

Research Articles

ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช

Digital Literacy Skills of Undergraduate Students in The Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

นิตยรัตน์ ขวัญคง¹, นุชรี แสงมะณี², รชนีกร วิวัชนะ³ และ ปริญญา ขวัญเรียง^{4*}

Nittayarat Whankong¹, Nucharee Saengmanee², Ratchaneekorn Wiwachana³ and Prin Khwanriang^{4*}

¹ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา; Information and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Songkhla Campus; email: 641011282@tsu.ac.th

² สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา; Information and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Songkhla Campus; email: 641011286@tsu.ac.th

³ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา; Information and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Songkhla Campus; email: 641011297@tsu.ac.th

⁴ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา; Information and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Songkhla Campus; email: prin.k@tsu.ac.th

* Corresponding author email: prin.k@tsu.ac.th

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์: 1) เพื่อศึกษาระดับทักษะการรู้ดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

วิธีการศึกษา: เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 318 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม ประกอบด้วย ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา และปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา 1 เดือน และได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 350 ชุด วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ข้อค้นพบ: นักศึกษามีระดับการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$) ด้านการเข้าใจดิจิทัล พบว่านักศึกษารับรู้การจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ ($\bar{X} = 4.54$) ด้านการเข้าถึงดิจิทัล พบว่านักศึกษาเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น ($\bar{X} = 4.57$) ด้านการใช้ดิจิทัล พบว่า นักศึกษาใช้โซเชียลมีเดียอย่างเข้าใจ มีสติ มีจริยธรรม และใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน ($\bar{X} = 4.57$ และ 4.57) ใน

ส่วนของปัญหาการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.80) ส่วนใหญ่พบว่า การเรียนรู้ที่เน้นทฤษฎีมากกว่า การปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยี (\bar{X} = 2.89)

การประยุกต์ใช้จากการศึกษา: ผลการวิจัยสะท้อนถึงความสามารถของนักศึกษาในการใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ และ เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ครอบคลุมทั้งการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการ คิดเชิงวิพากษ์ รวมถึงความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: ทักษะการรู้ดิจิทัล; นักศึกษาระดับปริญญาตรี; สถาบันอุดมศึกษา

Abstract

Purpose: 1) To study the level of digital literacy skills and 2) To study the digital literacy problems among undergraduate students in the Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University.

Methodology: This is a quantitative research study. The sample group consisted of 318 undergraduate students from the Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. The research instrument was a questionnaire comprising basic information of the respondents, the students' level of digital literacy, and problems related to digital literacy among students in the Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. Data was collected over a period of one month, and 350 questionnaires were returned. Data was analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation.

Findings: Students' overall digital literacy level was very high (\bar{X} = 4.51). Regarding digital understanding, students recognized the systematic storage and retrieval of information (\bar{X} = 4.54). In terms of digital access, students accessed information without violating the privacy of others (\bar{X} = 4.57). Regarding digital use, students used social media consciously, ethically, and appropriately for its intended purpose (\bar{X} = 4.57 and 4.57). However, overall problems related to digital literacy were at a moderate level (\bar{X} = 2.80), with the majority indicating a learning approach that emphasized theory over practical application of technology (\bar{X} = 2.89).

Applications of this study: The research findings reflect students' ability to appropriately and effectively use modern tools, equipment, and technology, encompassing learning, problem-solving, communication, and critical thinking, as well as their ability to adapt to continuous technological changes.

Keywords: Digital literacy skills; Undergraduate students; Higher education institutions.

1. บทนำ

ในปัจจุบันโลกได้เข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการปฏิบัติงานแบบเดิมอีกต่อไป (อภิชาติ ศิริบุญญาณ และศรดา สมพอง, 2562) แต่เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและการประกอบอาชีพของประชาชนในทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของสถานศึกษา เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมีนัยสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้สอนมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว (ชีวิน อ่อนละอ, อภัย ประกอบผล และณรงค์ ชูสกุล, 2566) นอกจากนี้ ผู้เรียนในยุคสมัยใหม่ยังจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีอย่างเพียงพอ เพื่อให้สามารถนำไปใช้สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้สอนจึงจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของตนเองให้ได้มาตรฐาน กล่าวคือ ต้องมีความเชี่ยวชาญในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงต้องมีความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้งซึ่งพอที่จะสามารถสร้างสรรค์หรือประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในฐานะสื่อการสอนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิผล อันจะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงสุดแก่ผู้เรียน (มานะ สินธุ์ชานนท์, 2562)

ทักษะการรู้ดิจิทัลมีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคที่เทคโนโลยีมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เนื่องจากเป็นสมรรถนะที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน การสืบค้นสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลออนไลน์ ตลอดจนการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เทคโนโลยีดิจิทัลจึงได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการเรียนรู้และการศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยมีแนวโน้มการเข้าถึงที่ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่หลากหลายประเภท เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต การรู้ดิจิทัลจึงถือเป็นสมรรถนะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในสังคมดิจิทัล (พรชนิตว์ ลินาราช, 2560) ซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ ปลอดภัย มีจริยธรรม และมีประสิทธิภาพ รวมถึงทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การประเมินสารสนเทศดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ และการตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการใช้เทคโนโลยีในมิติต่าง ๆ ดังนั้น การพัฒนาการรู้ดิจิทัลจึงมุ่งเสริมสร้างองค์ความรู้ ความเข้าใจ และสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีอย่างรอบด้าน เพื่อให้บุคคลสามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม มีความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และสามารถดำเนินบทบาทในสังคมได้อย่างมีความรับผิดชอบและยั่งยืน (ชัชวาล ชุมรักษา และคณะ, 2568) โดยในบริบททางการศึกษา “สมรรถนะ” (Competency) ไม่ได้หมายถึงเพียงการมีความรู้เท่านั้น แต่ยังหมายถึงคุณลักษณะและพฤติกรรมที่บ่งชี้ถึงความชำนาญในการใช้ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่มีอยู่อย่างเชี่ยวชาญ รวมทั้งรู้วิธีการที่จะทำงานให้สำเร็จ (อัศรา ประเสริฐสิน และคณะ, 2564) ซึ่งแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy: MIDL) เป็นการผนวกรวมทักษะการค้นหา ตรวจสอบ และเข้าใจบทบาทสื่อเข้ากับความสามารถในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต (มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน, 2563) โดยมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนาพลเมืองให้เป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) ที่มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อใช้ในการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสื่อที่อาจเป็นอันตราย (Silver, 2009)

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เป็นหน่วยงานสนับสนุนวิชาการที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาระบบและกลไกการบริหารจัดการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับพันธกิจหลักของมหาวิทยาลัยในการพัฒนาท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังมุ่งส่งเสริมและยกระดับสมรรถนะ

ด้านภาษาและด้านเทคโนโลยีสารสนเทศแก่นักศึกษา บุคลากร ตลอดจนหน่วยงานและบุคคลในชุมชนท้องถิ่น เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เข้มแข็งและยั่งยืน (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 2565) อย่างไรก็ตาม แม้ทางสถาบันจะมีการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงบริการสารสนเทศออนไลน์ แต่ในทางปฏิบัติยังคงขาดข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับการประเมินทักษะที่แท้จริงและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้งานของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากต้องรับบทบาทในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในอนาคต จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ปัจจุบันยังไม่มีการศึกษาที่เจาะจงถึงระดับสมรรถนะและข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษากลุ่มนี้อย่างเป็นทางการ การทำความเข้าใจทั้งระดับความสามารถในการใช้เครื่องมือสมัยใหม่เพื่อการเรียนรู้ การคิดเชิงวิพากษ์ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรคที่นักศึกษาต้องเผชิญ จึงเป็นช่องว่างสำคัญที่ต้องได้รับการเติมเต็ม เพื่อให้สำนักวิทยบริการฯ และมหาวิทยาลัยนำผลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการให้ตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราชจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ซึ่งมีบทบาทในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้และการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาระดับทักษะการรู้ดิจิทัล และเพื่อศึกษาปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลที่จะเอื้อต่อการประกอบวิชาชีพ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบัณฑิตในอนาคต

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาระดับทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

2.2 เพื่อศึกษาปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

3. ทบทวนวรรณกรรม/เอกสารงานที่เกี่ยวข้อง

3.1 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นสมรรถนะที่ครอบคลุมทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์อัจฉริยะ แท็บเล็ต อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการสืบค้น ประเมิน จัดการ สร้างสรรค์ และสื่อสารสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พรชนิตว์ สีนาราช, 2560; บุหลัน กุลวิจิตร, 2568) โดยสมรรถนะดังกล่าวมิได้จำกัดเพียงทักษะทางเทคนิคเท่านั้น หากแต่ยังครอบคลุมทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงวิพากษ์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ตลอดจนการตระหนักรู้ด้านจริยธรรมและมารยาทในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ (พรชนิตว์ สีนาราช, 2560) นอกจากนี้ การรู้ดิจิทัลยังมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตในสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากช่วยให้บุคคลสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์สูงสุดทั้งต่อตนเองและสังคม รวมถึงเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานและพัฒนากระบวนการทำงานในองค์กรให้มีความทันสมัย (บุหลัน กุลวิจิตร, 2568) ทั้งนี้ Association of College and Research Libraries (2000) ได้กำหนดมาตรฐานสมรรถนะการรู้สารสนเทศ

สำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 5 มาตรฐาน ได้แก่ 1) การกำหนดลักษณะและขอบเขตสารสนเทศที่ต้องการ โดยครอบคลุมการระบุประเภท รูปแบบ และต้นทุนในการได้มาซึ่งสารสนเทศ 2) การเข้าถึงสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการเลือกวิธีการค้นหา การสร้างกลยุทธ์การสืบค้น และการจัดการสารสนเทศอย่างเป็นระบบ 3) การประเมินสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ โดยสังเคราะห์และเปรียบเทียบองค์ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม เพื่อสร้างแนวคิดและปรับปรุงคำถามการวิจัย 4) การใช้สารสนเทศเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ โดยบูรณาการสารสนเทศในการวางแผน พัฒนา และสื่อสารผลงานได้อย่างเหมาะสม และ 5) การเข้าใจและปฏิบัติตามประเด็นด้านจริยธรรม กฎหมาย และเศรษฐกิจสังคมที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศอย่างถูกต้อง มาตรฐานทั้ง 5 ประการนี้มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนในด้านการสืบเสาะและสร้างองค์ความรู้ การทำงานร่วมกันในชุมชนการเรียนรู้ การรวบรวมและจัดระบบสารสนเทศ ตลอดจนการใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และถูกกฎหมาย

3.2 ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) เป็นสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการปฏิบัติงานในยุคดิจิทัล ซึ่งเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและการทำงานในทุกๆ ระดับ โดยทฤษฎีดิจิทัล (2564) ได้จำแนกทักษะดิจิทัลออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเครื่องมือและเทคโนโลยี (Tools & Technologies) ครอบคลุมสมรรถนะในการใช้งานฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ 2) ด้านการค้นหาและการใช้งานสารสนเทศ (Find & Use) ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล การอ้างอิงแหล่งที่มา และการเคารพสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา 3) ด้านการเรียนการสอน (Teach & Learn) หมายถึง สมรรถนะของผู้สอนและผู้เรียนในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม 4) ด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Communication & Collaborate) ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารและการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมออนไลน์ 5) ด้านการสร้างสรรคและนวัตกรรม (Create & Innovate) ครอบคลุมทักษะการผลิตเนื้อหาดิจิทัลและการเขียนโปรแกรมเพื่อสร้างสรรคนวัตกรรมในรูปแบบต่าง ๆ และ 6) ด้านการยืนยันตัวตนและสวัสดิภาพดิจิทัล (Identity & Wellbeing) ได้แก่ สมรรถนะในการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ และการปฏิบัติตามจรรยาบรรณในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

3.3 การรู้สารสนเทศและการรู้สื่อในยุคดิจิทัล

3.3.1 การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) เป็นความสามารถในการตีความ วิเคราะห์ และประเมินเนื้อหาของสื่ออย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงความสามารถในการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ต่อกระบวนการผลิตสื่อ แหล่งที่มา วัตถุประสงค์ และค่านิยมที่แฝงอยู่ในสื่อ นั้น ๆ ทั้งนี้ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) ได้จำแนกองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อออกเป็น 5 ประการ ได้แก่ 1) การเปิดรับสื่อ โดยตระหนักรู้และแยกแยะความคิดออกจากอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ โดยพิจารณาวัตถุประสงค์ ประเภท และสารที่สื่อต้องการนำเสนอ 3) การเข้าใจสื่อ โดยตีความเนื้อหาตามพื้นฐานประสบการณ์และความรู้ของผู้รับสารแต่ละบุคคล 4) การประเมินคุณค่าสื่อ โดยพิจารณาคุณภาพของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนออย่างรอบด้าน และ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ โดยนำสารสนเทศที่ได้รับไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสมรรถนะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน เพื่อให้สามารถคัดกรองและเลือกรับสื่ออย่างมีดุลยพินิจ ส่งผลให้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมสารสนเทศได้อย่างรู้เท่าทันและมีความรับผิดชอบ

3.3.2 การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy) เป็นสมรรถนะของบุคคลในการวิเคราะห์ความต้องการ การเข้าถึง การค้นหา การประเมิน การสื่อสาร และการใช้สารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

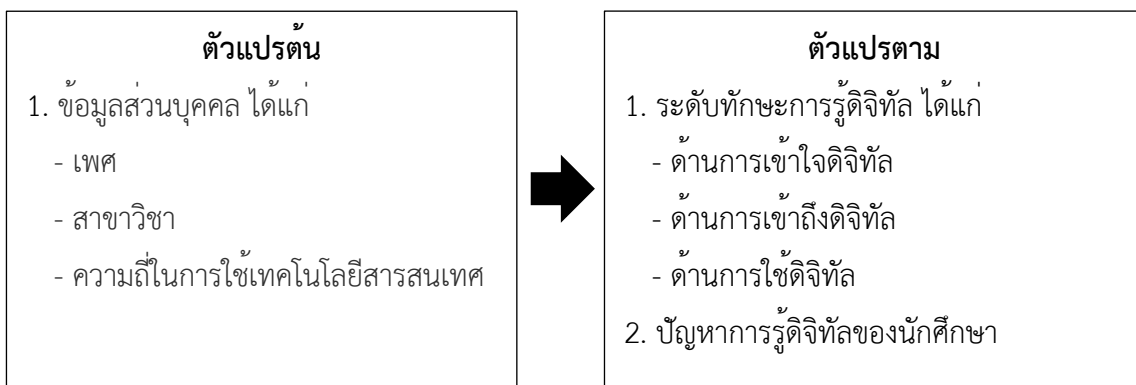
ถูกกฎหมาย และมีจริยธรรม (อุษา บิ๊กกินส์, 2563) แนวคิดดังกล่าวมีพัฒนาการมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1974 และได้รับการนำไปใช้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และสหราชอาณาจักร โดยถือเป็นสมรรถนะสำคัญที่ส่งเสริมความสำเร็จและคุณภาพชีวิตในบริบทของศตวรรษที่ 21 ขอบเขตของการรู้สารสนเทศได้ขยายตัวออกไปจากสื่อสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม ครอบคลุมถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ อินเทอร์เน็ต สื่อมัลติมีเดีย และเอกสารดิจิทัล ส่งผลให้การรู้สารสนเทศในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องบูรณาการทักษะการค้นคว้า การประเมินสารสนเทศ ความเข้าใจในเครื่องมือเทคโนโลยี ตลอดจนความสามารถในการเชื่อมโยงสารสนเทศใหม่กับองค์ความรู้เดิม และการนำสารสนเทศไปใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ (พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาศาศย์, ชนัญสรุ อรณพ ฌ อยุธยา และวีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, 2562)

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) ตลอดจนการรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบสำคัญเพื่อนำมาใช้เป็นตัวแปรในการวิจัยครั้งนี้ โดยพบว่ามาตรฐานสมรรถนะของ Association of College and Research Libraries (2000) ทักษะดิจิทัล 6 ด้านของทริจิติทัล (2564) และแนวประกอบของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2560) และ อุษา บิ๊กกินส์ (2563) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการประเมินทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ ออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1. ด้านการเข้าใจดิจิทัล (Digital Understanding) สังเคราะห์จากสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อ การวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนความเข้าใจในมารยาททางสังคมดิจิทัล
2. ด้านการเข้าถึงดิจิทัล (Digital Access) สังเคราะห์จากทักษะการค้นหา การระบุขอบเขตความต้องการสารสนเทศ และความสามารถในการเข้าถึงเครื่องมือหรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่วและปลอดภัย
3. ด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Use): สังเคราะห์จากสมรรถนะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ซอฟต์แวร์ และสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการสื่อสาร การจัดการเรียนรู้ และการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้ความตระหนักถึงสิทธิและจริยธรรมทางดิจิทัล

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำประเด็นอุปสรรคทางเทคโนโลยีและข้อจำกัดในการเรียนรู้มาประเมินร่วมด้วยในมิติของปัญหาการรู้ดิจิทัล และสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



4. วิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัย เรื่อง ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยดำเนินการวิจัย ดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 1,851 คน (ข้อมูลจากงานทะเบียนนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูป Krejcie & Morgan (1970) โดยมีค่าความผิดพลาดไม่เกินร้อยละ 5 ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 318 คน ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 350 คน จำแนกรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 1 ขนาดประชากรและขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

สาขาวิชา	จำนวนประชากร (คน)	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (คน)
1. การศึกษาปฐมวัย	215	41
2. คณิตศาสตร์	226	42
3. ฟิสิกส์	81	15
4. วิทยาศาสตร์ทั่วไป	217	41
5. พลศึกษา	201	38
6. ภาษาไทย	149	28
7. ภาษาอังกฤษ	105	20
8. สังคมศึกษา	213	40
9. ดนตรีศึกษา	60	11
10. นาฏศิลป์	12	2
11. ศิลปศึกษา	78	15
12. คอมพิวเตอร์	205	39
13. เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา	89	17
รวม	1,851	350

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และกรอบแนวคิดการวิจัย เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นคำถามชนิดเลือกตอบ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ เพศ สาขาวิชา และความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ตอนที่ 2 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช มีลักษณะเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ได้แก่ 1) ด้านการเข้าใจดิจิทัล 2) ด้านการเข้าถึงดิจิทัล และ 3) ด้านการใช้ดิจิทัล

ตอนที่ 3 ปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 21 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับมาก

คะแนน 3 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับปานกลาง

คะแนน 2 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับน้อย

คะแนน 1 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามดำเนินการโดยนำแบบสอบถามที่พัฒนาแล้วเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ด้านการรู้สารสนเทศหรือการรู้ดิจิทัล เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ในด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความครอบคลุมของเนื้อหา ตลอดจนรับข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยใช้เทคนิคดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ได้ผลการตรวจสอบเท่ากับ 0.95 จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ของ Cronbach (1990) ได้ผลการวิเคราะห์เท่ากับ 0.906 ซึ่งมีความเชื่อมั่นสูงและสามารถยอมรับได้

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ตามจำนวนที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 350 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ระยะเวลาเก็บข้อมูล 1 เดือน (1-28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568) และได้รับแบบสอบถามสมบูรณ์กลับคืนมา จำนวน 350 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ของแบบสอบถาม

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังนี้

4.1.1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

4.1.2 ระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัล ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

โดยมีการใช้เกณฑ์วัดค่าเฉลี่ยในการแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2558) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 มีระดับการรู้ดิจิทัล และปัญหาการรู้ดิจิทัลในระดับน้อยที่สุด

5. ผลการศึกษา

ผลการศึกษาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช สามารถแสดงได้ ดังนี้

5.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 2 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 350)

ประเด็น	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1) ชาย	165	47.10
1.2) หญิง	185	52.90
รวม	350	100.00
2. สาขาวิชา		
2.1) การศึกษาปฐมวัย	41	11.71
2.2) คณิตศาสตร์	42	12.10
2.3) ฟิสิกส์	15	4.29
2.4) วิทยาศาสตร์ทั่วไป	41	11.71
2.5) พลศึกษา	38	10.86
2.6) ภาษาไทย	28	8.00
2.7) ภาษาอังกฤษ	20	5.90
2.8) สังคมศึกษา	40	11.43
2.9) ดนตรีศึกษา	11	3.14
2.10) นาฏศิลป์	2	0.57
2.11) ศิลปศึกษา	15	4.29
2.12) คอมพิวเตอร์	39	11.14
2.13) เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา	17	4.86
รวม	350	100.00
3. ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		
3.1) 1-2 วัน/สัปดาห์	46	13.10
3.2) 3-4 วัน/สัปดาห์	120	34.30
3.3) 5-6 วัน/สัปดาห์	120	34.30
3.4) ทุกวัน	64	18.30
รวม	350	100.00

จากตาราง 4.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 185 คน (ร้อยละ 52.90) ศึกษาในสาขาวิชาคณิตศาสตร์มากที่สุด จำนวน 42 คน (ร้อยละ 12.10) รองลงมา คือ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย และสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป จำนวนเท่ากัน 41 คน (ร้อยละ 11.71) และสาขาวิชา

สังคมศึกษา จำนวน 40 คน (ร้อยละ 11.43) ตามลำดับ ทั้งนี้ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3-4 วัน/สัปดาห์ และ 5-6 วัน/สัปดาห์ จำนวนเท่ากัน 120 คน (ร้อยละ 34.30) รองลงมาคือ ทุกวัน จำนวน 64 คน (ร้อยละ 18.30) และ 1-2 วัน/สัปดาห์ จำนวน 46 คน (ร้อยละ 13.10) ตามลำดับ

5.2 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

5.2.1 ภาพรวมระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา

ตารางที่ 3 ภาพรวมระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา (n = 350)

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
1. การเข้าใจดิจิทัล	4.51	0.55	มากที่สุด
2. การเข้าถึงดิจิทัล	4.51	0.55	มากที่สุด
3. การใช้ดิจิทัล	4.52	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.51	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ภาพรวมระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า นักศึกษามีระดับการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาตามรายด้าน พบว่า การใช้ดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ การเข้าใจดิจิทัล และการเข้าถึงดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.51$ และ 4.51, S.D. = 0.55 และ 0.55) ตามลำดับ

5.2.2 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าใจดิจิทัล

ตารางที่ 4 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าใจดิจิทัล (n = 350)

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
1. จัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ	4.54	0.56	มากที่สุด
2. มีความรู้ ความเข้าใจการนำดิจิทัลมาประยุกต์ใช้	4.47	0.55	มาก
3. เข้าใจเครื่องมือดิจิทัลในการเรียนรู้และการศึกษา รวมถึงการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ	4.52	0.57	มากที่สุด
4. เข้าใจวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.48	0.55	มาก
5. เข้าใจมารยาททางสังคมดิจิทัล	4.51	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.50	0.56	มาก

จากตารางที่ 4 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าใจดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีระดับการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาตามรายข้อ พบว่า นักศึกษารับรู้การจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ

นักศึกษารับรู้เข้าใจเครื่องมือดิจิทัลในการเรียนรู้และการศึกษา รวมถึงการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.57) และนักศึกษารับรู้เข้าใจมารยาททางสังคมดิจิทัล ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.55) ตามลำดับ

5.2.3 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าถึงดิจิทัล

ตารางที่ 5 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าถึงดิจิทัล (n = 350)

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
1. เข้าถึงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน เป็นต้น ได้อย่างคล่องแคล่ว	4.43	0.55	มาก
2. เข้าถึงแหล่งข้อมูลสารสนเทศได้อย่างหลากหลาย	4.46	0.53	มาก
3. เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว	4.55	0.55	มากที่สุด
4. ระบุข้อมูลที่ต้องการค้นหาได้อย่างคล่องแคล่ว เพื่อประหยัดเวลาในการสืบค้น	4.53	0.53	มากที่สุด
5. อุปกรณ์และเครื่องมือมีความพร้อมสำหรับการเข้าถึงสารสนเทศ	4.44	0.57	มาก
6. เข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว	4.55	0.54	มากที่สุด
7. เข้าถึงข้อมูลโดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น	4.57	0.53	มากที่สุด
8. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ	4.56	0.56	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.51	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการเข้าถึงดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีระดับการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาตามรายชื่อ พบว่า นักศึกษาเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ นักศึกษาตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.56) นักศึกษาเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว และนักศึกษาเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.55$ และ 4.55, S.D. = 0.55 และ 0.54) ตามลำดับ

5.2.4 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการใช้ดิจิทัล

ตารางที่ 6 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการใช้ดิจิทัล (n = 350)

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
1. ใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โปรแกรม และแอปพลิเคชัน ในการรับและแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร	4.46	0.54	มาก
2. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวางแผนพัฒนาจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน	4.50	0.55	มาก

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
3. นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร ประชุม อบรม เช่น Microsoft Team, Google Meet	4.47	0.54	มาก
4. ใช้งานซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.48	0.55	มาก
5. การใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่มีลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง	4.55	0.54	มากที่สุด
6. ใช้โซเชียลมีเดียอย่างเข้าใจ มีสติ มีจริยธรรม	4.57	0.52	มากที่สุด
7. ใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	4.57	0.52	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.51	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านการใช้ดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีระดับการใช้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาตามรายชื่อ พบว่า นักศึกษาใช้โซเชียลมีเดียอย่างเข้าใจ มีสติ มีจริยธรรม และใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากัน ($\bar{X} = 4.57$ และ 4.57 , S.D. = 0.52 และ 0.52) รองลงมาคือ นักศึกษาใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่มีลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.54) และนักศึกษานำเทคโนโลยีดิจิทัลในการวางแผนพัฒนาจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.55) ตามลำดับ

5.3 ปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ตารางที่ 7 ปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา (n = 350)

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
1. ไม่เข้าใจเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออุปกรณ์ใหม่ๆ	2.69	1.44	ปานกลาง
2. ขาดทักษะพื้นฐานการใช้งานของเทคโนโลยีดิจิทัล	2.85	1.51	ปานกลาง
3. เขาถึงแหล่งข้อมูลแบบไม่เสถียร (ล่าช้า ชัดของ เป็นต้น)	2.85	1.51	ปานกลาง
4. อุปกรณ์และเครื่องมือไม่มีความพร้อมสำหรับการเข้าถึงสารสนเทศ	2.87	1.50	ปานกลาง
5. อุปสรรคด้านอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตไม่เพียงพอสำหรับการศึกษาค้นคว้า	2.81	1.51	ปานกลาง
6. การเรียนรู้ที่เน้นทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยี	2.89	1.50	ปานกลาง
7. การขาดทักษะการค้นหาข้อมูลและประเมินความถูกต้องของแหล่งข้อมูลออนไลน์	2.79	1.51	ปานกลาง
8. การไม่เข้าใจเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัย และความเป็นส่วนตัวออนไลน์	2.86	1.49	ปานกลาง
9. การขาดความรู้เกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีจริยธรรม	2.79	1.53	ปานกลาง

ประเด็น	ระดับการรู้ดิจิทัล		
	\bar{X}	S.D.	แปลค่า
10. ใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต	2.81	1.51	ปานกลาง
11. ไม่เข้าใจวิธีการสื่อสารที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตประจำวัน	2.79	1.48	ปานกลาง
12. ไม่เข้าใจมารยาททางสังคมดิจิทัล	2.76	1.52	ปานกลาง
13. ไม่เข้าใจความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ข้อมูลของสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล	2.77	1.49	ปานกลาง
14. จัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศอย่างไม่เป็นระเบียบ	2.82	1.50	ปานกลาง
15. ขาดทักษะการใช้งานซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์อย่างมีประสิทธิภาพ	2.77	1.51	ปานกลาง
16. ใช้โซเชียลมีเดียอย่างไม่เข้าใจ ไม่มีสติ และไม่มีจริยธรรม	2.81	1.52	ปานกลาง
17. ใช้สื่อดิจิทัลไม่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	2.79	1.48	ปานกลาง
18. เข้าถึงข้อมูลโดยละเมิดสิทธิส่วนบุคคลผู้อื่น	2.76	1.54	ปานกลาง
19. ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตขัดข้อง ไม่เสถียร	2.78	1.48	ปานกลาง
20. ไม่มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการศึกษาและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	2.81	1.48	ปานกลาง
21. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากเกินไปส่งผลให้เกิดความเครียดและความวิตกกังวลเพิ่มขึ้น	2.78	1.53	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	2.80	1.50	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 ปัญหาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีปัญหาการรู้ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 1.50) เมื่อพิจารณาตามรายชื่อ พบว่า การเรียนรู้ที่เน้นทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 2.89$, S.D. = 1.50) รองลงมาคือ อุปกรณ์และเครื่องมือไม่มีความพร้อมสำหรับการเข้าถึงสารสนเทศ ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 1.50) และการไม่เข้าใจเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัย และความส่วนตัวออนไลน์ ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 1.50) ตามลำดับ

6. สรุปผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 350 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ศึกษาในสาขาวิชาคณิตศาสตร์ และมีการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ 3-6 วัน/สัปดาห์ ผลการวิจัย พบว่า ทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาจำแนกตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน พบว่า ด้านการใช้ดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะสมรรถนะด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบรู้ มีสติ ยึดมั่นในจริยธรรม และเลือกใช้สื่อได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ รองลงมาคือ ด้านการเข้าถึงดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งมีจุดเด่นในเรื่องการเข้าถึง

สารสนเทศโดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น และด้านการเข้าใจดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความเข้าใจเรื่องการจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาสภาพปัญหาการรู้ดิจิทัลพบว่า ภาพรวมปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง โดยปัญหาที่สำคัญซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ยังคงมุ่งเน้นการให้ความรู้ภาคทฤษฎีมากกว่าการเปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติจริงในการใช้เทคโนโลยี รองลงมาคือปัญหาข้อจำกัดด้านความพร้อมของอุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับสนับสนุนการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ ตลอดจนการขาดความรู้ความเข้าใจที่ถ่องแท้เกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์และการปกป้องความเป็นส่วนตัวในการทำกิจกรรมบนเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นถึงความท้าทายที่สถาบันอุดมศึกษาควรนำไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และเร่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อการยกระดับสมรรถนะทางดิจิทัลของนักศึกษาอย่างยั่งยืนต่อไป

7. อภิปรายผล

7.1 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา

7.1.1 ด้านการเข้าใจดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีความเข้าใจในการบริหารจัดการและเรียกคืนข้อมูลสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ สามารถบูรณาการความรู้เพื่อแยกแยะความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงและความคิดเห็นบนสื่อดิจิทัลได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงมีความเข้าใจในเครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ตลอดจนสามารถแสดงความคิดเห็นและเผยแพร่ข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ โดยยึดหลักมารยาททางสังคมดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม จากผลลัพธ์ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงความตื่นตัวและการปรับตัวของนักศึกษายุคใหม่ ที่ตระหนักถึงกระแสข้อมูลข่าวสารที่มีจำนวนมากเกินไป (Information Overload) ซึ่งการมีเพียงทักษะการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีนั้นไม่เพียงพอ แต่จำเป็นต้องมีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) และจริยธรรมออนไลน์ควบคู่ไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ นิติยา วงศ์ใหญ่ (2560) ที่ได้กล่าวถึงการเผชิญหน้าของพลเมืองยุคดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) ว่าเป็นการใช้ชีวิตประจำวันท่ามกลางความก้าวล้ำของเทคโนโลยีสารสนเทศและปริมาณข้อมูลมหาศาล สิ่งสำคัญที่สุดคือการเตรียมความพร้อมต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถใช้พื้นที่ออนไลน์ทำกิจกรรมและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย โดยมีอาจารย์เป็นพันธมิตรสำคัญในการแนะนำและให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน (2559) ที่เน้นย้ำถึงบทบาทของสถาบันอุดมศึกษาในการพัฒนาการรู้ดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียนสู่โลกการทำงานจริง โดยชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับรายวิชาต่าง ๆ จะช่วยฝึกฝนให้นักศึกษามีทักษะการประเมิน วิเคราะห์ และจัดการสารสนเทศ นำไปสู่การสื่อสารและการทำงานร่วมกันบนแพลตฟอร์มดิจิทัลได้อย่างมีวิจารณญาณและเปี่ยมด้วยคุณธรรมอย่างแท้จริง และสอดคล้องกับ มาตรฐานการรู้สารสนเทศของ Association of College and Research Libraries (2000) ที่กล่าวถึงการจัดเก็บและเรียกคืนข้อมูลอย่างเป็นระบบ สะท้อนให้เห็นถึงทักษะของนักศึกษาสอดคล้องกับมาตรฐาน ACRL ที่มุ่งเน้นความสามารถในการประเมินและจัดการสารสนเทศอย่างเป็นระบบ และการเข้าใจประเด็นด้านจริยธรรม

7.1.2 ด้านการเข้าถึงดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีความคล่องแคล่วในการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยประเด็นที่มีความโดดเด่นคือ นักศึกษามีความตระหนักในการเข้าถึงข้อมูลโดยหลีกเลี่ยงการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น ควบคู่ไปกับความสามารถในการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Settings) เพื่อปกป้องตนเองในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างไรก็ตาม แม้

นักศึกษาจะประเมินตนเองว่ามีทักษะการเข้าถึงระบบดิจิทัลที่ปลอดภัยและเคารพสิทธิผู้อื่นในระดับมาก ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการปรับตัวเพื่อใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์เป็นประจำ แต่หากนักศึกษาทำกิจกรรมทางดิจิทัลโดยยึดเพียงความเข้าใจแต่ขาดความรู้ที่ถูกต้องทางกฎหมาย เช่น กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งการกระทำที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการเข้าถึงหรือส่งต่อข้อมูล อาจไปสู่การละเมิดสิทธิและข้อปฏิบัติทางจริยธรรมโดยไม่ทันระวังตัว ซึ่งสอดคล้องกับ สุพล พรหมมาพันธ์ และคณะ (2566) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อจริยธรรมและความมั่นคงปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นภาพสะท้อนของสังคมว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ขาดความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อจำกัดด้านการขาดความรู้ทางกฎหมายที่ส่งผลให้เกิดปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัวในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และยังคงสอดคล้องกับทักษะด้านการยืนยันตัวตนและสวัสดิภาพดิจิทัล (Identity & Wellbeing) ของทฤษฎีดิจิทัล (2564) ที่เน้นย้ำถึงสมรรถนะในการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและการปฏิบัติตามจรรยาบรรณอย่างมีความรับผิดชอบ

7.1.3 ด้านการใช้ดิจิทัล พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อย่างรู้เท่าทัน มีสติ และยึดมั่นในหลักจริยธรรม สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับการใช้ซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันที่ถูกลิขสิทธิ์ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการวางแผนและออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงวุฒิภาวะและการตระหนักรู้ในบทบาทหน้าที่ของนักศึกษาที่ไม่เพียงแต่เป็นผู้บริโภคสื่อเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้นำทางความคิดและสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Cordell (2013) ที่ได้นำเสนอองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลระดับบุคคลไว้ 5 มิติ ได้แก่ 1) ทักษะเชิงซ้อนและกระบวนการคิดวิเคราะห์ในการค้นหา ประเมิน สร้างสรรค์ และสื่อสารสารสนเทศ 2) ความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ความเข้าใจในพลวัตของเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4) ความรู้ความเข้าใจในการเคารพสิทธิส่วนบุคคลและการใช้ข้อมูลสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย และ 5) สมรรถนะด้านการสื่อสารและการเลือกใช้เทคโนโลยีเพื่อการมีส่วนร่วมในชุมชนอย่างสร้างสรรค์

7.2 ปัญหาการรู้ดิจิทัล พบว่า ปัญหาอันดับแรกคือ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ยังคงมุ่งเน้นการให้ความรู้ภาคทฤษฎีมากกว่าการเปิดโอกาสให้ฝึกปฏิบัติจริงด้วยเทคโนโลยี รองลงมาคือ ปัญหาข้อจำกัดด้านความพร้อมของอุปกรณ์และเครื่องมือโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการเข้าถึงสารสนเทศ ตลอดจนการขาดความรู้ความเข้าใจที่ถ่องแท้เกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์และการปกป้องความเป็นส่วนตัวออนไลน์ จากปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายเชิงโครงสร้างของระบบการศึกษา หากกระบวนการเรียนรู้อย่างยึดติดกับการถ่ายทอดเนื้อหาในตำราโดยปราศจากการลงมือปฏิบัติ (Hands-on) และสภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยต่อการเข้าถึงอุปกรณ์ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดช่องว่างทางทักษะ กล่าวคือ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจการรู้ดิจิทัล แต่ไม่สามารถบูรณาการหรือประยุกต์ใช้เครื่องมือทางดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะกลายเป็นอุปสรรคและข้อจำกัดที่สำคัญในการประกอบวิชาชีพและการทำงานในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับ กัมพล เกศสาลี และกันยารัตน์ เควียเช่น (2561) ที่ได้ศึกษาสภาพและปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลในการปฏิบัติงานของบุคลากรสายสนับสนุนภายในมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ซึ่งชี้ให้เห็นลักษณะการของปัญหาที่คล้ายคลึงกันว่า การขาดทักษะเชิงปฏิบัติในการใช้สารสนเทศดิจิทัล การใช้งานฐานข้อมูล หรือการขาดความชำนาญในโปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ส่งผลต่อการมีอุปสรรคต่อทำงานจริง ไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูลนักศึกษา การรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์

สารสนเทศเพื่อประกอบการตัดสินใจและแก้ปัญหา ไปจนถึงผลกระทบเชิงลบต่อการบริหารงานวิชาการในภาพรวมของมหาวิทยาลัย

8. ข้อเสนอแนะการวิจัย

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

8.1.1 ด้านการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนการสอน

8.1.1.1 อาจารย์ผู้สอนในคณะครุศาสตร์ควรนำผลการประเมินนี้ไปทบทวนและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยลดสัดส่วนการบรรยายเชิงทฤษฎี (Passive learning) และเพิ่มกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Active learning/Hands-on) ให้มากขึ้น

8.1.1.2 ผู้บริหารมหาวิทยาลัยและสำนักวิทยบริการฯ ควรใช้ข้อค้นพบนี้เป็นฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ในการวางแผนจัดสรรงบประมาณ เพื่อขยายเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้เสถียรและจัดเตรียมพื้นที่การเรียนรู้ดิจิทัลที่มีอุปกรณ์พร้อมใช้งานให้เพียงพอต่อความต้องการ นอกจากนี้ ควรบูรณาการความร่วมมือเพื่อจัด "โครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการระยะสั้น" ที่มุ่งเน้นความรู้ด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity) กฎหมายดิจิทัล และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวออนไลน์ เพื่อปิดช่องว่างความเสี่ยงและส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รับผิดชอบ

8.1.1.3 สถาบันควรต่อยอดจุดแข็งดังกล่าว โดยส่งเสริมให้นักศึกษานำทักษะที่มีไปใช้สร้างสรรค์ผลงานเชิงวิชาการ เช่น การจัดทำแฟ้มสะสมผลงานดิจิทัล (e-Portfolio) หรือการสร้างคลังทรัพยากรการเรียนรู้ส่วนบุคคลออนไลน์ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูและการแข่งขันในตลาดงานยุคดิจิทัล

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

8.2.1 การวิจัยในอนาคตควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพเพิ่มเติม โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus group) หรือการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเชิงลึกของนักศึกษา โดยเฉพาะในประเด็นที่ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่านักศึกษามีระดับการใช้งานในระดับมากที่สุด เช่น การเจาะลึกถึงกระบวนการคิดและวิธีการที่นักศึกษาใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีสติ และมีจริยธรรม รวมถึงวิธีการคัดกรองเนื้อหาและประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศในชีวิตจริง

8.2.2 ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อตรวจสอบพฤติกรรมเชิงลึกเกี่ยวกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการเคารพสิทธิผู้อื่นว่าในทางปฏิบัติจริงนักศึกษามีความเข้าใจข้อกำหนด (เช่น พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ หรือกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล) อย่างถ่องแท้ หรือเป็นเพียงการรับรู้ผิวเผินจากการประเมินตนเอง ซึ่งข้อมูลเชิงลึกเหล่านี้จะช่วยระบุช่องโหว่และนำไปสู่การออกแบบการอบรมด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ที่ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

8.2.3 ควรสำรวจพฤติกรรมเชิงลึกของนักศึกษาเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทฤษฎีมากกว่าปฏิบัติ หรือเมื่อต้องพบกับข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต โดยมุ่งเน้นศึกษาว่านักศึกษามีพฤติกรรมการปรับตัวหรือมีกระบวนการคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (Critical thinking and problem solving) ในสถานการณ์จริงอย่างไร ซึ่งข้อมูลเชิงคุณภาพเหล่านี้จะช่วยผู้บริหารและอาจารย์ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหาในระดับโครงสร้างได้อย่างยั่งยืนยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กัมพล เกศสาตี และกันยารัตน์ เควียเซ่น. (2561). การรู้ดิจิทัลในการปฏิบัติงานของบุคลากรมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม**, 12(2), 503-513.
- ชัชวาล ชุมรักษา, พัฒนา ศิริกุลพิพัฒน์, จินตนา กสินันท์, ศิลป์ชัย สุวรรณมณี, ขรรค์ชัย แซ่แต้, และรุ่งทิพย์ แซ่แต้. (2568). การเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยรูปแบบการฝึกอบรม ตามแนวทางการเรียนรู้ร่วมกันเพื่อยกระดับความสามารถด้านดิจิทัลของครูโรงเรียนเทศบาลนครสงขลา. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม**, 15(1), 229-245.
- ชีวิน อ่อนละออ, อภัย ประกอบผล และณรงค์ ชูสกุล. (2566). การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21: โลกแห่งดิจิทัล. **วารสารส่งเสริมการเรียนรู้**, 3(5), 1-13.
- ทรูดิจิทัล. (2564). **ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) ก้าวสำคัญสู่อนาคต**. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://www.truedigitalacademy.com/blog/ทักษะด้านดิจิทัล-digital-skills-ก้าว>
- ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน. **วารสารสารสนเทศศาสตร์**, 34(4), 116-145.
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. **Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**. 10(2), 1630-1642.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2558). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุหลัน กุลวิจิตร. (2568). แนวทางการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา. **มนุษยศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**, 26(1), 250-272.
- พรชนิตว์ สีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. **วารสารห้องสมุด**, 61(2), 76-92.
- พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์, ชนัญสรา อรณพ ฌ อยุธยา และวีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้การเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของผู้สูงอายุในประเทศไทย. **วารสารการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**, 7(1), 147-190.
- มานะ สิ้นธวงษานนท์. (2562). คุณภาพชีวิตของผู้เรียนกับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. **วารสารวิชาการแสงอีสาน**, 16(1), 277-293.
- มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน. (2563). **คู่มือการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองของผู้เรียน**. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2569, จาก <https://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2021/08/คู่มือ-MIDL.pdf>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). **5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ**. สืบค้นเมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://www.thaihealth.or.th/5-องค์ประกอบของการรู้เท่า-2/>
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. (2565). **รายงานการศึกษาตนเอง ประจำปีงบประมาณ 2565**. นครศรีธรรมราช: สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.

- สุพล พรหมมาพันธุ์, อำนาจ วังจิ้น, วลีพร จิตรพงษ์ และปรีชา ตั้งเกรียงกิจ. (2566). ศักยภาพกลยุทธ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อการแข่งขัน ของมหาวิทยาลัยเอกชน. **วารสารสหศาสตร์ศรีปทุมชลบุรี**, 9(3), 199-209.
- อภิชาติ ศิริบุญญกุล และศรดา สมพอง. (2562). บทบาทของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล. **วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์**, 8(3), 255-269.
- อัจศรา ประเสริฐสิน, กมลทิพย์ ศรีหาเศษ และอารีรัตน์ ลาวน้อย. (2564). แนวทางการวัดและประเมินผลฐานสมรรถนะในศตวรรษที่ 21. **วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, 27(2), 16-31.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2563). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. **วารสารสุทธิปริทัศน์**, 26(80), 147-162.
- Association of College and Research Libraries. (2000). **Information Literacy Competency Standards for Higher Education**. Retrieved 22 February 2026, from <https://home.ubalt.edu/ub78l45/My%20Library/storage/QQD324ZP/informationliteracycompetency.html>
- Cordell, R.M. (2013). Information literacy and digital literacy: Competing or complementary?. **Communication in Information literacy**, 7(2), 177-183.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. (1970). Determining sample size for research activities. **Educational and Psychological Measurement**, 30, 607-610.
- Silver A. (2009). A European approach to media literacy: moving toward an inclusive knowledge society. In D. Frau-Meigs, J. Torrent (Eds.), **Mapping media education policies in the world: Visions, programmes and challenges**, New York: UNAlliance of Civilizations.