



รายงานการวิจัย

การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

THE STUDY OF DIGITAL INTELLIGENCE QUOTIENT OF
UNDERGRADUATE STUDENTS IN THE 21ST CENTURY AT
MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY, MAHAVAJIRALONGKORN
RAJAVIDYALAYA CAMPUS

พระมหาสายัณห์ เปมสีโล

สำราญ ศรีคำมูล

สนิท วงปล่อมหิรัญ

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประจำปีงบประมาณ 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย 2. เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามจำแนกตามเพศ ระดับชั้น และคณะ และ 3. ศึกษาแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 3 หลักสูตร ประกอบด้วย หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 104 รูป/คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 รูป/คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.990 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test Independent) การทดสอบค่าเอฟ (F-test) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล ด้านสิทธิทางดิจิทัล ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัล ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล และด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล

2. เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามเพศ ระดับชั้นและคณะ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ควรพัฒนาให้นักศึกษาเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการรู้เท่าทัน ความสามารถด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัลได้

อย่างเหมาะสม เช่น ต้องรู้จักใช้เทคโนโลยี รู้จักเครื่องมือเทคโนโลยี และมีความเข้าใจการทำงาน กล่าวคือ ความสามารถในการใช้เครื่องมือในการทำงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และมีวิจรรย์ญาณในการใช้เทคโนโลยี

คำสำคัญ : 1. การศึกษา 2. ความฉลาดทางดิจิทัล 3. ศตวรรษที่ 21

ABSTRACT

The objectives of this research were 1. to study the digital intelligence quotient of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus, 2. to compare the digital intelligence quotient of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus was classified by sex, grade level and faculties and 3. to study ways to develop the digital intelligence quotient of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus. The population consisted of 1st-4th year undergraduate students, regular semester, 3 courses consisting of Bachelor of Political Science Program, Bachelor of Education Program and the Bachelor of Arts program in the second semester of academic year 2021 in the amount of 104 photographs/person by using purposive sampling and in-depth interviews with 5 experts/person. The research tools were an interview form and a digital intelligence test had a confidence level of 0.990. The statistics used in data analysis were Frequency, Percentage, Mean and Standard Deviation, T-Test Independent, F-test and One-Way Analysis of Variance : ANOVA.

The results of research were concluded as follows :

1. The digital intelligence quotient of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus, Overall, it was at a high level with a very average level. When considering each side, it was found that all aspects were at a high level in descending order as follows : digital literacy, digital security, digital rights, digital identity, digital emotional Intelligence, digital communication, digital safety and digital use.

2. Comparison of digital intelligence quotient of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus classified by sex, grade level and faculties were not different which was inconsistent with the hypothesis.

3. The digital Intelligence quotient development guidelines of undergraduate students in the 21st century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya should develop students to knowledgeable, capable of perceiving as well as intellectual abilities, emotions and society that were necessary to live in the digital age in order to face challenges and adapt to the modern society in the digital age appropriately, for example, having to know how to use technology, know technology tools and have a working understanding, In other words, the ability to use tools to work for maximum efficiency and have discretion in the use of technology.

Keywords : 1. Study 2. Digital Intelligence Quotient 3. The 21st Century

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับการสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่าย คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ ขอบใจ สถาบัน และกัลยาณมิตรทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณและอนุโมทนาขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจเครื่องมือการวิจัยครั้งนี้ และขออนุโมทนาขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้สัมภาษณ์ทำให้งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และขอขอบพระคุณพระเมธาวิเชียรสร, รศ.ดร. และ ดร.สุชาติ เมืองแก้ว ผู้เชี่ยวชาญที่ได้เมตตาตรวจแก้ไขงานวิจัยและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้ และขอขอบใจนักศึกษากันทุกท่านที่เอื้อเพื่อข้อมูลในการทำวิจัยในครั้งนี้จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายของผู้วิจัย

คุณความดีและประโยชน์ที่เกิดจากงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยและคณะขออัญมัญชาคุณของคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทสรรพวิทยาการต่าง ๆ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนสนับสนุนให้งานวิจัยประสบความสำเร็จดังที่ปรารถนาทุกประการ

พระมหาสาธัญห์ เปมสีโล
หัวหน้าโครงการวิจัยและคณะ
25 สิงหาคม 2566

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหาการวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.4 สมมติฐานการวิจัย	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย	7
2 แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล	8
2.2 องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล	11
2.4 ประวัติมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย	15
2.5 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	18
2.6 สรุปกรอบแนวความคิด	30
3 วิธีดำเนินการวิจัย	31
3.1 รูปแบบการวิจัย	31
3.2 การวิจัยเชิงปริมาณ	31
3.2.1 ประชากร	31
3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	34
3.3 การวิจัยเชิงคุณภาพ	35
3.3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก	35
3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	35
3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	37
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	38
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	38
4.2 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	38
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	39
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	55
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
5.1 สรุปผลการวิจัย	62
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	68
5.3 ข้อเสนอแนะ	72
บรรณานุกรม	74
ภาคผนวก	78
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย	79
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์	86
ภาคผนวก ค ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถาม	91
ภาคผนวก ง ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ	95
ภาคผนวก จ ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (CVI) ของแบบสัมภาษณ์	99
ภาคผนวก ฉ ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย	101
ประวัตินักวิจัย	103

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงจำนวนประชากรที่ใช้ในการวิจัย	28
3.2 แสดงจำนวนข้อคำถามและคุณภาพเครื่องมือ	29
4.1 จำนวน ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคล	34
4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวม	35
4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล	36
4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	37
4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	38
4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	39
4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	40
4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการสื่อสารดิจิทัล	42
4.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย	

	วิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล	43
4.10	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านสิทธิทางดิจิทัล	44
4.11	การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย รวมทั้ง 8 ด้าน โดยการทดสอบค่าที (t-test)	45
4.12	การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ทั้ง 8 ด้าน จำแนกตามระดับชั้น โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance: ANOVA)	46
4.13	การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ทั้ง 8 ด้าน จำแนกตามคณะ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance: ANOVA)	47

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย	26

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมปัจจุบันจะเห็นได้ว่าโลกของเรา กำลังเกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากที่กำลังก่อร่างสร้างใหม่ รอบตัวเราได้เปลี่ยนไปสู่ “สังคมดิจิทัล” ที่การติดต่อสื่อสารเชื่อมต่อกันแบบไม่มีที่สิ้นสุด อุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ ในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และรัฐบาลได้มุ่งเน้นเข้าสู่ประเทศไทย 4.0 ที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศการเชื่อมต่อ สื่อสารสารสนเทศ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ จากแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้มีแนวคิดปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ เพื่อมุ่งเน้นการสร้างสรรคิใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพเพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ความมั่งคั่ง (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

วิวัฒนาการของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์พกพา โทรศัพท์สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ มีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นและเป็นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตของคนทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยที่มีเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เข้ามาอย่างแพร่หลาย และมีอิทธิพลต่อคนในสังคมทุกเพศทุกวัย รวมทั้งวัยเด็กและเยาวชนที่ถือว่าเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติ ทั้งนี้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลจึงเข้ามามีอิทธิพลกับเด็กและเยาวชนในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งเด็กจะใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่ ขณะที่ผู้ใหญ่หรือผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็กควรให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ และที่สำคัญควรตระหนักถึงความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือที่เรียกว่า DQ ของเด็กในยุคดิจิทัล ซึ่งความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถทางด้านสังคม อารมณ์ และสติปัญญาที่ช่วยให้บุคคลแต่ละบุคคลเผชิญกับความท้าทายและความต้องการเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล รวมถึงช่วยให้เกิดการรู้เท่าทันดิจิทัล ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็ก โดยเป็นการประสานความร่วมมือจากทุกภาคส่วนประกอบด้วยสถาบันครอบครัว สถานศึกษา และบุคลากรการศึกษา ภาคราชการ ผู้ให้บริการสื่อดิจิทัล และเครือข่ายภาคประชาสังคม เพื่อให้เด็กตระหนักถึงการใช้อย่างมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม รวมไปถึงไม่ตกเป็นเหยื่อหรือทาสของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลต่อไป (พีริวิชญ์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561 : 22)

ด้วยความทันสมัยทางเทคโนโลยีทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างแพร่หลาย ส่งผลทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ โดยปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์มีให้เป็นจำนวนมากขึ้น เช่น ปัญหาติดเกมออนไลน์ ปัญหาติดพนันออนไลน์ และปัญหาการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เป็นต้น (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2563 : 33)

ในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกจำกัดแค่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะโดยผ่านสายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยีทำให้อุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา เช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก เน็ตบุ๊ก แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ อัลตราบุ๊ก โทรศัพท์มือถือ และหลากหลายแอปพลิเคชัน (Applications) เป็นต้น บวกกับการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สายของผู้ให้บริการต่าง ๆ ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวก ดังนั้น เมื่อเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเยาวชน ผู้ปกครองต้องให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดเพื่อให้เยาวชนตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม ไม่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล กล่าวคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าถึงสังคมในโลกออนไลน์ หรือความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) นั้นเอง

จากการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลายของนักศึกษาปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลอย่างหลากหลายรวดเร็ว ซึ่งอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 18-23 ปี เวลาว่างหลังเลิกเรียนจะใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Facebook Line Instagram Youtube Tiktok และ Games Online เป็นต้น เพื่อผ่อนคลายความเครียด ความสนุกสนาน ผีกสมอง ความคิด เกิดมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ได้สร้างสรรค์จินตนาการ และสามารถปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมออนไลน์ โดยผ่านช่องทางการพูดคุยสนทนากับกลุ่มเพื่อน แต่ในทางตรงกันข้ามหากบริโภคสื่อออนไลน์ด้วยอารมณ์และตามกระแสสังคม ขาดการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนถึงผลกระทบของข้อมูลที่ได้รับ ไม่สามารถประเมินคุณค่าและคุณภาพของข้อมูลสื่อออนไลน์ได้ และใช้เวลาว่างในการเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตติดต่อกันหลายชั่วโมงต่อวันอาจเกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงทำให้เกิดผลเสียต่อตนเองและสถาบันได้ เช่น ด้านการเรียน ด้านครอบครัว ด้านการทำงาน ด้านสุขภาพ ด้านการใช้ชีวิตประจำวัน และด้านสังคม เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อให้ทราบถึงความรู้เท่าทันทางด้านดิจิทัลของนักศึกษาและเป็นข้อมูลเพื่อนำไปวางแผนส่งเสริม สร้างภูมิคุ้มกัน ความเข้มแข็งและพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมต่อไป รวมถึงสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นนักศึกษาที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต ตลอดจนใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาให้นักศึกษาให้รู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

1.2 ปัญหาวิจัย

1. ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย อยู่ในระดับใด
2. ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
3. ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีแนวทางการพัฒนาอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
2. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามเพศ ระดับชั้น และคณะ
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

1.4 สมมติฐานของการวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน
2. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน
3. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคณะต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) โดยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์ (Interview) โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอผลการศึกษาดังกล่าวตามแบบวิธีการศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive Research)

ด้านเนื้อหา

ได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย 1. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) 2. การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล (Digital Use) 3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) 4. ความ

มั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) 5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) 6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) 7. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) และ 8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)

ประชากร และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1. การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 3 หลักสูตร ประกอบด้วย หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 104 รูป/คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก (In-depth Interview) ได้แก่ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะศาสนาและปรัชญา จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน รวม 5 คน ด้วยการเลือกเจาะจง (Purposive Selection)

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ ระดับชั้น และคณะ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความฉลาดทางดิจิทัล แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ดังนี้

1. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)
2. การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล (Digital Use)
3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)
4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security)
5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)
6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)
7. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy)
8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)

ด้านพื้นที่ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ด้านระยะเวลา

มกราคม 2564 ถึง ธันวาคม 2564

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ดิจิทัล** หมายถึง ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ข้อความ กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ ที่ถูกนำมาเข้ารหัสและแปลงเป็นข้อมูลเลขฐานสอง ทำให้ง่ายต่อการจัดการข้อมูล การสร้าง เนื้อหา การดัดแปลงแก้ไข การคัดลอก การแบ่งปัน การติดต่อสื่อสารระหว่างแหล่งที่แตกต่างกัน และ เพื่อประโยชน์ในการใช้งานอื่น ๆ โดยดำเนินการร่วมกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ และ อินเทอร์เน็ตเข้ามา เช่น อุปกรณ์พกพา อุปกรณ์บันทึกข้อมูลดิจิทัล คอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ ซอฟต์แวร์ และแอปพลิเคชัน

2. **สื่อดิจิทัล** หมายถึง สื่อที่มีความทันสมัยโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ทำให้การติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงกัน เกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้กับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล โดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ สื่อดิจิทัลมีทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เช่น ดีวีดี สื่ออินเทอร์เน็ต ซีดี ซีดีรอม บล็อก วิกีเฆฆณาออนไลน์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สื่อสามมิติ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ สื่อสังคม ออนไลน์ แอปพลิเคชัน ยูทูบ เฟซบุ๊ก ไลน์ สื่อการ์ตูนออนไลน์แอนิเมชัน และกูเกิล รวมถึงไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ ฯลฯ เป็นต้น

3. **ความฉลาดทางดิจิทัล** หมายถึง ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ ทักษะ ทักษะ ความรู้ ค่านิยมและสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อให้คนยุคดิจิทัล เผชิญหน้ากับความท้าทาย ความต้องการและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาด และเหมาะสม ไม่ให้เกิดภัยคุกคามทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ กล่าวคือ ทักษะการใช้สื่อ และการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ โดยยึดตามแนวคิดของสถาบันดีคิว (DQ institute) ประเทศ สิงคโปร์ โดยวัดจากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ด้าน ดังนี้ (DQ Institute, 2019)

3.1 **อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)** หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการ อัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การ แสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและใน ระยะยาว ตั้งชื่อโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ตั้งรูปโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ระวังตัวในการ แสดงออกบนโลกออนไลน์ พฤติกรรมการแสดงออกในทางที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

3.2 **การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล (Digital Use)** หมายถึง ความสามารถในการใช้ งานการควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์ และออฟไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด บริหารเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ ใช้สื่อดิจิทัลให้เกิด ประโยชน์ดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

3.3 **ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)** หมายถึง ความสามารถในการจัดการ ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคาม

การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เนื้อหาที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลอกลวง จำกัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ เช่น จัดการกับความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ ไม่ดูสื่อลามกอนาจาร ไม่ดูสื่อที่มีความรุนแรง ระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์

3.4 ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ การแฮ็ก (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เพื่อทำความเข้าใจ เลือกลงแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้ เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูลความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกัน การละเมิดข้อมูล มาตรฐานที่เกี่ยวข้องและวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ รู้ถึงภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัวได้ ป้องกันข้อมูลลับจากการทำธุรกรรมทางการเงินบนอินเทอร์เน็ต ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่น ตั้งรหัสผ่านในการใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายาก ไม่ใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่าน เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำทุก ๆ 3-4 เดือน

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

3.6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล ทำงานร่วมกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ สื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ตระหนักว่าการกระทำใด ๆ บนโลกออนไลน์สามารถสืบค้นและติดตามได้

3.7 การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการค้นหา (Find) การประเมินผล (Evaluate) การใช้ประโยชน์ (utilize) การแบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ สามารถค้นหาข้อมูลได้ แยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องและผิดได้

3.8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความ

เกลียดชัง รักษาสิทธิเสรีภาพของตนเอง รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของข้อมูล รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา มีเสรีภาพในการพูด ป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง อ้าองเจ้าของผลงานเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

4. นักศึกษา หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบระดับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ปกครอง อาจารย์ และผู้บริหารในส่งเสริมพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลอย่างเหมาะสมต่อไป

2. เป็นแนวทางในการส่งเสริมกิจกรรมหรือจัดอบรมพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมแก่นักศึกษาต่อไปในอนาคต

3. เป็นแนวทางให้แก่อาจารย์ และผู้บริหารนำไปเป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายด้านการศึกษา หรือส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อให้รู้เท่าทันดิจิทัลอย่างเหมาะสมแก่นักศึกษาต่อไป

4. ผลการวิจัยใช้เป็นข้อมูลทางการวิจัย ให้สำหรับการวิจัยแนวนี

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย” ผู้วิจัยได้ศึกษาจากตำรา เอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล
- 2.2 องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล
- 2.4 ประวัติมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
- 2.5 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 สรุปกรอบแนวความคิด

2.1 ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) เป็นภาพรวมความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล (Digital Life) และจะทำให้คนในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ (Yuhyun Park, 2016; DQ Institute, 2017; อีรวัดน์ รูปเหลี่ยม, 2560 : 8; สรานนท์ อินทนนท์, 2563 : 3)

สรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการรับรู้เท่าทัน หรือความสามารถด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทายและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

2.2 องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล

นักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลไว้หลายมุมมอง อาทิเช่น Yuhyun Park (2016); DQ Institute (2017); ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน (2560 : 13-15) ได้กำหนดองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลไว้ 8 ด้าน คือ

1. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Identity) หมายถึง คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในยุคดิจิทัลต้องทักษะความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์และชื่อเสียงของตนเองได้บนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบในระยะสั้นและระยะยาวที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบคือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ความเป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Co-Creator) และความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship)

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) หมายถึง ทักษะความสามารถในการใช้เครื่องมือและ สื่อยุคดิจิทัลด้วยความชำนาญ และการควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลด้วย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ได้อย่างดี แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล (Screen Time) สุขภาพบนโลกดิจิทัล (Digital Health) และการมีส่วนร่วมในชุมชนดิจิทัล (Community Participation)

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) หมายถึง ทักษะ ความสามารถในการบริหารจัดการและตรวจสอบความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ได้อย่างตลอดรอดฝั่ง การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรงโป้เปลือย และความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงและรู้วิธีหลีกเลี่ยงและจำกัดความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน (Behavioral Risks) ความเสี่ยงจากเนื้อหา (Content Risks) และความเสี่ยงจากการติดต่อกับคน (Contact Risks)

4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ เช่น การแฮกบัญชีผู้ใช้อีเมล เฟซบุ๊ก เครื่องมือสื่อสารติดไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ ถูกขโมยรหัสผ่าน แสกบัญชีธนาคาร การหลอกลวง ฯลฯ รวมถึงการป้องกัน การหลีกเลี่ยง และจัดการอย่างถูกวิธีเมื่อเจอภัยคุกคามหรือถูกละเมิดความปลอดภัยด้วย เพื่อทำความเข้าใจ เลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูล ความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคง ปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกัน การละเมิดข้อมูล มาตรฐาน ที่เกี่ยวข้องและวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ ความมั่นคงทางดิจิทัล แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การป้องกันรหัสผ่าน (Password Protection) ความมั่นคงปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ต (Internet Security) และความมั่นคงปลอดภัยทางโทรศัพท์มือถือ (Mobile Security)

5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) หมายถึง ทักษะในการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ หรือความสามารถในเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ เช่น การแสดง

ความเห็นอกเห็นใจ การเอาใจใส่ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น การเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจ การช่วยเหลือบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเข้าใจ เห็นใจ มีน้ำใจต่อผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (Empathy) ความตระหนักรู้และการควบคุมอารมณ์ (Emotional Awareness and Regulation) และความตระหนักรู้ด้านอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Awareness)

6. การสื่อสารในโลกดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันกับผู้อื่น โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล และมีส่วนร่วมในการอภิปรายและการอภิปรายอย่างสร้างสรรค์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ รอยเท้าหรือร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) การติดต่อสื่อสารออนไลน์ (Online Communication) และความร่วมมือออนไลน์ (Online Collaboration)

7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการค้นหา การประเมินผล การใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา รวมทั้งมีความสามารถขั้นพื้นฐานในการเขียนโค้ดได้ และความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ และการคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) และการเชิงประมวลผล (Computational Thinking)

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) คือ ความเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินในเส้นทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ เสรีภาพในการพูด (Freedom of Speech) สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) และสิทธิในความเป็นส่วนตัว (Privacy) สำหรับ Simon Waller (2015) กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัลนั้น มีอยู่ 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. รู้จักใช้เทคโนโลยี คือ รู้ถึงความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัล วิเคราะห์จุดแข็งของเทคโนโลยีได้
2. รู้จักเครื่องมือเทคโนโลยี คือ ต้องรู้จักตัวเลือกของการนำไปใช้ว่าเราสามารถเลือกเทคโนโลยีและเลือกเครื่องมือที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับงานที่ทำได้อย่างเหมาะสม
3. เข้าใจการทำงาน คือ ความสามารถในการใช้เครื่องมือในการทำงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
4. มีวิจารณญาณในการใช้เทคโนโลยี คือ คิดอย่างรอบคอบและรู้ว่าเมื่อใดควรใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์

สรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล มีองค์ประกอบ 8 ประการ คือ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital

Safety) ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) และสิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

นวัตกรรมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดดก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive technology) ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของประชาชนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันมากมาย ทั้งด้านการเรียนการสอนในสถานศึกษา การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเดินทาง การใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการ การทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่าทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศต่อไป ซึ่งเป็นบทบาทของการศึกษาที่ต้องพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความรู้ในเรื่องดังกล่าว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560 : 18) ดังนั้น สื่อดิจิทัลจึงมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะช่วยให้เข้าถึงข้อมูลสารสนเทศในการทำงานปัจจุบันและอนาคตที่สะดวก รวดเร็วมากยิ่งขึ้น

2.3.1 ความหมายของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง การประมวลผลข้อมูลนำเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ด้วยรหัส 0 และ 1 ทำการแสดงผลเป็น อักษร ข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ด้วยสมรรถนะที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แสดงผลได้บนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารพกพา ทำให้เกิดการเรียนรู้และสื่อสารที่ไม่จำกัดเวลาใน ห้องเรียน แต่ผนวกกับการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวัน (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) รวมถึงสื่อที่มีการนำข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ มาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์เข้าช่วย (ธัญวิษ วิเชียรพันธ์, 2557)

สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้การติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้กับเทคโนโลยีดิจิทัล โดยไม่จำกัดเวลา สถานที่ และพื้นที่ ตัวอย่างของสื่อดิจิทัล เช่น บล็อก วิดีโอออนไลน์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สื่อสามมิติ เกมคอมพิวเตอร์ ซีดี ซีดีรอม ดีวีดี สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โปรแกรมประยุกต์ซอฟต์แวร์ เป็นต้น

2.3.2 องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และภาพวิดีโอ มีรายละเอียด ดังนี้ (ธัญวิษ วิเชียรพันธ์, 2557; ไพฑูรย์ มะณู, 2559)

1. ข้อความ (Text) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่น่าเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ มีรูปแบบของตัวอักษรและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ได้แก่ 1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไปได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผลงาน (Word Processor) เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส เช่น ASCII 1.2 ข้อความจากการสแกนเป็นข้อความในลักษณะภาพ หรือ Image ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้ แล้ว (เอกสารต้นฉบับ) มาทำการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพเป็นข้อความปกติได้โดยอาศัยโปรแกรม OCR ข้อความ อิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อที่ใช้ประมวลผลได้ และ 1.3 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (HyperText) เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมสูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคการลิงก์ หรือเชื่อมข้อความไปยังข้อความหรือจุดอื่น ๆ ได้

2. เสียง (Audio) การจัดเก็บอยู่ในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัลสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้โดยใช้โปรแกรม สื่อดิจิทัลจะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อนำเสียงที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาประกอบการนำเสนอ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

3. ภาพนิ่ง (Image) ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว มีบทบาทต่อสื่อดิจิทัลมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ดังคำกล่าวที่ว่า ภาพหนึ่งภาพ แทนตัวอักษรนับล้าน ภาพสามารถให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือถ่ายทอดการรับรู้ได้ดีกว่า และสามารถสื่อสารให้เข้าใจความหมายได้ลึกซึ้งกว่าตัวอักษร ซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ เพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของเครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้ผู้ชมเกิดแรงจูงใจ การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทาง ซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

5. ภาพวิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากต่อสื่อดิจิทัล เนื่องจากการนำเสนอข้อความ รูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียง เข้ามารวมไว้ด้วยกันอย่างสมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่น ๆ

2.3.3 ประเภทของสื่อดิจิทัล

ภัทรวดี เจริญภูมิ (2559 12-14) ได้อธิบายว่า สื่อดิจิทัลมีหลายประเภทสำหรับการนำไปใช้งานให้เหมาะสมกับบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ได้แก่

1. เว็บไซต์ (Website) ทำหน้าที่ของสื่อที่กระจายข้อมูลเข้าไปสู่ผู้ใช้บริการที่มีความต้องการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และสามารถดัดแปลงหรือเรียกดูข้อมูลที่ต้องการได้ในเวลาอันรวดเร็ว

2. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ในยุคอิเล็กทรอนิกส์นี้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ได้กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วยคุณสมบัติที่รวดเร็ว ประหยัด เข้าถึงผู้บริโภค และยากต่อการสูญหาย ซึ่งทำให้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่มีความเหมาะสมในการทำการตลาดทางตรง

3. บล็อก (Blog) มาจากศัพท์คำว่า Web Log คือ การบันทึกบทความของตนเอง (Personal Journal) ลงบนเว็บไซต์ โดยเนื้อหาของ Blog นั้นจะครอบคลุมได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวส่วนตัวหรือเป็นบทความเฉพาะด้านต่าง ๆ

4. บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service) คือ การที่ผู้คนสามารถทำ ความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ตัวอย่างของเว็บประเภทที่เป็น Social Network Service เช่น Digg.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่เรียกได้ว่าเป็น Social Bookmark ที่ได้รับความนิยมอีกแห่งหนึ่งและเหมาะมากที่จะนำมาเป็นตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

5. โปรแกรมสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต (Search) เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการทำการตลาดผ่านโปรแกรมการสืบค้นข้อมูลได้รับความสนใจ เนื่องจากนักการตลาดตระหนักว่าผู้บริโภคที่ค้นหาข้อมูลผ่านโปรแกรมสืบค้นเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสนใจในสิ่งที่ต้องการ

6. วิดีโอออนไลน์ (VDO Online) เป็นหนึ่งในส่วนผสมสำคัญในการทำ Content Marketing ในยุคดิจิทัล และช่วยในเรื่องของการสร้างเนื้อหาที่สามารถ Engage กับ User รวมทั้งสามารถสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียได้แทบจะทุกช่องทาง เช่น Youtube Instagram Dailymotion เป็นต้น

2.3.4 ลักษณะของสื่อดิจิทัล

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล (2555) ได้นำเสนอบทบาทหน้าที่ของสื่อดิจิทัลไว้ดังนี้

1. ความเป็นดิจิทัล (Digitalization) โดยมีการทำงานที่หลากหลาย รวดเร็ว และแม่นยำ ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์มีการประมวลผลที่รวดเร็วและไร้พรมแดน ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดของโลกก็สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว

2. ลักษณะการหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) ซึ่งจากเดิมแต่ละสื่อมีคุณสมบัติและหน้าที่คนละด้าน สื่อใหม่ได้นำเอาลักษณะต่าง ๆ มารวมกันเพื่อให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้สื่อเพียงสื่อเดียว

3. การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) สื่อกับผู้ใช้สื่อสามารถโต้ตอบกันแบบทันทีทันใด ซึ่งหากนักการตลาดทำการสื่อสารไปยังผู้บริโภคผ่านทางสื่อใหม่ ผู้บริโภคจะสามารถโต้ตอบด้วยการซักถามข้อสงสัย หรือให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการได้ เกิดการรวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การสื่อสารจากหน่วยเดียว บุคคลเดียว เพื่อกระจายสารไปยังกลุ่มคนหมู่มาก (One-to-Many) เป็นการกระจายข้อมูลข่าวสารจากผลิตภัณฑ์หรือบริการไปสู่ผู้บริโภคที่มีจำนวนหลายคนได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเรียกว่า “สังคมของการสื่อสาร” (Social Presence) โดยเจ้าของสินค้าสามารถสร้างกลุ่มที่มีความสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงข้อมูล และแลกเปลี่ยนข้อมูล ได้ง่ายขึ้นในทันทีทันใด

5. สามารถกระจายไปยังกลุ่มคนอื่นๆ ได้ (Many-to-many) กล่าวคือ นอกจากจะกระจายเฉพาะความสนใจในเรื่องเดียวกัน (ภายในกลุ่มเดียวกัน) แล้ว ยังสามารถกระจายไปยังกลุ่มคนอื่นที่มองหาความสนใจในเรื่องอื่น ๆ ได้ด้วย เช่น ใน Pinterest ผู้ส่งข้อมูลขึ้นไปเก็บไปที่สังคมออนไลน์ จะต้องเลือกประเภทกลุ่มของข้อมูล และข้อมูลนี้จะถูกปักหมุด (Pin) ไว้ที่หน้ารวม (All) และในหน้ากลุ่มด้วย เป็นต้น

2.3.5 ประโยชน์ของสื่อดิจิทัล

ข้อดีของสื่อดิจิทัล มีรายละเอียดดังนี้ (สมาคมการจัดการธุรกิจแห่งประเทศไทย, 2559)

1. สามารถย้อนกลับไปดูซ้ำ ๆ ที่ไหนก็ได้ที่สะดวก
2. สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว
3. สามารถอยู่ทันทานได้เป็นระยะเวลานาน
4. ไม่ต้องสต็อกของไว้เป็นจำนวนมาก ๆ
5. สามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากมาย
6. สามารถเพิ่มลูกเล่นจากภาพมัลติมีเดีย และเสียง
7. สามารถเปิดอ่านข้อมูลได้ทันทีเมื่อดาวน์โหลดเสร็จ
8. บางฟังก์ชันสามารถสื่อสารโต้ตอบกันได้

ข้อเสียของสื่อดิจิทัล เป็นเรื่องง่ายในการการละเมิดในสิทธิของผู้อื่น และเสี่ยงต่อการกระทำผิดต่อศีลธรรม เช่น การนำเอารูปภาพของบุคคลใดบุคคลหนึ่งมาตัดต่อ เพื่อสร้างความเสียหาย หรือ การทำซ้ำ (Copy) กับงานสื่อที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง เป็นต้น

2.4 ประวัติมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

ประวัติความเป็นมา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย (2562 : 7-20) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เป็นสถาบันการศึกษาของพระภิกษุสามเณรโดยตรง ซึ่งตั้งอยู่ที่วัดชูจิตธรรมาราม พระอารามหลวง ภายในมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยขยายเขตการศึกษาจากมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วัดบวรนิเวศวิหาร กรุงเทพมหานคร โดยเป็นวิทยาเขตแห่งแรกของมหาวิทยาลัย ตั้งอยู่บนถนนพหลโยธิน ระหว่างกิโลเมตรที่ 73-74 สายกรุงเทพมหานคร-สระบุรี ภายในวัดชูจิตธรรมาราม พระอารามหลวง เลขที่ 57 หมู่ที่ 1 ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา รหัสไปรษณีย์ 13170 หมายเลขโทรศัพท์ 035-745037 โทรสาร 035-745038

จากพระดำริของสมเด็จพระอริยวงศาคตญาณสมเด็จพระสังฆราช (จวน อุฏฐายีมหาเถร) วัดมกุฏกษัตริยาราม ว่า “ความสำคัญของการศึกษาของคณะสงฆ์ในปัจจุบันนี้ จะต้องอนุวัติให้ทันกับความเจริญของโลกซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา” ซึ่งในขณะนั้นพระองค์ทรงดำรงตำแหน่งเป็นนายกสภาการศึกษามหามกุฏราชวิทยาลัย มีพระประสงค์ที่จะขยายการศึกษาของคณะสงฆ์ให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น

ในปี พ.ศ.2513-2514 ได้ทรงจัดตั้งคณะกรรมการขึ้นคณะหนึ่งทำหน้าที่ร่างหลักสูตร พระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา และประกาศใช้เป็นหลักสูตรหนึ่งของกระทรวงศึกษาธิการ ในปี พ.ศ. 2514 สมัย ฯพณฯ สุกิจ นิมมานเหมินทร์ ดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เมื่อกระทรวงประกาศใช้หลักสูตรแล้ว พระองค์ท่านได้เปิดโรงเรียนพระปริยัติธรรมแห่งแรกขึ้นชื่อว่า **โรงเรียนวชิรมกุฏ** ซึ่งตั้งอยู่บริเวณหลังวัดมกุฏกษัตริยาราม กรุงเทพมหานครเป็นสาขาแห่งหนึ่งของสภาการศึกษามหามกุฏราชวิทยาลัย โดยใช้หลักสูตรพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2514

ในปีเดียวกันนี้ **นายฉับ คุณนายสงวน ชูจิตตารมย์** ได้มีจิตศรัทธาถวายที่ดินจำนวน 186 ไร่ ที่ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (ต่อมาได้มีผู้บริจาคซื้อถวายเพิ่มเติมเป็น 736 ไร่) ให้เป็นที่ตั้งสถานศึกษาของคณะสงฆ์ขยายการศึกษาออกไปสู่ชนบทและเปิดทำการสอนพระภิกษุสามเณรขึ้นได้ทรงวางวัตถุประสงค์ในการจัดตั้งสถาบันสงฆ์แห่งนี้ไว้ 6 ประการ คือ :-

1. เพื่อเป็นสถาบันการศึกษาชั้นสูงของคณะสงฆ์
2. เพื่อเป็นสถานที่พักอาศัยเล่าเรียนของพระภิกษุสามเณร
3. เพื่อเป็นสถานที่พักอาศัยเล่าเรียนวิชาการทางพระพุทธศาสนาของชาวต่างประเทศ
4. เพื่อเป็นศูนย์กลางการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการชั้นสูงเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา

5. เพื่อเป็นสถานที่อบรมในด้านการปฏิบัติธรรม

6. เพื่อเป็นสถานที่ศึกษาฝึกอบรมพระภิกษุผู้จะปฏิบัติศาสนกิจในระดับสูง เช่น งานด้านการปกครองการเผยแผ่ การสาธารณูปการ เป็นต้น

ขณะที่ทรงเตรียมการจะดำเนินงานภายหลังชาวบ้านเก็บเกี่ยวข้าวเสร็จสิ้นแล้วแต่พระดำริดังกล่าวยังไม่ทันสัมฤทธิ์ผล พระองค์ทรงสิ้นพระชนม์เสียก่อน เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ.2514

ต่อมาปี พ.ศ.2516 พระเถรานุเถระผู้มีบทบาทในการจัดการศึกษาของคณะสงฆ์ฝ่ายธรรมยุติหลายรูป เช่น

- | | |
|---|--------------------|
| 1. สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราชฯ | วัดบวรนิเวศวิหาร |
| 2. สมเด็จพระญาณวโรดม (ประยูร สนตงกุโร) | วัดเทพศิรินทราวาส |
| 3. สมเด็จพระพุทธิชินวงศ์ (ประจวบ กนตจาโร) | วัดมกุฏกษัตริยาราม |
| 4. พระเทพเมธาจารย์ (สุวรรณ กณจโน) | วัดมกุฏกษัตริยาราม |
| 5. พระธรรมวราจารย์ (แบน กิตติสารโ) | วัดบวรนิเวศวิหาร |
| 6. พระราชธรรมเจติยาจารย์ (วิริยงค์ สิริธโร) | วัดธรรมมงคล |
| 7. พระเทพปัญญาภวี่ (บรรจง กลลิต) | วัดมกุฏกษัตริยาราม |

โดยร่วมกันก่อตั้งสถาบันสงฆ์แห่งนี้ขึ้น เริ่มแรกใช้ชื่อว่า สภากาการศึกษามหามกุฏราชวิทยาลัย สาขาวังน้อย เป็นที่รู้จักกันของประชาชนโดยทั่วไปว่า “วิทยาลัยสงฆ์วังน้อย” ในปี พ.ศ. 2519 ได้ขอตั้งเป็นวัดชื่อ “วัดจุติธรรมาราม” เพื่อเป็นเกียรติแก่วงศ์สกุลจุติธรรมยผู้ถวายที่ดินเพื่อการก่อตั้งครั้งแรก ต่อมาเมื่อวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ. 2520 ได้รับพระมหากรุณาธิคุณพระราชทานพระนามาภิไธยในสมเด็จพระบรมโอรสาธิราชฯสยามมกุฎราชกุมารว่า “มหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย” และทรงพระราชทานพระนามาภิไธยย่อว่า “ม.ว.ก.” ภายใต้สิมาธรรมจักรพร้อมทั้งพระราชทานสุภาชิตว่า “วชิรูปมจิตโต ลียา” (พึงเป็นผู้มีจิตแกร่งประดุจเพชร) ให้เป็นตราประจำวิทยาลัย

ด้านการศึกษา

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา คือ **หลักสูตรศาสนบัณฑิต**ใช้อักษรย่อว่า **ศน.บ.** โดยใช้ระบบการจัดการศึกษาตามหลักสูตรของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ได้เปิดการเรียนการสอนตามลำดับดังต่อไปนี้

ในปี 2526 ได้เปิดสอนวิชาศาสนาบังคับและวิชาพื้นฐานทั่วไป ใน 2 ระดับชั้นคือ ศาสนศาสตร์ปีที่ 1 และปีที่ 2 ส่วนชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 ต้องเข้าไปศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วัดบวรนิเวศวิหาร กรุงเทพมหานคร (รุ่นที่ 4) เป็นรุ่นสุดท้ายที่เข้าไปศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ในปี 2531 เปิดการเรียนการสอน 2 สาขาวิชาคือสาขาวิชาภาษาอังกฤษ (คณะมนุษยศาสตร์) และสาขาวิชาสังคมวิทยา (คณะสังคมศาสตร์) ในปี 2534 เปิดการเรียนการสอนเพิ่มอีก 1 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาการภาษาอังกฤษ (คณะศึกษาศาสตร์) ในปี 2542 เปิดการเรียนการสอนเพิ่ม 1 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาปรัชญา (คณะศาสนาและปรัชญา) และในปี 2545 เปิดการสอนเพิ่มอีก 1 สาขาวิชา คือ สาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครอง (คณะสังคมศาสตร์)

ในปี 2549 วิทยาเขตได้ขออนุมัติเปิดโครงการบัณฑิตศึกษา ได้เปิดการเรียนการสอนตาม หลักสูตรของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ซึ่งได้เปิดการเรียนการสอน 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาพุทธศาสนศึกษา สาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครอง และสาขาวิชาการจัดการศึกษา (บริหาร การศึกษาในปัจจุบัน)

ปัจจุบันในระดับปริญญาตรีมีการเรียนการสอน 3 สาขาวิชา คือ สาขาวิชาภาษาอังกฤษ (คณะศึกษาศาสตร์) สาขาวิชาการปกครอง (คณะสังคมศาสตร์) และสาขาวิชาปรัชญา ศาสนาและ วัฒนธรรม (คณะศาสนาและปรัชญา)

ปรัชญา/ปณิธาน วิสัยทัศน์และพันธกิจ

ปรัชญา/ปณิธาน

ความเพียรเลิศ อุดหนุนเยี่ยม เปี่ยมกตัญญู รู้สัจจะ

วัตถุประสงค์หลัก (Objectives)

1. ผลิตบัณฑิตพระภิกษุ/สามเณรให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการตามแนวพระพุทธศาสนา เพื่อจรรโลง พระพุทธศาสนาในระดับชาติและนานาชาติ
2. ผลิตบัณฑิตคฤหัสถ์ทุกคน ให้เป็นคนดี คือ คิดดี พูดดี และทำดีตามแนวทางแห่ง พระพุทธศาสนา บริการวิชาการตามแนวพระพุทธศาสนาแก่สังคมให้เกิดผลสัมฤทธิ์เป็นประจักษ์ ชัดเจนต่อสังคมไทยและสังคมโลก
3. ผลิตบัณฑิตเป็นผู้นำเพื่อสร้างสังคมไทยให้มีความเข้มแข็งทางสังคมศาสตร์และมีคุณภาพ ทั้งด้านความรู้และความประพฤติ
4. ผลิตบัณฑิตเป็นผู้นำเพื่อสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา การเรียนรู้และเป็น ศูนย์กลางทางวิชาการพระพุทธศาสนาเถรวาท
5. ผลิตบัณฑิตเป็นผู้นำเพื่อสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งสมานฉันท์ความเอื้ออาทรต่อกัน และความสามัคคีโดยใช้หลักสาราณียธรรมและพรหมวิหารธรรม
6. สร้างระบบการบริหารองค์การให้เป็นองค์การที่มีลักษณะของความเป็นมหาวิทยาลัย เฉพาะทางพระพุทธศาสนาและมีมาตรฐานระดับสากล

วิสัยทัศน์

เป็นสถานศึกษาและปฏิบัติ มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษ ฝึกอบรมปฏิบัติจิตภาวนา ส่งเสริม และให้บริการทางวิชาการพระพุทธศาสนาแก่พระภิกษุสามเณรและคฤหัสถ์ รวมทั้งการทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม

พันธกิจ

มุ่งจะผลิตบุคลากรทางพระพุทธศาสนาที่ประกอบด้วยความรู้ดีทั้งทางธรรมและทางโลก ความสามารถดีในการคิด พุทธ ทำ มีคุณธรรมและจริยธรรมประจำใจ สามารถควบคุมกายวาจาใจให้ สงบเย็นมีอุดมคติและมีอุดมการณ์มุ่งอุทิศตนบำเพ็ญประโยชน์แก่สังคม

เอกลักษณ์มหาวิทยาลัย และอัตลักษณ์มหาวิทยาลัย

อัตลักษณ์

บัณฑิตมีความรอบรู้ในหลักพระพุทธศาสนาและสามารถเผยแผ่พระพุทธศาสนาแก่สังคมใน ระดับชาติและนานาชาติ

เอกลักษณ์

บริการทางวิชาการพระพุทธศาสนาแก่สังคมในระดับชาติและนานาชาติ

รายชื่อคณะผู้บริหารชุดปัจจุบัน

- | | |
|---------------------------|---------------------------------------|
| 1. พระกิตติสารสุธี | รองอธิการบดี |
| 2. พระครูวิภัชธรรมวิจิตร | ผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์ |
| 3. พระครูพิศิษฐ์ธรรมนิเทศ | รักษาการผู้อำนวยการศูนย์บริการวิชาการ |
| 4. พระมหาโชควรรณ อากาศโร | ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยาเขต |
| 5. ผศ.ดร.สำราญ ศรีคำมูล | ผู้ช่วยอธิการบดี |

2.5 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

Boonyapat Yodprang (2009) ได้ศึกษาเรื่อง Bullying Among Lower Secondary School Students in Pattani Province มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุกของพฤติกรรมรังแก ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดปัตตานี รวมทั้งสร้างสมการเพื่อทำนายปัจจัยเสี่ยงที่ อาจส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมรังแกด้วยการศึกษาแบบตัดขวาง ซึ่งกลุ่ม ตัวอย่าง คือนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของจังหวัดปัตตานี จำนวน 244 คน มี อายุอยู่ระหว่าง 12-19 ปี การเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับ ตัวแปรตามด้วยไคสแควร์สร้างสมการด้วยการถดถอยพหุแบบโลจิสติกส์ พบว่า นักเรียนมีความชุก ของพฤติกรรมรังแกร้อยละ 18.5 (95% CI : 13.6-23.4) พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์กันกับ

พฤติกรรมมารั้งแกกล่าวคือ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมมารั้งแกไม่แตกต่างกันปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมมารั้งแก คือ อายุ เชื้อชาติ พื้นที่ตั้งของโรงเรียนซึ่งการทะเลาะวิวาทของบิดามารดาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการที่ครอบครัวใช้ความรุนแรงต่อกันจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่น

เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรพรรณ พันแจ่ม (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และการใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และการใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ศึกษาอยู่หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต ชั้นปีที่ 4 จำนวน 225 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท ต่อเดือน มีค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 10,000 บาทต่อเดือน ส่วนใหญ่มีภูมิลำเนาอยู่ที่ภาคกลาง ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 1 เครื่อง ใช้โทรศัพท์ Smartphone ยี่ห้อ Samsung มากที่สุด ใช้สื่อดำเนินการมากที่สุด ราคาโทรศัพท์มือถือ Smartphone ที่ใช้ส่วนใหญ่มีราคาเฉลี่ยที่ 5,001-10,000 บาท เหตุผลสำคัญที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone คือ ใช้เชื่อมต่อ Internet และใช้โทรศัพท์มือถือทุกวัน ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง สถานที่ในการใช้มือถือ Smartphone ส่วนใหญ่อยู่ที่หอพัก ตัวเองมีอิทธิพลในการตัดสินใจใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone ในแต่ละวันใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่อ Internet มากที่สุดนอกจากนี้แล้วกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone โดยให้ความสำคัญกับการใช้เชื่อมต่อ Internet ส่งและรับข้อความแบบโต้ตอบกันทันที (chat) มากที่สุด เล่นเกม ฟังเพลงและถ่ายรูป และให้ความเหมาะสมในการจัดสรรเวลากับโทรศัพท์มือถือ Smartphone ในการใช้ประโยชน์ในการศึกษาหาความรู้ ด้านบันเทิง การสื่อสารและการทำงานอีกด้วย

ธัญภากร ตุดเกื้อ (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมมารั้งแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดสงขลา วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมมารั้งแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดสงขลา โดยศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อหนึ่งวัน ซึ่งเป็นเยาวชนที่อยู่ในอำเภอหาดใหญ่และในอำเภอเมืองสงขลา จำนวน 480 คน (20 เท่าของตัวแปรในโมเดล) เพื่อวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า ตัวบ่งชี้พฤติกรรมมารั้งแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดสงขลา มีทั้งหมด 5 องค์ประกอบ 24 ตัวบ่งชี้ คือ องค์ประกอบด้านการหมั่นประมาทผู้อื่น ($b = .89$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูล ส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ($b = .89$)

ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ซึ่งมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด รองลงมา คือองค์ประกอบด้านการ แอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ ($b = .87$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบด้านการนิทาหรือด่าทอผู้อื่น ($b = .69$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม ($b = .63$) ประกอบด้วย 4 ตัวบ่งชี้ตามลำดับ ซึ่งโมเดลโครงสร้างเชิงเส้นตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทย เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กและเยาวชนไทยมากขึ้นทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรม ทั้งการเลียนแบบหรือปัญหา การติดการใช้ อินเทอร์เน็ต ซึ่งการแก้ไขปัญหาคือ การร่วมมือกันแก้ไขปัญหอย่างจริงจัง โดยหากสามารถ แก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงจุดแล้ว นอกจากจะช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก และเยาวชนลงได้แล้วยังช่วยในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัว และชุมชน อีกทั้งยังสามารถนำประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตมาใช้ได้ทั้งเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อีกด้วย สุดท้ายนี้ อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงช่องทางสื่อสารช่องทางหนึ่งที่มีความหลากหลายแนวหลากหลายประเภท จึงมีทั้งสื่อที่ช่วยพัฒนาหรือสื่อที่เสริมสร้างความรุนแรงปะปน การใช้อินเทอร์เน็ตจึงไม่ได้ทำให้เด็ก และเยาวชนเกิดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถใช้เพื่อฝึกทักษะทางสมอง และทักษะทางความคิดได้ด้วย ดังนั้นครอบครัว ชุมชน จึงจำเป็นต้องมีแนวทางเพื่อช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม ป้องกันการเกิดปัญหาทางพฤติกรรม อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทักษะที่สำคัญให้แก่เด็กและเยาวชน

ภาณุวัฒน์ กองราช (2557) งานวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะ พฤติกรรมของวัยรุ่นรูปแบบการใช้บริการ และศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะทาง ประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมุ่งทำการสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นในประเทศไทยที่ใช้บริการ Facebook (www.facebook.com) โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยในการเก็บแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การใช้แบบสอบถาม กระดาษ (Paper-based survey) และการเก็บแบบสอบถามผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Online survey) ในเรื่องการสุ่มตัวอย่างจะสุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13-24 ปี โดยใช้แบบสอบถาม ที่ตอบรับกลับมาทั้งสิ้น 400 แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมา ศึกษาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ แนวคิดพฤติกรรม ความหลงใหลจนผิดปกติ แนวคิดพฤติกรรมติดการใช้งาน แนวคิดพฤติกรรมวัยรุ่น แนวคิดการ รับรู้ถึงความเสี่ยง แนวคิดการรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน แนวคิดอิทธิพลทางสังคม แนวคิดการ

แสดงออกของตัวตนและแนวคิดการรับรู้ถึงความกังวล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มี การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วยการโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชอบ (Like) และจากการพิสูจน์สมมติฐาน งานวิจัยพบว่า พฤติกรรม ความหลงใหลจนติดปกติ(System Addiction) และการติดการใช้งาน (System Stickiness) เป็นผลมาจากการรับรู้ความเพลิดเพลิน (Perceived Enjoyment) และอิทธิพลทางสังคม (Social Influence) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การที่กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่า จะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนติดปกติอย่างไร้ที่ ตามการรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Perceived Risk) ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้พฤติกรรมความหลงใหลและการติดการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นลดลง แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และจะไม่ใช้งานถ้ารู้สึกว่าคุณเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้น จึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ถึงความเสี่ยงจะมีพฤติกรรมติดการใช้งานและความหลงใหลจนติดปกติ

เกษดา จารุรัตน์ (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้และทัศนคติของผู้ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (SOCIAL NETWORK) กรณีศึกษากูเกิล พลัส (GOOGLE+) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) กรณีศึกษากูเกิล พลัส (Google+) และเพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) กรณีศึกษากูเกิล พลัส (Google+) ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้ใช้บริการกูเกิล พลัส (Google+) จำนวน 400 คน ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบบังเอิญ (Accidental) เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำการเก็บแบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2557 ถึง มีนาคม 2557 และได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 415 คน คิดเป็น อัตราการตอบกลับคืน (Response Rate) ร้อยละ 104 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสถิติสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า t-test, F-test, One-way ANOVA และ Bonferroni ในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า (1) ผู้ใช้กูเกิล พลัส (Google+) ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 17-34 ปี และเป็นเพศชาย และผู้ใช้กูเกิล พลัส (Google+) เข้าใช้มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ กิจกรรมส่วนใหญ่คือการแชร์หรือโพสต์ข้อมูล/รูปภาพ ผู้ใช้มีทัศนคติที่ดีต่อกูเกิล พลัส (Google+) ด้านการยอมรับ

เทคโนโลยี : การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness : PU) และด้านการยอมรับเทคโนโลยี : การรับรู้ความสะดวกในการใช้ (Perceived Ease of Use: PEOU) และมีทัศนคติปานกลางต่อต้านการสื่อสารการตลาด กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพต่างกันส่งผลให้มีทัศนคติที่มีต่อกูเกิล พลัส (Google+) แตกต่างกันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 0.01 ส่วนปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ด้านอื่น ๆ และพฤติกรรมที่แตกต่างกันนั้นไม่ส่งผลให้ทัศนคติที่มีต่อกูเกิล พลัส (Google+) โดยนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ฐิตินันท์ ฝืนนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีกับภาวะสุขภาพใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างนักเรียนอายุ 15-19 ปี ในจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 1,074 คน ในปีการศึกษา 2555 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ตเพื่อการสร้างความสุข ความสบายใจ เพิ่มพูนข้อมูลข่าวสาร และแสดงความคิดเห็นเป็นประจำ นักเรียนหญิงมีแนวโน้มอาการเสพติดการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะที่นักเรียนชายจะมีอาการเสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า อย่างไรก็ตาม เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการสื่อสารเทคโนโลยีกับภาวะซึมเศร้าของนักเรียนพบว่า ปริมาณเวลาในการใช้การสื่อสารไม่มีผลต่อภาวะซึมเศร้า แต่ปัจจัยที่มีผลมากที่สุดคือ การเสพติดการใช้โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผลทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้มากขึ้น ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า ปริมาณการใช้งานในการสื่อสารมากหรือน้อยอาจไม่สำคัญเท่ากับภาวะความรู้สึกต้องการในลักษณะ “เสพติด” อันเป็นตัวแปรสำคัญที่สะท้อนการให้คุณค่าความสำคัญและผูกมัดการสื่อสารเทคโนโลยีกับชีวิตของตนเองอยู่ตลอดเวลา เทคโนโลยี การสื่อสารจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดและสร้างปัญหาทางจิตใจให้คนในยุคปัจจุบันได้ในเวลาเดียวกัน

ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม (2560 : 88-89) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา และเพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านนาตะแบง 2 จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 37 คน การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 10 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลและแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 61 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ตั้งแต่ 0.302-0.871 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.954 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated measure MANOVA) ผลการวิจัยพบว่า 1. โปรแกรม

เสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น ประกอบไปด้วยกิจกรรม 10 กิจกรรม ที่จะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 อย่าง ได้แก่ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล ความปลอดภัยทางดิจิทัล ความมั่นคงทางดิจิทัล ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล การรู้ดิจิทัลและสิทธิทางดิจิทัล โดยเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและลงมือปฏิบัติ และมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและการประเมินโครงสร้างของโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมาก 2. นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลคะแนนก่อนการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Pretest) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Posttest) คะแนนหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล 2 สัปดาห์ (Follow) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโปรแกรม 2 (Follow) มีความคงทน โดยระดับความฉลาดทางดิจิทัลแต่ละองค์ประกอบระหว่างหลังเรียนกับหลังเข้าร่วมโปรแกรมไม่มีความแตกต่างกัน ยกเว้น 2 องค์ประกอบ คือ ด้านการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล และความปลอดภัยทางดิจิทัลที่มีคะแนนหลังการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Posttest) สูงกว่าหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Follow) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปณิตา วรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน (2560 : บทคัดย่อ) ได้เขียนบทความวิชาการเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ไว้ว่า เป็นชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ และสังคมที่จะทำให้คนในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ได้แก่ 1. การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) 2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) 3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) 4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) 5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) 6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) 7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) 8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) ความฉลาดทางดิจิทัลสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ความเป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล (Digital Co-Creator) และความเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนี้จะทำให้พลเมืองดิจิทัลสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและมีความรับผิดชอบต่อสังคมได้ โดยควรเริ่มปลูกฝังตั้งแต่ในวัยเด็ก เพื่อให้เยาวชนเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่มีคุณภาพ ความฉลาดทางสัญชาติดิจิทัล ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ คือ เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล การจัดการการกลั่นแกล้งบน

อินเทอร์เน็ต การจัดการความปลอดภัยบนระบบเครือข่าย การจัดการความเป็นส่วนตัว การคิดอย่างมี
 วิจารณ์ญาณ รอยเท้าหรือร่องรอยดิจิทัล และความเอาใจใส่ทางดิจิทัล

กฤษฎีษุพัช สารนอก และปณิตา วรรมพิรุณ (2561 : บทคัดย่อ) ได้เขียนบทความวิชาการ
 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ เอเวอร์ริง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้แบบภค
 วันตภาพสำหรับพลเมืองดิจิทัล ไว้ว่า พลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีส่วนใหญ่มัจะเริ่มใช้
 อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 9 ปี และเป็นผู้เรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาที่มีสมารถ
 โพนหรืออุปกรณ์พกพาอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ดังนั้นการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้
 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ เอเวอร์ริง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ แบบภควันตภาพสำหรับ
 สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มนี้จึงได้แก่ 1) ห้องเรียนอัจฉริยะที่จะประกอบด้วย ส่วนของการ
 ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ เอเวอร์ริง เพื่อสร้างห้องเรียนอัจฉริยะซึ่งมีระบบอำนวยความสะดวก
 ความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน 3 ส่วน คือ การตรวจสอบอัจฉริยะโดยใช้อินเทอร์เน็ต ออฟ
 ริง การ สังเกตและเก็บข้อมูลโดยใช้อินเทอร์เน็ต ออฟ ริง ห้องเรียนที่มีเครื่องมือและอุปกรณ์อำนวยความสะดวก
 ความสะดวกโดยใช้ร่วมกับอินเทอร์เน็ต ออฟ ริง 2) ระบบการสอนอัจฉริยะ คือ การเรียนการสอน 7
 ขั้นตอน ได้แก่ การแนะนำ บทเรียนและวิธีการเรียน การสำรวจ การสอน การแบ่งบทเรียน การสอน
 แบบเชื่อมโยง การบันทึกสรุปลง และ การจัดเรียงข้อมูล และ 3) การเรียนอย่างชาญฉลาด คือ การ
 เรียนรู้อย่างชาญฉลาดโดยครูผู้สอนจะทำ หน้าที่เป็นผู้ชี้แนะให้คำแนะนำและออกแบบให้ผู้เรียนทำ
 กิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุกด้วยการเรียนรู้เสริมกับ การใช้อุปกรณ์พกพาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อ
 ทำการเรียนรู้ผ่านคลาวด์คอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยน เรียนรู้ได้ทุกที่และได้ตลอดเวลา

วัญญุชพร พุ่สงศ์ และลักขณา สรวิวัฒน์ (2562 : 19-34) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษา
 ความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน
 สารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความ
 ฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคาม
 พิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำแนกตามเพศ ผลการเรียนรู้ และรายได้ของครอบครัว
 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามระดับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในระดับความเป็นพลเมือง
 ดิจิทัลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 322 คน ที่ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน
 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test for Independent
 samples และ One-Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า ความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็น
 พลเมืองดิจิทัลทั้งโดยรวมและจำแนกตามเพศ ผลการเรียนรู้ และรายได้ของครอบครัวของนักเรียนชั้น
 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม อยู่ในระดับดี และ
 ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล จำแนกตามเพศ ผลการ
 เรียน และรายได้ของครอบครัวพบว่าไม่แตกต่างกัน

พีรวิชัย คำเจริญ (2562 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล ลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คและทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อออกแบบ พัฒนาและประเมินผลชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น และ 3) เพื่อสร้างแนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นงานวิจัยแบบผสมผสานหลายวิธีด้วยกัน ได้แก่ วิธีเชิงปริมาณ วิธีเชิงคุณภาพ และวิธีเชิงทดลอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 400 คน จาก 12 โรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดนครราชสีมา การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการบันทึกพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่บ้าน จำนวน 12 คน การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการออกแบบชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัล จำนวน 5 ท่าน การมีส่วนร่วมของนักเรียนในการออกแบบชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัล จำนวน 40 คน และการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 40 คน สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แบบสอบถาม (2) แบบบันทึก (3) แบบสังเกต (4) แบบสัมภาษณ์ (5) ชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัล (6) แบบประเมิน และ (7) แบบทดสอบ โดยแบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของครอนบาคเท่ากับ 0.80 และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างมีการใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และไอแพด/แท็บเล็ตในการเข้าถึงยูทูป เกมออนไลน์ ไลน์และเฟซบุ๊ก เพื่อการแสวงหาความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ เช่น ชมการ์ตูน ดูหนังฟังเพลง ชมมิวสิควิดีโอ เล่นเกมออนไลน์ และเข้าถึงสื่อสังคม เป็นต้น โดยมีประสบการณ์ใช้สื่อดิจิทัลเป็นเวลา 2-3 ปี และมักใช้สื่อดิจิทัลในวันธรรมดาหลังเลิกเรียนเป็นประจำ และในวันหยุดเสาร์อาทิตย์จะใช้สื่อดิจิทัลหลังจากตื่นนอนตอนเช้าเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีการเข้าใช้งานสื่อดิจิทัลเฉลี่ยวันละ 2-3 ชั่วโมง และส่วนใหญ่กำกับกับการใช้งานด้วยผู้ปกครอง และกลุ่มตัวอย่างมีลีลาการเรียนรู้แบบขึ้นขอบการเคลื่อนไหว/การสัมผัสมากที่สุด และมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล 7 ทักษะในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 2) การออกแบบและพัฒนาชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีลีลาการเรียนรู้ที่ขึ้นขอบการเคลื่อนไหวและสอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล 7 ทักษะ และการประเมินความรู้การใช้ชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนการอบรมเชิงปฏิบัติการรู้เท่าทันดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.75 และหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการการรู้เท่าทันดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.85 ดังนั้นการอบรมเชิงปฏิบัติการด้วยชุดการเรียนรู้การรู้เท่าทันดิจิทัลที่สร้างขึ้นส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างเกิดประสิทธิผลทางการเรียนรู้การรู้เท่าทัน

ดิจิทัลสูงขึ้น และ 3) แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น แบ่งออกได้เป็น 3 แนวทาง ดังนี้ (1) แนวทางด้านครูผู้สอนการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น (2) แนวทางด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น และ (3) แนวทางด้านการออกแบบและผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ทิพวัลย์ อัทธาทหาร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2563 : 137-145) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบที่สำคัญของการวัดความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ถึง 6 จำนวน 1,965 คน เครื่องมือวัดที่ใช้เป็นแบบสอบถามรูปแบบอิงเกณฑ์ที่ ซึ่งสามารถวัดความฉลาดทางดิจิทัลได้ทั้งด้านความรู้และพฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยของคะแนนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนพหุคูณ และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 มีระดับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ในองค์ประกอบด้านสิทธิและกฎหมายทางดิจิทัล การจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล และการใช้สื่อและอุปกรณ์เทคโนโลยีทางดิจิทัล 2. นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 มีระดับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในองค์ประกอบการรู้เท่าทันข้อมูลสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์และความปลอดภัยทางดิจิทัล 3. องค์ประกอบการติดต่อสื่อสารทางดิจิทัล ไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่มในทุกระดับชั้น 4. องค์ประกอบมารยาททางดิจิทัล พบองค์ประกอบย่อยการให้เกียรติทางออนไลน์ นักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1, 2 และ 4 มีระดับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงสูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 และ 5. องค์ประกอบที่มีทั้งด้านความรู้และพฤติกรรม นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีระดับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ต่ำกว่าพฤติกรรม ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายแนวโน้มตรงข้ามกัน

นุชจรี ลอยหา, พัทธวีภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ (2563 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง มีรูปแบบการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยเชิงสำรวจ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 จำนวน 368 คน และกลุ่มตัวอย่างสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึกคือ ผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และแบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลโดยการ

หาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วย 4 มิติหรือ NUCH Dimensions ได้แก่ 1) N-Network for learning (การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดี) 2) U-Ubiquitous learning (การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง เพื่อพัฒนาให้มีความรู้คู่คุณธรรม) 3) C-Critical thinking (การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความมีเหตุมีผล) 4) H-HyFlex sharing (การแบ่งปันการเรียนรู้โดยมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทสังคมตามหลักความพอประมาณ)

ณัชชาธิ์ ธนศิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์ (2564 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศหลังการทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวนทั้งหมด 40 คน แบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล 2) ชุดบริการสนเทศ และ 3) แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .90 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลองมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศ

นิตยา นาคอินทร์ และคณะ (2564 : บทคัดย่อ) ได้เขียนบทความวิชาการเกี่ยวกับ 8 ทักษะ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ของนักศึกษาวิชาชีพรูสู่การเป็นพลเมือง 4.0 ไว้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) หรือ ความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ที่จะทำให้แต่ละคนสามารถเผชิญกับความท้าทายหรือบททดสอบของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัล เป็นทักษะที่พลเมืองในยุค 4.0 จำเป็นอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลนี้ โดยเฉพาะนักศึกษาวิชาชีพรูที่จะต้องมีความรู้เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเอาตัวรอด ทักษะชีวิต เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาททั้งในด้านการดำรงชีวิต รวมถึงด้านสังคมการเรียนรู้ของทั้งครู และนักเรียนมากขึ้น รูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปทำให้นักศึกษาวิชาชีพรูจะต้องรู้จักวิธีการรับมือกับ เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ รอบตัว รวมไปถึงต้องรู้วิธีการที่จะดำรงชีวิตอยู่ในยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและเป็นพลเมือง

ดิจิทัลที่มีความสุขโดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อน ซึ่งทักษะความฉลาดทางดิจิทัล มีอยู่ 8 ทักษะ คือ อัตลักษณ์ทางดิจิทัล(Digital Identity)การใช้ประโยชน์จากดิจิทัล(Digital Use)ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Safety) ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) การสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication) ความรู้เรื่องดิจิทัล (Digital Literacy) สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) ทักษะดังกล่าวจะเป็นทักษะที่เชื่อมโยงไปสู่การเป็นพลเมือง 4.0 หรือพลเมืองดิจิทัลนั่นเอง

งานวิจัยต่างประเทศ

ฟีวส์ (Field, 2006) ศึกษาเรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งไซเบอร์ ผลจากการศึกษา พบว่า ลักษณะที่เรียกได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ ฉันทลบเพื่อนบางคน ออกจากกลุ่มในอินเทอร์เน็ต, เพื่อนส่งอีเมลมาล้อชื่อฉันในทางที่ไม่ดี, เพื่อนได้นำรูปภาพจากโทรศัพท์ ของฉันโดยไม่ได้รับอนุญาต, ฉันล้อชื่อคนอื่นบนอินเทอร์เน็ต, ฉันได้เอารูปภาพในโทรศัพท์มือถือของ คนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต, ฉันส่งต่อคนอื่นทั้ง ๆ ที่สิ่งนั้นควรจะเป็นความลับ, ฉันพูดเรื่องเพศที่น่า รังเกียจของใครบางคนทางอินเทอร์เน็ต, ฉันแพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีของใครบางคนผ่านอีเมล, ฉันส่ง ข้อความไปก่อกวนใครบางคน, ฉันกล่าวถึงใครบางคนในทางที่ไม่ดีผ่านอีเมล, ใครบางคนขู่ว่าจะ เอาชนะหรือทำร้ายฉันทางอินเทอร์เน็ต, ฉันแพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีเกี่ยวกับใครบางคนทาง อินเทอร์เน็ต, ฉันสร้างข่าวลือในทางที่ไม่ดีแล้วส่งให้คนอื่นทางข้อความ, ใครบางคนส่งอีเมลมาคุกคาม ฉัน, ฉันพูดอะไรบางอย่างผ่านอินเทอร์เน็ตให้คนอื่น ๆ อึดอัดใจ, ใครบางคนได้ปล่อยข่าวลือเรื่องโกหก เกี่ยวกับฉันในอินเทอร์เน็ต, ใครบางคนกล่าวถึงฉันในทางที่ไม่ดีผ่านโปรแกรมแชทออนไลน์, ใครบาง คนปฏิเสธฉันจากสิ่งที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต เช่น เกมออนไลน์, ฉันขู่ว่าจะเอาชนะหรือทำให้ใครบางคนเจ็บ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต, ใครบางคนขู่ไม่ให้ฉันพูดคุยในอินเทอร์เน็ตเมื่อฉันปฏิเสธการสนทนาแบบห้อง แชท, ฉันได้ส่งอีเมลไปคุกคามใครบางคน สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมที่กล่าวได้ว่า เป็นพฤติกรรม การกลั่นแกล้งไซเบอร์ที่มีอยู่ในสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

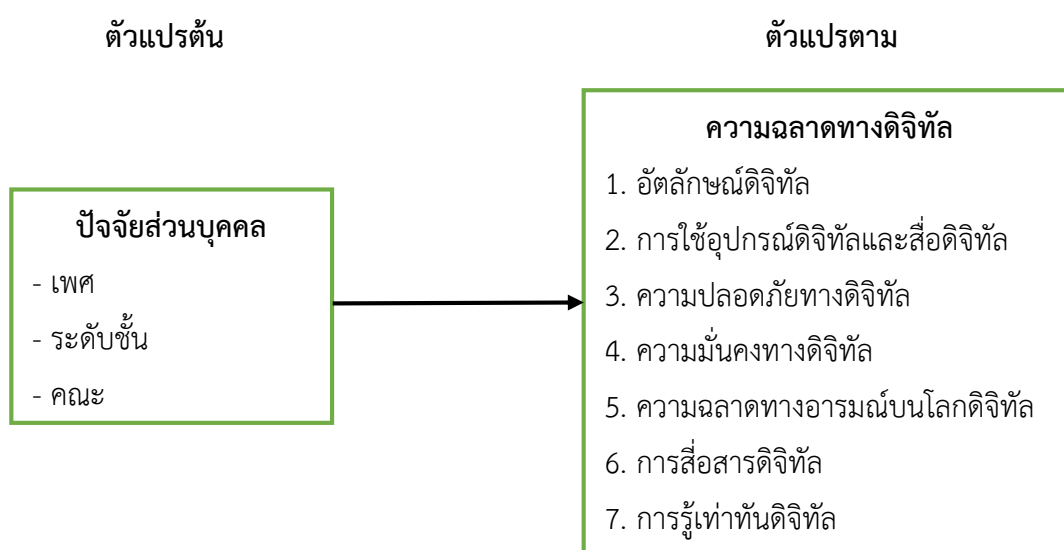
คอนเวย์ (Conway, 2009) ศึกษาเรื่อง การข่มขู่ในอินเทอร์เน็ตในยุคดิจิทัล ผลจาก การศึกษาพบว่า ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการข่มขู่กลั่นแกล้งไซเบอร์ มักจะกังวล รู้สึกว่าไม่ปลอดภัยและ เป็นเรื่องที่ค่อนข้างจะมีความละเอียดอ่อนในขณะที่การรังแกมีเพิ่มมากขึ้นทุกวัน ซึ่งเป็นผลจากความ ล้มเหลวของการศึกษาลักษณะมีคนจูงใจหรือมีคนที่จูงใจให้กระทำลักษณะทางกายภาพ ลักษณะ บุคลิกภาพของครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู และนโยบายโรงเรียนและการปฏิบัติ สำหรับทั้งเหยื่อและ ผู้ที่รังแกนักเรียนจะได้ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อก่อกวนเพื่อนของพวกเขา และได้สรุปถึงลักษณะของ การข่มขู่ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเป็นลักษณะการคุกคามทั้งในรูปแบบของการหมิ่นประมาท การปลอม ตัวการส่งอีเมล การส่งข้อความ ซึ่งจะทำให้เหยื่อทนทุกข์ทรมานมากขึ้นและเหยื่อ ผู้ที่เคราะห์ร้ายจะ ไม่สามารถหลบจากข่มขู่นี้ได้

DQ institute.org (DQ Institute, 2018) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับสถานะที่ไม่ปลอดภัย ของเด็กที่ได้รับความเสี่ยงจากโลกไซเบอร์และพยายามที่จะเข้าใจว่าเด็กเหล่านี้จะได้รับความเสี่ยงจากโลกไซเบอร์อย่างไรและความเสี่ยงเหล่านี้ส่งผลต่อเด็กอย่างไร การศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่เด็กที่อายุ 8-12 ปี ซึ่งกลุ่มอายุนี้นี้ เมื่อเด็กเริ่มใช้งานสื่อดิจิทัลและอุปกรณ์จะมีการสร้างนิสัยแบบดิจิทัลที่มีผลกระทบยาวนานต่อความรู้สึกเกี่ยวกับอัตลักษณ์พฤติกรรมในอนาคตและความสัมพันธ์ของพวกเขา ที่สำคัญรายงานกล่าวถึงวิธีการที่เรามีส่วนร่วมในความรับผิดชอบในการสร้าง "ระบบนิเวศน์ทางจริยธรรมดิจิทัล" ซึ่งเด็กทุกคนมีความคุ้มครองขั้นพื้นฐาน สิทธิและโอกาสที่เท่าเทียมกันในการเจริญเติบโตในอนาคตของพวกเขา โดยการทำงานร่วมกับผู้มีส่วนร่วมทั้งหมดรวมทั้งผู้ปกครอง ครู, ชุมชน บริษัทไอซีทีต่าง ๆ และรัฐบาล และแนะนำวิธีแก้ปัญหาในทางปฏิบัติ เพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้บุตรหลานของด้วยทักษะทางดิจิทัล เพื่อลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสโดยใช้ DQ world.net ผลการศึกษาพบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของเด็กอายุ 8-12 ปี กำลังเผชิญกับความเสี่ยงในโลกไซเบอร์ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต การเสพติดเกมวิดีโอ และพฤติกรรมทางเพศออนไลน์ ค่าเฉลี่ยทั่วโลกประมาณ 32 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ สำหรับการใช้งานเพื่อความบันเทิงอย่างเดียวของเด็กอายุ 8-12 ปี 50% ของเด็กอายุ 8-12 ปี เข้าใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของตัวเอง 85% ของเด็กอายุ 8-12 ปี ใช้สื่อสังคมออนไลน์

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) หรือ DQ นี้ ต้องเริ่มจากการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก เริ่มตั้งแต่อายุ 8 ปี ขึ้นไป เพราะวัยนี้เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ หากไม่มีการส่งเสริมพัฒนาให้กับเด็กในช่วงวัยนี้จะทำให้เด็กเหล่านี้ไม่มีภูมิคุ้มกันทางด้านจิตใจสำหรับภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากสังคมยุคดิจิทัลในอนาคตต่อไป ดังนั้น การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ผู้วิจัยจึงอาศัยแนวคิดของความฉลาดทางดิจิทัล โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 8 องค์ประกอบ คือ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) และสิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นเสมือนกุญแจที่มีความสำคัญสู่การเตรียมตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเป็นทางการ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ นักบริหารการศึกษา และผู้บริหารประเทศต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อสร้างประชากรในยุคดิจิทัลอย่างที่มีประสิทธิภาพต่อไป

2.6 สรุปกรอบแนวความคิด

การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์จากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักวิชาการเพื่อนำมาสร้างกรอบแนวคิดการวิจัย ได้แก่ DQ Institute (2019), Yuhyun Park (2016), ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานันท์ (2560), อีรวัดน์ รูปเหลี่ยม (2560), พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ (2561), ทิพวัลย์ อัทธอาหาร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2563) ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ด้วยการแยกการทำระหว่างเชิงปริมาณ (Qualitative Research) กับเชิงคุณภาพ (Quantitative Research) ให้คู่ขนานกันไป โดยมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

3.2 การวิจัยเชิงปริมาณ

3.2.1 ประชากร

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.3 การวิจัยเชิงคุณภาพ

3.3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) โดยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์ (Interview) โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอผลการศึกษาดังตามแบบวิธีการศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive Research)

3.2 การวิจัยเชิงปริมาณ

3.2.1 ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 3 หลักสูตร ประกอบด้วย หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรศิลปศาสตร

บัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 104 รูป/คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ชั้น	หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต	หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต	หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
1	15	5	7
2	24	3	8
3	13	4	-
4	14	8	3
รวม	66	20	18
จำนวนทั้งสิ้น $66+20+18 = 104$ รูป/คน			

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล (แบบสอบถาม) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ ระดับชั้น และคณะ

ตอนที่ 2 เนื้อหาเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล แบ่งเป็น 8 ด้าน จำนวน 64 ข้อ

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล (แบบสอบถาม) ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

2. สร้างแบบวัดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์ จุดมุ่งหมายของการวิจัย และการใช้ภาษา โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคำถามไว้ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

5 หมายถึง มากที่สุด

4 หมายถึง มาก

3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

การแปลความหมายของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนและนำมาแปลความหมายตามเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553 : 121)

4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3. นำแบบวัดที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา และความชัดเจนของข้อคำถาม และนำกลับมาปรับปรุงตามคำแนะนำ

3. การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นำร่างแบบวัดที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยแล้วไปตรวจสอบความเรียบร้อย และนำเสนอแบบสอบถามนั้นต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษาและความชัดเจนของข้อคำถาม และตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ก่อนนำไปทดลองใช้

2. นำร่างแบบวัดที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ได้ค่าความสอดคล้องอยู่ในระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

$$\text{โดย สูตร } IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในข้อนั้น

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป

3. นำแบบวัดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือ และนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Discriminant Power) ใช้เกณฑ์ตั้งแต่ .20 ถึง 1.00 ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนข้อคำถามและคุณภาพเครื่องมือ

ด้านที่	จำนวนข้อที่สร้าง	จำนวนข้อที่เหลือ	ค่าอำนาจจำแนก	ค่า IOC
1	8	7	0.63-0.84	0.67-1.00
2	8	8	0.73-0.85	0.67-1.00
3	8	8	0.72-0.87	0.67-1.00
4	8	8	0.56-0.80	0.67-1.00
5	8	8	0.75-0.89	0.67-1.00
6	8	8	0.76-0.94	1.00
7	8	8	0.69-0.87	1.00
8	8	8	0.67-0.88	0.67-1.00

4. หาค่าความเชื่อมั่นความสอดคล้องภายในโดยการหาค่าวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) โดยใช้สูตรของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาโดยรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.990

5. จัดพิมพ์แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในการทำวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ในการดำเนินการเก็บข้อมูลแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

2. ผู้วิจัยขอหนังสือจากรองอธิการบดีวิทยาเขต เพื่อขอความอนุเคราะห์ และอนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูลแจกแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ผู้วิจัย ส่งหนังสือถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย พร้อมทั้งแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 104 ฉบับ เพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลจากกลุ่มตัวอย่าง ด้วยวิธีการไปแจกด้วยตนเองและรับกลับคืนด้วยตนเอง

4. นำข้อมูลจากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล มาตรวจสอบความครบถ้วน ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของข้อมูล เพื่อการวิเคราะห์และประมวลผลทางสถิติ และเขียนรายงานสรุปผล

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลเกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ระดับชั้น และคณะ ใช้การวิเคราะห์โดยหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

2. แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลเกี่ยวกับการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นรายชื่อและรายด้าน

3. แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลเกี่ยวกับการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามเพศ ระดับชั้น และคณะ วิเคราะห์การทดสอบค่าที (t-test) และ (One-Way ANOVA/F-test)

3.3 การวิจัยเชิงคุณภาพ

3.3.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ได้แก่ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะศาสนาและปรัชญา จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน รวม 5 คน ด้วยการเลือกเจาะจง (Purposive Selection)

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นแบบมีโครงสร้างชนิดปลายเปิด โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
ตอนที่ 2 ประเด็นข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

แบบสัมภาษณ์ ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสัมภาษณ์จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบความคิดในการสร้างแบบสัมภาษณ์

2. กำหนดประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดในการวิจัยระบุรายการข้อมูลที่ต้องการของแต่ละประเด็น

3. จัดทำร่างแบบสัมภาษณ์และรายการคำถามแต่ละประเด็น

4. นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา และความชัดเจนของข้อความ และนำกลับมาปรับปรุงตามคำแนะนำ

3. การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นำร่างแบบสัมภาษณ์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยแล้วไปตรวจสอบความเรียบร้อย และนำเสนอแบบสัมภาษณ์ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Item Content Validity Index: I-CVI) โดยพิจารณาทีละข้อความที่สอดคล้องว่ามีความสอดคล้อง กับทฤษฎีและเนื้อหาหรือไม่ เน้นที่ระดับความเห็นด้วยของผู้เชี่ยวชาญข้อความนั้น ๆ และนำมา คำนวณค่า I-CVI (ค่าที่ได้จากการพิจารณารายข้อ: Item) ค่าที่ดีควรมีค่า มากกว่า .80 แบบสัมภาษณ์ที่มีความสมบูรณ์ ค่า CVI จะเท่ากับ 1 (Ayre & Scally, 2014 : 79-86) ซึ่งการหาค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหาให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตามประเมินความสอดคล้อง จะมี 4 ระดับคือ

- 1 คะแนน คือ ไม่สอดคล้อง (not relevant)
- 2 คะแนน คือ สอดคล้องบางส่วน (somewhat relevant)
- 3 คะแนน คือ ค่อนข้างสอดคล้องมาก (quite relevant)
- 4 คะแนน คือ มีความสอดคล้องมาก (more relevant)

เมื่อผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนให้คะแนนมา ผู้วิจัยต้องทำการนับข้อความที่ผู้เชี่ยวชาญ แต่ละคน ให้คะแนน โดยนับเฉพาะ 3-4 คะแนนเท่านั้น มาคำนวณหาค่า I-CVI (Item content Validity Index) ผลการให้คะแนนมาหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเนื้อหาเป็นรายข้อ I-CVI เท่ากับ 1.00 และดัชนีความเที่ยงตรงเนื้อหาทั้งฉบับ S-CVI เท่ากับ 1.00

3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากรองอธิการบดีวิทยาเขตถึงผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์ พร้อมแบบสัมภาษณ์ เพื่อเป็นข้อมูลในการเตรียมความพร้อมในการให้สัมภาษณ์ พร้อมนัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการสัมภาษณ์

2. ทำการนัดวัน เวลา และสถานที่กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อสัมภาษณ์ตามที่กำหนดไว้

3. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยแบบสัมภาษณ์ ตามที่นัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการสัมภาษณ์

4. นำข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้รับกลับคืนมาตรวจสอบความครบถ้วน ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ของข้อมูล เพื่อการวิเคราะห์และประมวลผลทางสถิติ และเขียนรายงานสรุปผล

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และจากการศึกษาต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน
อย่างเป็นระบบและนำไปสู่การเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน เพื่อสะดวกในการวิเคราะห์และเขียน
รายงานข้อมูลที่ได้จากการวิจัย โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research) ในการนำเสนอผลการวิจัยนั้นจะนำเสนอผลเชิงปริมาณก่อนและตามด้วยผลเชิงคุณภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตามลำดับ ดังนี้

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

(μ) แทน ค่าเฉลี่ย (Mean)

(σ) แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบที

F แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบเอฟ

df แทน องศาความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)

SS แทน ผลบวกของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Sum of squares)

MS แทน ค่าเฉลี่ยของผลบวกของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Mean of square)

n แทน จำนวนประชากร

Sig. แทน ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

4.2 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแสดงเป็นความถี่ ค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เมื่อจำแนกตามรายด้าน โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เป็นการดำเนินการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test independent) การทดสอบค่าเอฟ (F-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : ANOVA)

ตอนที่ 4 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ ระดับชั้น และคณะ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวน ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคล

สถานภาพส่วนบุคคล	จำนวน (รูป/คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	97	93.3
หญิง	7	6.7
ระดับชั้น		
นักศึกษาชั้นปีที่ 1	27	26.0
นักศึกษาชั้นปีที่ 2	35	33.7
นักศึกษาชั้นปีที่ 3	17	16.3
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	25	24.0
คณะ		
สังคมศาสตร์	66	63.5
ศึกษาศาสตร์	20	19.2
ศาสนาและปรัชญา	18	17.3
รวม	104	100

จากตารางที่ 4.1 เป็นการแสดงข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคล โดยแสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม เพศ ระดับชั้น และคณะ จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษาจำนวน 104 รูป พบว่า

เพศ เพศชาย จำนวน 97 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 93.3.7 รองลงมาคือ เพศหญิง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ระดับชั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 35 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 รองลงมาคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 27 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 25 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 17 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 16.3

คณะ สังคมศาสตร์ จำนวน 66 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 63.5 ศึกษาศาสตร์ จำนวน 20 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 19.2 ศาสนาและปรัชญา จำนวน 18 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 17.3

ตอนที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

ผลการวิเคราะห์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวมและจำแนกเป็นรายด้าน ดังมีรายละเอียดในตารางที่ 4.2-4.10

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวม

ที่	ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	อัตลักษณ์ดิจิทัล	3.75	0.88	มาก
2	การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	3.64	0.77	มาก
3	ความปลอดภัยทางดิจิทัล	3.67	0.97	มาก
4	ความมั่นคงทางดิจิทัล	3.84	0.78	มาก
5	ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	3.74	0.83	มาก

6	การสื่อสารดิจิทัล	3.71	0.85	มาก
7	การรู้เท่าทันดิจิทัล	3.86	0.78	มาก
8	สิทธิทางดิจิทัล	3.82	0.84	มาก
ภาพรวม		3.75	0.73	มาก

จากตารางที่ 4.2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.73$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากโดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล ($\mu = 3.86$ และ $\sigma = 0.78$) ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล ($\mu = 3.84$ และ $\sigma = 0.78$) ด้านสิทธิทางดิจิทัล ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.84$) ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.88$) ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ($\mu = 3.74$ และ $\sigma = 0.83$) ด้านการสื่อสารดิจิทัล ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 0.85$) ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ($\mu = 3.67$ และ $\sigma = 0.97$) และด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ($\mu = 3.64$ และ $\sigma = 0.77$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล

ที่	ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาไม่ละเมิดนำรูปภาพผู้อื่นมาตั้งรูปโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์	3.70	1.17	มาก
2	นักศึกษาใช้ชื่อจริงในการตั้งชื่อโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์	3.68	1.00	มาก
3	นักศึกษาใช้คำสุภาพบนบนสื่อสังคมออนไลน์	3.82	0.95	มาก
4	นักศึกษาไม่พิมพ์ตอบโต้ เวลาที่มีผู้อื่นใช้คำไม่สุภาพกับตนเอง	3.51	1.12	มาก
5	นักศึกษาจะไม่ตอบหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ ถ้ามีคนแปลกหน้าสอบถาม	3.75	1.12	มาก

6	นักศึกษาต้องระมัดระวังการโพสต์ข้อความ รูปภาพ และอื่น ๆ เพราะบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ	3.87	1.13	มาก
7	นักศึกษาที่ใช้สื่อดิจิทัลต้องใช้อย่างระมัดระวัง เพราะไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว	3.89	1.07	มาก
ภาพรวม		3.75	0.88	มาก

จากตารางที่ 4.3 2 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาที่ใช้สื่อดิจิทัลต้องใช้อย่างระมัดระวัง เพราะไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว ($\mu = 3.89$ และ $\sigma = 1.07$) รองลงมาได้แก่ นักศึกษาต้องระมัดระวังการโพสต์ข้อความ รูปภาพ และอื่น ๆ เพราะบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ ($\mu = 3.87$ และ $\sigma = 1.13$) นักศึกษาใช้คำสุภาพบนบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.95$) นักศึกษาจะไม่ตอบหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ ถ้ามีคนแปลกหน้าสอบถาม ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 1.12$) นักศึกษาไม่ละเมียดนำรูปภาพผู้อื่นมาตั้งรูปโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.70$ และ $\sigma = 1.17$) นักศึกษาใช้ข้อจริงในการตั้งชื่อโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.68$ และ $\sigma = 1.00$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาไม่พิมพ์ตอบโต้ เวลาที่มีผู้อื่นใช้คำไม่สุภาพกับตนเอง ($\mu = 3.51$ และ $\sigma = 1.12$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล

ที่	ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ของตนเองได้	3.56	0.95	มาก
2	นักศึกษใช้เวลาว่างเท่านั้นในการเล่นสื่อดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์	3.49	0.89	มาก

3	นักศึกษาจะไม่เล่นโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน ขณะเรียนหนังสือ หรือทำงาน	3.60	0.96	มาก
4	นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูล และหาความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด	3.77	0.95	มาก
5	นักศึกษาสามารถหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการจากแหล่งต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ได้	3.75	0.84	มาก
6	นักศึกษาสามารถใช้งานอุปกรณ์และสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานได้อย่างคล่องแคล่ว	3.70	0.83	มาก
7	นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมาย	3.71	0.92	มาก
8	นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นของอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง	3.53	0.96	มาก
ภาพรวม		3.64	0.77	มาก

จากตารางที่ 4.4 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.64$ และ $\sigma = 0.77$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูล และหาความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ($\mu = 3.77$ และ $\sigma = 0.95$) รองลงมาได้แก่ นักศึกษาสามารถหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการจากแหล่งต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ได้ ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.84$) นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมาย ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 0.92$) นักศึกษาสามารถใช้งานอุปกรณ์และสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานได้อย่างคล่องแคล่ว ($\mu = 3.70$ และ $\sigma = 0.83$) นักศึกษาจะไม่เล่นโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน ขณะเรียนหนังสือ หรือทำงาน ($\mu = 3.60$ และ $\sigma = 0.96$) นักศึกษาบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ของตนเองได้ ($\mu = 3.56$ และ $\sigma = 0.95$) นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นของอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ($\mu = 3.53$ และ $\sigma = 0.96$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาใช้เวลาว่างเท่านั้นในการเล่นสื่อดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.49$ และ $\sigma = 0.89$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล

ที่	ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาไม่เปิดเผยผู้อื่นโดยการกลั่นแกล้ง คุกคามผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.64	1.11	มาก
2	นักศึกษาจะไม่ตอบโต้ เมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง คุกคามในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.46	1.06	มาก
3	นักศึกษาไม่โพสต์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมของผู้อื่นลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.63	1.18	มาก
4	เมื่อนักศึกษารู้สึกว่า ตนเองถูกกลั่นแกล้ง หรือคุกคามบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและหยุดเล่นทันที	3.69	1.01	มาก
5	นักศึกษาจะไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรักษาความปลอดภัยของตนเอง	3.79	0.98	มาก
6	นักศึกษาจะไม่เผยแพร่สื่อที่มีความรุนแรง และสื่อลามกอนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.70	1.21	มาก
7	นักศึกษาไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น	3.71	1.04	มาก
8	นักศึกษาจะระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์	3.75	1.07	มาก
ภาพรวม		3.67	0.97	มาก

จากตารางที่ 4.5 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.67$ และ $\sigma = 0.97$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาจะไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรักษาความปลอดภัยของตนเอง ($\mu = 3.79$ และ $\sigma = 0.98$) รองลงมาได้แก่นักศึกษาจะระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 1.07$) นักศึกษาไม่

บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 1.04$) นักศึกษาจะไม่เผยแพร่สื่อที่มีความรุนแรง และสื่อลามกอนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.70$ และ $\sigma = 1.21$) เมื่อนักศึกษารู้สึกว่า ตนเองถูกกลั่นแกล้ง หรือคุกคามบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและหยุดเล่นทันที ($\mu = 3.69$ และ $\sigma = 1.01$) นักศึกษาไม่เบียดเบียนผู้อื่นโดยการกลั่นแกล้ง คุกคาม ผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.64$ และ $\sigma = 1.11$) นักศึกษาไม่โพสต์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมของผู้อื่นลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.63$ และ $\sigma = 1.18$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาจะไม่ตอบโต้ เมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง คุกคามในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.46$ และ $\sigma = 1.06$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล

ที่	ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาสามารถป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ได้	3.91	0.90	มาก
2	นักศึกษาตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายากได้	3.93	0.81	มาก
3	การใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านนั้น มีความเสี่ยงอย่างมากต่อการถูกแฮ็กข้อมูล	3.91	0.88	มาก
4	นักศึกษาเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว	3.61	0.98	มาก
5	นักศึกษาไม่บอกรหัสเฟซบุ๊กของตนเองกับผู้อื่น	4.00	0.96	มาก
6	นักศึกษาไม่เคยล็อกอินเข้าใช้เฟซบุ๊กของผู้อื่น	3.79	1.10	มาก
7	นักศึกษาสามารถป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ได้	3.79	0.90	มาก
8	นักศึกษาสามารถตรวจสอบและกำจัดมัลแวร์ในสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง	3.74	0.97	มาก
ภาพรวม		3.84	0.78	มาก

จากตารางที่ 4.6 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.84$ และ $\sigma = 0.78$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาไม่บอกรหัสเฟซบุ๊กของตนเองกับผู้อื่น ($\mu = 4.00$ และ $\sigma = 0.96$) รองลงมาได้แก่ นักศึกษาตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายากได้ ($\mu = 3.93$ และ $\sigma = 0.81$) การใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านนั้น มีความเสี่ยงอย่างมากต่อการถูกแฮ็กข้อมูล ($\mu = 3.91$ และ $\sigma = 0.88$) นักศึกษาสามารถป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ได้ ($\mu = 3.91$ และ $\sigma = 0.90$) นักศึกษาสามารถป้องกันการลวงข้อมูลส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ได้ ($\mu = 3.79$ และ $\sigma = 0.90$) นักศึกษาไม่เคยล็อกอินเข้าใช้เฟซบุ๊กของผู้อื่น ($\mu = 3.79$ และ $\sigma = 1.10$) นักศึกษาสามารถตรวจสอบและกำจัดมัลแวร์ในสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ($\mu = 3.74$ และ $\sigma = 0.97$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว ($\mu = 3.61$ และ $\sigma = 0.98$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล

ที่	ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเห็นข้อความที่แสดงถึงความเสียใจ แล้วตนเองส่งข้อความตอบเพื่อให้กำลังใจ	3.65	0.93	มาก
2	ถ้านักศึกษาถูกว่าร้าย นินทา บนสื่อสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและลบข้อความนั้นทันที	3.58	1.02	มาก
3	นักศึกษามีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม	3.71	0.97	มาก
4	นักศึกษาคควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อรับรู้ข้อมูลทางลบบนสื่อสังคมออนไลน์	3.89	0.85	มาก

5	นักศึกษาไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ เมื่อพบข้อความที่แสดงถึงความรุนแรงและความไม่สุภาพ	3.82	0.95	มาก
6	นักศึกษาซ่อนข้อความที่ทำให้ตนเองรู้สึกไม่สบายใจเวลาพบเจอบนสื่อสังคมออนไลน์	3.66	1.06	มาก
7	นักศึกษาใส่ใจความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับที่ต้องการให้ผู้อื่นใส่ใจต่อตนเอง	3.75	1.02	มาก
8	นักศึกษาเป็นกัลยาณมิตรกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.85	0.94	มาก
ภาพรวม		3.74	0.83	มาก

จากตารางที่ 4.7 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.74$ และ $\sigma = 0.83$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อรับรู้ข้อมูลทางลบบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.89$ และ $\sigma = 0.85$) รองลงมาได้แก่นักศึกษาเป็นกัลยาณมิตรกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.85$ และ $\sigma = 0.94$) นักศึกษาไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ เมื่อพบข้อความที่แสดงถึงความรุนแรงและความไม่สุภาพ ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.95$) นักศึกษาใส่ใจความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับที่ต้องการให้ผู้อื่นใส่ใจต่อตนเอง ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 1.02$) นักศึกษามีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 0.97$) นักศึกษาซ่อนข้อความที่ทำให้ตนเองรู้สึกไม่สบายใจเวลาพบเจอบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.66$ และ $\sigma = 1.06$) นักศึกษาเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเห็นข้อความที่แสดงถึงความเสียใจ แล้วตนเองส่งข้อความตอบเพื่อให้กำลังใจ ($\mu = 3.65$ และ $\sigma = 0.93$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ ถ้านักศึกษาถูกว่าร้าย นินทา บนสื่อสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและลบข้อความนั้นทันที ($\mu = 3.58$ และ $\sigma = 1.02$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการสื่อสารดิจิทัล

ที่	ด้านการสื่อสารดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาตระหนักว่า การกระทำใด ๆ ของตนเองบนโลกออนไลน์ สามารถสืบค้นและติดตามร่องรอยได้	3.74	0.97	มาก
2	นักศึกษาแสดงความคิดเห็น พูดคุยกับผู้อื่นผ่านการสื่อสารบนโลกออนไลน์	3.63	1.00	มาก
3	การสื่อสารบนโลกออนไลน์กับผู้อื่นทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์	3.77	0.97	มาก
4	นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อสารได้เป็นอย่างดีผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.75	0.91	มาก
5	นักศึกษาสามารถนัดเวลาการทำงานกับผู้อื่นทางออนไลน์ได้	3.69	1.03	มาก
6	นักศึกษาสามารถส่งงานทางออนไลน์ได้ตามกำหนดเวลาที่ต้องการได้	3.61	1.01	มาก
7	นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นที่ดีในข้อความของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้	3.70	0.96	มาก
8	นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลที่ปรากฏในโลกออนไลน์ได้	3.81	0.86	มาก
ภาพรวม		3.71	0.85	มาก

จากตารางที่ 4.8 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสารดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 0.85$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความ

คิดเห็นกับผู้อื่นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลที่ปรากฏในโลกออนไลน์ได้ ($\mu = 3.81$ และ $\sigma = 0.86$) รองลงมาได้แก่ การสื่อสารบนโลกออนไลน์กับผู้อื่นทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ ($\mu = 3.77$ และ $\sigma = 0.97$) นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.91$) นักศึกษาตระหนักว่า การกระทำใด ๆ ของตนเองบนโลกออนไลน์ สามารถสืบค้นและติดตามร่องรอยได้ ($\mu = 3.74$ และ $\sigma = 0.97$) นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นที่ดีในข้อความของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ ($\mu = 3.70$ และ $\sigma = 0.96$) นักศึกษาสามารถนัดเวลาการทำงานกับผู้อื่นทางออนไลน์ได้ ($\mu = 3.69$ และ $\sigma = 1.03$) นักศึกษาแสดงความคิดเห็น พูดคุยกับผู้อื่นผ่านการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ($\mu = 3.63$ และ $\sigma = 1.00$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาสามารถส่งงานทางออนไลน์ได้ตามกำหนดเวลาที่ต้องการได้ ($\mu = 3.61$ และ $\sigma = 1.01$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล

ที่	ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้	3.89	0.86	มาก
2	นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล เพื่อสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้	3.89	0.86	มาก
3	นักศึกษาประเมินผลของข้อมูลทุกครั้ง ก่อนจะนำข้อมูลมาใช้อ้างอิง	3.87	0.84	มาก
4	นักศึกษารู้จักเลือกเว็บไซต์การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่มีความน่าเชื่อถือ	3.83	0.88	มาก
5	นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูกและผิดบนอินเทอร์เน็ตได้	3.86	0.84	มาก

6	นักศึกษาสามารถแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์บนสื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นได้อ่าน	3.88	0.86	มาก
7	นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้	3.82	0.88	มาก
8	นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างรอบครอบ	3.81	0.88	มาก
ภาพรวม		3.86	0.78	มาก

จากตารางที่ 4.9 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.86$ และ $\sigma = 0.78$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัลเพื่อสร้าง และเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้ ($\mu = 3.89$ และ $\sigma = 0.86$) รองลงมาได้แก่ นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ ($\mu = 3.89$ และ $\sigma = 0.86$) นักศึกษาสามารถแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์บนสื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นได้อ่าน ($\mu = 3.88$ และ $\sigma = 0.86$) นักศึกษาประเมินผลของข้อมูลทุกครั้ง ก่อนจะนำข้อมูลมาใช้อ้างอิง ($\mu = 3.87$ และ $\sigma = 0.84$) นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องและผิดบนอินเทอร์เน็ตได้ ($\mu = 3.86$ และ $\sigma = 0.84$) นักศึกษารู้จักเลือกเว็บไซต์การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่มีความน่าเชื่อถือ ($\mu = 3.83$ และ $\sigma = 0.88$) นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.88$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างรอบครอบ ($\mu = 3.81$ และ $\sigma = 0.88$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ด้านสิทธิทางดิจิทัล

ที่	ด้านสิทธิทางดิจิทัล	ระดับความเป็นจริง		
		μ	σ	แปลผล
1	เมื่อนักศึกษาแชร์ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เหมาะสม พร้อมจะแสดงความรับผิดชอบ และกล่าวขอโทษผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทันที	3.86	1.00	มาก

2	นักศึกษาไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์	3.84	1.04	มาก
3	นักศึกษาสามารถป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อโฆษณา หรือสิ่งที่รบกวนทางอินเทอร์เน็ตได้	3.69	1.01	มาก
4	นักศึกษาเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ โดยคำนึงถึงลิขสิทธิ์	3.82	0.92	มาก
5	ศึกษานำผลงานผู้อื่นมาใช้ต้องมีการอ้างอิงทุกครั้ง	3.85	0.85	มาก
6	นักศึกษาป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง	3.76	0.94	มาก
7	นักศึกษ้อธิบายเหตุผลอย่างเหมาะสม หากมีผู้อื่นพาดพิงในเรื่องที่ไม่เป็นจริง	3.87	0.92	มาก
8	นักศึกษาตระหนักว่า ตนเองมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม	3.83	0.93	มาก
ภาพรวม		3.82	0.84	มาก

จากตารางที่ 4.10 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านสิทธิทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.84$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่าทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษ้อธิบายเหตุผลอย่างเหมาะสม หากมีผู้อื่นพาดพิงในเรื่องที่ไม่เป็นจริง ($\mu = 3.87$ และ $\sigma = 0.92$) รองลงมาได้แก่ เมื่อนักศึกษาแชร์ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เหมาะสม พร้อมจะแสดงความรับผิดชอบ และกล่าวขอโทษผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทันที ($\mu = 3.86$ และ $\sigma = 1.00$) นักศึกษานำผลงานผู้อื่นมาใช้ต้องมีการอ้างอิงทุกครั้ง ($\mu = 3.85$ และ $\sigma = 0.85$) นักศึกษาไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\mu = 3.84$ และ $\sigma = 1.04$) นักศึกษาตระหนักว่า ตนเองมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม ($\mu = 3.83$ และ $\sigma = 0.93$) นักศึกษาเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ โดยคำนึงถึงลิขสิทธิ์ ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.92$) นักศึกษาป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง ($\mu = 3.76$ และ $\sigma = 0.94$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาสามารถป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อโฆษณา หรือสิ่งที่รบกวนทางอินเทอร์เน็ตได้ ($\mu = 3.69$ และ $\sigma = 1.01$) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามสถานภาพส่วนบุคคล การทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test independent) การทดสอบค่าเอฟ F-test และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : ANOVA) ตามสมมติฐานการวิจัยที่ 1-3 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน ตารางที่ 4.11 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย รวมทั้ง 8 ด้าน โดยการทดสอบค่าที (t-test)

เพศ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
ชาย	97	3.76	0.71	.514	.608
หญิง	7	3.61	1.03		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.8 พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ชายและหญิงมีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.12 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ทั้ง 8 ด้าน จำแนกตามระดับชั้น โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Analysis of Variance: ANOVA)

ความฉลาดทางดิจิทัลจำแนกตามระดับชั้น	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	4.330	3	1.443	1.868	.140

	ระหว่างกลุ่ม	77.252	100	.773		
	รวม	81.582	103			
ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล และสื่อดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.765	3	.255	.416	.742
	ระหว่างกลุ่ม	61.321	100	.613		
	รวม	62.087	103			
ด้านสื่อความปลอดภัย ทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	1.701	3	.567	.594	.620
	ระหว่างกลุ่ม	95.378	100	.954		
	รวม	97.079	103			
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	2.184	3	.728	1.183	.320
	ระหว่างกลุ่ม	61.549	100	.615		
	รวม	63.733	103			
ด้านความฉลาดทาง อารมณ์บนโลกดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	1.646	3	.549	.781	.507
	ระหว่างกลุ่ม	70.286	100	.703		
	รวม	71.932	103			
ด้านการสื่อสารดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.918	3	.306	.409	.747
	ระหว่างกลุ่ม	74.925	100	.749		
	รวม	75.844	103			
ด้านความรู้เท่าทันดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	2.423	3	.808	1.320	.272
	ระหว่างกลุ่ม	61.169	100	.612		
	รวม	63.591	103			
ด้านสิทธิทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.690	3	.230	.315	.814
	ระหว่างกลุ่ม	72.990	100	.730		
	รวม	73.680	103			
รวม	ภายในกลุ่ม	1.164	3	.388	.720	.542
	ระหว่างกลุ่ม	53.877	100	.539		
	รวม	55.041	103			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.7 พบว่า การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จำแนกตามระดับชั้น โดยภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคณะต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน ตารางที่ 4.13 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ทั้ง 8 ด้าน จำแนกตามคณะ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Analysis of Variance: ANOVA)

ความฉลาดทางดิจิทัลจำแนกตามคณะ		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	1.340	2	.670	.843	.433
	ระหว่างกลุ่ม	80.242	101	.794		
	รวม	81.582	103			
ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.518	2	.259	.425	.655
	ระหว่างกลุ่ม	61.569	101	.610		
	รวม	62.087	103			
ด้านสื่อความปลอดภัยทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.665	2	.333	.348	.707
	ระหว่างกลุ่ม	96.413	101	.955		
	รวม	97.079	103			
ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.968	2	.484	.779	.462
	ระหว่างกลุ่ม	62.765	101	.621		
	รวม	63.733	103			
ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	1.130	2	.565	.806	.449
	ระหว่างกลุ่ม	70.802	101	.701		
	รวม	71.932	103			
ด้านการสื่อสารดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.443	2	.221	.297	.744
	ระหว่างกลุ่ม	75.401	101	.747		

	รวม	75.844	103			
ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.675	2	.337	.541	.584
	ระหว่างกลุ่ม	62.917	101	.623		
	รวม	63.591	103			
ด้านสิทธิทางดิจิทัล	ภายในกลุ่ม	.044	2	.022	.030	.970
	ระหว่างกลุ่ม	73.636	101	.729		
	รวม	73.680	103			
รวม	ภายในกลุ่ม	.551	2	.275	.510	.602
	ระหว่างกลุ่ม	54.490	101	.540		
	รวม	55.041	103			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.8 พบว่า การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จำแนกตามคณะ โดยภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคณะต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ตอนที่ 4 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย โดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

จากการสัมภาษณ์อาจารย์ประจำหลักสูตร และผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะศาสนาและปรัชญา จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน รวม 5 คน สามารถผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

จากคำถามข้อที่ 1 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 1 เห็นว่า ควรศึกษาหาความรู้ แต่รู้จักคัดเลือกสิ่งที่มีคุณค่าและเหมาะสมกับชีวิตจริง ตลอดจนตระหนักถึงบุคลิกภาพ การจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับคนที่ 3 เห็นว่า ต้องมีความสามารถบริหารจัดการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีไว้

ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์ และโลกของความจริงที่ทำให้เราสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตน ต่อสังคมภายนอก และสอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควรประยุกต์และบูรณาการให้เข้ากับสังคมยุคปัจจุบัน รู้จักวางตัว การแสดงออกของตนในโลกออนไลน์ การสร้างและจัดการอัตลักษณ์ของตนตามความเหมาะสมสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมในการตั้งชื่อหรือใส่รูปภาพในโปรไฟล์ ไม่ควรหลอกลวงในเรื่องของข้อมูลและรูปภาพ รวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์ที่รุนแรงไม่สร้างสรรค์ และคนที่ 2 เห็นว่า ควรคำนึงถึงจริยธรรม เรื่องของกรอบวินัยในการใช้สื่อให้มีคุณภาพและทำความเข้าใจให้มากขึ้นกว่าเดิม และสร้างมาตรฐานสื่อที่ดี

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล เป็นความสามารถบริหารจัดการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีไว้ให้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์ และโลกของความจริงที่ทำให้เราสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก ตลอดจนตระหนักถึงบุคลิกภาพ การจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ด้วย และการแสดงพฤติกรรมที่ดีแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

จากคำถามข้อที่ 2 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 2 เห็นว่า ในการใช้อุปกรณ์ทุกชนิด ควรคำนึงถึงเรื่องระบบป้องกันตนเองและองค์กรด้วย เนื่องจากยุคปัจจุบันมีความเร็วของเทคโนโลยี มีการพัฒนาเรื่อย ๆ เราต้องมีปัญญารู้ทันตลอด ซึ่งสอดคล้องกับคนที่ 3 เห็นว่า นักศึกษาส่วนมากเมื่อใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ซึ่งทำงานเสร็จแล้วมักจะละเลยและไม่ลงรหัส ประวัติการทำงาน ซึ่งเสี่ยงที่จะถูกสวมสิทธิ ขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์สอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า การเลือกใช้อุปกรณ์ การจัดการใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อตนเอง เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพกายและจิตใจให้เกิดความสมดุลในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือน และสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรมีการแบ่งช่วงเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์และเลือกสื่อที่ให้สาระประโยชน์อย่างแท้จริง ไม่ควรแชร์ข้อมูลที่ยังไม่ยืนยันความจริงอันจะเป็นผลเสียต่อส่วนรวม และคนที่ 1 เห็นว่า ใช้ตามสภาพของสถานภาพส่วนบุคคล โดยคำนึงถึงประโยชน์ที่เหมาะสมกับตนเพื่อไม่ให้เกิดอันตรายที่เกี่ยวกับกามฉันทะ เป็นต้น

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ความสามารถในการเลือกใช้อุปกรณ์ การจัดการใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อตนเอง เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพกายและจิตใจให้เกิดความสมดุลในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือน และมีการแบ่งช่วงเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์และเลือกสื่อที่ให้สาระประโยชน์อย่างแท้จริง ไม่ควรแชร์ข้อมูลที่ยังไม่ยืนยันความจริงอันจะเป็นผลเสียต่อส่วนรวม

จากคำถามข้อที่ 3 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 3 เห็นว่า จะต้องสร้างข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้น ถ้าต้องทำธุรกรรมกับธนาคาร ควรเปลี่ยนรหัสบ่อย ๆ สอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควรมีการพิจารณาการกระทำที่สื่อไปในทางประพุดติมิชอบ เช่น การกลั่นแกล้งการคุกคาม รวมไปถึงการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร ที่มีผลต่อตนเองและผู้อื่น งดเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวแก่คนไม่รู้จัก และสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรตระหนักให้มากและมีสติในการใช้สื่อ ไม่หลงรูปในทางสื่อลามกอนาจาร ไม่คุยกับบุคคลทั่วไปที่อาจมาในรูปของมิชฌาชีพ ตลอดจนสอดคล้องกับคนที่ 2 เห็นว่า การแสดงจุดยืนในการนำเสนออย่างตรงไปตรงมา มีการเรียนรู้ระบบอย่างต่อเนื่อง และต้องวางใจเป็นกลางในกลางในการเสพสื่อ และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงตัวเอง และคนที่ 1 เห็นว่า ควรเป็นแบบที่เรียกว่าใช้แล้ว ดี มีประโยชน์ และคุ้มค่ากับการเรียนรู้ที่เน้นความรู้คู่คุณธรรม

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีบนโลกออนไลน์ เช่น ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ และไม่คุยกับบุคคลทั่วไปที่อาจมาในรูปของมิชฌาชีพ และมีสติในการใช้สื่อต่าง ๆ เป็นต้น

จากคำถามข้อที่ 4 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 2 เห็นว่า ประเด็นนี้มีความสำคัญมากต่อนักศึกษา เพราะมีหลายคนไม่มีความรู้เรื่องนี้ ถ้าเป็นเหตุให้การควบคุมระบบและการนำเสนอสิ่งต่างในโลกของสื่อมีความเสี่ยงต่อการที่คนอื่นจะเข้าไปดึงเอาข้อมูลของเราได้ ฉะนั้นควรมีการเรียนรู้ระบบให้ชัดเจน มีการตั้งรหัสที่มาตรฐานมากขึ้นเพื่อความปลอดภัยในการที่จะเก็บข้อมูลได้เป็นอย่างดี นักศึกษาควรใส่ใจในเรื่องนี้ให้มากเพื่อผลประโยชน์ของตนเองและองค์กร ซึ่งสอดคล้องกับคนที่ 3 เห็นว่า นักศึกษาจะต้องทำความเข้าใจและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการสร้างความมั่นคงให้กับตนเองและผู้อื่น เช่น การป้องกันรหัสผ่าน ความมั่นคงปลอดภัยในอินเทอร์เน็ต และการป้องกันรหัสผ่านโทรศัพท์มือถือสอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควรทำธุรกรรมทางออนไลน์กับผู้ให้บริการที่เชื่อถือได้ และตรวจสอบการเข้าถึงรูปแบบรหัสผ่านเข้าไปใช้งานได้ให้คาดเดาได้ยาก และสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรใช้สติสัมปชัญญะในการแยกแยะข้อมูลให้มาก ไม่ควรให้ความโลภหรือความอยากครอบงำในข้อมูลที่มีผู้เสนอผลประโยชน์ให้ จงจำไว้ว่า ของฟรีไม่มีในโลก และคนที่ 1 เห็นว่า สำหรับด้านความมั่นคงระดับประเทศ ควรเป็นเรื่องของรัฐบาล แต่สำหรับความมั่นคงส่วนตัว ควรรู้จักเลือกใช้โดยอาศัยปัญญาทางมรรค 8 คือ เห็นชอบ ดำริชอบ เป็นต้น

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านความมั่นคงทางดิจิทัล ความสามารถในการเลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาปกป้องข้อมูลที่เหมาะสม ควรมีการเรียนรู้ระบบให้ชัดเจน มีการตั้งรหัสที่มาตรฐานมากขึ้นเพื่อความปลอดภัย ในการที่จะเก็บข้อมูลได้เป็นอย่างดี นักศึกษาควรใส่ใจในเรื่องนี้ให้มาก เพื่อผลประโยชน์ของตนเองและองค์กร และต้องทำความเข้าใจและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการสร้างความมั่นคงให้กับตนเองและผู้อื่น เช่น การป้องกันรหัสผ่าน ความมั่นคงปลอดภัยในอินเทอร์เน็ต และการป้องกันรหัสผ่านโทรศัพท์มือถือ และตรวจสอบการเข้าถึงรูปแบบรหัสผ่านเข้าไปใช้งานได้ให้คาดเดาได้ยาก

จากคำถามข้อที่ 5 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 1 เห็นว่า ควรศึกษาเนื้อหาทั้งทางตรงโดยการเรียนรู้จากครู เอกสาร หนังสือตำรา และสื่อเทคโนโลยี รวมทั้งรู้จักวิเคราะห์ แล้วสังเคราะห์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ให้มากที่สุด และมีความสามารถในการเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์สอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควรเอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่นเท่าที่จะทำได้ ไม่ฟังความข้างเดียว ไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรแยกแยะสื่อบนโลกออนไลน์ให้ดี มีน้ำใจ สื่อบางอย่างที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ก็ควรส่งต่อให้ผู้อื่น รวมทั้งไม่ควรใช้ถ้อยคำรุนแรงในการวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น เพราะความคิดของแต่ละคนไม่เหมือนกัน และสอดคล้องกับคนที่ 2 เห็นว่า ในการที่จะนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ไปนั้น ต้องมีการตรวจสอบเสมอ และมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ เสมอ เพื่อป้องกันการกระทบคนอื่น และไม่เป็นผลดีต่อตนเอง และคนที่ 3 เห็นว่า ต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีต้องตระหนักถึงผลพวงที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ กดแชร์ ข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ความสามารถในการเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ การเอาใจใส่ความรู้สึกของผู้อื่น การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์ ควรเอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่นเท่าที่จะทำได้ ในการที่จะนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ไปนั้น ต้องมีการตรวจสอบเสมอและมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ เสมอ เพื่อป้องกันการกระทบคนอื่น

จากคำถามข้อที่ 6 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสารดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 2 เห็นว่า การใช้สื่อนั้นเราต้องคำนึงถึงหลักของการมีจิตใจที่ประกอบไปด้วยหลักของกาลยามมิตรด้วย และเพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุดควรนำเสนอกลาง ๆ จะดี

สอดคล้องกับคนที่ 3 เห็นว่า นักศึกษาจะต้องสร้างความเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น บนโลกออนไลน์สอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควรเป็นผู้ที่มีความสามารถพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีและ สื่อทำงาน และสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดจนสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า มีความจริงใจ และลงข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด ไม่ควรสร้างข้อมูลที่เป็นเท็จเพื่อให้ตัวเองดูดี ตลอดจนทำงานร่วมกันกับ ผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ และคนที่ 1 เห็นว่า การพัฒนาควรดำเนินการต่อเนื่อง เพราะความรู้ทางโลกมีมา เรื่อย ๆ ตามระยะเวลา แต่อย่าลืมนำมาพัฒนาทางด้านตนเอง คือ รู้จักเข้าใจทั้งนามและรูปตามแนวพุทธ

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านการสื่อสารดิจิทัล ความสามารถในการ ปฏิสัมพันธ์ที่ดี การสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ดี

จากคำถามข้อที่ 7 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 3 เห็นว่า นักศึกษาจะต้องมีความฉลาด ความรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อให้ สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ได้อย่างปลอดภัยสอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า ควร เป็นผู้ที่มีความสามารถในการค้นหาข้อมูล ประเมินผล สิ่งที่ได้รับรู้ เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล อย่างคุ้มค่า มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักแบ่งปัน และมีความรับผิดชอบ สอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า รู้จัก เสพ รู้จักใช้ รู้จักแยกแยะ เอาใจเขา มาใส่ใจเรา นานาจิตตังสอดคล้องกับคนที่ 2 เห็นว่า การเรียนรู้เรื่อง โลกของสื่อ นั้น ไม่มีวันจบ แต่เรามีการรับรู้ตลอดเวลาในการเปลี่ยนแปลงของสื่อ เราต้องทันต่อโลก ปัจจุบันเสมอ และคนที่ 1 เห็นว่า เน้นการเรียนรู้เรื่องอริยสัจ 4 มรรค 8 และอิทธิบาท 4 เพิ่มพลังจิตให้ มากด้วย

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล ความสามารถและ ความฉลาด ความรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ได้อย่าง ปลอดภัย และเป็นผู้ที่มีความสามารถในการค้นหาข้อมูล ประเมินผล สิ่งที่ได้รับรู้ เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์ จากสื่อดิจิทัลอย่างคุ้มค่า มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักแบ่งปัน และมีความรับผิดชอบ

จากคำถามข้อที่ 8 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในศตวรรษที่ 21 ด้านสิทธิทางดิจิทัล

ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า คนที่ 1 เห็นว่า สร้างสื่อทางเทคโนโลยีที่เรียกว่า แนวทางความรู้ทาง ธรรมะอันจะเป็นประโยชน์ที่มั่นคง ยั่งยืน และเป็นสิ่งที่เป็นจริงตลอดกาล และความสามารถเข้าใจสิทธิ เสรีภาพตามกฎหมาย เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเองจากคำพูดที่ไม่ สุขภาพสอดคล้องกับคนที่ 3 เห็นว่า ต้องรู้ถึงสิทธิส่วนบุคคลและความรับผิดชอบต่อบนโลกออนไลน์ เช่น

เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการป้องกันตนเอง เช่น ภาพลามก อนาจาร สแปม เป็นต้นสอดคล้องกับคนที่ 4 เห็นว่า การใช้สิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลตามกฎหมายกำหนดไว้ อย่างเคร่งครัด ไม่ละเมิดสิทธิทางปัญญาของผู้อื่น รู้จักเลือกอ่านความคิดเห็นเชิงบวกและยอมรับการ แสดงความคิดเห็นของผู้อื่นบนพื้นฐานของความจริงสอดคล้องกับคนที่ 5 เห็นว่า ควรเคารพสิทธิและ แนวคิดของผู้อื่นให้มาก นำข้อมูลหรือภาพควรอ้างที่มาทุกครั้ง และคนที่ 2 เห็นว่า การลงอะไรไปในสื่อ ต้องคำนึงถึงจริยธรรมและให้วางใจเป็นกลางดีมาก ไม่กระทบใครคนใดและควรเรียนรู้สิทธิต่าง ๆ ให้มาก เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการนำเสนอให้มากที่สุด

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลด้านสิทธิทางดิจิทัล ความสามารถเข้าใจสิทธิ เสรีภาพตามกฎหมาย เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเองจากคำพูดที่ไม่ สุภาพต้องรู้ถึงสิทธิส่วนบุคคลและความรับผิดชอบบนโลกออนไลน์ เช่น เสรีภาพในการพูด การเคารพ ทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการป้องกันตนเอง เช่น ภาพลามก อนาจาร สแปม เป็นต้น และ การใช้ สิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลตามกฎหมายกำหนดไว้อย่างเคร่งครัด ไม่ละเมิดสิทธิทางปัญญาของผู้อื่น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย และเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหา มกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) ทั้งวิธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 วิจัยเชิงปริมาณ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 ภาคปกติ จำนวน 3 หลักสูตร ประกอบด้วย หลักสูตรรัฐศาสตรบัณฑิต หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 104 รูป/คนโดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล (แบบสอบถาม) มีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.990

ขั้นตอนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก (In-depth Interview) ได้แก่ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน อาจารย์ประจำคณะศาสนาและปรัชญา จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 2 คน จำนวน 5 คน ด้วยการเลือกเจาะจง (Purposive Selection) รวบรวมข้อมูลที่ได้และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

5.1 สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีรายละเอียดดังนี้

5.1.1 สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบวัดความฉลาดทางดิจิทัล

จากการตอบแบบสอบถามของนักศึกษา จำนวน 104 รูป พบว่า เพศชาย จำนวน 97 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 93.3.7 รองลงมาคือ เพศหญิง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ระดับชั้น นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 35 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 33.7 รองลงมาคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 27 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 25 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 17 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 และคณะ สังคมศาสตร์ จำนวน 66 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 63.5 ศึกษาศาสตร์ จำนวน 20 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 19.2 ศาสนาและปรัชญา จำนวน 18 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 17.3

5.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย เมื่อจำแนกตามรายด้าน

การวิเคราะห์ข้อมูลความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

1. ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.75$ และ $\sigma = 0.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาที่ใช้สื่อดิจิทัลต้องใช้อย่างระมัดระวัง เพราะไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว รองลงมา ได้แก่ นักศึกษาต้องระมัดระวังการโพสต์ข้อความ รูปภาพ และอื่น ๆ เพราะบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ นักศึกษาใช้คำสุภาพบนบนสื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาจะไม่ตอบหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ ถ้ามีคนแปลกหน้าสอบถาม นักศึกษาไม่ละเมื่อนำรูปภาพผู้อื่นมาตั้งรูปโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาใช้ชื่อจริงในการตั้งชื่อโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาไม่พิมพ์ตอบโต้ เวลาที่มีผู้อื่นใช้คำไม่สุภาพกับตนเอง

2. ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.64$ และ $\sigma = 0.77$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูล และหาความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด รองลงมา ได้แก่ นักศึกษาสามารถหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการจากแหล่งต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ได้ นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมาย นักศึกษาสามารถใช้งานอุปกรณ์และสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานได้อย่างคล่องแคล่ว นักศึกษาจะไม่เล่นโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน ขณะเรียนหนังสือ หรือทำงาน นักศึกษาบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ของตนเองได้ นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นของอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาใช้เวลาว่างเท่านั้นในการเล่นสื่อดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์

3. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.67$ และ $\sigma = 0.97$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาจะไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรักษาความปลอดภัยของตนเอง รองลงมาได้แก่ นักศึกษาจะระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ นักศึกษาไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น นักศึกษาจะไม่เผยแพร่สื่อที่มีความรุนแรง และสื่อลามกอนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อนักศึกษารู้สึกว่า ตนเองถูกกลั่นแกล้ง หรือคุกคามบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและหยุดเล่นทันที นักศึกษาไม่เปิดเผยผู้อื่นโดยการกลั่นแกล้ง คุกคาม ผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษาไม่โพสต์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมของผู้อื่นลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดได้แก่ นักศึกษาจะไม่ตอบโต้ เมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง คุกคามในเครือข่ายสังคมออนไลน์

4. ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.84$ และ $\sigma = 0.78$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาไม่บอกรหัสเฟซบุ๊กของตนเองกับผู้อื่น รองลงมาได้แก่ นักศึกษาตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายากได้ การใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านนั้น มีความเสี่ยงอย่างมากต่อการถูกแฮ็กข้อมูล นักศึกษาสามารถป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ได้ นักศึกษาสามารถป้องกันการลวงข้อมูลส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ได้ นักศึกษาไม่เคยล็อกอินเข้าใช้เฟซบุ๊กของผู้อื่น

นักศึกษาสามารถตรวจสอบและกำจัดมัลแวร์ในสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว

5. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.74$ และ $\sigma = 0.83$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อรับรู้ข้อมูลทางลบบนสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมา ได้แก่ นักศึกษาเป็นกัลยาณมิตรกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษาไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ เมื่อพบข้อความที่แสดงถึงความรุนแรงและความไม่สุภาพ นักศึกษาใส่ใจความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับที่ต้องการให้ผู้อื่นใส่ใจต่อตนเอง นักศึกษามีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม นักศึกษาซ่อนข้อความที่ทำให้ตนเองรู้สึกไม่สบายใจเวลาพบเจอบนสื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเห็นข้อความที่แสดงถึงความเสียใจแล้วตนเองส่งข้อความตอบเพื่อให้กำลังใจ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ถ้านักศึกษาถูกว่าร้าย นิินทา บนสื่อสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและลบข้อความนั้นทันที

6. ด้านการสื่อสารดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสารดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.71$ และ $\sigma = 0.85$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลที่ปรากฏในโลกออนไลน์ได้ รองลงมา ได้แก่ การสื่อสารบนโลกออนไลน์กับผู้อื่นทำให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษาตระหนักว่า การกระทำใด ๆ ของตนเองบนโลกออนไลน์ สามารถสืบค้นและติดตามร่องรอยได้ นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นที่ดีในข้อความของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ นักศึกษาสามารถนัดเวลาการทำงานกับผู้อื่นทางออนไลน์ได้ นักศึกษาแสดงความคิดเห็น พูดคุยกับผู้อื่นผ่านการสื่อสารบนโลกออนไลน์ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาสามารถส่งงานทางออนไลน์ได้ตามกำหนดเวลาที่ต้องการได้

7. ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.86$ และ $\sigma = 0.78$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล เพื่อสร้าง และเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้ รองลงมา ได้แก่ นักศึกษา

สามารถสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ นักศึกษาสามารถแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์บนสื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นได้อ่าน นักศึกษาประเมินผลของข้อมูลทุกครั้ง ก่อนจะนำข้อมูลมาใช้อ้างอิง นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูกและผิดบนอินเทอร์เน็ตได้ นักศึกษารู้จักเลือกเว็บไซต์การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่มีความน่าเชื่อถือ นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างรอบครอบ

8. ด้านสิทธิทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านสิทธิทางดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\mu = 3.82$ และ $\sigma = 0.84$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักศึกษาอธิบายเหตุผลอย่างเหมาะสม หากมีผู้อื่นพาดพิงในเรื่องที่ไม่เป็นจริง รองลงมาได้แก่ เมื่อนักศึกษาแชร์ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม พร้อมจะแสดงความรับผิดชอบ และกล่าวขอโทษผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทันที นักศึกษานำผลงานผู้อื่นมาใช้ต้องมีการอ้างอิงทุกครั้ง นักศึกษาไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ นักศึกษาตระหนักว่า ตนเองมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม นักศึกษาเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่าง ๆ โดยคำนึงถึงลิขสิทธิ์ นักศึกษาป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ นักศึกษาสามารถป้องกันการถูกรบกวนจากสื่อโฆษณาหรือสิ่งที่รบกวนทางอินเทอร์เน็ตได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามสถานภาพของบุคคล มีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน จากการวิจัยพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีเพศต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ชายและหญิงมีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน

จากการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จำแนกตามระดับชั้น โดยภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05 กล่าวคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคณะต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลแตกต่างกัน จากการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 จำแนกตามคณะ โดยภาพรวมและรายด้าน ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคณะต่างกัน มีความฉลาดทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล

การบริหารจัดการภาพลักษณ์ที่ดี วางตัวให้เหมาะสม ตลอดจนตระหนักู้ในการยืนยันตัวตนในโลกออนไลน์อย่างเข้าใจทั้งด้านความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของตนเองบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว พิจารณาถึงความเหมาะสมในการตั้งชื่อหรือใส่รูปภาพในโปรไฟล์ ไม่ควรหลอกลวงในเรื่องของข้อมูลและรูปภาพ รวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์ที่รุนแรงไม่สร้างสรรค์ และมีวิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น เห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน และมีจริยธรรมในการรับส่งข่าวสาร

2. ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล

การสร้าง ความเข้าใจในการแบ่งช่วงเวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตใจก่อให้เกิดความสมดุลระหว่างโลกเสมือนจริงและความเป็นจริง จะได้ไม่มีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

3. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล

ตระหนักู้และมีสติในการใช้สื่อในโลกออนไลน์ จำกัดและหลีกเลี่ยงความเสี่ยงต่าง ๆ เช่น ไม่ลงรูปในทางสื่อลามกอนาจาร ไม่คุยกับบุคคลทั่วไปที่อาจมาในรูปของมิจฉาชีพ ไม่เข้าถึงสื่อลามกอนาจารที่มีผลต่อตนเองและผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวแก่ผู้อื่นบนโลกออนไลน์ เป็นต้น ต้องสร้างข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้น ถ้าต้องทำธุรกรรมกับธนาคาร ควรเปลี่ยนรหัสบ่อย ๆ

4. ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล

การทำความเข้าใจและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการสร้างความมั่นคงให้กับตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการสร้างความตระหนักรู้ถึงความไม่ปลอดภัยและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ ตลอดจนความเข้าใจต่อภัยคุกคามไซเบอร์ในโลกไซเบอร์ที่เป็นอันตรายต่อข้อมูลระบบ และอุปกรณ์ต่าง ๆ และรู้จักวิธีการเบื้องต้นที่จะช่วยป้องกันข้อมูลได้

5. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล

การเอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ แยกแยะสื่อบนโลกออนไลน์ให้ดี มีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่นเท่าที่จะทำได้ ไม่ฟังความข้างเดียว ไม่ใช่อารมณ์เป็นตัวตัดสินใจ รวมทั้งไม่ควรใช้ถ้อยคำรุนแรงในการวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น ไม่ใช่อารมณ์ในโลกออนไลน์ และต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลก์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร

6. ด้านการสื่อสารดิจิทัล

การสร้างความเห็นอกเห็นใจ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีหรือสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในโลกออนไลน์ สามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อทำงานสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล

ความสามารถและทักษะในการค้นหาข้อมูล ประเมินผล สิ่งที่ได้รับรู้ เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลอย่างคุ้มค่า มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักแบ่งปัน มีความรับผิดชอบ และรู้จักเสพ รู้จักใช้ รู้จักแยกแยะข้อมูลที่ถูกและผิดได้ และมีความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงานและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

8. ด้านสิทธิทางดิจิทัล

นักศึกษาจะต้องรู้ถึงสิทธิส่วนบุคคลตามกฎหมาย และความรับผิดชอบต่อบนโลกออนไลน์ เช่น เสรีภาพในการพูด ไม่ละเมิดหรือเคารพสิทธิทางปัญญาของผู้อื่น การป้องกันตนเองจากคำพูดที่เกลียดชัง รู้จักเลือกอ่านความคิดเห็นเชิงบวกและยอมรับการแสดงความคิดเห็นของผู้อื่นบนพื้นฐานของความจริง อ่างอิงทุกครั้งเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลในประเด็นสำคัญดังนี้

5.2.1 ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ทั้ง 8 ด้าน สามารถนำมาอภิปรายผลตามลำดับ ดังนี้

1. ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษาจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียงในโลกออนไลน์ รวมถึงตระหนักในเรื่องบุคลิกภาพ การแสดงออกโดยการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรอบคอบและระมัดระวังการโพสต์ข้อความ รูปภาพ และอื่น ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะ ใช้คำสุภาพ ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ละเมื่อนำรูปภาพผู้อื่นมาตั้งรูปโปรไฟล์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอริสรา พิสิฐโสธานนท์ (2549) ที่กล่าวว่า การเปิดเผยตัวตนหรือการสร้างข้อมูลที่เป็นการระบุตัวตนในโลกออนไลน์นั้น มีข้อควรระมัดระวังก็คือไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์บ้าน เพราะผู้ไม่หวังดีอาจจะใช้หมายเลขโทรศัพท์บ้านเพื่อโทรสอบถามที่อยู่ของเจ้าของบ้านได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณกร พรประเสริฐ (2562 : 47) ได้กล่าวสรุปว่า การสร้างข้อมูลส่วนตัวทางดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวทางดิจิทัลด้วยความระมัดระวัง เพื่อสร้างเรื่องราวของตนเองให้บุคคลอื่นในโลกดิจิทัลได้รับรู้ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น และสอดคล้องกับแนวคิดของฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) กล่าวว่า มิติของการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล เป็นการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัลที่มีความจำเป็นจะต้องมีการจัดการข้อมูลของตนเอง รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ไม่ควรเผยแพร่ การปกป้อง ข้อมูลส่วนบุคคล การจัดการกับความเสี่ยงของข้อมูลเกี่ยวกับตนเองในสื่อสังคมดิจิทัล

2. ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษาจัดการใช้อุปกรณ์และสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม และเกิดความสะดวกระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ ตลอดจนใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูลและหาความรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด สามารถหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการจากแหล่งต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ได้และบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณกร พรประเสริฐ (2562 : 42) ได้กล่าวสรุปว่า ในการใช้งานโซเชียลมีเดียและการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล โดยสามารถจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสมไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ รู้จักใช้ชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ได้อย่างสมดุลเพื่อสุขภาพกายที่ดีในการใช้ดิจิทัล

3. ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ผลจากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เพราะนักศึกษาไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อรักษาความปลอดภัยของตน ระแวดระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ เมื่อตนเองถูกกลั่นแกล้งหรือคุกคามบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ จะหาทางแก้ไขและหยุดเล่นทันที และไม่เผยแพร่สื่อที่มีความรุนแรงและสื่อลามกอนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พร้อมทั้งไม่ตอบโต้ เมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง คุกคามในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับธนวัฒน์ เจริญญา และสุภาณี เส็งศรี (2563 : 27-28) กล่าวว่า ความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เพื่อหลีกเลี่ยงและลดความเสี่ยงในการใช้งานสื่อดิจิทัล เช่น การถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือมีความรุนแรง และการเผยแพร่ภาพอนาจารในเว็บไซต์ เป็นต้น ซึ่งทักษะนี้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ พฤติกรรมที่มีความเสี่ยง (Behavioral Risk) เนื้อหาที่มีความเสี่ยง (Content Risk) และการติดต่อที่มีความเสี่ยง (Contract Risk) และสอดคล้องกับแนวคิดของปณิตา วรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน (2560 : 14) ที่กล่าวไว้ว่า ความปลอดภัยทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต การล่อลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลีกเลี่ยง จำกัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์

4. ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เพราะว่านักศึกษาตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายากได้ การใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านนั้น มีความเสี่ยงอย่างมากต่อการถูกแฮ็กข้อมูล พร้อมทั้งไม่บอกรหัสเพชชุกของตนเองกับผู้อื่น และมีการเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว ตลอดจนสามารถตรวจสอบและนำโปรแกรมแอนติไวรัสกำจัดมัลแวร์ในสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวรวัฒน์ เชิญสวัสดิ์ และโกมล นารัง (2558 : 26) ที่กล่าวว่า การป้องกันโปรแกรมไม่พึงประสงค์ รวมถึงไวรัสและฮาร์ดแวร์ต่าง ๆ ผู้ใช้มักนิยมใช้โปรแกรมแอนติไวรัส ซึ่งใช้หลักการของการตรวจจับรูปแบบที่เฉพาะเจาะจง ที่ฝังในโปรแกรม เพื่อระบุว่าเป็นอันตรายหรือไม่ ทุกครั้งที่เกิดไวรัสตัวใหม่ขึ้นมาผู้ใช้ต้องมีการอัปเดตโปรแกรมอยู่เสมอ เมื่อไรก็ตามที่ไม่ได้มีการอัปเดตให้ทันเวลาอาจตกเป็นเป้าหมายของไวรัสได้

5. ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากเพราะว่านักศึกษาคบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อรับรู้ข้อมูลทางลบบนสื่อสังคมออนไลน์ เป็นกัลยาณมิตรกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ ใส่ใจความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับที่ต้องการให้ผู้อื่นใส่ใจต่อตนเอง มีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคม

ออนไลน์อย่างเหมาะสม เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเห็นข้อความที่แสดงถึงความเสียใจแล้วตนเองส่งข้อความตอบเพื่อให้กำลังใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณกร พรประเสริฐ (2562 : 35) ได้กล่าวสรุปว่า การรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง เมื่อมีการสนทนาทางดิจิทัลที่ทำให้เกิดความรู้สึกไม่พึงใจและรู้จักการเทศะในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล เพื่อให้เกิดการใช้งานในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีความสุข ตลอดจนสามารถใช้ช่องทางที่เอื้ออำนวยความสะดวกของเทคโนโลยีเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกดิจิทัล เอาใจใส่ หรือเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกออนไลน์

6. ด้านการสื่อสารดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เพราะว่า นักศึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลที่ปรากฏในโลกออนไลน์ได้ การสื่อสารบนโลกออนไลน์กับผู้อื่นทำให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์ สามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตลอดจนตระหนักว่าการกระทำใด ๆ ของตนเองบนโลกออนไลน์ สามารถสืบค้นและติดตามร่องรอยได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Park (2016) ได้กล่าวสรุปไว้ว่า การสื่อสารดิจิทัล คือ ความสามารถในการสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล รวมไปถึงการไม่ทิ้งร่องรอย การกระทำต่าง ๆ ของตนเองในสื่อดิจิทัล ซึ่งในทักษะนี้ ประกอบด้วย การทิ้งร่องรอยดิจิทัล การสื่อสารออนไลน์ และการร่วมมือออนไลน์

7. ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล เพื่อสร้างและเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ ๆ ตลอดจนแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์บน สื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นได้อ่าน มีการประเมินผลของข้อมูลทุกครั้ง ก่อนจะนำข้อมูลมาใช้ อ้างอิง และสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูกและผิดบนอินเทอร์เน็ตได้ เลือกใช้สื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น หรือเพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างรอบคอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ที่กล่าวว่า ด้านการสื่อสารกับผู้อื่น พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้น พลเมือง ยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการคิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก ประเมิน วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดีในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

8. ด้านสิทธิทางดิจิทัล จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษาอธิบายเหตุผลอย่างเหมาะสม หากมีผู้อื่นพาดพิงในเรื่องที่ไม่เป็นจริง เมื่อแชร์ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เหมาะสม

พร้อมจะแสดงความรับผิดชอบและกล่าวขอโทษผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทันที เมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้ต้องมี การอ้างอิงทุกครั้ง เพื่อไม่ให้ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น บนสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมทั้งตระหนักว่า ตนเองมีสิทธิ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ปกป้องตนเอง บนโลกออนไลน์ รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของทางทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ธนวัฒน์ เจริญญา และสุภาณี เส็งศรี (2563 : 28-29) และปณิตา วรรณพิรุณ และนาโชค วัฒนานันธ (2560 : 15) กล่าวว่า สิทธิดิจิทัล (Digital Rights) คือ ความสามารถในการเข้าใจ การรักษาสหิติส่วนบุคคลตามสิทธิทางกฎหมาย รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญา และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อ ดิจิทัล การป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง ซึ่งทักษะนี้ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ ความเป็นส่วนตัว (Privacy) สิทธิทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) และเสรีภาพ ในการแสดงความคิดเห็น (Freedom of Speech) ตลอดจนสอดคล้องกับวิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2558 : 3) ที่กล่าวว่า การเคารพตนเองและผู้อื่น คือการใช้สื่ออย่างมีมารยาท เป็นพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่าง มีมารยาท เหมาะสม มีกฎ มีวินัย และความรับผิดชอบต่อ มีจรรยาบรรณการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ขโมย หรือเป็นอาชญากรทางดิจิทัล เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ส่วนบุคคลและลิขสิทธิ์ทางปัญญาของผู้อื่น

5.2.2 ผลเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย จำแนกตามเพศ ระดับชั้น และคณะ ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะนักศึกษาซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลาย กลุ่มคนเหล่านี้ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างสม่ำเสมอ มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ และหาช่องทางการสื่อสารใน สื่อสังคมออนไลน์ได้ สอดคล้องกับผลการวิจัย “Growing Up as Digital Natives” ซึ่งแบรนดบูฟเฟิร์ต ทีม (2557) สรุปสาระสำคัญไว้ว่า กลุ่ม (Evolving Digizen) คือ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี ซึ่งครึ่งหนึ่งของกลุ่มนี้จะใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาผ่านทางสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต โดยใน ชีวิตประจำวันของคนในกลุ่มนี้จะเริ่มจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลและใช้ เข้าโซเชียลเน็ตเวิร์ก เพื่อสื่อสารระหว่างกลุ่มและหาเพื่อนใหม่ผ่านทางเฟซบุ๊ก และนอกจากนี้คนกลุ่มนี้ ยังชอบการติดตาม ข่าวสารผ่านทางเว็บบล็อก โดยเฉพาะ เว็บไซต์พันทิป รวมไปถึงการแบ่งปันหรือแชร์รูปภาพ พร้อมเช็คอิน สถานที่แบบเรียลไทม์และเฝ้าจับตา วิถีชีวิต (Lifestyle) การแต่งตัวของเหล่าคนดัง ผ่านทางอินสตาแกรม แล้วนำมาปรับให้เข้ากับบุคลิก และรูปแบบบรรณนิยมของตนเอง โดยร้อยละ 84 ของคนกลุ่มนี้เชื่อว่า อินเทอร์เน็ต คือ แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และร้อยละ 19 ของคนกลุ่มนี้มีการเริ่มซื้อของทางออนไลน์และ อีก ส่วนใหญ่ใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับ สิ่งที่เราสนใจ และยังสอดคล้องกับงานวิจัย ของวลัญชพร ทุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์ (2562 : 19-34) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความฉลาด ทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยาคม

อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล จำแนกตามเพศ ผลการเรียนรู้ และรายได้ของครอบครัวพบว่าไม่แตกต่างกัน

5.2.3 แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ต้องพัฒนาให้นักศึกษาเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถในการรับรู้เท่าทัน หรือความสามารถด้านสติปัญญา อารมณ์และสังคมที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อเผชิญหน้ากับความท้าทาย การปรับตัวให้เข้ากับสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เช่น นักศึกษารู้ถึงความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัล วิเคราะห์จุดแข็งของเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี และต้องรู้จักตัวเลือกของการนำไปใช้ว่า เราสามารถเลือกเทคโนโลยีและเลือกเครื่องมือที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับงานที่ทำได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนมีความสามารถในการใช้เครื่องมือในการทำงานให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และที่สำคัญที่สุดคือการคิดอย่างรอบคอบและรู้ว่า เมื่อใดควรใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลของนิตยา นาคอินทร์ และคณะ (2564 : 3) ที่กล่าวว่า ความฉลาดทางดิจิทัลหรือความสามารถทางสังคม อารมณ์และการรับรู้ที่จะทำให้แต่ละคนสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัลสามารถปรับอารมณ์ ปรับตัว และปรับพฤติกรรมให้เข้ากับชีวิตดิจิทัล ซึ่งจะครอบคลุมทั้งความรู้ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นหรือที่เรียกว่า ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์นั่นเอง

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

5.3.1.1 มหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะรู้เท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น สามารถใช้งานสื่อดิจิทัลบนโลกออนไลน์ ได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

5.3.1.2 คณาจารย์ในแต่ละรายวิชาและฝ่ายกิจกรรมนักศึกษา ควรบูรณาการเนื้อหาบทเรียนหรือออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับนักศึกษา

5.3.1.3 ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ให้ความใกล้ชิดนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้รับความรักภายในครอบครัว ซึ่งเป็นการไม่ให้นักเรียนอยู่ในโลกออนไลน์มากเกินไป และสามารถใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

5.3.1.4 ควรมีการอบรมให้ความรู้แก่นักศึกษาในเรื่องกฎหมายว่าด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
เป็นต้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีศึกษาการสร้างหลักสูตรเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี

5.3.2.2 ควรมีการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี

5.3.2.3 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาต่ออาจารย์และ
ผู้บริหารในมหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2563). *รายงานสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ : กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ : กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล. (2555). *คู่มือสื่อใหม่ศึกษา*. กรุงเทพฯ : โครงการเมธีวิจัยอาวุโส สำนักรงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- เกษดา จารุรัตน์. (2557). *พฤติกรรมการใช้และทัศนคติของผู้ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (SOCIAL NETWORK) กรณีศึกษา กูเกิล พลัส (GOOGLE+)*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- กฤตย์พัช สารนอก และปณิตา วรณพิรุณ. (2561). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ออฟ เอเวอร์ริง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบภาควัตภาพสำหรับพลเมืองดิจิทัล. *วารสารวิชาการ สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย*. 7(1) : 120-134.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล*. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมการพัฒนา นวัตกรรม ตำรา และเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *ยุคแห่งพลเมืองดิจิทัล*. สืบค้นเมื่อ 19 ธันวาคม 2565, <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>.
- ฐิตินันท์ ฝิวนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี. (2558). พฤติกรรมการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีกับภาวะ สุขภาพใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี. *วารสารธรรมศาสตร์*. 34(2) : 134-149.
- ณัชชารีย์ ธนัสจิริพัฒน์ และจิระสุข สุขสวัสดิ์. (2564). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความ ฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท. *วารสารวิชาการศิลปศาสตร์ประยุกต์*. 14(1) : 1-10.
- ทิพวัลย์ อัทธอาหาร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความ ฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสาร "ศึกษาศาสตร์ มมร." คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย*. 8(1) : 137-145.
- ธนวัฒน์ เจริญษา และสุภาณี เส็งศรี. (2563). ความฉลาดทางดิจิทัลกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*. 3(2), 21-29.

- ธัญวิษ วิเชียรพันธ์. (2557). *สื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วังอักษร.
- ธัญยากร ตุดแก้ว. (2556). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมกรรมการรับแบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม. (2560). *การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นุชจรี ลอยหา พัทธวีภา โพธิ์ศรี และอุทิศ บำรุงชีพ. (2563). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*. 15(2) : 410-420.
- นิตยา นาคอินทร์ และคณะ. (2564). 8 ทักษะ “ความฉลาดทางดิจิทัล” ของนักศึกษาวิชาชีพระฐานการเป็นพลเมือง 4.0. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*. 14(1) : 1-11.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : บริษัท สุวีริยาสาส์น จำกัด.
- เบญจภรณ์ ขวัญสมคิด และปวรวรรณ พันแจ่ม. (2555). *พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ Smartphone และการใช้เวลาของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี*. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต). คณะวิทยาการจัดการ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- แบรนด์บุฟเฟต์ ทีม. (2557). *รู้จัก รู้จริง Digital Natives ปรโยคสายพันธุ์ใหม่ นักการตลาดต้องรู้ !!*. สืบค้นเมื่อ 19 ธันวาคม 2565, <http://www.brandbuffet.in.th/2014/03/digital-natives-mindshare-research/>.
- ปณิตา วรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence). *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา*. 29(102) : 12-20.
- พิศุทธิกา เมธิกุล. (2561). *โปรแกรมพัฒนาการรู้เท่าทันดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพนศตวรรษที่ 21*. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). สาขาวิชาการศึกษาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2561). เด็กกับการรู้เท่าทันดิจิทัล. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*. 6(2) : 22-31.
- พีรวิษณุ คำเจริญ. (2562). *แนวทางการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามลีลาการเรียนรู้แบบวาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์วิทยาการสารสนเทศดุษฎีบัณฑิต). สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ไพฑูรย์ มะณู. (2559). *สื่อดิจิทัล (Digital Media)*. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564, <https://sites.google.com/a/esdc.go.th/paitoon/sux-dicithal>.

- ภัทรวดี เจริญมณี. (2559). การสื่อสารทางการตลาดแบบบูรณาการผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการค่ายมวย (Boxing Gym) เพื่อการออกกำลังกายในเขตกรุงเทพมหานคร. (การค้นคว้าอิสระตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลดทหารบก*. 15(2) : 173-178.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2557). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย : กรณีศึกษา Facebook. (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). วิทยาลัยนวัตกรรมการมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย. (2562). รายงานการประเมินตนเอง *Self Assessment Report (SAR) ระดับวิทยาเขต*. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย.
- รววิวัฒน์ เขียวสวัสดิ์ และโกมล นารัง. (2558). การตรวจจับโค้ดที่เป็นอันตรายบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้วยการวิเคราะห์สายอักขร. *วารสารวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ*. 5(2) : 25-33.
- วรรณากร พรประเสริฐ. (2562). การพัฒนาแบบวัดและเกณฑ์ปกติความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตกนักศึกษานิสิตในสถาบันอุดมศึกษา. (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต). สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วลัญชพร พุ่งสงค์ และลักขณา ศรีวัฒน์. (2562). การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองจังหวัดมหาสารคาม. *วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 10(3), 19-34.
- สมาคมการจัดการธุรกิจแห่งประเทศไทย. (2559). *สื่อสิ่งพิมพ์ รอวันตาย...จริงหรือไม่?*. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564, https://tma.or.th/2016/news_detail.php?id=116.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient)*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ปทุมธานี : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ : บริษัท พรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.
- อริสรา พิสิฐโสธานนท์ (2549). *คู่มือความปลอดภัยอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio : Revisiting the Original Methods of Calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*. 47 (1), 79-86.
- Boonyapat Yodprang. (2009). *Bullying among lower secondary school students in Pattani province, Southern Thailand*. Asian Social Science. The Degree of Master of Science in Research Methodology Prince of Songkla University, Pattani.
- Conway, A. (2009). *The Internet Generation : Bullying Has Gone Digital The impact of cyber bullying on adolescent identity*. Thesis for Master in Education University of Dublin.
- DQ Institute. (2017). *Digital Intelligence*. from <https://www.dqinstitute.org/what-is-dq>.
- DQ Institute. (2018). *Impact & Research Defining Global Standards for Digital Intelligence*. from <https://www.dqinstitute.org/impact-research/>.
- DQ Institute. (2019). *DQ Global Standards Report 2019 : Common Framework for Digital Literacy, Skills and Readiness*. Singapore : DQ Institute.
- Field, D. C. (2006). *Cyber Bulling and Victimization: Psychosocial Characteristics of Bullies, Victims*. Thesis for Master of Arts The University of Montana.
- Simon Waller. (2015). *The Four Elements of Digital Intelligence (DQ)*. from <https://www.simonwaller.com.au/the-four-elements-of-digital-intelligence-dq/>.
- Yuhyun, Park. (2016). *8 digital skills we must teach our children*. from <https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children/>.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบวัดความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาปริญญาตรี

เรื่อง

การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

คำชี้แจง

1. แบบวัดฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในทางการศึกษาเท่านั้น
2. โปรดตอบให้ครบทุกข้อ โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ในช่องที่นักศึกษาคิดว่าตรงกับความรู้สึกและการปฏิบัติของนักศึกษาตามความเป็นจริง
3. แบบวัดแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบวัด
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
4. โปรดตอบคำถามทุกข้อตามสภาพความเป็นจริง เพราะคำตอบของนักศึกษามีความสำคัญต่อผลการวิจัย คำตอบที่ถูกต้องตรงตามข้อเท็จจริงจะทำให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจน และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

ขอขอบคุณทุกคนมา ณ โอกาสนี้ ที่เสียสละในการทำแบบประเมินนี้

พระมหาสายัณห์ เปมสีโล และคณะ

คณะผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกและการปฏิบัติของนักศึกษาตามความเป็นจริง

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. ระดับชั้น

นักศึกษาปีที่ 1

นักศึกษาปีที่ 2

นักศึกษาปีที่ 3

นักศึกษาปีที่ 4

3. คณะ

คณะสังคมศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

คณะศาสนาและปรัชญา

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

คำชี้แจง ให้นักศึกษาพิจารณาข้อความในแต่ละข้อนั้นที่ตรงกับตามความเป็นจริง และโปรดทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกและการปฏิบัติของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความคำถาม	ระดับความเป็นจริง				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
อัตลักษณ์ดิจิทัล						
1	นักศึกษาไม่ละเมิดนำรูปภาพผู้อื่นมาตั้งรูปโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์					
2	นักศึกษาใช้ชื่อจริงในการตั้งชื่อโปรไฟล์บนสื่อสังคมออนไลน์					
3	นักศึกษาใช้คำสุภาพบนบนสื่อสังคมออนไลน์					
4	นักศึกษาไม่พิมพ์ตอบโต้ เวลาที่มีผู้อื่นใช้คำไม่สุภาพกับตนเอง					
5	นักศึกษาจะไม่ตอบหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวผ่านบนสื่อสังคมออนไลน์ ถ้ามีคนแปลกหน้าสอบถาม					
6	นักศึกษาต้องระมัดระวังการโพสต์ข้อความ รูปภาพ และอื่นๆ เพราะบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สาธารณะ					
7	นักศึกษาที่ใช้สื่อดิจิทัลต้องใช้อย่างระมัดระวัง เพราะไม่ใช่พื้นที่ส่วนตัว					
การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล						

1	นักศึกษาบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัล เช่น ไอแพด แท็บเล็ต โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ของตนเองได้						
2	นักศึกษาใช้เวลาว่างเท่านั้นในการเล่นสื่อดิจิทัลบนสื่อสังคมออนไลน์						
3	นักศึกษาจะไม่เล่นโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน ขณะเรียนหนังสือหรือทำงาน						
4	นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูล และหาความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด						
5	นักศึกษาสามารถหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการจากแหล่งต่างๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ได้						
6	นักศึกษาสามารถใช้งานอุปกรณ์และสื่อดิจิทัลเพื่อการนำเสนอผลงานได้อย่างคล่องแคล่ว						
7	นักศึกษาสามารถใช้อุปกรณ์และสื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ถูกต้องตามกฎหมาย						
8	นักศึกษาสามารถแก้ไขปัญหาเบื้องต้นของอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง						
ความปลอดภัยทางดิจิทัล							
1	นักศึกษาไม่เปิดเผยผู้อื่นโดยการกลั่นแกล้ง คุกคาม ผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์						
2	นักศึกษาจะไม่ตอบโต้ เมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง คุกคามในเครือข่ายสังคมออนไลน์						
3	นักศึกษาไม่โพสต์รูปภาพที่ไม่เหมาะสมของผู้อื่นลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์						
4	เมื่อนักศึกษารู้สึกว่า ตนเองถูกกลั่นแกล้ง หรือคุกคามบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและหยุดเล่นทันที						
5	นักศึกษาจะไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อรักษาความปลอดภัยของตนเอง						
6	นักศึกษาจะไม่เผยแพร่สื่อที่มีความรุนแรง และสื่อลามกอนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์						
7	นักศึกษาไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น						
8	นักศึกษาจะระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์						

ความมั่นคงทางดิจิทัล						
1	นักศึกษาสามารถป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ได้					
2	นักศึกษาตั้งรหัสผ่านในการใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายากได้					
3	การใช้ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่านนั้น มีความเสี่ยงอย่างมากต่อการถูกแฮ็กข้อมูล					
4	นักศึกษาเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัว					
5	นักศึกษาไม่บอกรหัสเพชบุ๊กของตนเองกับผู้อื่น					
6	นักศึกษาไม่เคยล็อกอินเข้าใช้เพชบุ๊กของผู้อื่น					
7	นักศึกษาสามารถป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ได้					
8	นักศึกษาสามารถตรวจสอบและกำจัดมัลแวร์ในสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง					
ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล						
1	นักศึกษาเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเห็นข้อความที่แสดงถึงความเสียใจ แล้วตนเองส่งข้อความตอบเพื่อให้กำลังใจ					
2	ถ้านักศึกษาถูกว่าร้าย นินทา บนสื่อสังคมออนไลน์จะหาทางแก้ไขและลบข้อความนั้นทันที					
3	นักศึกษามีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม					
4	นักศึกษาคควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เมื่อรับรู้ข้อมูลทางลบบนสื่อสังคมออนไลน์					
5	นักศึกษาไม่แสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ เมื่อพบข้อความที่แสดงถึงความรุนแรงและความไม่สุภาพ					
6	นักศึกษาซ่อนข้อความที่ทำให้ตนเองรู้สึกไม่สบายใจเวลาพบเจอบนสื่อสังคมออนไลน์					
7	นักศึกษาใส่ใจความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่นเดียวกันกับที่ต้องการให้ผู้อื่นใส่ใจต่อตนเอง					
8	นักศึกษาเป็นกัลยาณมิตรกับผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์					

การสื่อสารดิจิทัล						
1	นักศึกษาตระหนักว่า การกระทำใดๆ ของตนเองบนโลกออนไลน์ สามารถสืบค้นและติดตามร่องรอยได้					
2	นักศึกษาแสดงความคิดเห็น พุดคุยกับผู้อื่นผ่านการสื่อสารบนโลกออนไลน์					
3	การสื่อสารบนโลกออนไลน์กับผู้อื่นทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ทันต่อเหตุการณ์					
4	นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัลได้เป็นอย่างดีผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์					
5	นักศึกษาสามารถนัดเวลาการทำงานกับผู้อื่นทางออนไลน์ได้					
6	นักศึกษาสามารถส่งงานทางออนไลน์ได้ตามกำหนดเวลาที่ต้องการได้					
7	นักศึกษาสามารถแสดงความคิดเห็นที่ดีในข้อความของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้					
8	นักศึกษาสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อดิจิทัลที่ปรากฏในโลกออนไลน์ได้					
การรู้เท่าทันดิจิทัล						
1	นักศึกษาสามารถสืบค้นข้อมูลต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตได้					
2	นักศึกษาสามารถใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล เพื่อสร้าง และเผยแพร่องค์ความรู้ใหม่ๆ ได้					
3	นักศึกษาระเมินผลของข้อมูลทุกครั้ง ก่อนจะนำข้อมูลมาใช้ อ้างอิง					
4	นักศึกษารู้จักเลือกเว็บไซต์การสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่มีความน่าเชื่อถือ					
5	นักศึกษาสามารถตรวจสอบข้อมูลที่ถูกและผิดบนอินเทอร์เน็ตได้					
6	นักศึกษาสามารถแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์บนสื่อสังคมออนไลน์ให้ผู้อื่นได้อ่าน					
7	นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้					
8	นักศึกษาเลือกใช้สื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้อย่างรอบครอบ					

สิทธิทางดิจิทัล						
1	เมื่อนักศึกษาแชร์ข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง เหมาะสม พร้อมจะแสดงความรับผิดชอบ และกล่าวขอโทษผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทันที					
2	นักศึกษาไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์					
3	นักศึกษาสามารถป้องกันการถูกรบกวนจากสื่โซเชียลมีเดีย หรือสิ่งรบกวนทางอินเทอร์เน็ตได้					
4	นักศึกษาเข้าถึงสื่อดิจิทัลต่างๆ โดยคำนึงถึงลิขสิทธิ์					
5	ศึกษานำผลงานผู้อื่นมาใช้ต้องมีการอ้างอิงทุกครั้ง					
6	นักศึกษาป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง					
7	นักศึกษ้อธิบายเหตุผลอย่างเหมาะสม หากมีผู้อื่นพาดพิงในเรื่องที่ไม่เป็นจริง					
8	นักศึกษาตระหนักว่า ตนเองมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม					

ภาคผนวก ข
แบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้สร้างขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์จะนำไปใช้ประโยชน์ต่อการกำหนดนโยบายเพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนานักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อไป

นิยามศัพท์

1. **ความฉลาดทางดิจิทัล** หมายถึง ชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญา อารมณ์ทัศนคติ ทักษะ ความรู้ ค่านิยมและสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล เพื่อให้คนยุคดิจิทัลเผชิญหน้ากับความท้าทาย ความต้องการและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างชาญฉลาดและเหมาะสม ไม่ให้เกิดภัยคุกคามทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ กล่าวคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ด้าน ดังนี้

1. **อัตลักษณ์ดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว ตั้งชื่อโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ตั้งรูปโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ ระวังตัวในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ พฤติกรรมการแสดงออกในทางที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

2. **การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการใช้งานการควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด บริหารเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ ใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือน

3. **ความปลอดภัยทางดิจิทัล** หมายถึง ความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การล่อลวง การคุกคามการเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เนื้อหาที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลีกเสี่ยงจำกัดและจัดการความเสี่ยงต่างๆ บนโลก ออนไลน์ เช่น จัดการกับความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ ไม่ดูสื่อลามกอนาจาร ไม่ดูสื่อที่มีความรุนแรง ระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ การแฮ็ก (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เพื่อทำความเข้าใจ เลือกลงแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้ เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูล ความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกัน การละเมิดข้อมูล มาตรฐานที่เกี่ยวข้องและวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ รู้ถึงภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัวได้ ป้องกันข้อมูลลับจากการทำธุรกรรมทางการเงินบนอินเทอร์เน็ต ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่น ตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายาก ไม่ใช่ข้อมูลส่วนตัวในการตั้งรหัสผ่าน เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำทุกๆ 3-4 เดือน

5. ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจ การช่วยเหลือและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นๆ ในโลกออนไลน์ เช่น เข้าสังคมออนไลน์ได้ เอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์ มีน้ำใจต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ไม่ใช่อารมณ์ในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัล ทำงานร่วมกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ สื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ตระหนักว่าการกระทำใดๆ บนโลกออนไลน์สามารถสืบค้นและติดตามได้

7. การรู้เท่าทันดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการค้นหา (Find) การประเมินผล (Evaluate) การใช้ประโยชน์ (utilize) การแบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ สามารถค้นหาข้อมูลได้ แยกแยะข้อมูลที่ถูกและผิดได้

8. สิทธิทางดิจิทัล หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง รักษาสิทธิเสรีภาพของตนเอง รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของข้อมูล รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา มีเสรีภาพในการพูด ป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชังอ้างอิงเจ้าของผลงานเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ประเด็นข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....นามสกุล.....เพศ.....อายุ.....
2. ตำแหน่ง.....
3. วุฒิการศึกษา.....
4. สถานที่ปฏิบัติงาน.....
5. สถานที่ติดต่อ.....
หมายเลขโทรศัพท์.....
6. วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์.....สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 2 ประเด็นข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21

1. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านอัตลักษณ์ดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

2. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

3. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความปลอดภัยทางดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

4. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ 21 ด้านความมั่นคงทางดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

5. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
ศตวรรษที่ 21 ด้านความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

6. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
ศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสารดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

7. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
ศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

8. ท่านคิดว่า แนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีใน
ศตวรรษที่ 21 ด้านสิทธิทางดิจิทัล ควรเป็นอย่างไร

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้สัมภาษณ์ในครั้งนี้

ภาคผนวก ค

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถาม

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถาม

ข้อที่	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	IOC	สรุปผล การประเมิน
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	0	+1	0	1	0.33	ตัดทิ้ง
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
26	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

27	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	3	0.67	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
38	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
49	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
51	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
53	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
54	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
56	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

57	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
58	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
59	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
60	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
61	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
62	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
63	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
64	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.33-1.00

ภาคผนวก ง

ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	63

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
a1	228.4667	2236.395	.635	.990
a2	228.3000	2233.459	.840	.989
a3	228.2000	2242.097	.822	.989
a4	228.6333	2242.171	.690	.990
a5	228.3333	2232.506	.753	.990
a6	228.0333	2238.792	.740	.990
a7	227.9667	2242.516	.772	.989
b1	228.4000	2231.490	.853	.989
b2	228.5333	2250.809	.801	.989
b3	228.5000	2245.155	.738	.990
b4	228.2000	2246.166	.776	.989
b5	228.2000	2258.441	.771	.990
b6	228.3333	2261.402	.745	.990
b7	228.2667	2246.064	.797	.989
b8	228.5000	2248.121	.794	.989
c1	228.3667	2223.826	.791	.989
c2	228.6333	2241.344	.741	.990
c3	228.3667	2213.757	.823	.989
c4	228.3667	2246.171	.727	.990
c5	228.2667	2232.961	.879	.989
c6	228.4333	2213.564	.791	.990

c7	228.4667	2230.671	.788	.989
c8	228.3333	2226.920	.765	.990
d1	228.0667	2267.030	.662	.990
d2	228.0667	2274.133	.565	.990
d3	228.1333	2257.913	.758	.990
d4	228.5000	2259.431	.660	.990
d5	228.0000	2252.276	.737	.990
d6	228.4000	2233.352	.674	.990
d7	228.3000	2257.734	.801	.989
d8	228.4000	2249.766	.741	.990
e1	228.3000	2244.148	.890	.989
e2	228.4333	2239.357	.827	.989
e3	228.2333	2241.978	.787	.989
e4	228.1667	2250.833	.798	.989
e5	228.1667	2241.385	.839	.989
e6	228.3667	2236.309	.805	.989
e7	228.2000	2234.510	.817	.989
e8	228.1333	2246.878	.754	.990
f1	228.2667	2240.547	.797	.989
f2	228.3333	2237.126	.857	.989
f3	228.2000	2229.545	.897	.989
f4	228.2333	2234.323	.940	.989
f5	228.3333	2225.540	.840	.989
f6	228.3667	2242.309	.768	.989
f7	228.2667	2234.892	.829	.989
f8	228.1333	2249.568	.920	.989
g1	228.0000	2262.138	.720	.990
g2	228.0333	2253.551	.741	.990
g3	228.1333	2242.671	.870	.989
g4	228.1000	2250.231	.790	.989

g5	228.1000	2252.507	.844	.989
g6	228.1000	2251.679	.855	.989
g7	228.1333	2260.120	.692	.990
g8	228.1000	2246.300	.838	.989
h1	228.1333	2235.085	.886	.989
h2	228.1333	2243.361	.674	.990
h3	228.3667	2250.171	.738	.990
h4	228.0667	2253.857	.758	.990
h5	228.0000	2265.448	.676	.990
h6	228.2000	2248.303	.752	.990
h7	228.0333	2247.206	.752	.990
h8	228.1333	2241.430	.885	.989

ภาคผนวก จ

ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (CVI) ของแบบสัมภาษณ์

การหาดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity Index: CVI)
ของแบบสัมภาษณ์

ข้อที่	ระดับความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ (1-4)			จำนวนคนที่ลง ความเห็นระดับ 3-4	ค่า I-CVI	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
2	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
3	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
4	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
5	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
6	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
7	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
8	4	4	4	3	1.0	ใช้ได้
สรุปผล	1.0 ผ่านเกณฑ์ ≥ 1.0					

ภาคผนวก ฉ
ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๔๔๔/๒๕๖๕

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อข้อเสนอการวิจัย: การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในศตวรรษที่ ๒๑ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
(The Study of Digital Intelligence Quotient of Undergraduate Students in the 21 Century at Mahamakut Buddhist University, Mahavajiralongkorn Rajavidyalaya Campus)

รหัสข้อเสนอการวิจัย: -

สถาบันที่สังกัด: มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
ผู้วิจัยหลัก: พระมหาสายัณห์ เปรมลีโล

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

๑. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๕
๒. เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๕
๓. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๕
๔. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	ฉบับที่ วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๕

(พระสุธีรัตนบัณฑิต, รศ.ดร.)

รองประธานคณะกรรมการฯ ปฏิบัติหน้าที่แทน
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
มหาวิทยาลัยมหจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๒๔ กันยายน ๒๕๖๕

หมายเลขใบรับรอง: ว.๔๔๔/๒๕๖๕
วันที่ให้การรับรอง: ๒๔ กันยายน ๒๕๖๕
วันหมดอายุใบรับรอง: ๒๔ กันยายน ๒๕๖๖

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ	พระมหาสายัณห์ เปมสีโล (วงศ์สุรินทร์)
ตำแหน่ง	หัวหน้าโครงการวิจัย
ประวัติการศึกษา	ศน.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ศษ.บ. (การแนะแนว) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยนเรศวร ปร.ด. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ประวัติการทำงาน	อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณ์ราช วิทยาลัย
ผลงานทางวิชาการ	1. พระมหาสายัณห์ เปมสีโล. (2564). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ใน ระดับอุดมศึกษาภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19. <i>Journal of Modern Learning Development</i> , 6(6), 357-370. TCI 2. 2. พระมหาสายัณห์ เปมสีโล. (2565). จิตตปัญญาศึกษา: แนวคิด แนวปฏิบัติ สู่การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน. <i>วารสาร วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)</i> , 12(1), 239- 252. TCI 2. 3. พระมหาสายัณห์ วงศ์สุรินทร์ และคณะ. (2565). พุทธจิตวิทยา : การ ให้คำปรึกษาในพระพุทธศาสนา. <i>วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์</i> . 8(1), 465-483. TCI 2.
ผลงานการวิจัย	1. เรื่อง การจัดการเรียนการสอนพระปริยัติธรรม แผนกธรรม : กรณีศึกษา สำนักเรียนวัดชูจิตธรรมาราม พระอารามหลวง อำเภอ วังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. <i>วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร</i> . ปีที่ 9 ฉบับที่ 26 เดือนกันยายน- ธันวาคม พ.ศ. 2560 TCI 2. (ผู้ร่วมวิจัย) 2. เรื่อง สภาพการจัดการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกบาลี : กรณีศึกษา สำนักเรียนวัดชูจิตธรรมาราม พระอารามหลวง จังหวัด พระนครศรีอยุธยา. <i>วารสารวิจัยรำไพพรรณี มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพ</i>

พรรณี. ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-เมษายน พ.ศ. 2562) TCI 2.

(หัวหน้าโครงการ)

3. เรื่อง การศึกษาความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษา
ชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรม
ราชูปถัมภ์. วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏ

สกลนคร. ปีที่ 11 ฉบับที่ 30 เดือนมกราคม-เมษายน พ.ศ. 2562 TCI 2.

(ผู้ร่วมวิจัย)

4. เรื่อง การศึกษาคูณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จังหวัด

พระนครศรีอยุธยา. Journal of Roi Kaensarn Academi, 7(4), 1-
13. (2565). TCI 1. (หัวหน้าโครงการ)

5. เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อของนักศึกษาสาขาวิชา
การสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหา
ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา.

รายงานการประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 1
“ระเบียบ สามัคคี บำเพ็ญประโยชน์เพื่อพัฒนาสังคมให้ยั่งยืน”. รวม
บทความและบทคัดย่อ (Abstract & Proceeding) มหาวิทยาลัยมหาม
กุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด. พ.ศ. 2561. 141-143. (ผู้ร่วมวิจัย)

6. เรื่อง การสร้างหลักสูตรสำหรับปรับพฤติกรรมของนักเรียนในโรงเรียน
พระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา โดยใช้หลักไตรสิกขาของ
พระพุทธศาสนา. วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยา
เขตร้อยเอ็ด. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2565
TCI 2. (ผู้ร่วมวิจัย)

7. เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความวิตกกังวลในการพูดภาษาอังกฤษของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต
มหาราชภัฏวไลยอลงกรณ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. จะตีพิมพ์ในวารสาร มจร สังคมศาสตร์
ปริทรรศน์. ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566. TCI
1 (ผู้ร่วมวิจัย)

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาราชภัฏวไลยอลงกรณ์
วิทยาลัย ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13170

ประวัตินักวิจัยร่วม

ชื่อ	ผศ.ดร.สำราญ ศรีคำมูล
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยนักวิจัย
ประวัติการศึกษา	ศน.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย M.A. (Linguistics) Delhi University, India Ph.D. (Ancient Indian & Asia Studies) Magadh University, India
ประวัติการทำงาน	ศษ.ด. (การบริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ผู้ช่วยอธิการบดี และอาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสอน ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลง กรณราชวิทยาลัย
ผลงานการวิจัย	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง การวิจัยเชิงปฏิบัติการติดตามส่งเสริมการบริหารกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมือง สำนักพัฒนาการฝึกหัดครู สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ, 2544 2. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง ความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่อการให้บริการในเทศบาลตำบลลำตาเสา อำเภอลำดวน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2549 3. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การนำหลักสันโดษมาประยุกต์ใช้ในภาวะวิกฤติเศรษฐกิจของประชาชน ตำบลสนับทึบ อำเภอลำดวน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2551 4. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อความรู้ความเข้าใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของนักศึกษาคณะสังคมศาสตร์ สาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครอง มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2552 5. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย อำเภอลำดวน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2559 6. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการใช้ภาษาอังกฤษสำหรับพระสงฆ์เพื่อส่งเสริมวัดที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, 2560

7. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง รูปแบบการเผยแพร่พระพุทธศาสนาของพระธรรมทูตไทยในประเทศอินเดีย, 2560
 8. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้หลักธรรมในการพัฒนา กิจกรรมเสริมความเป็นครูในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2561
 9. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 สาขาวิชาปรัชญา : ศีขารายกรณี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2561
 10. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในช่วงวิกฤตไวรัสโคโรนา 2019 ผ่านระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2563
- มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13170

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

ประวัตินักวิจัยร่วม

ชื่อ	นายสนิท วงปล้อมหิรัญ
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยนักวิจัย
ประวัติการศึกษา	ศน.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย กศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประวัติการทำงาน	อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัย มหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย
ผลงานการวิจัย	1. ผู้ร่วมโครงการวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้หลักธรรมในการพัฒนา กิจกรรมเสริมความเป็นครูในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราช วิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2561 2. หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความวิตกกังวลในการพูด ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราช วิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราชวิทยาลัย, 2562
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตมหาวชิราลงกรณราช วิทยาลัย ตำบลสนับทึบ อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13170