



Digital Literacy Skills of Prachinburi Technical College Students for Improving Learning Quality

Supanee Khrua-anan, Rapeepun Phanchungcharoen, Kittiphomm Sangnavakit and Sirikanraya Khamnon
Prachinburi Technical College, Thailand

E-mail: supanee.kha55@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-4361-8927>

E-mail: rapeep.pee@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0006-0100-6174>

E-mail: kskittiphoom.not@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-6477-6620>

E-mail: krupong2504@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-6426-9829>

Received 15/11/2024

Revised 05/02/2025

Accepted 05/03/2025

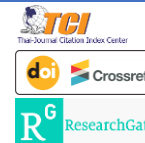
Abstract

Background and Aims: Thai education must prepare students for digital literacy skills, which will enable Thais in the nation to support the advancement into the digital economy and create the national workforce. What is important is that Thais must live happily in the new world that uses the digital world. This research therefore has the following objectives: 1) To study the level of digital literacy of Prachinburi Technical College students; 2) To study the guidelines for developing digital literacy skills of Prachinburi Technical College students.

Methodology: This research is a survey study. The sample group consisted of a total of 157 students at the Higher Vocational Certificate (Diploma) level. The sample size was determined based on the table of Krejcie and Morgan and selected using stratified random sampling. The research instrument was a questionnaire with a 5-point Likert scale, with a content validity index ranging from 0.60 to 1.00 and an overall reliability coefficient of 0.83. Data analysis was conducted using statistical methods, including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

Results: The implementation of digital literacy development guidelines for students at Prachinburi Technical College across all three components has increased the average digital literacy level of students. Overall, most students have a high level of digital literacy ($\bar{x}$ = 3.97). The component with the highest level of digital literacy and the highest average score is Component 4: Awareness Skills ($\bar{x}$ = 4.08), followed by Component 2: Thinking Skills, which is also at a high level ($\bar{x}$ = 4.07). Component 3: Collaboration Skills is at a high level ($\bar{x}$ = 3.79), while Component 1: Practical Skills is at a moderate level ($\bar{x}$ = 3.28). It is recommended to further develop and enhance components that are at a moderate level to reach a higher level in all aspects. Educational institutions should actively participate in developing students' digital literacy by continuously implementing development guidelines. Institutions should establish a structured system and mechanism to enhance students' digital capabilities, accelerating the process of stimulating and promoting effective digital technology usage skills. Increasing the effectiveness of the learning process in educational institutions should be carried out simultaneously across all three components to





ensure students achieve a general level of digital literacy. This includes the ability to use digital tools for daily life benefits such as information searching, transactions, entertainment, and communication, while also applying digital knowledge appropriately to different situations and contexts, as well as problem-solving in various forms. At a deeper level, digital literacy should also encompass digital skills for professional work and creativity, enabling students to innovate and drive significant change by applying digital knowledge to enhance their professional practices.

Conclusion: Digital literacy readiness. Educational institutions are key in promoting, developing, and educating youth about living in the digital world safely and wisely so that society can achieve balance amidst the rapidly changing globalization. Digital literacy should therefore involve knowing how to use digital media to benefit both oneself and the community as much as possible.

Keywords: Digital Literacy; Digital Literacy Skills Development



แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

สุภาณี เครืออนันต์, รพีพรรณ พันธุ์จิงเจริญ, กิตติภูมิ แสงนวกิจ และศิริกัลยา คำนนท์
วิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การศึกษาของคนไทยต้องเตรียมรับในเรื่องทักษะการรู้ดิจิทัล ซึ่งจะสร้างคนไทยในชาติให้รองรับการก้าวสู่เศรษฐกิจดิจิทัลและสร้างสรรค์กำลังพลของชาติ สิ่งที่สำคัญคือ ต้องให้คนไทยอยู่กับโลกยุคใหม่ที่ใช้ดิจิทัลได้อย่างมีความสุข การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี 2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

ระเบียบวิธีการวิจัย: การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) รวมจำนวนทั้งสิ้น 157 คน โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของเครจซีและมอร์แกน และใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่มีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งหมดเท่ากับ 0.83 สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย: การดำเนินงานตามแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีทั้ง 3 องค์ประกอบนั้นทำให้นักศึกษามีค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น ในภาพรวมนักศึกษาส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมาก ($\bar{X}=3.97$) องค์ประกอบที่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมากและค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ($\bar{X}=4.08$) รองลงมาได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.07$) องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมืออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.79$) และองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.28$) ตามลำดับ ควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาองค์ประกอบที่อยู่ในระดับปานกลางให้สูงมากยิ่งขึ้นในทุกองค์ประกอบ สถานศึกษาควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาอย่างจริงจังด้วยการดำเนินการตามแนวทางการพัฒนาต่อไป สถานศึกษาควรสร้างระบบและกลไกการพัฒนานักศึกษาด้านดิจิทัลอย่างจริงจัง เพื่อเร่งกระบวนการในการกระตุ้นและส่งเสริมนักศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาให้มากขึ้น โดยควรดำเนินการไปพร้อมกันทั้ง 3 องค์ประกอบเพื่อให้นักศึกษามีทักษะการรู้ดิจิทัลในระดับทั่วไปคือ การใช้ดิจิทัลเพื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งการค้นข้อมูล ธุรกรรม บันทึกลง และติดต่อสื่อสาร สามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์และบริบท รวมถึงสามารถแก้ปัญหาประเภทต่างๆ ได้ และการรู้ดิจิทัลในระดับลึก คือ การรู้ดิจิทัลในการทำงาน สร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงมีนัยสำคัญโดยประยุกต์เพื่อพัฒนาการปฏิบัติงานในอาชีพของตนได้

สรุปผล: การเตรียมความพร้อมของการรู้ดิจิทัล สถาบันการศึกษาเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนาและให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันเพื่อให้สังคมเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การรู้ดิจิทัลจึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

คำสำคัญ: การรู้ดิจิทัล; การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล

บทนำ

ในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การเรียนการสอนต้องปรับตัวเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคต การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษามีบทบาทสำคัญในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้และเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ไม่เพียงแต่หมายถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่ยังครอบคลุมถึงความเข้าใจ การเข้าถึง การประเมินผล และการสร้างสรรค์ข้อมูลดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากทักษะการรู้ดิจิทัลช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้และปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและข้อมูลใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งตลาดแรงงานในปัจจุบันต้องการบุคลากรที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดการข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ การรู้ดิจิทัลช่วยให้นักศึกษามีความสามารถในการเข้าถึงและประเมินข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบในสังคมดิจิทัล

วิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาด้านอาชีวศึกษาที่มุ่งเน้นการผลิตกำลังคนที่มีคุณภาพเข้าสู่ตลาดแรงงาน โดยเฉพาะในสายงานด้านเทคนิคและวิศวกรรม การเลือกพื้นที่วิจัยนี้มีความสำคัญ เนื่องจาก การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาอาชีวศึกษา เพื่อให้สามารถปรับตัวและพัฒนาความสามารถให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาดแรงงานยุคดิจิทัล ในยุคดิจิทัล นักศึกษาอาชีวศึกษาจำเป็นต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อใช้ในการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และการทำงาน อย่างไรก็ตาม นักศึกษาอาจยังขาดทักษะด้านนี้ ทั้งในแง่ของความสามารถในการเข้าถึง คิวรีเคราะห้ สร้างสรรค์ และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ซึ่งอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้และโอกาสในการทำงานในอนาคต นักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีอาจยังขาดทักษะที่เพียงพอในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การค้นคว้าข้อมูล การใช้ซอฟต์แวร์เฉพาะทาง การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ ซึ่งอาจส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้และความสามารถในการแข่งขันในตลาดแรงงาน ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหานี้ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว นักศึกษาบางส่วนอาจขาดโอกาสในการเรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ขาดแนวทางการพัฒนาทักษะที่ชัดเจน หลักสูตรหรือกิจกรรมเสริมอาจยังไม่เพียงพอต่อการพัฒนา Digital Literacy การใช้เทคโนโลยีที่ผิดวิธี บางคนอาจใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก โดยขาดการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการและอาชีพ การสนับสนุนจากสถาบันการศึกษาและผู้สอน อาจยังไม่มีแนวทางหรือเครื่องมือที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะด้านนี้ได้อย่างเต็มที่

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นบุคลากรด้านการศึกษาก็ได้มีความสนใจศึกษา เรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ประโยชน์กับนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะที่สำคัญ ช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้และความสามารถในการทำงานในอนาคต สามารถนำแนวทางที่ได้ไปปรับปรุงหลักสูตรหรือกิจกรรมเสริมเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทักษะของนักศึกษา สถานประกอบการและอุตสาหกรรม ได้บุคลากรที่มีทักษะด้านดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน หน่วยงานภาครัฐและองค์กรด้านการศึกษา ใช้ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายหรือโครงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับนักศึกษาและแรงงานในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี
2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักเรียนวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

การทบทวนวรรณกรรม

นิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ ผลการศึกษาพบว่า ผู้ซึ่งเติบโตขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมายไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีของอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย สื่อหรือข้อมูลมากมายมหาศาลในโลกดิจิทัล นั้นหมายถึง การสอนให้พวกเขารู้จักที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นต่อการศึกษาและการดำรงชีวิต ผู้เรียนเห็นว่าครอบครัวและครูผู้สอนเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเยาวชนมากที่สุด ที่จะสามารถสอดส่องดูแล แนะนำ และให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ ดังนั้น สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนา และให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันเพื่อให้สังคมเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดิจิทัลเนทีฟจึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

นันท์นิตี พงศ์โพธิธรรม. (2564). ได้ศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรสำนักงานเทศบาลนครปากเกร็ด สู่การเป็นนวัตกรรมผู้ประกอบการสาธารณะในยุคไทยแลนด์ 4.0 ผลการศึกษาพบว่า ได้ประยุกต์ใช้กรอบการวิเคราะห์และวางแผนแบบกระชับ (Lean Canvas) เพื่อทำให้เห็นภาพรวม และกรอบการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ได้รับผลประโยชน์ ตลอดจนเห็นความสัมพันธ์ ธรรมชาติ และความเป็นไปได้ของแนวทางที่ระบุ มี 7 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) กลุ่มผู้ได้รับ ผลประโยชน์ 2) ความต้องการของกลุ่มผู้ได้รับผลประโยชน์ 3) คุณค่า/ประโยชน์ที่ได้รับ 4) รูปแบบ ของแนวทาง 5) วิธีการขับเคลื่อนแนวทาง 6) ตัวชี้วัดความสำเร็จ และ 7) ความยั่งยืน โดยมีบันได 3 ชั้น ของความสำคัญของแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรสำนักงานเทศบาลนครปากเกร็ด ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 รู้ใช้ คือ การเตรียมความพร้อมบุคลากรให้มีความมั่นใจ และความเป็นอิสระ ขั้นที่ 2 รู้ทำ คือ การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากรในการพัฒนาทักษะและสมรรถนะ และขั้นที่ 3 รู้เป้าหมาย คือ การสร้างทิศทางให้แก่บุคลากรในการใช้เทคโนโลยีในทุกมิติอย่างมีประสิทธิภาพ

พรชนิตว์ ลีนาราช (2560) ได้สรุปความสำคัญของทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ไว้ว่า การรู้ดิจิทัลเป็นชุดทักษะและความรู้ทางด้านสารสนเทศ กระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเรียนรู้การรู้ในสิ่งที่เห็น และทักษะอารมณ์ทาง สังคม การที่ผู้เรียนมีทักษะการรู้ดิจิทัล หมายความว่า ผู้เรียนได้มีทักษะที่มีความจำเป็นครบถ้วนในการดำเนิน ชีวิตอย่างมีคุณภาพในสภาพแวดล้อมวัฒนธรรมดิจิทัล ถือได้ว่าเป็น “ทักษะของการอยู่รอด” ในสังคมดิจิทัลที่มีความซับซ้อน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนทางด้านสารสนเทศศาสตร์ บรรณารักษ์และนักสารสนเทศจะต้อง เรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ตระหนักถึงศึกษาวิจัยและนำมาพัฒนาคุณภาพงานให้เท่าทันกับบริบทสังคมและผู้รับบริการที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

บงกช ทองเอี่ยม (2561) ศึกษาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยรามคำแหงแบบไม่จำกัดรับ โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบประเมินทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือและวิเคราะห์องค์ประกอบ

การใช้การวิเคราะห์เชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลมี 3 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 “ด้านการสร้างสรรค์” องค์ประกอบที่ 2 “ด้านการใช้” องค์ประกอบที่ 3 “ด้านการเข้าใจ” เมื่อวิเคราะห์ค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกองค์ประกอบเป็นไปตามแนวคิดทฤษฎี

วิชราภรณ์ น้อยกรณ และคณะ (2562) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ในด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการรู้สารสนเทศดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการรู้สารสนเทศดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับขั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิตโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาสามารถสร้างผลงานจากสารสนเทศดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รองลงมาคือ สามารถค้นคว้าสารสนเทศดิจิทัลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนเพิ่มเติมได้และความเข้าใจที่จะนำสารสนเทศดิจิทัลมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แววตา เตชาทวิวรรณ และอังศรา ประเสริฐสิน (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) ทักษะการปฏิบัติ มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ พุทธิพิสัย การประดิษฐ์ และการนำเสนอ 2) ทักษะการคิด มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และความคิดสร้างสรรค์ 3) ทักษะการร่วมมือ มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การเป็นเครือข่าย และการแบ่งปัน และ 4) ทักษะตระหนักรู้ มี 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ความมีจริยธรรม การรู้กฎหมาย และการป้องกันตนเอง และจากการศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา พบว่า ภาพรวมนักศึกษามีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก โดยองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดและอยู่ในระดับมาก คือ ทักษะการตระหนักรู้ รองลงมาคือ ทักษะการร่วมมือ และทักษะการคิด ส่วนทักษะการปฏิบัติมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดและอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีตัวบ่งชี้พุทธิพิสัยอยู่ในระดับมาก นอกนั้นคือ ตัวบ่งชี้การประดิษฐ์และตัวบ่งชี้การนำเสนออยู่ในระดับปานกลาง

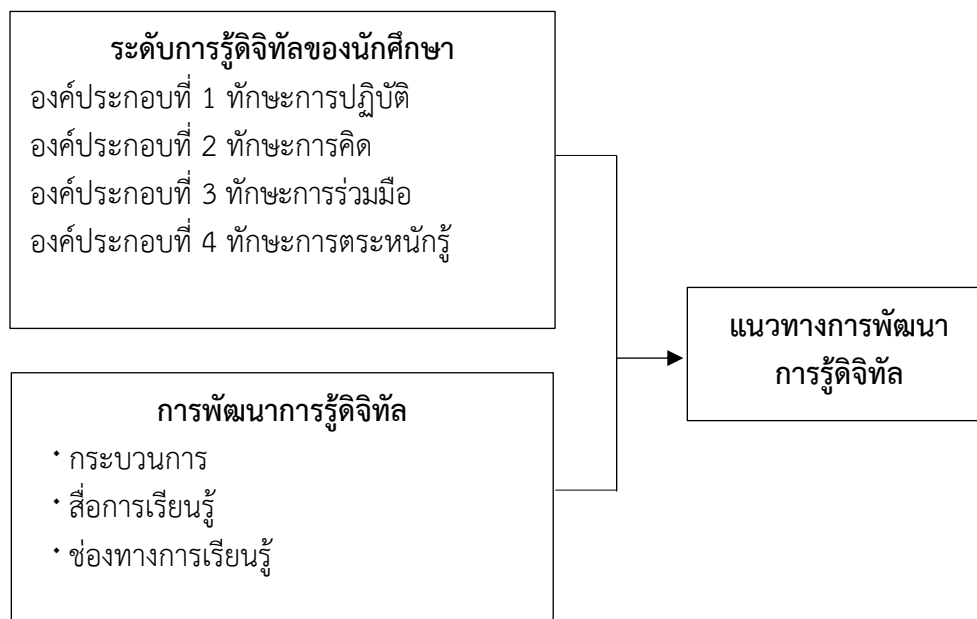
สรวิจนา แก้วผณี (2560) ได้ศึกษารูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบอย่างมีวิจารณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาสารสนเทศศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอบ อย่างมีวิจารณ์ญาณบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แหล่งสารสนเทศ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ระบบมรดกดิจิทัล 5) การประเมินผล ผลการทดลองใช้ พบว่า นักศึกษามีคะแนนการทดสอบการรู้ดิจิทัลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินเรื่องเล่ามรดกดิจิทัลพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างผลงานเรื่องเล่ามรดกดิจิทัลอยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน และจากการวิเคราะห์ความแตกต่างของการให้คะแนนประเมินรูปรีดจาก 3 กลุ่ม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนจากเพื่อน มีความแตกต่างในการให้คะแนนมากกว่ากลุ่มอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Shopova (2014) ได้ศึกษาความสามารถด้านดิจิทัลของนักศึกษาและการพัฒนาให้ดีขึ้นในระดับมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยไม่มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้อินเทอร์เน็ต

และเทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ นักศึกษาสามารถใช้เครือข่ายสังคม อีเมล ห้องอินเทอร์เน็ต เล่นเกม และเข้าร่วมชุมชนเสมือนได้ดี แต่ความรู้และสมรรถนะสำหรับการใช้เทคโนโลยีใหม่อย่างมีประสิทธิภาพในกระบวนการเรียนรู้มีเพียงผิวเผินเท่านั้น ดังนั้น สถานศึกษาควรมีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งสมรรถนะดิจิทัลนี้มีความจำเป็นต่อการพัฒนาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของคุณภาพการศึกษาและกระบวนการเรียนการสอน รวมถึงการเตรียมนักศึกษาเข้าสู่ตลาดแรงงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาเขียนเป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยครอบคลุมกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีการศึกษา 2567 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ (30001-1003) รวมจำนวนทั้งสิ้น 157 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบวัดระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาปริญญาตรีของแววดา เตชชาติวรรณ และอัครา ประเสริฐสิน (2559) ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 54 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (5 คะแนน) มาก (4 คะแนน)

ปานกลาง (3 คะแนน) น้อย (2 คะแนน) และน้อยที่สุด (1 คะแนน) และจำแนกตามองค์ประกอบของการวัดการรู้ดิจิทัล 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ทักษะปฏิบัติ (Operation skills) ประกอบด้วย ความสามารถในการปฏิบัติงานหรือใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร และสื่อดิจิทัลทั้งในชีวิตประจำวัน การศึกษาและการประกอบอาชีพ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) พุทธิพิสัย 2) การประดิษฐ์ 3) การนำเสนอ

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด (Thinking skills) หมายถึง ความสามารถในการคิดในลักษณะต่างๆ โดยเป็นการคิดขั้นสูงที่ซับซ้อนเพื่อเข้าใจ ประเมิน และสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์ 2) การประเมิน 3) ความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ (Collaboration skills) หมายถึง ความสามารถในการร่วมมือกับกลุ่มบุคคลในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ซึ่งบุคคลเหล่านั้นอาจมีพื้นฐานต่างกันทั้งความคิด วัฒนธรรม ค่านิยม หรือความรู้ เพื่อทำงานหรือกิจกรรมใดๆ ให้ประสบความสำเร็จ รวมทั้งการสร้างกลุ่มหรือปฏิบัติตามบทบาทของสมาชิกกลุ่มและแบ่งปันสารสนเทศดิจิทัลแก่กลุ่มบุคคล ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) การทำงานเป็นทีม 2) การเป็น 3) การแบ่งปัน

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ (Awareness skills) หมายถึงการประพฤติปฏิบัติผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย โดยตระหนักถึงความถูกต้องดีงามของสังคม มีความรู้ เข้าใจ และปฏิบัติตามกฎระเบียบและกฎหมายต่างๆ และมีมรรยาท รวมทั้งรู้จักป้องกันตนเองจากอันตรายและความเสี่ยงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ 1) ความมีจริยธรรม 2) การรู้กฎหมาย 3) การป้องกันตนเอง

การสร้างแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งที่เป็นผู้บริหาร ผู้ปฏิบัติงานและครูผู้สอน จำนวน 5 คน ด้วยการหาความตรงเชิงเนื้อหาซึ่งข้อคำถามแต่ละข้อที่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 แบบวัดดังกล่าวนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) พบว่า มีความเชื่อมั่นทุกข้อคำถาม ซึ่งข้อคำถามของแต่ละองค์ประกอบโดยรวมมีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับยอมรับได้ = .83 ซึ่งแยกตามองค์ประกอบได้ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ทักษะปฏิบัติ = .78 องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด = .77 องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ = .84 องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ = .91 แบบวัดดังกล่าวจึงสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้จริง

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

ผลการศึกษาระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษารายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ (30001-1003) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 157 คน

ตารางที่ 1 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี (ก่อนเรียน)

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
องค์ประกอบที่ 1 ทักษะปฏิบัติ			
1) พุทธิพิสัย	3.51	0.57	มาก
2) การประดิษฐ์	3.01	0.68	ปานกลาง
3) การนำเสนอ	3.32	0.73	ปานกลาง
รวม	3.28	0.60	ปานกลาง
องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด			
1) การวิเคราะห์	3.72	0.56	มาก
2) การประเมิน	3.86	0.65	มาก
3) ความคิดสร้างสรรค์	3.64	0.75	มาก
รวม	3.74	0.57	มาก
องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ			
1) การทำงานเป็นทีม	3.42	0.73	ปานกลาง
2) การเป็นเครือข่าย	3.71	0.64	มาก
3) การแบ่งปัน	3.59	0.77	มาก
รวม	3.57	0.63	มาก
องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้			
1) ความมีจริยธรรม	4.02	0.58	มาก
2) การรู้กฎหมาย	4.13	0.72	มาก
3) การป้องกันตนเอง	4.09	0.67	มาก
รวม	4.08	0.61	มาก
โดยรวม	3.66	0.58	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมาก ($\bar{X}=3.97$) องค์ประกอบที่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับมากและค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ($\bar{X}=4.08$) รองลงมาได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด อยู่ระดับมาก ($\bar{X}=4.07$) องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.79$) และองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.28$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า

องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ มีเพียงตัวเดียวอยู่ในระดับมาก คือ พุทธิพิสัย ($\bar{X}=3.51$) นอกนั้นอยู่ในระดับปานกลาง คือ การประดิษฐ์ ($\bar{X}=3.01$) และการนำเสนอ ($\bar{X}=3.32$)

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การประเมิน ($\bar{X}=3.86$) รองลงมาคือ การวิเคราะห์ ($\bar{X}=3.72$) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=3.64$)

องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ มีสองตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก คือ การเป็นเครือข่าย ($\bar{X}=3.71$) การแบ่งปัน ($\bar{X}=3.59$) และการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.42$)

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การรู้กฎหมาย ($\bar{X}=4.13$) รองลงมาคือ การป้องกันตนเอง ($\bar{X}=4.09$) และความมีจริยธรรม ($\bar{X}=4.02$) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี (หลังเรียน)

องค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
องค์ประกอบที่ 1 ทักษะปฏิบัติ			
1) พุทธิพิสัย	3.91	0.63	มาก
2) การประดิษฐ์	3.34	0.76	มาก
3) การนำเสนอ	3.75	0.66	มาก
รวม	3.67	0.61	มาก
องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด			
1) การวิเคราะห์	3.86	0.64	มาก
2) การประเมิน	4.21	0.71	มาก
3) ความคิดสร้างสรรค์	4.13	0.54	มาก
รวม	4.07	0.58	มาก
องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ			
1) การทำงานเป็นทีม	3.87	0.67	มาก
2) การเป็นเครือข่าย	3.89	0.66	มาก
3) การแบ่งปัน	3.61	0.73	มาก
รวม	3.79	0.60	มาก
องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้			
1) ความมีจริยธรรม	4.29	0.62	มาก
2) การรู้กฎหมาย	4.38	0.74	มาก
3) การป้องกันตนเอง	4.35	0.53	มาก
รวม	4.34	0.56	มาก
โดยรวม	3.97	0.53	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวมการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาในช่วงหลังเรียนรายวิชาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานอาชีพ (30001-1003) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 นักเรียนส่วนใหญ่มีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก ($\bar{X}=3.97$) โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเรียน และทุกองค์ประกอบอยู่ในระดับมากและมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ($\bar{X}=4.34$) รองลงมาได้แก่ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด

($\bar{X}$ =4.07) องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ ($\bar{X}$ =3.79) และองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ ($\bar{X}$ =3.67) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า

องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ พุทธิสัย ($\bar{X}$ =3.91) รองลงมาคือ การนำเสนอ ($\bar{X}$ =3.75) และการประดิษฐ์ ($\bar{X}$ =3.34)

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การประเมิน ($\bar{X}$ =4.21) รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}$ =4.13) และการวิเคราะห์ ($\bar{X}$ =3.86)

องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การเป็นเครือข่าย ($\bar{X}$ =3.89) รองลงมาคือ การทำงานเป็นทีม ($\bar{X}$ =3.89) และการแบ่งปัน ($\bar{X}$ =3.61)

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ทุกตัวบ่งชี้อยู่ในระดับมาก โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การรู้กฎหมาย ($\bar{X}$ =4.38) รองลงมาคือ การป้องกันตนเอง ($\bar{X}$ =4.35) และความมีจริยธรรม ($\bar{X}$ =4.29)

ตอนที่ 2 แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

เมื่อผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินระดับทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) รวมจำนวนทั้งสิ้น 157 คน ตามผลการวิเคราะห์ในตอนที่ 1 เป็นที่เรียบร้อยแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการเก็บข้อมูลการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน แล้ววิเคราะห์เนื้อหาการสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีที่ควรจะเป็น โดยวิเคราะห์และสรุปเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. กระบวนการในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา แบ่งออกเป็น 3 กระบวนการที่ต้องอาศัยความร่วมมือของครูและนักศึกษาทุกคนต้องช่วยกันปรับตัว เปิดใจ จึงจะมีความยั่งยืน ได้แก่

1.1 การจัดกิจกรรมนอกหลักสูตรหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร ควรมีความยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรม อาจเป็นการพัฒนาหลักสูตร หรือรายวิชา เพื่อให้เนื้อหาทันสมัย ครูผู้สอนในรายวิชาหรือสถานศึกษาควรจัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นได้ง่ายเพื่อพัฒนาด้านดิจิทัล ตรงกับเป้าหมายของสาขาวิชาที่ต้องการให้นำความรู้ไปใช้ก่อนสำเร็จการศึกษา

1.2 สถานศึกษาควรสร้างทักษะโดยให้ความรู้พื้นฐานเรื่องดิจิทัล เรียนรู้และเข้าใจการแก้ปัญหา เชิงดิจิทัล การใช้งานเพื่อช่วยให้สามารถใช้เครื่องมือด้านดิจิทัลและสามารถอยู่ในโลกของดิจิทัลได้ เพิ่มทักษะดิจิทัลให้กับทุกสาขาวิชา

1.3 พัฒนาครูผู้สอนให้มีทักษะด้านดิจิทัลและประสบการณ์ในการใช้งานดิจิทัล จึงจะแนะนำนักศึกษาได้ ครูผู้สอนต้องสามารถสอนและแนะนำนักศึกษาได้ เช่น แนะนำให้นักศึกษาเข้าศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลหลากหลายช่องทาง ครูผู้สอนควรศึกษาหาความรู้อยู่เสมอด้วยการอ่าน การค้นหาข้อมูลข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ และควรเชื่อมโยงเนื้อหาที่เป็นประโยชน์แก่นักศึกษา

2. สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล

2.1 สื่อประเภทพอดแคสต์ เป็นคอนเทนต์ประเภทหนึ่งที่คล้ายกับการจัดรายการวิทยุโดยจะมีผู้ดำเนินรายการเพียงคนเดียวหรือหลายคนมาแชร์ความรู้และประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ในการเรียนรู้แบบคลิบเสียง ทำให้พอดแคสต์กลายมาเป็นที่นิยมเพราะนักศึกษาสามารถฟังเนื้อหาดี ๆ ไปพร้อมกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้

2.2 คลิปวิดีโอสั้นๆ เน้นความเข้าใจง่าย รวบรวมสื่อทั้งภาพและเสียง ตัวหนังสือ และวิดีโอเข้าด้วยกัน ส่งผลให้การสื่อสารและการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลมีความหลากหลาย น่าสนใจและเข้าใจง่าย

2.3 สื่อออนไลน์ สร้างรูปแบบการสื่อสารและเรียนรู้ที่หลากหลาย พัฒนาไปสู่การเป็นสังคมเครือข่าย เพิ่มโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พัฒนาตัวเองทุกด้าน โดยมีรูปแบบการสื่อสารและการเรียนรู้ต่างๆ

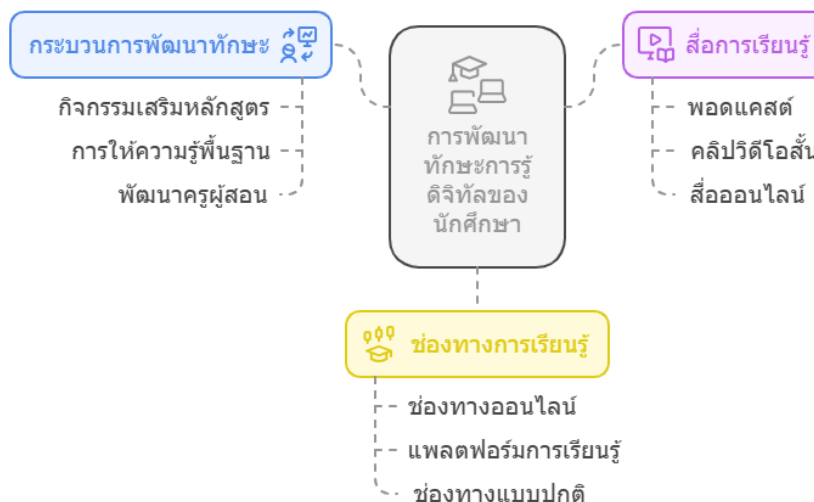
3. ช่องทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล

3.1 ช่องทางออนไลน์ เช่น การใช้ Line มีทั้งโดยตรงและแบบกลุ่ม เช่น line@ สาขาวิชาหรือเฟสบุ๊ก กลุ่ม (Facebook Group) เป็นต้น ช่วยให้ส่งข้อความถึงนักศึกษาได้ทันที อีกทั้งสามารถส่งคลิปวิดีโอ หรือข้อมูลต่างๆ ให้นักศึกษา และไม่เป็นทางการจนเกินไป นักศึกษาสามารถพูดคุยเรื่องต่างๆ ทำให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ ให้กำลังใจ กันในกลุ่ม สถานศึกษาสามารถใช้ช่องทางนี้ในการเผยแพร่ข้อมูล สื่อการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อช่วยพัฒนาทักษะให้กับ นักศึกษา อาจารย์รวมถึงศิษย์เก่าด้วย

3.2 แพลตฟอร์ม (Platform) ออนไลน์ให้นักศึกษาและครูผู้สอนได้ใช้งาน เช่น Google News, Apple News, SmartNews, E-learning

3.3 ช่องทางแบบปกติ ห้องเรียนยังคงมีอยู่แต่อาจใช้งานน้อยลง ควรปรับรูปแบบเป็นแนวผสมผสาน คือ ห้องเรียนกลายเป็นห้องประชุมพูดคุยแลกเปลี่ยนแนวคิด (Discussion room) แทน หรือสามารถไปพบกันที่ร้าน กาแฟหรือข้างนอกได้

การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี



แผนภาพที่ 2 แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีเพื่อพัฒนา คุณภาพการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีหัวข้อในการอภิปรายดังนี้

1. ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

ในภาพรวมนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีมีการรู้ดิจิทัลในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แววดา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559) ที่ศึกษาการพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยพบว่าในภาพรวมนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีการรู้ดิจิทัลระดับมากเช่นกัน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะเข้าถึงเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแพร่หลาย รวดเร็ว และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะการให้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่ขยายจาก 4G เป็น 5G อีกทั้งภาครัฐก็ปรับตัวใช้เทคโนโลยีในการทำธุรกรรมต่างๆ เช่น การซื้อของออนไลน์ การสั่งอาหารออนไลน์ เป็นต้น จึงทำให้นักศึกษา มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีและใช้งานได้อย่างเป็นปกติ อีกทั้งสถานศึกษาเน้นการพัฒนานักศึกษาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยให้ครูผู้สอนใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศ ประจำปี พ.ศ.2566 โดยกระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2566) ที่พบว่าสถานภาพการรู้ดิจิทัลของประเทศไทยอยู่ในระดับดี ซึ่งหมายถึง ประชาชนมีความรู้ ทักษะ ความเข้าใจ และทัศนคติที่สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินชีวิตประจำวันและการทำงานได้อย่างเหมาะสม โดยมีความเข้าใจขั้นตอนและกระบวนการทำธุรกิจออนไลน์ รู้ถึงความเสี่ยงและวิธีป้องกันในการทำธุรกรรมเป็นอย่างดี จากผลการสำรวจนี้กลุ่มนักเรียน/นักศึกษา หรือผู้ที่อยู่ใน Generation Y และ Generation Z มีค่าเฉลี่ยของการรู้ดิจิทัลสูงสุดด้วย

หากพิจารณาเป็นรายองค์ประกอบ นักศึกษามีการรู้ดิจิทัลในองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้มากที่สุด โดยตัวบ่งชี้ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การรู้กฎหมาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ แววดา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559) นั่นคือ นักศึกษาตระหนักรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร โดยตระหนักถึงความถูกต้องดีงามของสังคม มารยาทการใช้สื่อดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมาย รวมทั้งรู้จักป้องกันตนเองจากอันตรายและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในปัจจุบันมีตัวอย่างหรือกรณีศึกษาให้เห็นถึงผลของการใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่ถูกต้องเผยแพร่ตามสื่อต่างๆ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ เป็นต้น อีกทั้งภาครัฐและองค์กรต่างๆ มีการรณรงค์อย่างต่อเนื่องทำให้นักศึกษาตระหนักถึงข้อควรปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศ ไทย ประจำปี พ.ศ.2566 โดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2566) ที่พบว่า คนไทยมีการรู้ดิจิทัลในเรื่องแนวปฏิบัติในยุคดิจิทัลในระดับดี ซึ่งเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติในสังคม มารยาท และพฤติกรรมอันพึงปฏิบัติเมื่ออยู่ร่วมในสังคมดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อไม่สร้างความเดือดร้อน ความรำคาญ ความเคียด ความกังวลใจ รวมถึงเป็นสาเหตุของปัญหาทางสภาพจิตของบุคคลอื่นและตัวเอง การประพฤติตามมารยาทที่เหมาะสม จะทำให้สังคมยอมรับ นับถือ และให้เกียรติเรา แต่อย่างไรก็ตามจากผลการสำรวจนี้ พบว่า คนไทยรู้กฎหมายดิจิทัลระดับพื้นฐานเท่านั้น ซึ่งหมายถึง บุคคลเข้าใจทฤษฎี หลักการ แนวทางปฏิบัติ ข้อบังคับ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ข้อมูลเพื่อสื่อสารในสังคมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพและมีจริยธรรมการใช้งานเครื่องมือดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และการประเมินสื่อดิจิทัล ยังคงอยู่ในระดับที่ควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาให้สูงขึ้น เช่นเดียวกับระดับทักษะการตระหนักรู้ของนักศึกษา ซึ่งสามารถพัฒนาได้โดยปลูกฝังความมีจริยธรรมและมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลในทุกรายวิชา เพื่อให้นักศึกษาเคารพในสิทธิความเป็นมนุษย์และความแตกต่างของผู้อื่น เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับการใช้และการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัล โดยเชื่อมโยงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เน้นยกตัวอย่างเหตุการณ์ สถานการณ์ข่าวปัจจุบัน สามารถป้องกันตนเองจากความเสี่ยงหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น ซึ่งช่วยให้เกิดการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีได้

ผลการวิจัยยังพบว่านักศึกษามีการรู้ดิจิทัลในองค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับปานกลาง หมายถึง นักศึกษามีความสามารถในการปฏิบัติงานหรือใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารและสื่อดิจิทัลทั้งในชีวิตประจำวัน การศึกษาและการประกอบอาชีพได้ในระดับปานกลาง ดังจะเห็นว่านักศึกษามีค่าเฉลี่ยในตัวบ่งชี้พุทธิสัยในระดับมาก แต่อีก 2 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การประดิษฐ์และการนำเสนออยู่ในระดับปานกลาง แสดงถึงนักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัล แต่นักศึกษาสามารถบูรณาการและประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงาน องค์ความรู้ หรือนวัตกรรมใหม่ๆ รวมถึงการนำเสนอสารสนเทศดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลายได้น้อย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Shopova (2014) ที่พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยไม่มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ นักศึกษาสามารถใช้เครือข่ายสังคม อีเมล ท่องอินเทอร์เน็ต เล่นเกม และเข้าร่วมชุมชนเสมือนได้ดี แต่ความรู้และสมรรถนะสำหรับการใช้เทคโนโลยีใหม่อย่างมีประสิทธิภาพในกระบวนการเรียนรู้มีเพียงผิวเผินเท่านั้น ดังนั้น สถานศึกษาควรมีบทบาทอย่างมากในการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษา ซึ่งสมรรถนะดิจิทัลนี้มีความจำเป็นต่อการพัฒนาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของคุณภาพการศึกษาและกระบวนการเรียนการสอน รวมถึงการเตรียมนักศึกษาเข้าสู่ตลาดแรงงาน ดังนั้นเพื่อให้ นักศึกษามีทักษะการปฏิบัติ นักศึกษาควรได้รับการสอนและฝึกฝนปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสาร อาจใช้ระบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist) เพื่อให้เกิดทักษะการใช้งานมากขึ้น มีการมอบหมายโจทย์ปัญหา (Problem based Learning) การใช้กรณีศึกษา (Case based learning) (จิตา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. 2559) หรือโครงงาน (Project based learning) เพื่อให้สร้างและนำเสนอผลงานโดยการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อทักษะและความรู้ที่จำเป็นในการจัดการโครงการ สร้างสรรค์ดิจิทัลเพื่อฝึกฝน 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการจัดการสารสนเทศ การใช้เครื่องมือดิจิทัล และการสร้างสรรค์สารสนเทศใหม่ ซึ่งการมอบหมายงานโครงการนี้อาจเป็นงานกลุ่ม เพื่อให้ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การเป็นเครือข่าย และการแบ่งปันได้อีกด้วย

2. แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรี

การพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ กระบวนการในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักเรียน สื่อการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล และช่องทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อให้การพัฒนาการรู้ดิจิทัลและคุณภาพการศึกษายังยืน เพราะการพัฒนาการรู้ดิจิทัล คือ กระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากการรู้ดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงการรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ครอบคลุมถึงประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน (Reflection) ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน และการนำไปสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizen) ได้ ดังกรอบแนวคิดเพื่อการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของ DigEuLit: European Digital Literacy Framework ของ Martin and Grudziecki (2006) อ้างถึงใน จิตา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน (2559) ได้แก่ การพัฒนาความสามารถของผู้สอน (Tutor interface) และทรัพยากรการเรียนรู้ดิจิทัล การพัฒนาผู้เรียน (Student interface) และการพัฒนาด้านสนับสนุน (Support interface) หรือโครงสร้างพื้นฐานของหน่วยงาน

จากการดำเนินงานตามแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีทั้ง 3 องค์ประกอบนั้นทำให้นักศึกษามีค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น หากวัดตามเกณฑ์การประเมินการรู้ดิจิทัล ระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษายังคงอยู่ในระดับปานกลางทุกตัวบ่งชี้ ซึ่งอยู่ในระดับที่ยังควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาให้สูงมากยิ่งขึ้นในทุกองค์ประกอบ ดังนั้น ทุกภาคส่วนในสถานศึกษาควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาอย่างจริงจังด้วยการดำเนินการตามแนวทางการพัฒนาต่อไป สถานศึกษาควรสร้างระบบและกลไกการพัฒนา นักศึกษาด้านดิจิทัลอย่างจริงจัง เพื่อเร่งกระบวนการในการกระตุ้นและส่งเสริมนักศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการใช้

เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ การเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาให้มากขึ้น โดยควรดำเนินการไปพร้อมกันทั้ง 3 องค์ประกอบเพื่อให้นักศึกษามีทักษะการรู้ดิจิทัลในระดับทั่วไปคือ การใช้ดิจิทัลเพื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งการค้นข้อมูล ธุรกรรม บันทึกลง และติดต่อสื่อสาร สามารถประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมตามสถานการณ์และบริบท รวมถึงสามารถแก้ปัญหาประเภทต่างๆ ได้ และการรู้ดิจิทัลในระดับลึก คือ การรู้ดิจิทัลในการทำงาน สร้างสรรค์ สามารถสร้างนวัตกรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงมีนัยสำคัญโดยประยุกต์เพื่อพัฒนาการปฏิบัติงานในอาชีพของตนได้ ซึ่งสถานศึกษาควรดำเนินการดังนี้

1) ครูผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนผ่านโลกออนไลน์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้กับผู้เรียนได้ สร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัลเพื่อฝึกผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

2) การสนับสนุนการเรียนการสอนควรนำแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและการทำงานออนไลน์ร่วมกันด้วยเทคโนโลยีต่างๆ การใช้เครื่องมือดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบันมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3) สถานศึกษาควรปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน พร้อมทั้งพัฒนาโครงข่ายแบบไร้สาย ระบบการรักษาความปลอดภัยสูง รวมทั้งเตรียมความพร้อมของคอมพิวเตอร์และพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

4) ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นและใช้การเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียนเป็นพื้นฐาน เช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ และเรียนด้วยตนเองผ่านสื่อดิจิทัล อีกทั้งให้ผู้เรียนสอนตนเองโดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกและประยุกต์ใช้ทักษะดิจิทัล จะทำให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพและความสามารถดิจิทัลเหล่านี้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ๆ ในชีวิต เพื่อให้นักศึกษาเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 หรือพลเมืองดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากการศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคปราจีนบุรีเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การสร้างมาตรฐานการรู้ดิจิทัลในอนาคตให้มากขึ้นดังต่อไปนี้

1.1 ครูผู้สอนในแผนกวิชาต่างๆ ภายในวิทยาลัยควรนำผลการวิจัยระดับการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาไปใช้เพื่อวางแผนในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลให้เหมาะสมกับนักศึกษาในแผนกวิชาเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น

1.2 สถานศึกษาสามารถนำแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลไปประกอบการทำแผนการพัฒนานักศึกษาด้านดิจิทัล

1.3 สร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม ทำงานร่วมกับสถานประกอบการในการพัฒนาทักษะที่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการรู้ดิจิทัลของครูผู้สอนและบุคลากรภายในวิทยาลัยเพื่อพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลสำหรับครูและบุคลากร

2.2 ควรมีการศึกษาปัจจัยและอุปสรรคในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลภายในวิทยาลัย เพื่อนำไปสู่การวางแผนเพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566).

สรุปผลการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.

- 2566 : Media and Information Literacy and Digital Literacy Summary Survey Report Thailand 2023. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล : นิยามองค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน Digital Literacy : Definition, component and current situation. *Journal of Information Science*, 34(4), 116-145.
- นันทน์ธิ พงศ์โพธิธรรม. (2564). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรสำนักงานเทศบาลนครปากเกร็ดสู่การเป็นนวัตกรรมผู้ประกอบการสาธารณะในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร*. 12(2), 93-110.
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2), 1630-1642.
- บงกช ทองเยี่ยม. (2561). การพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ. *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 4(1), 291-302.
- ปิยวรรณ วิเศษสุวรรณภูมิ และ พิทยชา ตั้งพรโพบูลย์. (2566). กรอบความคิดแบบเติบโต : ทักษะที่จำเป็นแห่งโลกยุคพลิกผัน (Growth Mindset: An Essential Skill of VUCA World). *Journal of Education Studies*, 51(1), 1-12.
- พรชนิตว์ สีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารห้องสมุด*, 61(2), 76-92.
- วัชรภรณ์ น้อยภรณ์, จันทปภา บริบูรณ์ และนาถดา บุตรสันต์. (2562). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการรู้สารสนเทศดิจิทัลของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- แววตา เตชาทวิวรรณ และอัสรา ประเสริฐสิน. (2559). การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. กรุงเทพฯ : ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิริวิจนา แก้วนิก. (2560). รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบสืบสอนอย่างมีวิจารณญาณ บนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษาสารสนเทศศาสตร์ปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249-267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Shopova, T. (2014). Digital literacy of students and its improvement at the university. *Journal of Efficiency and Responsibility in Education and Science*, 7(2), 26-32.