำลังตัดสินใจที่จะศึกษาต่อในคณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการรับรู้ว่าคุณวิชาสารสนเทศที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับสารสนเทศผสมผสานกับเทคโนโลยี มีทักษะ ความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)หรือDQอยู่ในเกณฑ์ใด และเพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient)หรือDQต่อไป

ความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล เข้ามามีบทบาทในการเพิ่มความ สะดวกสบายของเรา แต่ก็แฝงด้วยอันตรายในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ในด้านการเสฟสื่อ เทคโนโลยีที่มากจนเกินไปจนเสียสุขภาพ หรือ อันตรายจากการถูกคุกคามและกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ อันตรายจากการโจรกรรมข้อมูลจากมิถิฉาซีพออนไลน์ พลเมืองยุคใหม่จึงต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจ เรื่อง Digital Intelligence Quotient ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง Digital Intelligent ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความเข้าใจเรื่อง Digital Intelligent Quotient ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ความสำคัญของงานวิจัย

1. ได้รับรู้ถึงความฉลาดทางดิจิทัลของ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัล

ขอบเขตการวิจัย

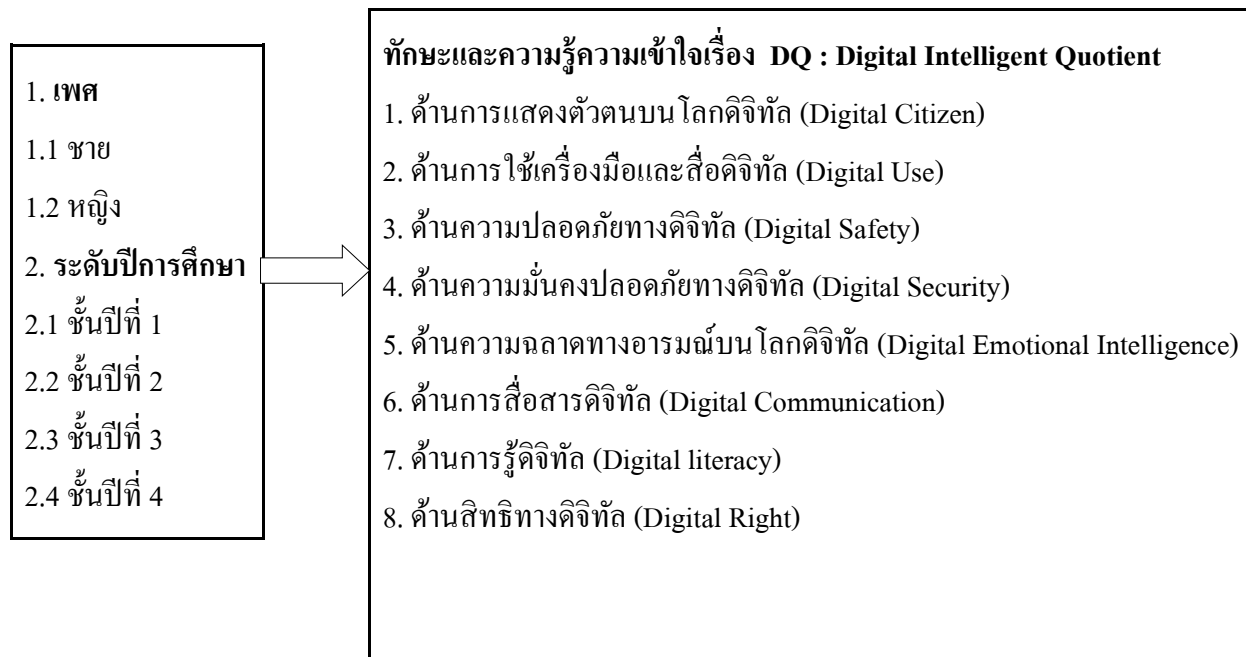
นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 100 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น : นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศ จำแนกเป็น เพศ, ระดับปีการศึกษา

ตัวแปรตาม : ทักษะและความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะความฉลาดทางดิจิทัล DQ: Digital Intelligence Quotient

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์และ สังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุค ดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดตามแนวคิดของสถาบันดีคิว ประเทศสิงคโปร์ (DQ institute) โดยวัดได้จากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นซึ่งเป็นแบบวัดมาตรา ส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ โดยพิจารณาจากความรู้ ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกดังนี้

การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) หมายถึง ความสามารถในการ สร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียง บนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของ บุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตน บนโลกออนไลน์ทั้งใน ระยะสั้น และในระยะยาว ตั้งชื่อโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ตั้งรูปโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ระวังตัวในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ พฤติกรรมการแสดงออกในทางที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริง และโลกเสมือน

การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) หมายถึง ความสามารถในการใช้งาน การควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด บริหารเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ ใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ ดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) หมายถึง ความสามารถในการจัดการ ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เนื้อหา ที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อ ลามกอนาจาร รวมถึงการหลีกเสี่ยง จากัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลก ออนไลน์ เช่น จัดการ กับ ความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ ไม่ดูสื่อลามกอนาจารไม่ดูสื่อที่มีความรุนแรง ระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อ สังคมออนไลน์

ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับ ภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ การแฮค (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เพื่อ ทาความเข้าใจ เลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้ เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูลความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคง ปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทารายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกัน การละเมิดข้อมูล มาตรฐาน ที่เกี่ยวข้องและวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ รู้ถึงภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัวได้ ป้องกันข้อมูลลับจากการทำธุรกรรมทางการเงินบน

อินเทอร์เน็ต ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่น ตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายาก ไม่ใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่าน เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำทุก ๆ 3 –4 เดือน

ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ การเอาใจใส่ การเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจ การช่วยเหลือและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์ เช่น เข้าสังคมออนไลน์ได้ เอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีน้ำใจต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ไม่ใช้อารมณ์ในโลกออนไลน์

การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล ทำงานร่วมกับผู้อื่น บนโลกออนไลน์ สื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ตระหนักว่าการกระทำใด ๆ บนโลกออนไลน์สามารถสืบค้นและติดตามได้

การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการค้นหา (Find) การประเมินผล (Evaluate) การใช้ประโยชน์ (Utilize) การแบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ สามารถค้นหา ข้อมูลได้ แยกแยะ ข้อมูลที่ถูกและผิดได้

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและรักษา สิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง รักษาสิทธิเสรีภาพของตนเอง รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของข้อมูล รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา มีเสรีภาพในการพูด ป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง อ้างอิงเจ้าของผลงานเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความฉลาดทางดิจิทัล DQ
 - 1.1) ความหมายและความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ)
 - 1.2) ความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ)
2. องค์ประกอบและทักษะของความฉลาดทางดิจิทัล
 - 2.1) องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล
 - 2.2) ความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน
3. หน้าที่ของพลเมืองในยุคดิจิทัล
4. การรับรู้ DQ ของพลเมืองไทย
5. แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสังคมไทยในอนาคต

1. ความฉลาดทางดิจิทัล DQ

1.1) ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ)

Yuhyun Park (Yuhyun Park, 2017) ได้ให้ความหมายของ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือ DQ คือ ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สถิติปัญญา อารมณ์ และสังคม ที่จะทำให้นักในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

The Project DQ (DQ Institute, 2017) ได้ให้ความหมายของ ความฉลาดทางดิจิทัล คือ ภาพรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์และองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อชีวิตดิจิทัล (Digital Life) การมีความรู้ทักษะ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับอารมณ์และการปรับตัวพฤติกรรมของผู้คน เพื่อรับมือกับความท้าทายและความต้องการของยุคดิจิทัล

สรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ สถิติปัญญา อารมณ์ และสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

1.2) ความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล(DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) จึงถือเป็นสมรรถนะสำคัญประการหนึ่ง ที่สังคมมีความมุ่งหวังต่อการพัฒนาพลเมืองเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล และหมายรวมถึง กลุ่มความสามารถทางสังคมอารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะ

สมาชิกของโลกออนไลน์ และเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญมากในการติดต่อกับโลกดิจิทัล (Digital world) ความเร็ว (Fast) ออนไลน์และสถานการณ์จริง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าถึงสังคมในโลกออนไลน์ (สรานนท์ อินทนนท์, 2561 และวิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2562)

2. องค์ประกอบและทักษะของความฉลาดทางดิจิทัล

2.1) องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล

DQInstitute.org (DQ Institute, 2017) ได้กล่าวว่า ผลรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์และองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อชีวิตยุคดิจิทัล มีความรู้ความสามารถทักษะและความสามารถในการปรับตัวอารมณ์และปรับพฤติกรรมของผู้คนเพื่อรับมือกับความท้าทายและความต้องการของยุคดิจิทัล ซึ่งมีองค์ประกอบทั้งหมด 8 อย่าง ได้แก่

1. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) คือ ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ออนไลน์และชื่อเสียงของตนเองได้ตระหนักถึงอัตลักษณ์ทางดิจิทัลของตนเองและสามารถจัดการผลกระทบในระยะสั้นและระยะยาวของการมีส่วนร่วมแบบออนไลน์

2. การใช้งานดิจิทัล (Digital Use) ความสามารถใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อสารด้วยความชำนาญและการควบคุมและการมีชีวิตที่สมดุลทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์

3. ความปลอดภัยบนโลกดิจิทัล (Digital Safety) คือ ความสามารถในการตรวจสอบ ความเสี่ยงทางออนไลน์ (เช่นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การกรูมมิ่ง) และเนื้อหาที่มีปัญหา (เช่นความรุนแรงและสื่อลามก) และรู้วิธีหลีกเลี่ยงและจำกัดความเสี่ยง

4. การรักษาความปลอดภัยบนโลกดิจิทัล (Digital Security) คือ ความสามารถ ตรวจสอบภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ (เช่น การแฮก หลอกหลวง มัลแวร์) และทำความเข้าใจและใช้ เครื่องมือและวิธีปฏิบัติด้านความปลอดภัยในการป้องกันข้อมูลได้

5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) คือ ความสามารถในการเอาใจใส่และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นเมื่อใช้สื่อดิจิทัล

6. การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) คือ สามารถหาประเมินผลใช้ประโยชน์แบ่งปันและสร้างเนื้อหาดิจิทัลรวมทั้งมีความสามารถขั้นพื้นฐานในการเขียนโค้ดได้

7. การสื่อสารบนโลกดิจิทัล (Digital Communication) คือ ความสามารถสื่อสารและทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้โดยใช้สื่อดิจิทัลและมีส่วนร่วมในการอภิปรายอย่าง สร้างสรรค์

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) คือ ความเข้าใจและเคารพสิทธิส่วนบุคคลและตามกฎหมาย เช่น สิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูดและการคุ้มครองจากคำพูดแสดงความเกลียดชังได้

Yuhyun Park (Yuhyun Park, 2017) ได้เสนอองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้านดังนี้

1. อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล (Digital identity) กล่าวคือ คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในยุคดิจิทัล จะต้องมีความทักษะในการสร้าง บริหารอัตลักษณ์และชื่อเสียงในโลกออนไลน์ของตนเองให้เป็น ซึ่งนั้นรวม ไปถึง การจัดการกับตัวตนในโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้น และระยะยาวด้วย

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital use) คือ ทักษะในการใช้เครื่องมือและสื่อใน ยุคดิจิทัล เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยสามารถสร้างสมดุลให้กับชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ได้อย่างดี มีใช้ดังเช่นที่เห็นปัจจุบันคือ หลายคนถูกเทคโนโลยีใช้ มีใช้ใช้เทคโนโลยี

3. การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Digital safety) หมายถึงทักษะในการบริหาร จัดการ ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ได้อย่างตลอดรอดฝั่ง รวมไปถึงการก่ียวพาราสิ การเหยียดผิว-เหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่ลุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง ไปเปลือย ลามกหยาบคายด้วย

4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital security) ซึ่งหมายความว่า การมีความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่ เช่น การแอบบัญชี ผู้ใช้อีเมล เฟซบุ๊ก เครื่องมือสื่อสารติดไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ ถูกขโมยรหัสผ่าน แอบบัญชีธนาคาร ฯลฯ และครอบคลุมไปถึงการป้องกัน การหลีกเสี่ยง และจัดการอย่างถูกวิธีเมื่อเจอภัยคุกคามหรือถูก ละเมิด ความปลอดภัยด้วย

5. การแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด (Digital emotional intelligence) กล่าวอีก หนึ่งก็คือทักษะในการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ เช่น การแสดงความเห็นอก เห็นใจ เสียใจ เห็น ด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน ฯลฯ เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารในโลกดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการ สื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

7. การบริหารจัดการสิทธิดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึงความเข้าใจในสิทธิ เฉพาะตัว และสิทธิทางกฎหมาย รวมไปถึงสิทธิความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการ แสดง ความคิดเห็น และหลีกเลี่ยงถ้อยคำแห่งความเกลียดชังของทั้งตัวเองและผู้อื่น

8. การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ทักษะนี้ดูเหมือนจะครอบคลุมทักษะอื่นๆ 7 ข้อ ที่ กล่าวมา ข้างต้น แต่ Yuhyun Park ระบุว่า หมายความว่า หมายถึง ความสามารถในการค้นหา ประเมิน ใช้ประโยชน์ แบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา รวมไปถึงความสามารถในการคิดอย่างเป็น ระบบ หรือ คิดเชิงประมวลผล (computational thinking)

2.2) ความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน

ปณิตา วรรณพิรุณ และ นำโชค วัฒนานัน (ปณิตา วรรณพิรุณ และ นำโชค วัฒนานัน, 2560) กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน ดังนี้

1. การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) คือ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียง บนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตน บนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบคือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ความเป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Co-Creator) และความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneur)

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) คือ การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการใช้งาน การควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล (Screen Time) สุขภาพบนโลกดิจิทัล (Digital Health) และการมีส่วนร่วมในชุมชนดิจิทัล (Community Participation)

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) คือ ความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง บนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหา ที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลีกเสี่ยง จำกัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลก ออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน (Behavioral Risks) ความเสี่ยงจากเนื้อหา (Content Risks) และความเสี่ยงจากการติดต่อกับคน (Contact Risks)

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) คือ ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ เช่น การแฮก (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เพื่อทำความเข้าใจ เลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้ เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสม สำหรับการปกป้องข้อมูลความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกัน การละเมิดข้อมูล มาตรฐานที่เกี่ยวข้องและวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ ความมั่นคงทางดิจิทัล แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การป้องกันรหัสผ่าน (Password Protection) ความมั่นคงปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Security) และ ความมั่นคงปลอดภัยทางโทรศัพท์มือถือ (Mobile Security)

5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) คือ ความสามารถในการเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ ได้แก่ การเอาใจใส่ การเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจ การช่วยเหลือและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (Empathy) ความตระหนักและการควบคุมอารมณ์ (Emotional Awareness and Regulation) และ ความตระหนักด้านอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Awareness)

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) คือ ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ รอยเท้าหรือร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) การติดต่อสื่อสารออนไลน์ (Online Communication) และความร่วมมือออนไลน์ (Online Collaboration)

7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา (Find) การประเมินผล (Evaluate) การใช้ประโยชน์ (utilize) การแบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) และการเชิงประมวลผล (Computational Thinking)

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) คือ ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวในเส้นทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ เสรีภาพในการพูด (Freedom of Speech) สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) และความเป็นส่วนตัว (Privacy)

3. หน้าที่ของพลเมืองในยุคดิจิทัล

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ให้นิยาม “พลเมือง” หมายถึง คนที่มีสิทธิและหน้าที่ในฐานะประชาชน ของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรือประชาชนที่อยู่ภายใต้การปกครองเดียวกันและมักมีวัฒนธรรมเดียวกัน ส่วนในความเข้าใจของคนทั่วไป พลเมืองคือบุคคลที่เกิดในประเทศนั้น ๆ หรือได้รับสัญชาติและมีความจงรักภักดีต่อรัฐ รวมทั้งหมายถึงกลุ่มคนที่มีสิทธิและความรับผิดชอบร่วมกันในฐานะสมาชิกของสังคม อย่างไรก็ตาม ทุกวันนี้เราดำรงชีวิต ทำงาน และเรียนรู้อยู่ในสังคมที่เชื่อมต่อกันในระดับโลก อีกทั้งเรายังทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ จนโลกเสมือนและโลกจริงแทบจะหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกัน การนิยามความเป็นพลเมือง โดยยึดติดกับ “ประเทศใดประเทศหนึ่ง” และไม่สนใจข้อเท็จจริงที่ว่าชีวิตของเราส่วนหนึ่งได้เข้าไปอยู่ในโลกดิจิทัล อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในโลกสมัยใหม่อีกต่อไป (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562: ออนไลน์) การเริ่มเข้าสู่ยุคความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) จึงเป็นหลักการสำคัญในการใช้ชีวิตในสังคมโลกและสังคมออนไลน์ที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปจากการเปลี่ยนผ่านของเทคโนโลยี ดังที่ บาร์โลว์ (Barlow, 2010) ได้กล่าวว่า พัฒนาการของอินเทอร์เน็ต และความแพร่หลายของการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์กำลังอยู่ในห้วงเวลาแห่งเทคโนโลยีที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่สุด ความเป็นพลเมืองทุกวันนี้ยังรวมถึง การทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับโลกไปพร้อม ๆ กัน รวมถึงการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรมและปลอดภัยให้เกิดเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคศตวรรษที่ 21 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2562: ออนไลน์)

ในขณะที่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัล เป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม หน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล จึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม (สรานนท์ อินทนนท์, 2561 และสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2562)

หน้าที่ของพลเมืองดิจิทัล จึงควรมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีประสิทธิภาพ เคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น ตลอดจนการใช้เทคโนโลยี เพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีและถูกต้อง พร้อมทั้งต้องมีความรับผิดชอบต่อผลกระทบของตนบนโลกออนไลน์โดยต้องยึดมั่นสติจากการกระทำที่เหมาะสมในการสื่อสารสังคมดิจิทัลทุกประเภท (ชุมชนของ "นักเรียนการตลาดตลอดชีวิต", 2559: ออนไลน์) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ยังเป็นการเปิดโอกาสและหยิบยื่นความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับเด็กและเยาวชน ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่ขณะเดียวกัน ก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ ๆ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หน้าที่พลเมืองดิจิทัล จึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะ และความรู้ที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ และควรเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์เป็นสำคัญ โดยอาจสามารถสรุปเป็นแนวทางในการทำหน้าที่พลเมืองดิจิทัล พอสังเขปได้ดังนี้

1.) พลเมืองไทยต้องมีความรอบรู้และเข้าใจความเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโลกภายในประเทศ และระหว่างประเทศเพื่อนบ้าน จึงควรต้องมีความสามารถในการสื่อสารได้หลายภาษา ต้องเปิดกว้างเรียนรู้ ข้ามวัฒนธรรม ยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม หลากหลายความคิด ความเชื่อ ชาติพันธุ์ หลากหลายทางเพศ รวมทั้งความต่างใน Generation ที่มีอย่างน้อย 5 รุ่นคือ Gen B, Gen x, Gen Y, Gen Z และ Gen Alpha ดังจะเห็นได้ว่า คนรุ่นใหม่จะแตกต่างจากคนยุคก่อนอย่างมากและมีความคิดเป็นของตัวเองสูง การมีความรู้ ภาษาที่สองหรือที่สามจะเป็นผลดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อประโยชน์ในการรับสารและใช้ข้อมูลข่าวสาร ในโลกไซเบอร์ อันนำไปสู่การรู้จักป้องกันความเสี่ยงและภัยต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจสิทธิ ความรับผิดชอบ ในข้อมูลข่าวสารยุคดิจิทัล รวมถึงการใช้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก

2.) การสร้างการรับรู้ให้เด็กและเยาวชนเปิดรับและเข้าใจในสาขาวิชาและศาสตร์ต่าง ๆ อย่างบูรณาการ เนื่องจากความรู้เรื่องเดียวไม่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาในปัจจุบันได้ซึ่งเป็นเรื่อง

สำคัญสำหรับยุคอนาคต ควรต้องอาศัยมิติด้านการมีส่วนร่วมทางสังคมเป็นเครื่องมือในการเสริมศักยภาพในการเป็นพลเมืองดิจิทัล

3.) การส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการแก้ไขปัญหา รวมทั้ง การพัฒนาทางเลือกด้วยนวัตกรรมใหม่ ๆ เพราะการแก้ปัญหาปัจจุบันด้วยวิธีคิดและวิธีการแบบเดิมไม่สามารถจัดการปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกต่อไป จึงต้องมีวิธีคิดต่อการแก้ไขปัญหาด้วยมุมมองใหม่ รูปแบบวิธีการใหม่ที่ใช้ทรัพยากรน้อยลง ใช้เวลาน้อยลง แต่มีทักษะในการใช้ความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อสร้างความแตกต่างและ การแข่งขันได้ พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง การใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึง และใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้เท่าทัน เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการจัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ เข้าใจข้อมูล และประเมินค่าของสื่อข้อมูลข่าวสาร

4.) การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กและเยาวชนให้มีความเข้มแข็ง เคารพในความเป็นมนุษย์ ของคนในสังคม โดยต้องมีความรับผิดชอบ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงต้องรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบทางข้อมูลออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การป้องกันตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงของสื่อออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง สิ่งเสพติด ภาพลามกอนาจาร เป็นต้น

4. การรับรู้ DQ ของพลเมืองไทย

จากผลการศึกษาของ DQ Institute ที่ได้ทำการวัดระดับความสามารถในการปรับใช้เทคโนโลยีของเด็ก อายุ 8-12 ปีจากทั่วโลกจนถึงประเทศไทย โดยทำการศึกษาเจาะจงไปที่ประเด็นความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ (Online Safety) และทักษะพื้นฐานในการใช้งานเทคโนโลยี (Digital Citizenship) แต่มีสิ่งที่น่าสนใจคือ อันดับ DQ ของประเทศไทยเรากลับรั้งท้าย

การวัดระดับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก (The Child Online Safety Index: COSI) จะวัดระดับโดยมี 6 เสาหลัก เป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้กันทั่วโลก โดยจะมีการให้คะแนนของแต่ละเสาว่าอยู่ในระดับใด ซึ่งประเทศไทยกลับมีคะแนนที่วัดได้ในแต่ละเสาดำกว่าค่าเฉลี่ยของโลก และอยู่ในอันดับท้าย ๆ จากทั้งหมด 30 ประเทศทั่วโลกที่ถูกสำรวจ โดยมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังนี้

Cyber Risks ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ เช่น การโดนคุกคามบนโซเชียลมีเดีย การใช้งานเทคโนโลยีอย่างผิดวิธี โดยประเทศไทยอยู่ลำดับที่ 30

Disciplined Digital Use ระยะเวลาการใช้งานโลกออนไลน์ โดยประเทศไทยอยู่ลำดับที่ 28

Digital Competency ทักษะทางด้านดิจิทัลที่มีเพื่อรับมือกับเรื่องต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ พบว่าประเทศไทยอยู่ลำดับที่ 30

Guidance & Education การให้การศึกษาหรือแนวทางในการใช้งานโลกออนไลน์ โดยประเทศไทยอยู่ลำดับที่ 28

Social Infrastructure การที่หน่วยงานรัฐบาลและองค์กรต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการเข้าถึงโลกออนไลน์ พบว่าประเทศไทยอยู่ลำดับที่ 17

นอกจากนี้ ภาพรวมทั้งหมด พบว่า ประเทศไทยยังมีคะแนนรั้งท้ายในการสร้างทักษะและให้ความสำคัญกับความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งเมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านอย่าง สิงคโปร์ มาเลเซีย และอินโดนีเซีย พบว่า ประเทศเหล่านี้มีค่าคะแนนเฉลี่ยที่สูงกว่าค่ามาตรฐานของโลกกันทั้งสิ้น เป็นเหตุให้เราต้องหันมามองว่า ถึงเวลาแล้วหรือไม่ ที่เราจะต้องให้ความสำคัญกับทักษะการใช้งานบนโลกออนไลน์กันมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเสี่ยงอย่างเด็กและผู้สูงอายุ ส่งเสริมให้พวกเขาเหล่านี้เกิดทักษะและความรู้ด้านดิจิทัลอย่างจริงจัง สู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ที่จะยกอันดับ DQ ของไทยให้ดีขึ้น

5. แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสังคมไทยในอนาคต

นโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Digital Economy) เป็นนโยบายที่สำคัญเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) ได้กำหนดทิศทาง การขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ ที่ยั่งยืนโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ซึ่งคาดหวังว่าประเทศไทยสามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ มีเป้าหมาย 4 ประการ ได้แก่ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียม เตรียมความพร้อมบุคลากรและปฏิรูปการทำงาน การให้บริการ ภาครัฐ เน้นการพัฒนาระยะยาวอย่างยั่งยืน

นอกจากนั้น การขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลนั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในทุก ๆ ด้าน ในอนาคต หากจะดำเนินการให้ประสบความสำเร็จจะอาศัยการส่งเสริมหรือพัฒนาเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งไม่ได้ การพัฒนาไปสู่ความฉลาดทางดิจิทัลของสังคมไทยนั้น จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องได้รับการส่งเสริมจากหลายภาคส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่หนึ่ง คือการมีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล มีขนาดเพียงพอและมีค่าบริการไม่สูงกว่าประเทศอื่น ในภูมิภาค ส่วนที่สอง คือ ภาคประชาชน การยกระดับคุณภาพชีวิต และการเข้าถึงบริการสาธารณะของประชาชนทุกคน ทุกกลุ่ม ทุกท้องถิ่นอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม และส่วนที่สาม คือ ภาคธุรกิจสร้างผู้ประกอบการและ ธุรกิจดิจิทัลและสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจ สร้างความมั่นใจให้กับผู้ใช้และผู้ทำงานในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล และสิ่งสำคัญยิ่ง คือ พัฒนากำลังคน การวิจัย พัฒนา และนวัตกรรมรวมทั้งระบบการศึกษาระดับพื้นฐาน แนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลของกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งกำลังจะเติบโต เป็นกำลังสำคัญของชาติ จึงต้องเสริมสร้างสมรรถนะ 8 ประการ ประกอบด้วย

1) มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการมีตัวตนบนโลกดิจิทัล และสามารถบริหารจัดการตัวตน ทั้งบนโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน แสดงความสามารถในทางสร้างสรรค์ผ่านสื่อดิจิทัลออนไลน์ อันนำไปสู่การประกอบอาชีพและมีงานทำอย่างสุจริตได้

2) สามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์และโซเชียลมีเดียอย่างรับผิดชอบ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ภาษาที่สองและสาม ผ่านโปรแกรมยูทูบหรือช่องทางอื่น ๆ ในการสื่อสารเพื่อเพิ่มทักษะให้สอดคล้องกับโลกในศตวรรษที่ 21

3) มีความสามารถในการรับมือกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชาญฉลาด เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงการป้องกันภัยที่อยู่ในโลกดิจิทัล โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารหรือ ทำความรู้จักกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จัก

4) มีความรู้ความเข้าใจและสามารถดูแลด้านความปลอดภัยของข้อมูลบนโลกไซเบอร์ได้ เช่น การสร้างพาสเวิร์ดที่เจาะได้ยาก หรือการรับมือกับภัยคุกคามบนโลกดิจิทัล เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน มีความรู้และความเข้าใจถึงการใช้งานผ่านระบบเครือข่ายดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

5) มีความเข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เช่น การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเลือกรับเนื้อหาสาระและข้อมูลอย่างคิดใคร่ครวญต่อสื่อดิจิทัลที่พบเห็นในชีวิตประจำวันอย่างถูกต้องเหมาะสม

6) มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลบนโลกดิจิทัล ตั้งแต่ว่าเป็นข้อมูลจริงหรือปลอม มาจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือไหม เป็นประโยชน์หรือเป็นอันตราย เช่น การส่งเสริมให้เด็ก และเยาวชนเข้าใจ คิดวิเคราะห์ ถึงข้อดีและข้อเสียของสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันได้

7) มีความเข้าใจต่อสิ่งที่ตนเองทึ่งเอาไว้บนโลกดิจิทัล ซึ่งบางครั้งอาจถูกผู้อื่นสะกดรอยตามจากสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านั้น จนอาจมีผลกระทบต่องานในโลกแห่งความเป็นจริงได้ เพื่อให้เด็ก ๆ รู้จักบริหารจัดการชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างรับผิดชอบ เช่น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนรู้จักวิธีใช้สื่อดิจิทัลและรักษาระบบ ความปลอดภัยส่วนบุคคลในการทำธุรกรรม

8) มีความสามารถในการแสดงน้ำใจบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม เช่น การส่งเสริมให้เด็ก และเยาวชนมีวิจรรย์ญาณในการแสดงความรู้สึก การมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายสื่อดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน นอกจากนี้ ต้องส่งเสริมให้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงทุนและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสร้างความพร้อมด้านไอซีทีโดยรวมของประเทศ เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่างประเทศ

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2564 รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวน 100 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น : นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำแนกเป็นเพศ, ระดับปีการศึกษา

ตัวแปรตาม : ทักษะและความรู้ความเข้าใจเรื่อง DQ Digital Intelligent

2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยนี้เป็นแบบสอบถามวัดพฤติกรรมทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2564 แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 2 แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 อันดับ คือ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถาม ลักษณะให้เรียงลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ทั้ง 8 ด้าน ด้านใดสำคัญที่สุด 3 ลำดับแรก

การดำเนินการสร้างแบบสอบถาม มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากงานวิจัย หรือบทความวิชาการอื่นๆ
2. ร่างแบบวัดพฤติกรรมแล้วนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข
3. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบร่างวัดพฤติกรรมตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำ
4. นำแบบร่างมาจัดทำเป็น google form เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล
5. นำแบบวัดพฤติกรรมฉบับสมบูรณ์แล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบวัดพฤติกรรมที่สมบูรณ์แล้ว ส่งให้กลุ่มตัวอย่างนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชา

สารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ในการทำแบบวัดพฤติกรรมผ่านทางgoogle formฉบับสมบูรณ์ที่สร้างขึ้น ได้มีการตอบกลับแบบสอบถามคืนมาเป็นจำนวน 100 ฉบับแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ดังนี้

รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับการตอบกลับเป็นจำนวน 100 ฉบับ จากนั้นได้ตรวจสอบความสมบูรณ์แล้วตรวจให้คะแนนแบบสอบถามวัดพฤติกรรมทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล ทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล, ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล, ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล, ด้านความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล, ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล, ด้านการสื่อสารดิจิทัล, ด้านการรู้ดิจิทัล และด้านสิทธิทางดิจิทัล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เกณฑ์ประเมิน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมาย

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา เพื่อบรรยายข้อมูลและสรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

เกณฑ์ในการประเมินผลแบบสอบถามวัดพฤติกรรมทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลแบ่งออกเป็น 8 ด้าน และกำหนดน้ำหนักของค่าคะแนน ดังนี้

มากที่สุดให้ 5 คะแนน

มากให้ 4 คะแนน

ปานกลางให้ 3 คะแนน

น้อย ให้ 2 คะแนน

น้อยที่สุดให้ 1 คะแนน

นำระดับทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลของนิสิตมาแปลความหมายเป็นค่าเฉลี่ยรายข้อและรายด้าน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยความหมาย

4.51 - 5.00 มากที่สุด

3.51 - 4.50 มาก

2.51 - 3.50 ปานกลาง

1.51 - 2.50 น้อย

1.00 - 1.50 น้อยที่สุด

บทที่ 4 ผลวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมาย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายตามลำดับ ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)
3. การจัดลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประวัติส่วนตัว	จำนวน (n)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	47	47
หญิง	52	52
รวม	100	100
ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	23	23
ชั้นปีที่ 2	23	23
ชั้นปีที่ 3	34	34
ชั้นปีที่ 4	20	20
รวม	100	100

ประวัติส่วนตัว	จำนวน (n)	ร้อยละ
อุปกรณ์ที่เข้าถึงสื่อดิจิทัล		
สมาร์ทโฟน(Smartphone)	99	99
คอมพิวเตอร์(PC, Laptop)	96	96
แท็บเล็ต(Tablet) เช่น Ipad , เครื่องอ่านอิเล็กทรอนิกส์(eReader)	64	64
รวม	259	259
สื่อที่เข้าถึง		
Facebook	72	72
Twitter	76	76
Instagram	94	94
Line	89	89
อื่นๆ	3	3
รวม	334	334
จุดประสงค์การใช้งาน		
เพื่อติดตามข่าวสาร	99	99
เพื่อการทำธุรกิจ	26	26
เพื่อการศึกษา	94	94
เพื่อความบันเทิง	99	99
เพื่อแสดงจุดยืนของตนเองในเรื่องต่างๆ	64	64
รวม	382	382

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

มีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100 คน เป็นผู้หญิง 52 คน (ร้อยละ 52) และผู้ชาย 47 คน (ร้อยละ 47) เป็นชั้นปีที่ 3 ทั้งหมด 34 คน (ร้อยละ 34) ปีที่ 2 และปีที่ 1 เท่ากันทั้งหมด 23 คน (ร้อยละ 23) และปีที่ 4 ทั้งหมด 20 คน (ร้อยละ 20) อุปกรณ์ที่เข้าถึงสื่อดิจิทัล ที่นิสิตใช้มากที่สุดก็คือ สมาร์ทโฟน (ร้อยละ 99) และอุปกรณ์ที่น้อยที่สุดคือ แท็บเล็ต (ร้อยละ 64) สื่อที่เข้าถึงส่วนมากจะใช้ Instagram (ร้อยละ 94) รองลงมาคือ Line (ร้อยละ 89) รองลงมาอีกคือ Twitter (ร้อยละ 76) และอื่นๆอีกมากมาย ส่วนของจุดประสงค์การใช้งานสื่อดิจิทัล ส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง และติดตามข้อมูลข่าวสาร (ร้อยละ 99) รองลงมาคือเพื่อการศึกษา (ร้อยละ 94) รองลงมาอีกคือเพื่อแสดงจุดยืนของตนเองในเรื่องต่างๆ (ร้อยละ 64) และน้อยที่สุดเพื่อการทำธุรกิจ (ร้อยละ 26)

ส่วนที่ 2 วัดความฉลาดทางดิจิทัล

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
ด้านที่ 1 การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen)			
1. ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่า โลกโซเชียลเป็นพื้นที่สาธารณะ ดังนั้นการจะโพสต์รูปภาพหรือข้อความจะต้องทำอย่างระมัดระวังและรอบคอบมากที่สุด	4.64	0.52	มากที่สุด
2. ข้าพเจ้าจะใช้ ชื่อจริง ข้อมูลจริง ในการแสดงออกบนโลกดิจิทัล	3.36	1.13	มาก
3. ข้าพเจ้าจะไม่ใช้ "คำหยาบ" บนโลกดิจิทัล	3.54	1.00	มาก
4. ข้าพเจ้าคำนึงและยอมรับถึงผลกระทบที่จะตามมา ในการแสดงออกสิ่งต่างๆบนโลกดิจิทัล	4.52	0.56	มากที่สุด
5. ข้าพเจ้าแสดงอัตลักษณ์ด้านที่ดีในโลกออนไลน์ เพราะตระหนักถึงผลกระทบที่ตามมาหลังจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ในระยะสั้นและระยะยาว	4.31	0.66	มาก
รวมด้านที่ 1	4.07	0.78	มาก
ด้านที่ 2 การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use)			
6. ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในจัดหมวดหมู่ข้อมูลอย่างเป็นระบบทำให้ค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก	4.29	0.63	มาก
7. ข้าพเจ้ามีการจัดสรร (จัดสรร) เวลาบนโลกดิจิทัล (Screen time) ได้อย่างเหมาะสม เช่น การแบ่งช่วงเวลาหนึ่งไปดูข่าวออนไลน์ - อีกช่วงเวลาหนึ่งเล่นเกม – อีกเวลาหนึ่งใช้ทำงานและใช้ในการศึกษาเป็นต้น	3.79	1.01	มาก

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
8. ข้าพเจ้ามั่นใจว่าตนเองกำลังใช้เทคโนโลยี ไม่ใช่เทคโนโลยีกำลังใช้เรา	4.27	0.78	มาก
9. ข้าพเจ้าไม่รู้สึกรีบเร่งหรือกังวลขณะใช้เครื่องมือดิจิทัล	4.06	1.07	มาก
10. ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสร้างเนื้อหาโดยจัดทำเป็นสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น อินโฟกราฟิก PPT คลิป vdo เป็นต้น	4.39	0.62	มาก
11. ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ตรงความต้องการอย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ	4.35	0.63	มาก
12. ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.36	0.56	มาก
13. ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างประโยชน์กับตัวเองได้ เช่น การใช้โทรศัพท์ในการศึกษาในสิ่งที่เราสนใจ	4.51	0.54	มากที่สุด
รวมด้าน 2	4.25	0.73	มาก
ด้านที่ 3 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)			
14. ข้าพเจ้า ไม่เคย ว่าร้าย กลั่นแกล้ง หรือ คุกคามบุคคลในโลกออนไลน์	3.95	0.88	มาก
15. หากข้าพเจ้าถูก กลั่นแกล้ง ว่าร้ายหรือ คุกคาม ในโลกออนไลน์ข้าพเจ้าจะสามารถรับมือได้และไม่ตอบโต้	3.95	0.91	มาก
16. หากมีข้อความ sms หรือ อีเมลส่งมาเป็นข้อความ เช่น โปรดักพเดทบัญชีของท่าน ภายในลิงค์ https://scg.xxxx.xxp ข้าพเจ้าจะนำ	4.64	0.61	มากที่สุด

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
ข้อความที่ได้ไปหาข้อมูลก่อนว่าเป็น ข้อมูลเท็จหรือเป็นสิ่งที่หลอกลวงหรือไม่ ก่อนกดเข้าไป			
17. ข้าพเจ้ามีการคิดอย่างถี่ถ้วนก่อนโพสต์ ข้อความลงในโลกออนไลน์	4.36	0.75	มาก
18. ข้าพเจ้าจะไม่แสดงถึงตำแหน่ง หรือ เช็คอิน ที่อยู่ของข้าพเจ้าลงในโลก ออนไลน์	3.94	0.89	มาก
19. หากข้าพเจ้าได้รับไฟล์จำพวก EXE BAT BIN REG จากคนแปลกหน้า ภายในโลกออนไลน์มาข้าพเจ้าจะไม่กด คลิกเข้าไปและทำการลบไฟล์ทิ้งทันที	4.60	0.70	มากที่สุด
20. หากมีคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์มา ถามถึงข้อมูลส่วนตัว ข้าพเจ้าจะไม่บอก ข้อมูลเหล่านั้นให้บุคคลเหล่านั้น	4.64	0.72	มากที่สุด
21. ข้าพเจ้าไม่ทิ้งข้อมูลส่วนตัว เช่น ข้อมูล เบอร์โทรศัพท์ ชื่อบัญชีรหัสผ่านของ ข้าพเจ้าลงในโลกออนไลน์	4.44	0.76	มาก
รวมด้านที่ 3	4.31	0.78	มาก

ด้านที่ 4 ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล

(Digital Security)

22. ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะและหลีกเลี่ยง เว็บไซต์ที่มีความเสี่ยงในการเข้าถึงข้อมูล ได้	4.32	0.63	มาก
23. ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงแอปพลิเคชันที่มีการ ขออนุญาต(permission) มากเกินความ จำเป็นในการเข้าถึงข้อมูลในเครื่อง เมื่อ มีการติดตั้งโปรแกรมในสมาร์ทโฟนหรือ อุปกรณ์ไอที	4.13	0.65	มาก

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
24. ข้าพเจ้าไม่ใช้งาน Wi-Fi สาธารณะ ระหว่างใช้งานเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันธุรกรรมทางการเงิน	4.19	1.01	มาก
25. ข้าพเจ้าทำการสแกนไวรัสเป็นประจำ	3.32	1.10	มาก
26. ข้าพเจ้ามีการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ เมื่อทราบว่าผู้อื่นรู้ถึงรหัสผ่านของตน	4.49	0.86	มาก
27. ข้าพเจ้ามีการ Logout ทุกครั้งเมื่อใช้งาน อินเทอร์เน็ต,Email หรือSocial Media บนเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ	4.62	0.63	มากที่สุด
28. ข้าพเจ้ามีการใช้งานการยืนยันตัวตนแบบหลายปัจจัย(Multi-Factor Authentication หรือMFA) เช่น ใช้การใส่รหัสผ่านร่วมกับOTP	4.11	0.96	มาก
รวมด้าน 4	4.17	0.84	มาก

ด้านที่ 5 ความฉลาดทางอารมณ์บนโลก

ดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)

29. ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกเห็นอกเห็นใจและแสดงความเห็นใจผู้อื่นเมื่อได้รับข่าวสารที่ผู้อื่นเดือดร้อนหรือลำบาก	4.32	0.63	มาก
30. ข้าพเจ้าไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นด้วยอารมณ์จากข้อมูลหรือเนื้อหาจากฝ่ายใดฝ่ายเดียว	4.42	0.62	มาก
31. ข้าพเจ้าสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และมีการวางตัวที่เหมาะสมกับผู้อื่นในโลกดิจิทัล	4.32	0.69	มาก
32. เมื่อข้าพเจ้าพบเห็นข้อความหรือเนื้อหาที่ไม่ถูกใจ ข้าพเจ้าสามารถยับยั้งชั่งใจ ไม่ให้แสดงความคิดเห็นที่เป็นลบหรือด้วยถ้อยคำที่รุนแรง	4.41	0.73	มาก

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
33. ข้าพเจ้าไม่ใช่คำที่หยาบคายหรือรุนแรงในการโจมตีหรือตอบโต้ผู้อื่นในโลกดิจิทัล	4.25	0.84	มาก
34. ข้าพเจ้าสามารถรับฟังความคิดเห็นในโลกดิจิทัลที่แตกต่างได้ และตอบโต้ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ	4.41	0.62	มาก
รวมด้าน 5	4.36	0.69	มาก
ด้านที่ 6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)			
35. ข้าพเจ้าใช้โซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันในการสื่อสารออนไลน์	4.77	0.45	มากที่สุด
36. ข้าพเจ้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอทางออนไลน์ เช่น google drive, team viewer, chrome remote desktop เป็นต้น	4.47	0.74	มาก
37. ข้าพเจ้าสามารถใช้โปรแกรมในการนำเสนองานให้ผู้รับสารได้เข้าใจสาระสำคัญของการนำเสนอของข้าพเจ้า	4.41	0.59	มาก
38. ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะได้ว่าสื่อสารสนเทศไหนเป็นข้อเท็จจริง หรือข้อคิดเห็น	4.29	0.59	มาก
39. ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมระหว่างเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ เช่น ถ้าเป็นทางการส่งอีเมล ถ้าไม่เป็นการส่งข้อความทางไลน์ เป็นต้น	4.47	0.56	มาก
40. ข้าพเจ้าในฐานะของผู้ส่งสารสามารถแยกแยะได้ว่าสารนั้นที่จะส่งไปมีความเหมาะสมกับผู้รับ	4.45	0.56	มาก
41. ข้าพเจ้าสามารถทำสื่อออนไลน์ให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่าย	4.22	0.63	มาก

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
รวมด้าน 6	4.44	0.59	มาก
ด้านที่ 7 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)			
42. ข้าพเจ้าสามารถโอนถ่ายข้อมูลจาก Deviceหนึ่งไปสู่อีกDeviceหนึ่งได้เช่น การโอนย้ายข้อมูลรูปภาพจากโทรศัพท์ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ เป็นต้น	4.47	0.68	มาก
43. ข้าพเจ้าสามารถค้นหา ประเมิน สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแก้ไขปัญหา	4.18	0.66	มาก
44. ข้าพเจ้ามีความรู้และความเข้าใจ เกี่ยวกับความหมายของมัลแวร์ ไวรัส เวิร์ม โทรจัน และทราบวิธีการกำจัด ซอฟต์แวร์เหล่านั้น	3.46	0.91	มาก
45. ข้าพเจ้าสามารถสร้างสื่อนำเสนอได้ และสามารถเลือกเครื่องมือในการสร้างได้อย่างหลากหลายโดยใช้โปรแกรมที่เหมาะสมตามรูปแบบของงาน	4.24	0.62	มาก
46. ข้าพเจ้ารู้จักวิธีการประเมินและ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลใน อินเทอร์เน็ตจากแหล่งต่างๆ ก่อนนำไปใช้	4.28	0.55	มาก
47. ข้าพเจ้ารู้วิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลและ สามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการของตนเอง	4.36	0.58	มาก
48. ข้าพเจ้ารู้เทคนิคการค้นหาข้อมูลจาก Search engine หรือฐานข้อมูลในการ ค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ตรงกับความ ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.36	0.61	มาก
รวมด้าน 7	4.19	0.66	มาก
ด้านที่ 8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital Right)			

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)	MEAN	SD	แปลผล
49. ข้าพเจ้ามีความรู้ ความเข้าใจ และเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นตามกฎหมาย	4.36	0.64	มาก
50. ข้าพเจ้าจะไม่กระทำการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น	4.73	0.49	มากที่สุด
51. หากข้าพเจ้าต้องการนำเนื้อหาข้อมูลที่มีเจ้าของไปใช้จะขออนุญาตหรือบอกให้เจ้าของข้อมูลทราบก่อน	4.45	0.64	มาก
52. ข้าพเจ้ารู้วิธีการจัดการกับผู้ที่มาละเมิดสิทธิและเสรีภาพของตน	4.12	0.74	มาก
53. เมื่อข้าพเจ้าจะแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะคำนึงถึงความเคารพต่อสิทธิของผู้อื่นก่อน	4.61	0.53	มากที่สุด
54. ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นของตนเองและผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต	4.55	0.54	มากที่สุด
55. ข้าพเจ้าทราบว่าการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลลงบนอินเทอร์เน็ตมีความไม่ปลอดภัย	4.64	0.59	มากที่สุด
56. ข้าพเจ้าสามารถป้องกันตนเองจากการคุกคามความเป็นส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต	4.46	0.64	มาก
รวมด้าน 8	4.49	0.60	มาก
รวม 8 ด้าน	4.29	0.71	มาก

ตารางที่ 2 ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient)

เมื่อพิจารณาจากตาราง 2 แล้วพบว่า ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา โดยรวมแล้วอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.29$)

ทักษะและความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่าอยู่ในระดับ และเมื่อพิจารณาแล้วพบว่า มีทักษะด้านสิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) รองลงมาอันดับ 2 คือด้านการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$) รองลงมาอันดับ 3 คือด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$)และด้านที่น้อยที่สุดคือ ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen) อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน

ด้าน 1 การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 1 ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่า โลกโซเชียลเป็นพื้นที่สาธารณะ ดังนั้นการจะโพสต์รูปภาพหรือข้อความจะต้องทำอย่างระมัดระวัง และรอบคอบมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) รองลงมาคือข้อที่ 3 ข้าพเจ้าจะไม่ใช้ "คำหยาบ" บนโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$) และ ข้อที่ 4 ข้าพเจ้าคำนึงและยอมรับถึงผลกระทบที่จะตามมา ในการแสดงออกสิ่งต่างๆบนโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) ตามลำดับ

ด้านที่ 2 การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 13 ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างประโยชน์กับตัวเองได้ เช่น การใช้โทรศัพท์ในการศึกษาในสิ่งที่เราสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) รองลงมาคือข้อที่ 12 ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$) และข้อที่ 11 ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ตรงความต้องการอย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) ตามลำดับ

ด้านที่ 3 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 16 หากมีข้อความ sms หรือ อีเมลส่งมาเป็นข้อความ เช่น โปรดอัปเดตบัญชีของท่าน ภายในลิงค์ <https://scg.xxxx.xxp> ข้าพเจ้าจะนำข้อความที่ได้ไปหาข้อมูลก่อนว่าเป็นข้อมูลเท็จหรือเป็นลิงค์ที่หลอกลวงหรือไม่ก่อนกดเข้าไป และ 20 หากมีคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์มาถามถึงข้อมูลส่วนตัว ข้าพเจ้าจะไม่บอกข้อมูลเหล่านั้นให้บุคคลเหล่านั้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) รองลงมาคือข้อที่ 19 หากข้าพเจ้าได้รับไฟล์จาวอก EXE BAT BIN REG จากคนแปลกหน้าภายในโลกออนไลน์ข้าพเจ้าจะไม่กดคลิกเข้าไปและทำการลบไฟล์ทิ้งทันที อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) และข้อที่ 31 ข้าพเจ้าไม่ทิ้งข้อมูลส่วนตัว เช่น ข้อมูลเบอร์โทรศัพท์ ชื่อบัญชีรหัสผ่านของข้าพเจ้าลงในโลกออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$) ตามลำดับ

ด้านที่ 4 ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 27 ข้าพเจ้ามีการ Logout ทุกครั้งเมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต,Email หรือ

Social Media บนเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) รองลงมาคือข้อที่ 26 ข้าพเจ้ามีการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ เมื่อทราบว่าผู้อื่นรู้ถึงรหัสผ่านของตน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) และ ข้อที่ 22 ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะและหลีกเลี่ยงเว็บไซต์ที่มีความเสี่ยงในการแลกข้อมูลได้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$) ตามลำดับ

ด้านที่ 5 ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 30 ข้าพเจ้าไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นด้วยอารมณ์จากข้อมูลหรือเนื้อหาจากฝ่ายใดฝ่ายเดียว อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.42$) รองลงมาคือข้อที่ 32 เมื่อข้าพเจ้าพบเห็นข้อความหรือเนื้อหาที่ไม่ถูกใจ ข้าพเจ้าสามารถยับยั้งชั่งใจไม่ให้เกิดความคิดเห็นที่เป็นลบหรือด้วยถ้อยคำที่รุนแรง และข้อที่ 34 ข้าพเจ้าสามารถรับฟังความคิดเห็นในโลกดิจิทัลที่แตกต่างได้ และตอบโต้ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ

อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$) และข้อที่ 29 ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกเห็นอกเห็นใจและแสดงความเห็นใจผู้อื่นเมื่อได้รับข่าวสารที่ผู้อื่นเดือดร้อนหรือลำบากและข้อที่ 31 ข้าพเจ้าสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและมีการวางตัวที่เหมาะสมกับผู้อื่นในโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$) ตามลำดับ

ด้านที่ 6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 35 ข้าพเจ้าใช้โซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันในการสื่อสารออนไลน์ อยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$) รองลงมาข้อที่ 36 ข้าพเจ้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอทางออนไลน์ เช่น google drive ,team viewer ,chrome remote desktop เป็นต้น และข้อที่ 39 ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมระหว่างเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ เช่น ถ้าเป็นทางการส่งอีเมล ถ้าไม่เป็นทางการส่งข้อความทางไลน์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$) และข้อที่ 40 ข้าพเจ้าในฐานะของผู้ส่งสารสามารถแยกแยะได้ว่าสารนั้นที่จะส่งไปมีความเหมาะสมกับผู้รับ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$) ตามลำดับ

ด้านที่ 7 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 42 ข้าพเจ้าสามารถโอนถ่ายข้อมูลจากDeviceหนึ่งไปสู่อีกDeviceหนึ่งได้เช่น การโอนย้ายข้อมูลรูปภาพจากโทรศัพท์เข้าสู่คอมพิวเตอร์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$) และรองลงมาข้อที่ 46 ข้าพเจ้ามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของมัลแวร์ ไวรัส เวิร์ม โทรจัน และทราบวิธีการกำจัดซอฟต์แวร์เหล่านั้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$) และข้อที่ 47 ข้าพเจ้ารู้วิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลและสามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการของตนเอง และข้อที่ 48 ข้าพเจ้ารู้เทคนิคการค้นหาข้อมูลจาก Search engine หรือฐานข้อมูลในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$) ตามลำดับ

ด้านที่ 8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) ซึ่งด้านนี้พบว่า ข้อที่ 50 ข้าพเจ้าจะไม่กระทำการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.73$)

รองลงมาคือข้อที่ 55 ข้าพเจ้าทราบว่าการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลลงบนอินเทอร์เน็ตมีความไม่ปลอดภัย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) และข้อที่ 53 เมื่อข้าพเจ้าจะแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะคำนึงถึงความเคารพต่อสิทธิของผู้อื่นก่อน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 การจัดลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

อันดับที่ 1	จำนวน	ร้อยละ
ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	65	65
ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล	11	11
ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล	6	6
ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	5	5
ด้านการรู้ดิจิทัล	5	5
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	3	3
ด้านสิทธิทางดิจิทัล	3	3
ด้านการสื่อสารดิจิทัล	2	2
อันดับที่ 2	จำนวน	ร้อยละ
ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	31	31
ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	22	22
ด้านสิทธิทางดิจิทัล	18	18
ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล	11	11
ด้านการรู้ดิจิทัล	7	7
ด้านการสื่อสารดิจิทัล	7	7
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	2	2

ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล	2	2
อันดับที่ 3	จำนวน	ร้อยละ
ด้านสิทธิทางดิจิทัล	43	43
ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	19	19
ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล	10	10
ด้านการรู้ดิจิทัล	10	10
ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล	9	9
ด้านการสื่อสารดิจิทัล	5	5
ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	3	3
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	1	1

ตารางที่ 3 การจัดลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

จากตารางที่ 3 ผลวิเคราะห์ พบว่า นิสิตคณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีการให้ลำดับความสำคัญเกี่ยวกับทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ดังนี้

อันดับที่ 1 คือ ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 65 จากนิสิตทั้งหมด 100 คน

อันดับที่ 2 คือ ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 31 จากนิสิตทั้งหมด 100 คน

อันดับที่ 3 คือ ด้านสิทธิทางดิจิทัล คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 43 จากนิสิตทั้งหมด 100 คน

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ(Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยได้สรุปผลตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. วิธีการดำเนินกสนวิจัย
3. สรุปผล
4. อภิปรายผลการวิจัย
5. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง Digital Intelligent ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ความเข้าใจเรื่อง Digital Intelligent Quotient ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้

ประชากรกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวน 100 คน

2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ส่วนที่ 2 แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 อันดับ คือ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย และ 1 = น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 แบบสอบถาม ลักษณะให้เรียงลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ทั้ง 8 ด้าน ด้านใดสำคัญที่สุด 3 ลำดับแรก

และได้ทำการดำเนินการสร้างแบบสอบถาม โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากงานวิจัย หรือบทความวิชาการอื่นๆ
 2. ร่างแบบวัดพฤติกรรมแล้วนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อปรับปรุงแก้ไข
 3. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขแบบร่างวัดพฤติกรรมตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำ
 4. นำแบบร่างมาจัดทำเป็น google form เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล
 5. นำแบบวัดพฤติกรรมฉบับสมบูรณ์แล้วไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยต่อไป
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบวัดพฤติกรรมที่สมบูรณ์แล้ว ส่งให้กลุ่มตัวอย่างนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ในการทำแบบวัดพฤติกรรมผ่านทาง google form ฉบับสมบูรณ์ที่สร้างขึ้น และได้รับรวมการตอบกลับของแบบสอบถามคืนมาเป็นจำนวนทั้งสิ้น 100 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้โปรแกรม Microsoft Excel ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ สถิติเชิงพรรณนา เพื่อบรรยายข้อมูลและสรุปข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ โดยมีเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายข้อมูลใช้วิธีจำแนกแต่ละช่วงย่อยแบ่งระดับคะแนนทั้งหมดเป็น 5 ระดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการรวบรวมข้อมูลการตอบแบบสอบถามได้ทั้งหมด 100 คน พบว่า นิสิตระดับปริญญาตรีที่เข้ามาตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 52 คน ช่วงชั้นปีที่กำลังศึกษาส่วนใหญ่เป็นชั้นปีที่ 3 จำนวน 34 คน อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่นิสิตมีเป็นของตัวเองส่วนใหญ่ คือ สมาร์ทโฟน จำนวน 99 คน สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำส่วนใหญ่เป็น Instagram 94 คนและมีวัตถุประสงค์ในการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อติดตามข่าวสาร และเพื่อความบันเทิง จำนวน 99 คน

2. แบบวัดพฤติกรรม ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

2.1 พฤติกรรมความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล ของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นทีละด้านพบว่า

ด้านที่ 1 ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 1 ข่าพเจ้าเข้าใจดีว่า โลกโซเชียลเป็นพื้นที่สาธารณะ ดังนั้น การจะโพสต์รูปภาพหรือข้อความจะต้องทำอย่างระมัดระวัง และรอบคอบมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อที่ 3 ข่าพเจ้าจะไม่ใช้ "คำหยาบ" บนโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุดและ ข้อที่ 4 ข่าพเจ้าคำนึงและยอมรับถึงผลกระทบที่จะตามมา ในการแสดงออกสิ่งต่างๆบนโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ด้านที่ 2 การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 13 ข่าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างประโยชน์กับตัวเองได้ เช่น การใช้โทรศัพท์ในการศึกษาในสิ่งที่เราสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อที่ 12 ข่าพเจ้าสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมาก และข้อที่ 11 ข่าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ตรงความต้องการอย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 3 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 16 หากมีข้อความ sms หรือ อีเมลส่งมาเป็นข้อความ เช่น โปรต็อพเทบัพญชีของท่าน ภายในลิง <https://scg.xxxx.xxx> ข่าพเจ้าจะนำข้อความที่ได้ไปหาข้อมูล ก่อนว่าเป็นข้อมูลเท็จหรือเป็นลิงค์ที่หลอกลวงหรือไม่ก่อนกดเข้าไป และข้อ 20 หากมีคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์มาถามถึงข้อมูลส่วนตัว ข่าพเจ้าจะไม่บอกข้อมูลเหล่านั้นให้บุคคลเหล่านั้น อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อที่ 19 หากข่าพเจ้าได้รับไฟล์จำพวก EXE BAT BIN REG จากคนแปลกหน้าภายในโลกออนไลน์มาข่าพเจ้าจะไม่กดคลิกเข้าไปและทำการลบไฟล์ทิ้งทันที อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่ 31 ข่าพเจ้าไม่ทิ้งข้อมูลส่วนตัว เช่น ข้อมูลเบอร์โทรศัพท์ ชื่อบัญชีรหัสผ่านของข่าพเจ้าลงในโลกออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 4 ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 27 ข่าพเจ้ามีการ Logout ทุกครั้งเมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต ,Email หรือSocial Media บนเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อที่ 26 ข่าพเจ้ามีการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ เมื่อทราบว่าผู้อื่นรู้ถึงรหัสผ่านของตน อยู่ในระดับมาก และ ข้อที่ 22 ข่าพเจ้าสามารถแยกแยะและหลีกเลี่ยงเว็บไซต์ที่มีความเสี่ยงในการแฮ็กข้อมูลได้ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 5 ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) โดยรวมอยู่

ระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 30 ข่าพเจ้าไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นด้วยอารมณ์จากข้อมูลหรือเนื้อหาจากฝ่ายใดฝ่ายเดียว อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือข้อที่ 32 เมื่อข่าพเจ้าพบเห็นข้อความหรือเนื้อหาที่ไม่ถูกใจ ข่าพเจ้าสามารถยับยั้งชั่งใจไม่ให้เกิดความคิดเห็นที่เป็นลบหรือด้วยถ้อยคำที่รุนแรง และข้อที่ 34 ข่าพเจ้าสามารถรับฟังความคิดเห็นในโลกดิจิทัลที่แตกต่างได้ และตอบโต้ด้วย

ถ้อยคำที่สุภาพ อยู่ในระดับมาก และข้อที่ 29 ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกเห็นอกเห็นใจและแสดงความเห็นใจผู้อื่นเมื่อได้รับข่าวสารที่ผู้อื่นเดือดร้อนหรือลำบากและข้อที่ 31 ข้าพเจ้าสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและมีการวางตัวที่เหมาะสมกับผู้อื่นในโลกดิจิทัล อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 35 ข้าพเจ้าใช้โซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันในการสื่อสารออนไลน์ อยู่ระดับมากที่สุด รองลงมาข้อที่ 36 ข้าพเจ้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอทางออนไลน์ เช่น google drive ,teamviewer ,chrome remote desktop เป็นต้น และข้อที่ 39 ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมระหว่างเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ เช่น ถ้าเป็นทางการส่งอีเมล ถ้าไม่เป็นทางการส่งข้อความทางไลน์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก และข้อที่ 40 ข้าพเจ้าในฐานะของผู้ส่งสารสามารถแยกแยะได้ว่าสารนั้นที่จะส่งไปมีความเหมาะสมกับผู้รับ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 7 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 42 ข้าพเจ้าสามารถโอนถ่ายข้อมูลจาก Device หนึ่งไปสู่อีก Device หนึ่งได้เช่น การโอนย้ายข้อมูลรูปภาพจากโทรศัพท์เข้าสู่คอมพิวเตอร์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก และรองลงมาข้อที่ 46 ข้าพเจ้ามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของมัลแวร์ ไวรัส เวิร์ม โทรจัน และทราบวิธีการกำจัดซอฟต์แวร์เหล่านั้น อยู่ในระดับมาก และข้อที่ 47 ข้าพเจ้ารู้วิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลและสามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการของตนเอง และข้อที่ 48 ข้าพเจ้ารู้เทคนิคการค้นหาข้อมูลจาก Search engine หรือฐานข้อมูลในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ด้านที่ 8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) โดยรวมอยู่ระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ข้อที่ 50 ข้าพเจ้าจะไม่กระทำการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือข้อที่ 55 ข้าพเจ้าทราบว่าการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลลงบนอินเทอร์เน็ตมีความไม่ปลอดภัย อยู่ในระดับมากที่สุด และข้อที่ 53 เมื่อข้าพเจ้าจะแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะคำนึงถึงความเคารพต่อสิทธิของผู้อื่นก่อน อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

3. การเรียงลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัลทั้งหมด 8 ด้าน

จากความคิดเห็นของนิสิตทั้งหมด 100 คน พบว่า มีการให้ความสำคัญเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลในด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นอันดับที่ 1 จำนวน 65 คน รองลงมาอันดับที่ 2 คือ ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล จำนวน 31 คน และอันดับที่ 3 คือ ด้านสิทธิทางดิจิทัล จำนวน 43 คน

อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการการศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ ของนิสิตระดับปริญญาตรี มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่าอุปกรณ์ที่นิสิตนิยมใช้เข้าถึงสื่อดิจิทัลมากที่สุดคือสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ เนื่องจากในยุคสมัยนี้สมาร์ทโฟนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเรา ซึ่งมีความสำคัญและมีบทบาทต่อการใช้ชีวิตอย่างมาก ในปัจจุบันสมาร์ทโฟนไม่ได้มีไว้แค่โทรเข้าโทรออก แต่รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลและการเข้าถึงสังคมออนไลน์ ในส่วนของการที่มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์รองลงมาเป็นอันดับ 2 เนื่องจากในปัจจุบันการเรียนการสอนอยู่ในรูปแบบออนไลน์เนื่องจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 การใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนออนไลน์จึงเป็นที่นิยมเนื่องจากสะดวกและสามารถทำให้การเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพมากกว่าเรียนในสมาร์ทโฟน ซึ่งนอกจากมีจอที่ใหญ่กว่าและสามารถรองรับโปรแกรมประกอบการเรียนการสอนในบางรายวิชาที่มากกว่า ในด้านสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึงยอดนิยมได้แก่ Instagram Line และ Twitter เนื่องจากในปัจจุบัน Instagram เป็นสื่อโซเชียลมีเดียที่ได้รับความนิยมในหมู่ดารารหรือคนดังจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ผู้คนทั่วไปสมัครบัญชีมาติดตามผู้ที่มีชื่อเสียงที่ชื่นชอบ ส่วนรองลงมาคือ line เนื่องจากในประเทศถือเป็นแอปพลิเคชันยอดนิยมในการสื่อสารผ่านทางข้อความจึงมีผู้ใช้

จำนวนมาก ลำดับถัดมาคือ Twitter เนื่องจากในปัจจุบันวัยรุ่นนิยมใช้ twitter ในการติดตามข่าวสารต่าง ๆ ผ่านทาง Hashtag ใน twitter ด้านจุดประสงค์ในการใช้งานส่วนใหญ่คือ เพื่อติดตามข่าวสาร เพื่อการศึกษา และเพื่อความบันเทิง เนื่องจากในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารนั้นสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของเราอย่างมาก และการได้รับข่าวสารไม่จำเป็นต้องฟังข่าวผ่านทางโทรทัศน์ หรือหาข้อมูลผ่านทางหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้เองผ่านทางสมาร์ทโฟนซึ่งสะดวกอย่างมาก เนื่องจากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการเรียน การศึกษาอีกด้วยที่ต้องอาศัยการหาข้อมูลในโลกดิจิทัล และในเรื่องการใช้เพื่อความบันเทิง ซึ่งในปัจจุบันสื่อบันเทิงต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ การ์ตูน เป็นต้น มีมากมายให้เราสามารถเลือกที่จะเสพ และสามารถเข้าถึงสื่อบันเทิงต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นอย่างมากจากในอดีตที่ยังไม่มีอินเทอร์เน็ตจึงทำให้สื่อบันเทิงต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตจึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

2. ประเด็นเรื่องทักษะความฉลาดทางดิจิทัล พบว่านิสิตมีทักษะความเข้าใจเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล

ด้านสิทธิทางดิจิทัล (Digital Right) มากที่สุด เนื่องจากสิทธินั้นเป็นเรื่องที่มีความสำคัญในระดับสังคม ด้วยเหตุนี้เองทุกคนในสังคมไม่ว่าจะในสังคมทั่วไปหรือในโลกดิจิทัลเองก็ตาม จึงให้ความสำคัญเกี่ยวกับด้านนี้และทำให้คะแนนด้านนี้ออกมาดีที่สุด

รองลงมาคือทักษะด้านการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) เนื่องจากในสังคมปัจจุบันที่ความเป็นดิจิทัลนั้นมีอิทธิพลมากขึ้น ทำให้ทักษะการสื่อสารดิจิทัลนั้นถูกพัฒนาขึ้นตามบริบทของสังคมและเป็นสิ่งที่ทุกคนให้ความสำคัญมากขึ้น จึงทำให้คะแนนด้านนี้ออกมาดี

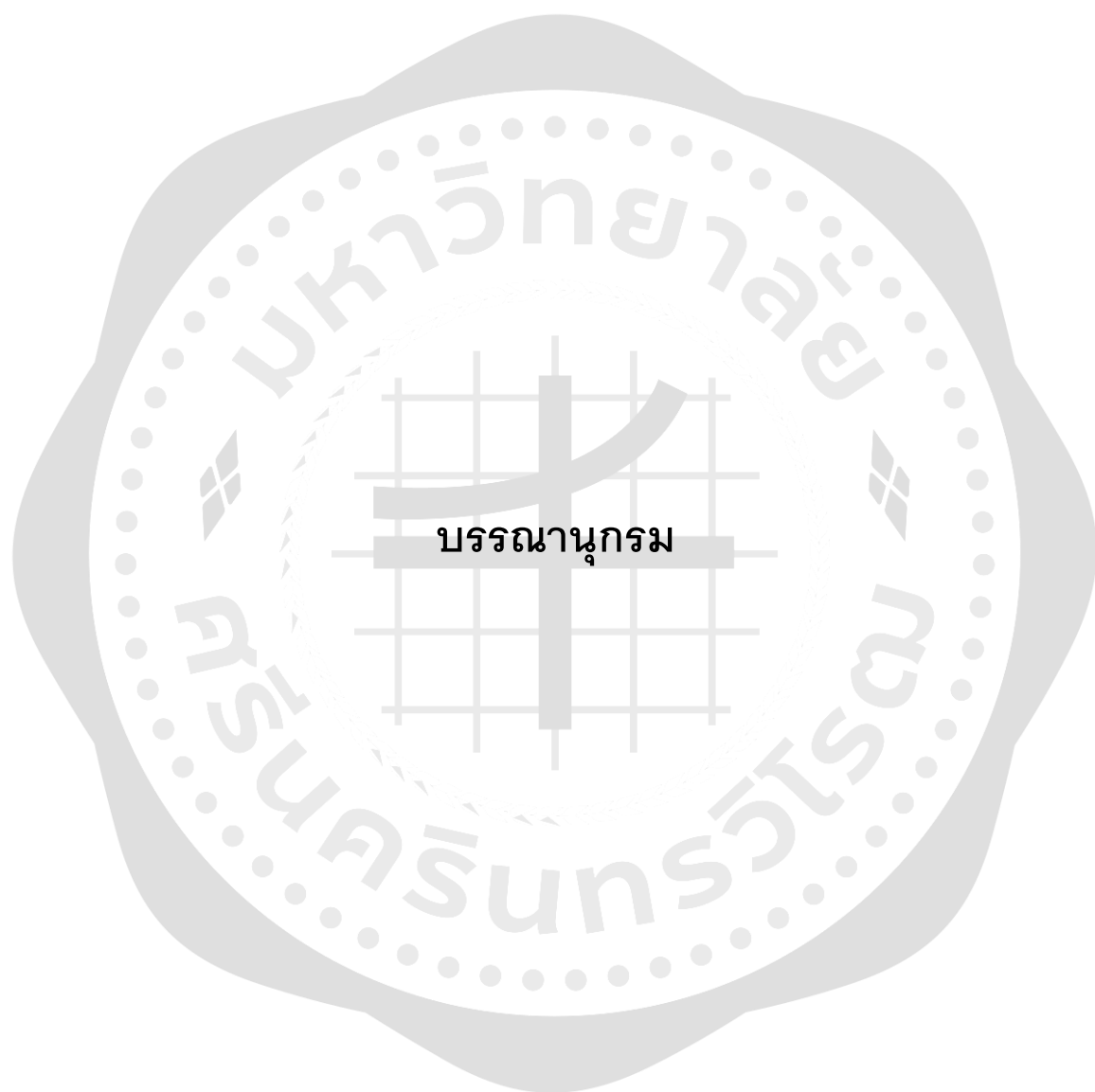
และอันดับ 3 คือด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) เนื่องจากทุกคนมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการแสดงความคิดเห็นและความเห็นอกเห็นใจบนโลกออนไลน์ที่ดี ทำให้ทักษะในด้านนี้ได้คะแนนที่ค่อนข้างดี

และด้านที่น้อยที่สุดคือ ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen) เนื่องจากยังมีการปกปิดตัวตนหรือไม่ได้ใช้ชื่อจริง และมีการใช้ถ้อยคำที่หยาบคายบนโลกออนไลน์อยู่บ้าง จึงทำให้ด้านนี้ได้คะแนนน้อยกว่าด้านอื่นๆ

3. ประเด็นด้านการให้ความสำคัญและลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในแต่ละด้าน โดยความฉลาดทางดิจิทัลในด้านความปลอดภัยทางดิจิทัลเป็นด้านที่กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญ เป็นอันดับที่ 1 รองลงมาอันดับที่ 2 คือ ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล และอันดับที่ 3 คือ ด้านสิทธิทางดิจิทัล ซึ่งคิดว่าผลที่ออกมาแบบนี้เพราะว่าอันดับ 1 ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ความปลอดภัยนั้นสำคัญ เพราะข้อมูลต่างๆ ที่ทำขึ้นในโลกดิจิทัล หากเป็นข้อมูลส่วนบุคคลถ้าไม่มีความปลอดภัยก็อาจจะเป็นอันตรายต่อทรัพย์สินของตนเองได้ รองลงมาอันดับ 2 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล หากใช้อารมณ์ในทางที่ผิดในโลกดิจิทัล อาจเกิดปัญหาการบูลลี่ และเป็น Digital footprint ที่ไม่ดีได้เช่นกัน และ อันดับ 3 ด้านสิทธิทางดิจิทัล เพราะว่าเรื่องสิทธิเป็นเรื่องที่มีการถกเถียงมากขึ้นทุกวันจึงอาจเป็นสิ่งที่ทำให้ต้องสนใจเป็นอันดับ 3

ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการขยายขอบเขตของประชากรให้มีกลุ่มตัวอย่างที่กว้างขึ้น เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์และความแตกต่างของประชากรแต่ละคณะ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่สามารถเปรียบเทียบ ความแตกต่างของการรับรู้สารสนเทศของประชากรที่มีการศึกษาในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน
2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มระยะเวลาและศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีความเกี่ยวข้อง เพื่อให้ งานวิจัยมีความสมบูรณ์มากขึ้น
3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ก่อนทำการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างให้ดีก่อนว่ามีความรู้ในระดับใด แล้วปรับคำถามให้เหมาะสม



บรรณานุกรม

- ณัชชาธิปไตย ธนศิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์. (2564). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาตาพระ จังหวัดชัยนาท. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564, จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/faakmutnb/article/view/246660/166682>
- ณัฐภณ สุเมธธิตม และฉันทนา ปาปัตถา (2563) พฤติกรรมการใช้ชีวิตดิจิทัลกับการแชร์ประสบการณ์ในโลกออนไลน์ของไทย. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564, จาก http://journal.nmc.ac.th/th/admin/Journal/2563Vol12No1_90.pdf
- ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม. (2560). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564, จาก <http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/353/1/59010584003.pdf>
- พิศุทธิภา เมธิกุล. (2561). โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูในศตวรรษที่ 21 สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564, จาก <http://bsris.swu.ac.th/thesis/55199120021RB8992555f.pdf>
- ทิพวัลย์ อุตถาหาร. (2563). การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่ม นักเรียนมัธยมศึกษา. วารสาร “ศึกษาศาสตร์มร” คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาภูมิราชวิทยาลัย, 8(1), 137-145. <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/edj/article/view/811/654>
- okmd. (2559, 19 สิงหาคม), 9 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่. okmd กระตุกต่อมคิด สำนักงานบริหารแลพพัฒนาองค์ความรู้. <https://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/>
- วิวรรณ ธาราธิรัฐโชติ. (2560, 18 กันยายน), ทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับเด็กในอนาคต. กรุงเทพธุรกิจ. <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642553>
- พินิวา แสนใหม่. (2563). การรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ สาเหตุ และแนวทางการจัดการปัญหา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต]. กรุงเทพฯ. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. สืบค้นจาก <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1600162648.pdf>
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2560). รู้จักกระแสชีวิตดิจิทัล (Digital Life). สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564 สืบค้นจาก <http://digitalasia.co.th/2017/digital-life/>
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่ พลเมืองในศตวรรษที่ 21. สืบค้น

เมื่อ 19 ตุลาคม 2564 สืบค้นจาก <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/1355-gotocitizens21st.html>

ฉัตรชัย นกดี. (2562). **สร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ อย่างไรให้ปลอดภัย**. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564 สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/50143-สร้างตัวตนบนโลกออนไลน์%20อย่างไรให้ปลอดภัย.html>

อาชัญญา รัตนอุบล. (2564). **การรู้สารสนเทศ**. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564 , จาก <http://www.aritbooks.nrru.ac.th/uploadfiles/books/11-2018-03-29-05-26-49.pdf>

DQ World. (2563). **DQ World คืออะไร**. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564. จาก <https://www.dqworld.net/lang:th/#!/landing>

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. **DQ กับการตรวจสอบอารมณ์ของเราในโลก Social - NSTDA**. จาก https://www.nstda.or.th/home/knowledge_post/dq/

ชุติมา สัจจานันท์. (2556). **การรู้สารสนเทศ: แนวคิด การศึกษา และการวิจัยในประเทศไทยและกลุ่มประชาคมอาเซียน**. การสัมมนา เรื่อง **Information Literacy** ในมิติของอาเซียนในการประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยรังสิต ปี 2556. (น. 509-521). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต. สืบค้นเมื่อ 19 ตุลาคม 2564

Sascha Funk. (2017). **Digital Southeast Asia / Thailand in 2017 – An Overview**.

Retrieved October 19, 2021. from <https://my-thai.org/digital-southeast-asia-thailand-2017-overview/>

Dqinstitute. (2017). **Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship**. Retrieved October 19, 2021. from <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf>

Simon Kemp. (2021). **Digital audiences swell, but there may be trouble ahead**. Retrieved October 19, 2021. from <https://wearesocial.com/us/blog/2021/07/digital-audiences-swell-but-there-may-be-trouble-ahead/>



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
หลักสูตรสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ดร.สรียา โชติธรรม ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตบางเขน

ภาคผนวก ข แบบสอบถามพฤติกรรมกร

แบบสอบถามงานวิจัย

เรื่อง การศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำชี้แจงแบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย มีวัตถุประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจเรื่อง DQ (Digital Intelligence Quotient) ของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดย แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 วัดความฉลาดทางดิจิทัล

ตอนที่ 3 ลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1. เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

1.2. ชั้นปีการศึกษา

☐ ชั้นปีที่ 1 ☐ ชั้นปีที่ 2
☐ ชั้นปีที่ 3 ☐ ชั้นปีที่ 4

1.3. ท่านมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อะไรบ้างที่เป็นของส่วนตัว (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ สมาร์ทโฟน(Smartphone) ☐ คอมพิวเตอร์(PC, Laptop)
☐ แท็บเล็ต (Tablet) เช่น Ipad, เครื่องอ่านอิเล็กทรอนิกส์ (eReader)

1.4. สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นประจำ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ Facebook ☐ Twitter
☐ Instagram ☐ Line

1.5. วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ เพื่อติดตามข่าวสาร ☐ เพื่อแสดงจุดยืนของตนเองในเรื่องต่าง
☐ เพื่อการทำธุรกิจ ☐ เพื่อความบันเทิง
☐ เพื่อการศึกษา

ตอนที่ 2 แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

ข้อ	ข้อความ	ระดับความจริง				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านที่ 1 การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Citizen)						
1	ข้าพเจ้าเข้าใจดีว่า โลกโซเชียลเป็นพื้นที่สาธารณะ ดังนั้นการจะโพสต์รูปภาพหรือข้อความจะต้องทำอย่างระมัดระวัง และรอบคอบมากที่สุด					
2	ข้าพเจ้าจะใช้ ชื่อจริง ข้อมูลจริง ในการแสดงออกบนโลกดิจิทัล					
3	ข้าพเจ้าจะไม่ใช้ "คำหยาบ" บนโลกดิจิทัล					
4	ข้าพเจ้าคำนึงและยอมรับถึงผลกระทบที่จะตามมาในการแสดงออกสิ่งต่างๆบนโลกดิจิทัล					
5	ข้าพเจ้าแสดงอัตลักษณ์ด้านที่ดีในโลกออนไลน์ เพราะตระหนักถึงผลกระทบที่ตามมาหลังจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ในระยะสั้นและระยะยาว					
ด้านที่ 2 การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use)						
6	ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในจัดหมวดหมู่ข้อมูลอย่างเป็นระบบทำให้ค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก					

7	ข้าพเจ้ามีการจัดสรร(จัดสรร)เวลาบนโลกดิจิทัล (Screen time) ได้อย่างเหมาะสม เช่น การแบ่งช่วงเวลาหนึ่งไปดูข่าวออนไลน์-อีกช่วงเวลาหนึ่งเล่นเกม-อีกเวลาหนึ่งใช้ทำงานและใช้ในการศึกษาเป็นต้น					
8	ข้าพเจ้ามั่นใจว่าตนเองกำลังใช้เทคโนโลยี ไม่ใช่เทคโนโลยีกำลังใช้เรา					
9	ข้าพเจ้าไม่รู้สึกรีดหรือกังวลขณะใช้เครื่องมือดิจิทัล					
10	ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลสร้างเนื้อหาโดยจัดทำเป็นสื่อดิจิทัลในรูปแบบต่างๆได้ เช่น อินโฟกราฟิก PPT คลิป video เป็นต้น -					
11	ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ตรงความต้องการอย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ					
12	ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่อย่างหลากหลายในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม					
13	ข้าพเจ้าสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างประโยชน์กับตัวเองได้ เช่น การใช้โทรศัพท์ในการศึกษาในสิ่งที่เราสนใจ					
ด้านที่ 3 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)						
14	ข้าพเจ้า ไม่เคย ว่าร้าย กลั่นแกล้ง หรือ คุกคามบุคคลในโลกออนไลน์					
15	หากข้าพเจ้าถูก กลั่นแกล้ง ว่าร้ายหรือ คุกคามในโลกออนไลน์ข้าพเจ้าจะสามารถรับมือได้และไม่ตอบโต้					

16	หากมีข้อความ sms หรือ อีเมลส่งมาเป็นข้อความ เช่น โปรดอัปเดตบัญชีของท่าน ภายในลิงก์ scg.xxxx.xxp ข้าพเจ้าจะนำข้อความที่ได้ไปหาข้อมูลก่อนว่าเป็นข้อมูลเท็จหรือเป็นลิงก์ที่หลอกลวงหรือไม่ก่อนกดเข้าไป					
17	ข้าพเจ้ามีการคิดอย่างถี่ถ้วนก่อนโพสต์ข้อความลงในโลกออนไลน์					
18	ข้าพเจ้าจะไม่แสดงถึงตำแหน่ง หรือใช้คิน ที่อยู่ของข้าพเจ้าลงในโลกออนไลน์					
19	หากข้าพเจ้าได้รับไฟล์จำพวก EXE BAT BIN REG จากคนแปลกหน้าภายในโลกออนไลน์มาข้าพเจ้าจะไม่กดคลิกเข้าไปและทำการลบไฟล์ทิ้งทันที					
20	หากมีคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์มาถามถึงข้อมูลส่วนตัว ข้าพเจ้าจะไม่บอกข้อมูลเหล่านั้นให้บุคคลเหล่านั้น					
21	ข้าพเจ้าไม่ทิ้งข้อมูลส่วนตัว เช่น ข้อมูลเบอร์โทรศัพท์ ชื่อบัญชีรหัสผ่านของข้าพเจ้าลงในโลกออนไลน์					
ด้านที่ 4 ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security)						
22	ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะและหลีกเลี่ยงเว็บไซต์ที่มีความเสี่ยงในการแฮ็กข้อมูลได้					
23	ข้าพเจ้าหลีกเลี่ยงแอปพลิเคชันที่มีการขออนุญาต (permission) มากเกินความจำเป็นในการเข้าถึงข้อมูลในเครื่อง เมื่อมีการติดตั้งโปรแกรมในสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์ไอที					
24	ข้าพเจ้าไม่ใช้งาน Wi-Fi สาธารณะระหว่างใช้งานเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันธุรกรรมทางการเงิน					
25	ข้าพเจ้าทำการสแกนไวรัสเป็นประจำ					

26	ข้าพเจ้ามีการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ เมื่อทราบว่าผู้อื่นรู้ถึงรหัสผ่านของตน					
27	ข้าพเจ้ามีการ Logout ทุกครั้งเมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต ,Email หรือ Social Media บนเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ					
28	ข้าพเจ้ามีการใช้งานการยืนยันตัวตนแบบหลายปัจจัย (Multi-Factor Authentication หรือ MFA) เช่น ใ้การใช้รหัสผ่านร่วมกับ OTP					
ด้านที่ 5 ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)						
29	ข้าพเจ้ามักจะรู้สึกเห็นอกเห็นใจและแสดงความเห็นใจผู้อื่นเมื่อได้รับข่าวสารที่ผู้อื่นเดือดร้อนหรือลำบาก					
30	ข้าพเจ้าไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นด้วยอารมณ์จากข้อมูลหรือเนื้อหาจากฝ่ายใดฝ่ายเดียว					
31	ข้าพเจ้าสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและมีการวางตัวที่เหมาะสมกับผู้อื่นในโลกดิจิทัล					
32	เมื่อข้าพเจ้าพบเห็นข้อความหรือเนื้อหาที่ไม่ถูกใจ ข้าพเจ้าสามารถยับยั้งชั่งใจไม่ให้เกิดความคิดเห็นที่เป็นลบหรือด้วยถ้อยคำที่รุนแรง					
33	ข้าพเจ้าไม่ใช้คำที่หยาบคายหรือรุนแรงในการโจมตีหรือตอบโต้ผู้อื่นในโลกดิจิทัล					
34	ข้าพเจ้าสามารถรับฟังความคิดเห็นในโลกดิจิทัลที่แตกต่างได้ และตอบโต้ด้วยถ้อยคำที่สุภาพ					
ด้านที่ 6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)						
35	ข้าพเจ้าใช้โซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันในการสื่อสารออนไลน์					

36	ข้าพเจ้าสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วยโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอทางออนไลน์ เช่น google drive ,team viewer ,chrome remote desktop เป็นต้น					
37	ข้าพเจ้าสามารถใช้โปรแกรมในการนำเสนองานให้ผู้รับสารได้เข้าใจสาระสำคัญของการนำเสนอของข้าพเจ้า					
38	ข้าพเจ้าสามารถแยกแยะได้ว่าสื่อสารสนเทศใดไหนเป็นข้อเท็จจริง หรือข้อคิดเห็น					
39	ข้าพเจ้าสามารถเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมระหว่างเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ เช่น ถ้าเป็นทางการส่งอีเมล ถ้าไม่เป็นทางการส่งข้อความทางไลน์ เป็นต้น					
40	ข้าพเจ้าในฐานะของผู้ส่งสารสามารถแยกแยะได้ว่าสารนั้นที่จะส่งไปมีความเหมาะสมกับผู้รับ					
41	ข้าพเจ้าสามารถทำสื่อออนไลน์ให้ผู้รับสารเข้าใจได้ง่าย					
ด้านที่ 7 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)						
42	ข้าพเจ้าสามารถโอนถ่ายข้อมูลจากDeviceหนึ่งไปสู่อีกDeviceหนึ่งได้เช่นการโอนย้ายข้อมูลรูปภาพจากโทรศัพท์เข้าสู่คอมพิวเตอร์					
43	ข้าพเจ้าสามารถค้นหา ประเมินสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และแก้ไขปัญหา					
44	ข้าพเจ้ามีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของมัลแวร์ ไวรัส เวิร์ม โทรจัน และทราบวิธีการกำจัดซอฟต์แวร์เหล่านั้น					

45	ข้าพเจ้าสามารถสร้างสื่อนำเสนอได้ และสามารถเลือกเครื่องมือในการสร้างได้อย่างหลากหลายโดยใช้โปรแกรมที่เหมาะสมตามรูปแบบของงาน					
46	ข้าพเจ้ารู้จักวิธีการประเมินและตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลในอินเทอร์เน็ตจากแหล่งต่างๆ ก่อนนำไปใช้					
47	ข้าพเจ้ารู้วิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลและสามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการของตนเอง					
48	ข้าพเจ้ารู้เทคนิคการค้นหาข้อมูลจาก Search engine หรือฐานข้อมูลในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
ด้านที่ 8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital Right)						
49	ข้าพเจ้ามีความรู้ ความเข้าใจ และเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นตามกฎหมาย					
50	ข้าพเจ้าจะไม่กระทำการละเมิดสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น					
51	หากข้าพเจ้าต้องการนำเนื้อหาข้อมูลที่มีเจ้าของไปใช้ จะขออนุญาตหรือบอกให้เจ้าของข้อมูลทราบก่อน					
52	ข้าพเจ้ารู้วิธีการจัดการกับผู้ที่มาละเมิดสิทธิและเสรีภาพของตน					
53	เมื่อข้าพเจ้าจะแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตจะคำนึงถึงความเคารพต่อสิทธิของผู้อื่นก่อน					
54	ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็นของตนเองและผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต					
55	ข้าพเจ้าทราบว่า การแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลลงบนอินเทอร์เน็ตมีความไม่ปลอดภัย					

56	ข้าพเจ้าสามารถป้องกันตนเองจากการคุกคามความ เป็นส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต					
----	---	--	--	--	--	--

ตอนที่ 3 ลำดับความสำคัญของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

3.1. คุณคิดว่าทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ทั้ง 8 ด้านใดสำคัญที่สุด 3 ลำดับแรก

1. ด้านการแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล
2. ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล
3. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล
4. ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล
5. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล
6. ด้านการสื่อสารดิจิทัล
7. ด้านการรู้ดิจิทัล
8. ด้านสิทธิทางดิจิทัล

อันดับ 1

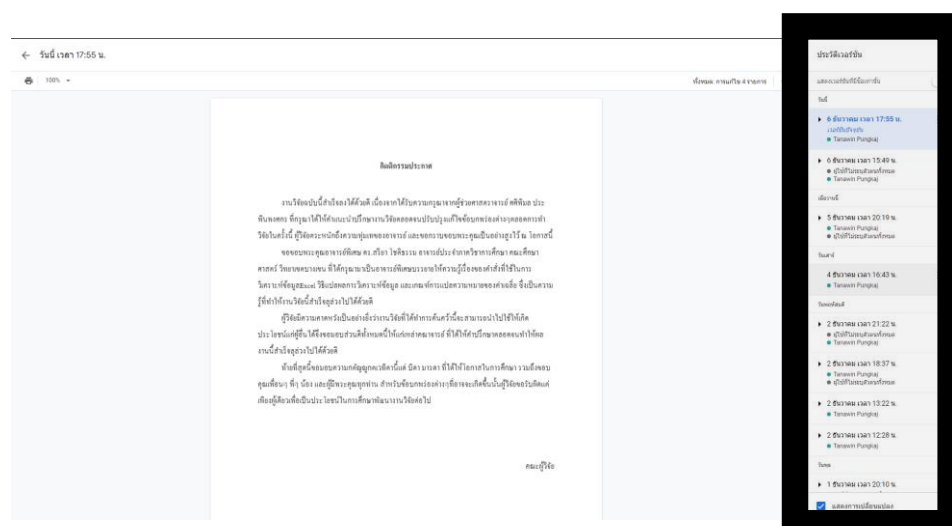
อันดับ 2

อันดับ 3

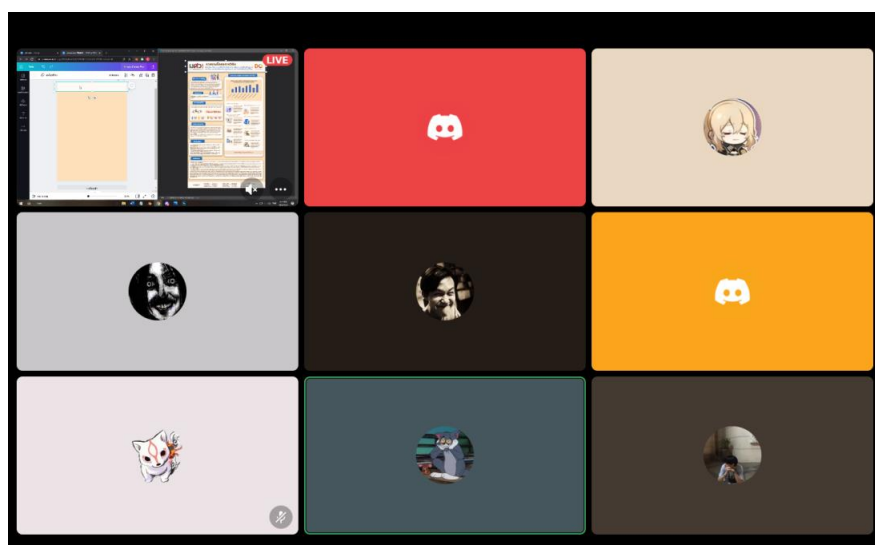
ภาคผนวก ค รูปภาพประกอบการทำงาน



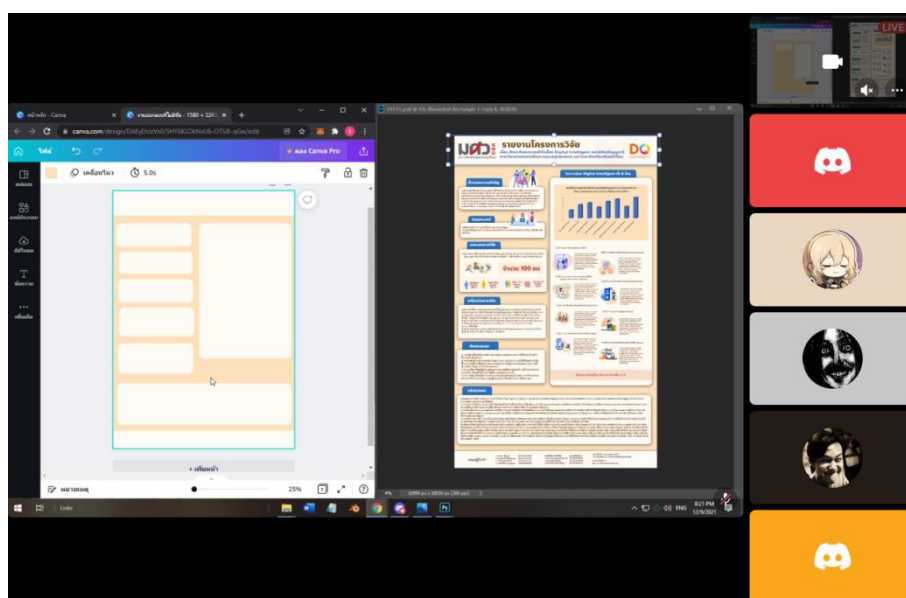
ภาพประกอบ 2 การทำงานในส่วนเนื้อหาผ่าน Google docs



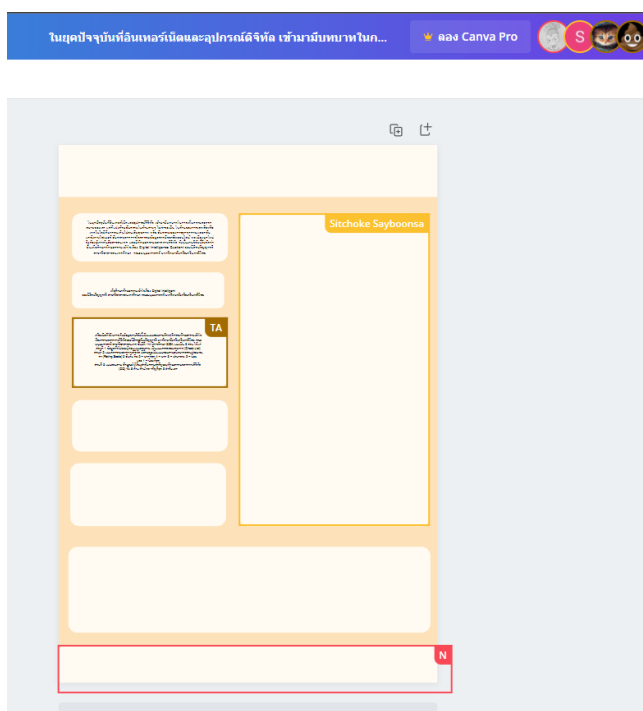
ภาพประกอบ 3 การทำงานในส่วนเนื้อหาผ่าน Google docs (2)



ภาพประกอบ 4 การทำงานร่วมกันโดยใช้โปรแกรม Discord ในการสื่อสาร



ภาพประกอบ 5 การทำงานร่วมกันโดยใช้โปรแกรม Discord ในการสื่อสาร (2)



ภาพประกอบ 6 การทำงานร่วมกันในการออกแบบ Poster ใน Canva