

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21***DEVELOPING LIFE AND CAREER SKILLS FOR STUDENTS IN THE 21ST CENTURY****ณฤทธิ์ จิงสมาน**

Narit Jeungsamarn

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ สุรินทร์ ประเทศไทย

Faculty of Industrial Technology, Surindra Rajabhat University, Surin, Thailand

*Corresponding author E-mai: naritinth@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ นำเสนอทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยสังเคราะห์จากหนังสือ ตำรา วารสาร วิจัย ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย 1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง คือ การใช้ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง การเรียนรู้ และพัฒนาการสื่อสารกับผู้อื่น 2) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว คือ การรู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ 3) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกต้อง ข้อมูลที่มีประโยชน์ โดยใช้วิจารณญาณ และการตรวจสอบที่ถูกต้อง 4) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล 5) ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ คือ การมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้ง การป้องกันการถูกหลอกลวงจากผู้ประสงค์ร้ายบนโซเชียล 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ คือ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ และกลลวงทางโซเชียล 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างสัมพันธภาพที่ดี

คำสำคัญ: ทักษะความเป็นพลเมือง, พลเมืองดิจิทัล, นักศึกษาในศตวรรษที่ 21**Abstract**

This article aims to present digital citizenship skills for students in the 21st century, This academic article aims to present digital citizenship skills for students in the 21st century, From synthesizing books, textbooks, journals, research, electronic databases and internet, consisting of 1) skills in maintaining a good identity of oneself, namely using skills to maintain a good identity of oneself both in Part of the online world and the real world, learning and developing communication with others. 2) Personal data protection skills are knowing how to protect personal data in the online world. Especially sharing information online. 3) Analytical thinking skills and good judgment are having the ability to analyze information correctly. Useful

* Received December 13, 2023; Revised December 23, 2023; Accepted December 26, 2023



information By using your judgment and correct monitoring. 4) Skills in allocating screen time is having the ability to manage time using digital media. Including control to achieve balance. 5) Skills for dealing with online threats is having the ability to protect yourself from being bullied. Preventing being deceived by malicious users on the cyber world. 6) Skills in managing information that users leave online are skills in managing information that users leave online. and cyber scams 7) Skills for maintaining one's safety in the online world are skills for maintaining one's safety in the online world. Preventing data theft or online attacks 8) Skills in using technology Ethically is the skill to use technology with compassion and build good relationships.

Keywords: Citizenship Skills, Digital Citizenship, 21st Century Students

บทนำ

โลกดิจิทัลมีความสำคัญในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัล สิ่งสำคัญของการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล คือ กระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะการรู้ดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงการรู้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีเท่านั้นแต่ครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน ครอบครัวเป็นแกนหลักสำคัญซึ่งมีหน้าที่ดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนซึ่งเป็นดิจิทัลเนทีฟ คอยปลูกฝังและสอนให้ใช้สื่อดิจิทัลไปในทางสร้างสรรค์ ปลอดภัย มีมารยาทในการเข้าสังคมออนไลน์ รับผิดชอบในสิ่งที่เขียน พูด และกระทำลงไปในโลกออนไลน์ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นปัจจัยสำคัญและนำไปสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลได้ภายใต้กรอบของการรู้ดิจิทัล คือ รู้ใช้ รู้เข้าใจ และรู้สร้างสรรค์ ครูผู้สอนหรือสถาบันการศึกษายังเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของเยาวชนในระบบการเรียนการสอนที่ปรับเปลี่ยนไป นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เพื่อให้ได้ความรู้หรือคำตอบ ซึ่งเกิดจากการสำรวจ ค้นหาหาข้อมูล การฝึกปฏิบัติการทดลอง รวมถึงการเรียนรู้ผ่านสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สื่อดิจิทัลทำให้เกิดโอกาสในการช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งสารสนเทศและกลุ่มนักศึกษาด้วยกัน เป็นการเรียนโดยการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา และเรียนรู้จากการลงมือทำ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560) การเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาต้องมีสมรรถนะในการเข้าถึง ค้นหา คัดกรอง วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมิน จัดการ ประยุกต์ใช้ สื่อสาร สร้าง แบ่งปัน และติดตามข้อมูล สารสนเทศ และสาร ได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย มีความรับผิดชอบ มีมารยาท เคารพสิทธิและกฎหมาย ด้วยเครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสม และหลากหลาย และสถาบันการศึกษาต้องจัดทำหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย เพื่อสนับสนุนการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 หรือพลเมืองดิจิทัล โดยและกำหนดกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลประกอบด้วย 4 ด้าน คือ การเข้าถึง การประเมิน การสร้าง และการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี โดยที่การเข้าถึงการประเมิน และการสร้างข้อมูลและสารสนเทศ จะเป็นกระบวนการทำงานหลัก และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีจะเป็นส่วนประกอบ สนับสนุนให้กระบวนการการเข้าถึง การประเมิน และการสร้างให้เกิดสารสนเทศ และสารได้อย่างเหมาะสม นักศึกษาต้องรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี คือ เครื่องมือ อุปกรณ์ เทคโนโลยี กระบวนการ เทคนิค และนวัตกรรมใดที่สามารถถูกใช้เพื่อการเข้าถึง การประเมิน และการสร้างข้อมูลสารสนเทศ และเนื้อหาสื่อได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นดิจิทัล หรืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศเสมอไป เทคโนโลยีมีการเกิดขึ้นใหม่และพัฒนาตนเอง ตลอดเวลา ซึ่งตัวนักศึกษาต้องมีความสามารถในการใช้เครื่องมือ หรือเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม และหลากหลายสำหรับเครื่องมือและเทคโนโลยีสำคัญในยุคดิจิทัลตัวอย่าง เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ชุมชนออนไลน์ พาณิชนียอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้คนในยุคดิจิทัลต้องใช้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562)

เมื่อวันที่ 23 มกราคม 2560 สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณบดินทรเทพยวรางกูร มีพระราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศใช้กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560 ซึ่ง พ.ร.บ.ดังกล่าว ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมอัตราโทษปรับหรือจำคุกฐานส่งข้อมูลก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับหรือนำข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ บิดเบือน ลามก ตัดต่อภาพผู้อื่นให้เสียชื่อเสียง อับอาย รวมถึงมาตรการบรรเทาความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำความผิด โดยมีผลบังคับใช้ เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2560 เพื่อให้การใช้ออนไลน์เป็นไปอย่างถูกกฎหมาย เราจะสรุปสาระ พระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 แบบง่าย ๆ ดังนี้ 1) การฝากร้านใน Facebook IG ถือเป็นสแปม ปรับ 200,000 บาท 2) ส่ง SMS มาโฆษณา โดยไม่ได้รับความยินยอม ต้องมีทางเลือกให้ผู้รับสามารถปฏิเสธข้อมูลนั้นได้ ไม่เช่นนั้นถือเป็นสแปม ปรับ 200,000 บาท 3) ส่ง E - Mail ขยายของ ถือเป็นสแปม ปรับ 200,000 บาท 4) กด Like ได้ไม่ผิด พ.ร.บ. ยกเว้นการกด Like เรื่องเกี่ยวกับสถาบัน เสี่ยงเข้าข่ายความผิดมาตรา 112 หรือมีความผิดร่วม 5) กด Share ถือเป็นเผยแพร่ หากข้อมูลที่ Share นั้นมีผลกระทบต่อผู้อื่น อาจเข้าข่ายความผิดตาม พ.ร.บ. โดยเฉพาะที่กระทบต่อบุคคลที่ 3 6) พบข้อมูลผิดกฎหมายอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ของเรา แต่ไม่ใช่สิ่งที่เจ้าของคอมพิวเตอร์กระทำเอง สามารถแจ้งไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบได้ หากแจ้งแล้วลบข้อมูลออกเจ้าของก็ จะไม่มีความผิดตามกฎหมาย เช่น ความเห็นในเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมไปถึง Facebook ที่ให้แสดงความคิดเห็น หากพบว่าการแสดงความเห็นผิดกฎหมาย เมื่อแจ้งไปที่หน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อลบได้ทันที เจ้าของระบบเว็บไซต์ จะไม่มีความผิด 7) Admin ที่เปิดให้มีการแสดงความเห็นเมื่อพบข้อความที่ผิด พ.ร.บ. เมื่อลบออกจากพื้นที่ ที่ตนดูแล จะถือเป็นผู้พ้นผิด แต่หากไม่ยอมลบออก จะมีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือ ทั้งจำทั้งปรับ 8) การ Post สิ่งลามกอนาจาร ที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่ประชาชนได้ จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท 9) การ Post เกี่ยวกับเด็กเยาวชน ต้องปิดบังใบหน้า ยกเว้นเมื่อเป็นการเชิดชู ชื่นชมอย่างให้เกียรติ 10) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียชีวิต ต้องไม่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียง หรือถูกดูหมิ่นเกลียดชัง ญาติสามารถฟ้องร้องได้ตามกฎหมายมีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท 11) การ Post คำว่าผู้อื่น มีกฎหมายอาญาอยู่แล้ว ไม่มีข้อมูลจริง หรือถูกตัดต่อ ผู้ถูกกล่าวหา เอาผิดผู้ Post ได้ โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท 12) ไม่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้ใด ไม่ว่าข้อความ เพลง รูปภาพ หรือวิดีโอ และ 13) ส่งรูปภาพแชร์ ของผู้อื่น เช่น สวสตี อวยพร ไม่ผิด ถ้าไม่เอาภาพไปใช้ในเชิงพาณิชย์หารายได้ (กองบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร, 2566)

ดังนั้น การส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียนนั้น ผู้สอนและผู้นำสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในบริบทของเนื้อหาและการเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงไปจากการใช้เทคโนโลยี การส่งเสริมความสามารถของผู้สอน จะต้องมีการทำงานร่วมกันกับนักวิชาชีพ นักการศึกษา นักอุตสาหกรรม และ นักธุรกิจเพื่อการส่งเสริมและ การฝังนวัตกรรมลงไปในกระบวนการเรียนรู้รวมทั้งมีการปฏิบัติการสอนที่มีประสิทธิภาพที่จะ บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับรายวิชาในหลักสูตรสาขาต่าง ๆ โดยผู้สอนควรได้รับโอกาสในการส่งเสริมทักษะของตน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งเสริมความเป็นผู้นำในสถาบันการศึกษา นอกจากการรับรู้ นโยบาย วางเป้าหมายของการรู้ดิจิทัลแล้ว ผู้นำสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมด้วย มาตรฐาน ระดับชาติ สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลแบบมืออาชีพ ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการสอน ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชนอาจมีการทำข้อตกลงกันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน เช่น การส่งเสริมบทเรียนให้ฟรีเป็นสาธารณะ เข้าถึงได้บนเว็บไซต์ออนไลน์ดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับหลักสูตรผ่านอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูงตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล (ิดตา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน, 2559)



ทั้งนี้ ผู้สอนจึงต้องพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาด้านการสร้างสรรค์ ค้นหาวิธีการสื่อสารและถ่ายทอดองค์ความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจผ่านสื่อดิจิทัล สร้างเครือข่ายแบ่งปันข้อมูลความรู้ผ่านสื่อสารสนเทศดิจิทัล สร้างสารสนเทศดิจิทัลที่สามารถสะท้อนกลับเพื่อแก้ปัญหาทางสังคมและชุมชน มีทักษะในการใช้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้ทางการศึกษาได้อย่าง (Techataweewan, W. & Prasertsin, U., 2018) พัฒนาเกณฑ์การวัดระดับการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษา โดยนักศึกษาสามารถเลือกปฏิบัติด้วยวิธีที่เหมาะสมในการใช้เทคโนโลยี บุคลากรและประยุกต์เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงาน องค์ความรู้ หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ (บงกช ทองเยี่ยม, 2561) ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในรูปแบบที่หลากหลาย และหลายช่องทางด้วยสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างทักษะการนำเสนอผลงาน ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเชื่อมโยงสู่เรื่องราวที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เน้นยกตัวอย่างเหตุการณ์ สถานการณ์ข่าวปัจจุบัน ใช้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทำให้เกิดความเข้าใจปฏิบัติได้ และสามารถป้องกันตนเองได้มากขึ้น (แววตา เตชะทวิวรรณ และคณะ, 2559) การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะการคิด การประเมิน และการแสดงถึงจริยธรรมและมารยาทเน็ต กิริยา อากาที่พึงประพฤติปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมออนไลน์ หรือชุดวิธีประพฤติตนที่เหมาะสมเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์, 2566)

ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

ทักษะของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการสร้างความสมดุล และรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริงในการเป็นพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเรียนรู้ และการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีวิจารณญาณ ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มีการติดตามการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมเทคโนโลยีอยู่เสมอ การนับถือตนเอง และผู้อื่น สนับสนุนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและสิทธิต่าง ๆ เท่าเทียมทางดิจิทัล ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพ ไม่กลั่นแกล้งคุกคามบนโซเชียล ไม่ละเมิดสิทธิอัตลักษณ์งานของผู้อื่นที่เผยแพร่ในแบบดิจิทัล ป้องกันตนเองป้องกันผู้อื่นและมีความรับผิดชอบทั้งทางร่างกายและจิตใจให้รู้จักป้องกันข้อมูลส่วนตัวจากผู้ไม่หวังดีในโลกโซเชียลและรู้จักการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัล (สุวรรณ วิทย์, 2564) การมีทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตัวเอง มีความสามารถในการสร้างและจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในโซเชียล ในเชิงบวกภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง รับผิดชอบในการกระทำ ไม่กระทำการผิดกฎหมายละเมิดจริยธรรม (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) การมีทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง โดยตอนนี้ประเด็นเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนต่อสังคมภายนอก โดยอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมในการอธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) การมีทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ต้องมีความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง นักศึกษาต้องสามารถออกแบบสื่อสาร ติดต่อ เชื่อมโยง เรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อรวบรวม สร้างประเมินและประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลอย่างชาญฉลาด และเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งหมายถึงเยาวชนที่มีความรับผิดชอบต่อเนื้อหา และการกระทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และสื่อดิจิทัลอื่น ๆ และมีความปลอดภัย ถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรมในยุคดิจิทัล (Common Sense Media., 2009) ผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาต้องมีความสามารถทางด้าน ICT เป็นพื้นฐาน

หรือมีทักษะของการรู้ดิจิทัลซึ่งเกี่ยวกับความรู้ และทักษะเกี่ยวกับนโยบายทางการศึกษาและการใช้ ICT อย่างมีจริยธรรม ก้าวทันนวัตกรรมในการเรียนการสอนดิจิทัล (Unesco, 2011)

การเรียนการสอนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลและวิธีการในการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศนักศึกษาามีวิธีการที่ใช้ในการส่งเสริมในศตวรรษที่ 21 มี 5 วิธี ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจน และจัดสภาพแวดล้อมอย่างเหมาะสมเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การมีโครงสร้างพื้นฐานและกระตุ้นการ ปฏิบัติและการส่งเสริมการใช้ระบบ E - learning ในทุกรายวิชา 2) หลักสูตรควรบูรณาการทักษะการรู้ดิจิทัลกับเนื้อหาในรายวิชาต่าง ๆ เนื่องจากการเรียนที่สนับสนุนการรู้ดิจิทัลนั้นไม่สามารถบรรลุได้เพียงแค่จัดการอบรมปฏิบัติการเท่านั้น หากแต่ต้องมีบทเรียน 3) การออกแบบการเรียนการสอนต้องให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลาง (Student - Centred learning) นักศึกษาควรได้รับการกระตุ้นให้ฝึกปฏิบัติและการแก้ปัญหาด้วยตนเองโดยมีเทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนทุกขั้นตอน ควรพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษาและควรเน้นการวัดผลที่ช่วยให้นักศึกษาพัฒนาความคิดโดยใช้กลยุทธ์การตั้งคำถาม 4) การประเมินผลสามารถช่วยให้ผู้สอนเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมของนักศึกษาเมื่อใช้สื่อสังคมออนไลน์ คำถามที่จะถามในชั้นเรียนควรเกี่ยวกับสถานการณ์จริงหรือผู้สอนควรมีกรณีศึกษาเพื่อให้นักศึกษาได้คิดอย่างมีวิจารณญาณ ถามคำถามและอภิปรายคำตอบในห้องนักศึกษาส่วนใหญ่ตระหนักถึงสิ่งที่ตนต้องทำอยู่แล้ว แต่มีความยากลำบากในการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน 5) มหาวิทยาลัยต้องกำหนดนโยบายที่ชัดเจนและมีโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศ และหลักสูตรต้องสอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละรายวิชาแล้วผู้สอนต้องมีการใช้เทคนิคและวิธีการสอน การประเมินผลที่กระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนากระบวนการคิด การตอบคำถาม การอภิปรายและได้ว่าที่ การสร้างสรรค์โครงการที่ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสม ผู้สอนจำเป็นต้องมีสมรรถนะดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560) นั่นคือ ผู้สอนต้องสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักศึกษาผ่านโลกออนไลน์ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้กับนักศึกษาได้ นอกจากนี้ ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างเนื้อหาในสื่อดิจิทัลมากขึ้นเพื่อฝึกนักศึกษาให้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง สื่อดิจิทัลนี้จะแหล่งสารสนเทศที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษามากกว่าข้อมูลที่นักศึกษาได้จากโลกออนไลน์ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักศึกษาให้เกิดการรู้ดิจิทัล (ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน, 2559) สร้างรูปแบบการค้นคว้าหาความรู้เพื่อการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง และเหมาะสมกับการรู้ดิจิทัล ทำให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการกำหนดและรวบรวมสารสนเทศ เพื่อแก้ปัญหาอย่างมีความหมายและสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ (Ryberg, T. & Georgsen, M., 2010)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ต้องปฏิบัติตนต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพ ไม่กลั่นแกล้งคุกคามบนโซเชียล ไม่ละเมิดสิทธิอัตลักษณ์งานของผู้อื่นที่เผยแพร่ในแบบดิจิทัล ไม่กระทำการผิดกฎหมายละเมิดจริยธรรม การมีทักษะในการสื่อสารติดต่อ เชื่อมโยง เรียนรู้ร่วมกันโดยยึดกฎหมายและจริยธรรม และเหมาะสมกับการรู้ดิจิทัล

ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว

การมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางโซเชียล เป็นต้น (สุวรรณี ไวท์, 2564) รักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของตนเองและผู้อื่นได้ เพื่อความปลอดภัยทางข้อมูล (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566)



มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว ไม่แชร์ข้อมูลออนไลน์อันเป็นเท่จนโลกออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องประกอบอยู่ในพลเมืองดิจิทัลทุกคน รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ด้วย (ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์, 2561) สิ่งที่ควรคำนึงสำหรับทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว มีดังนี้ 1) การรับรู้การกระทำของตนเอง นักศึกษามักจะไม่คำนึงถึงการแสดงความคิดเห็นและการโพสต์ข้อความ 2) ข้อมูลดิจิทัลของเยาวชนอาจถูกนำมาใช้ในทางที่ผิด เช่น การใช้ข้อมูลเพื่อการทุจริตทางการเงิน การโจรกรรมข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การคุกคามทางอินเทอร์เน็ต 3) ผลกระทบในทางกฎหมาย เช่น การโพสต์ข้อความที่หมิ่นผู้อื่นอย่างไม่ได้ตั้งใจประมาท รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือเจตนา ซึ่งการกระทำดังกล่าวมีผลในทางกฎหมาย สร้างความเสียหายให้เยาวชนและครอบครัวได้ (Unesco, 2014)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ต้องรู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ ไม่แชร์ข้อมูลออนไลน์อันเป็นเท่จนโลกออนไลน์ รับรู้การกระทำของตนเอง ไม่ใช้ข้อมูลเพื่อการทุจริตทางการเงิน และการโพสต์ข้อความที่หมิ่นผู้อื่น

ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์หมีวิจารณ์ญาณที่ดี

การมีความสามารถของนักศึกษาในการใช้ทักษะในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ต้องการและข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่อันตราย รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับพลเมืองและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะในการวิเคราะห์ และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ (สุวรรณี ไหว้, 2564) สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่ต้องการหรือไม่ถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ โดยใช้วิจารณ์ญาณและการตรวจสอบที่ถูกต้อง เช่น ภาพตัดต่อต่าง ๆ (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) มีความสามารถในการ วิเคราะห์ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ตามแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเพื่อขับเคลื่อนการส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยมีเป้าหมายเสริมสร้างความเป็นพลเมืองโดยเฉพาะนักศึกษา คือ 1) เพิ่มขีดความสามารถในการ แข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยการใช้นวัตกรรม เทคโนโลยีการผลิตและการบริการ 2) สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัล 3) เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล 4) ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการภาครัฐด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) นักศึกษาต้องเกิดความรู้ตระหนักและจัดการความเสี่ยงได้ 5) พัฒนาความสามารถนักศึกษาในการประเมินเนื้อหาในโลกดิจิทัล และนักศึกษาเมื่อเข้าใจ จะสามารถแสดงออกมาเป็นการกระทำที่รู้จักรักษาตนเองให้ปลอดภัยเมื่อออนไลน์ (Ministry of Education Singapore, 2014) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่รวมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2555) สร้างโอกาสให้นักศึกษาได้เข้าถึงสื่อเทคโนโลยี และมีเครื่องมือและแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพกว่าสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์ (กาญจนา เดชสม, 2564)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการคิดวิเคราะห์หมีวิจารณ์ญาณที่ดี ต้องรู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะ การตรวจสอบที่ถูกต้อง การประเมินเนื้อหาในโลกดิจิทัล และเข้าใจข้อมูลข่าวสารและบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อดิจิทัลตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นบนโลกดิจิทัล

ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ

การใช้ทักษะความสามารถในการบริหารจัดการเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษา รวมไปถึงการควบคุมเพื่อจัดสรรเวลาให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาบนโลกออนไลน์บนหน้าจอจนเกินไป รวมถึงผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล (สุวรรณ วัฑ, 2564) สามารถบริหารเวลาและควบคุมตนเองในโลกออนไลน์กับในชีวิตจริงได้อย่างสมดุล (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) ต้องมีทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก สามารถที่บ่งบอกถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้เป็นอย่างดี (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) มีความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล สามารถทำงานที่หลากหลายในเวลาเดียวกันได้ แต่ต้องมีการจัดการเวลาที่อยู่หน้าจอเพื่อสร้างความสมดุลของชีวิต (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2565) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอเป็นการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกกายภาพกับโลกไซเบอร์ เป็นความสามารถส่วนหนึ่งของพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญสำหรับนักศึกษา (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2566)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการจัดสรรเวลาหน้าจอจะต้องควบคุมการจัดสรรเวลาหน้าจอให้สมดุล ตระหนักถึงอันตราย รู้จักบริหารเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความสมดุลของชีวิต

ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

การใช้ทักษะความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือการถูกหลอกลวงจากผู้ประสงค์ร้ายบนโลกออนไลน์ เช่น การว่าร้าย ใส่ความ ชูทำร้าย การใช้ถ้อยคำหยาบคาย (สุวรรณ วัฑ, 2564) มีความสามารถในการรับมือ ป้องกัน และมีภูมิคุ้มกันกับการช่มชู้บนโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสม ไม่ใช่อารมณ์ (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) พลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาจึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามช่มชู้บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและครอบครัวจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้ (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ต้องมีทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามช่มชู้บนโลกออนไลน์ได้ โดยการรู้เท่าทันสื่อและนำสื่อไปใช้อย่างสร้างสรรค์ รวมไปถึงการสร้างความรู้ให้กับผู้สร้างสรรค์สื่อมากขึ้น (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2565) ตระหนักในความสำคัญของการเลือกและจัดสรรเวลาตนเองในการใช้สื่อ เรียนรู้ทักษะการดูแลรักษาความปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล มีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ส่วนแนวโน้มสื่อดิจิทัลในปัจจุบันให้มีความท้าทายในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้จำนวนมาก ดังนั้นผู้ใช้ต้องมีวิจารณญาณในการใช้ให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (ภักพณธ์ เจริญเทพ, 2566)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ต้องรับรู้และแสวงหาข้อมูลการป้องกันการถูกหลอกลวงและการคุกคามจากผู้ประสงค์ร้ายบนโลกออนไลน์และรู้เท่าทันสื่อ

ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทิ้งไว้บนโลกออนไลน์

ความสามารถในการใช้ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ เข้าใจความเป็นไปในโลกดิจิทัลว่าจะทิ้งร่องรอยและประวัติไว้เสมอ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่ออนาคตและการใช้ชีวิต (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) ใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะเสร็จแล้วควรลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งาน (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงต้องมีทักษะการใช้ชีวิตใน



โลกดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบ (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2565) รู้เท่าทันกลลวงทาง ระวังรักษาความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อโซเชียลในชีวิตประจำวัน หากอยากจะค้นคว้าหาความรู้หรือสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ สามารถเข้าไปใช้สื่อโซเชียลต่าง ๆ ได้ เช่น Facebook, Line, Instagram, Twitter ใช้เวลาไม่นานในการค้นคว้าหาความรู้หรือสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ เพียงไม่กี่นาทีก็สามารถทราบข้อมูลได้ และยังได้ตารางชีวิตประจำวันทั้งหมดว่าจะต้องทำอะไร ตอนไหน ไปที่ไหน กับใคร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ อาจทำให้ผู้ไม่หวังดีนำไปใช้ในการวิเคราะห์วางแผนเพื่อก่อให้เกิดอันตรายด้วยเหตุและผลข้างต้น การรักษาข้อมูลส่วนตัวและความเป็นส่วนตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก การโพสต์อะไรในสื่อโซเชียลก็ควรเปิดเผยแต่พอดี เรื่องในครอบครัว ก็ให้อยู่ในครอบครัว ข้อมูลส่วนตัว เช่น บัตรประชาชน ตัวเครื่องบิน หนังสือเดินทาง รหัสผ่านต่าง ๆ ควรเก็บรักษาให้ดี ปฏิบัติตัวในการอยู่ในโลกออนไลน์ให้เหมือนในโลกชีวิตจริง เพื่อความปลอดภัยของตนเอง (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2566)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการบริหารจัดการ ข้อมูลที่ผู้ใช้งานทั้งว่บนโลกออนไลน์ ต้องรักษาความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนตัวของตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อโซเชียลในชีวิตประจำวัน เก็บรักษาข้อมูลสำคัญเพื่อความปลอดภัย

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

ทักษะนักศึกษาในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ได้ เช่น การกำหนดรหัสผ่านต่าง ๆ ให้ปลอดภัย (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) ต้องมีทักษะและความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ การปกป้องความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์จากร่องรอยการใช้ดิจิทัลนักศึกษาต้องมีทักษะในการรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล รู้จักศึกษาวิธีป้องกันภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์จากข้อเสนอแนะหรือข้อเสนอแนะจากการเข้าใช้งานบนอุปกรณ์ดิจิทัล คือ 1) ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป 2) ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว 3) ใส่ใจร่องรอยการเข้าใช้งานดิจิทัล 4) ควรติดตั้งโปรแกรมรักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัลทุกตัว 5) สำรองข้อมูลไว้เสมอ การสำรองข้อมูลมักถูกมองข้ามเสมอ 6) ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือรับหน้าจอ 7) ระวังการรั่วไหลของข้อมูล 8) ระบบปฏิบัติการอยู่เสมอ 9) ระวังการรั่วไหลของข้อมูล 10) ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว 11) ระวังการรั่วไหลของข้อมูล 12) ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ต้องการกำหนดรหัสผ่านการเข้าใช้งานตนเองในโลกออนไลน์ให้ปลอดภัยและระมัดระวังการใช้ในโลกออนไลน์

ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในโลกออนไลน์ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2566) มีความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสียหายออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารนักศึกษา การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น ต้องมีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งประกอบขึ้นด้วยชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่

เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้วิธีป้องกันตนเองจากความเสียหายต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เกี่ยวกับตนเอง ชุมชน ประเทศ และพลเมืองบนโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2565)

จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แบ่งเป็น 4 ประเด็น คือ 1) ความเป็นส่วนตัว ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและสารสนเทศ โดยทั่วไปหมายถึงสิทธิที่จะอยู่ตามลำพัง และเป็นสิทธิที่เจ้าของสามารถที่จะควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น สิทธินี้ใช้ได้ครอบคลุมทั้งปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์กร และหน่วยงานต่าง ๆ 2) ความถูกต้อง ข้อมูลควรได้รับการตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะบันทึกข้อมูลเก็บไว้รวมถึงการปรับปรุงข้อมูลให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ นอกจากนี้ ควรให้สิทธิแก่บุคคลในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลตนเองได้ 3) ความเป็นเจ้าของเป็นกรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ซึ่งอาจเป็นทรัพย์สินทั่วไปที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ที่จับต้องไม่ได้ เช่น บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่สามารถถ่ายทอดและบันทึกลงในสื่อต่าง ๆ ได้ เช่น สิ่งพิมพ์ เทป ซีดีรอม เป็นต้น 4) การเข้าถึงข้อมูล การเข้าใช้งานโปรแกรม หรือระบบคอมพิวเตอร์ มักจะมีการกำหนดสิทธิตามระดับของผู้ใช้งาน ทั้งนี้เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลของผู้ใช้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเป็นการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล

จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ 1) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อก่ออาชญากรรมหรือละเมิดสิทธิผู้อื่น 2) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์รบกวนการผู้อื่น 3) ไม่ทำการสอดแนม แก้ไข หรือเปิดดูไฟล์ของผู้อื่นก่อนได้รับอนุญาต 4) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร 5) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานเท็จ 6) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการคัดลอกโปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ 7) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ 8) ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อนำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน 9) คำนึงถึงผลของการกระทำที่จะเกิดขึ้นกับสังคม 10) ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมารยาท (ณัฐ โธนาทรัพย์ และคณะ, 2561) 11) ไม่ควรให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ 12) ไม่บิดเบือนความถูกต้องของข้อมูลให้ผู้รับคนต่อไปได้ข้อมูลที่ถูกต้อง 13) ไม่ควรเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต 14) ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลกับผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาต 15) ไม่ทำลายข้อมูล 16) ไม่เข้าควบคุมระบบบางส่วน หรือทั้งหมดโดยไม่ได้รับอนุญาต 17) ไม่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าใจว่าตัวเองเป็นอีกบุคคลหนึ่ง เช่น การปลอมอีเมลของผู้ส่งเพื่อให้ผู้รับเข้าใจผิด เพื่อการเข้าใจผิด หรือต้องการลวงความลับ 18) การขัดขวางการให้บริการของเซิร์ฟเวอร์ โดยการทำให้มีการใช้ทรัพยากรของเซิร์ฟเวอร์จนหมดหรือถึงขีดจำกัดของมัน ตัวอย่างเช่น เว็บเซิร์ฟเวอร์ หรืออีเมลเซิร์ฟเวอร์ การโจมตีจะทำได้โดยการเปิดการเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์จนถึงขีดจำกัดของเซิร์ฟเวอร์ ทำให้ผู้ใช้นั้น ๆ ไม่สามารถเข้ามาใช้บริการได้ 19) ไม่ปล่อย หรือสร้างโปรแกรมประสงค์ร้าย (Malicious Program) ซึ่งเรียกอ ย ๆ ว่า (Malware) เป็นโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทำการ ก่อวินาศกรรม ทำลาย หรือทำความเสียหายระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย โปรแกรมประสงค์ร้ายที่แพร่หลายในปัจจุบัน คือ ไวรัส เวิร์ม และม้าโทรจัน 1.1) ไม่ก่อความรำคาญให้กับผู้อื่น โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น สปแอม (Spam) (การส่งอีเมลไปยังผู้ใช้จำนวนมาก โดยมีจุดประสงค์เพื่อการโฆษณา) 1.2) ไม่ผลิตหรือใช้สปายแวร์ (Spyware) โดยสปายแวร์จะใช้ช่องทางการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตเพื่อแอบส่งข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้นั้นไปให้กับบุคคลหรือองค์กรหนึ่งโดยที่ผู้ใช้ไม่ทราบ 1.3) ไม่สร้างหรือใช้ไวรัสเป็นการก่อให้เกิดความเสียหายของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วไป (ถวิล อรัญเวศ, 2566)

สรุปได้ว่า ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการใช้เทคโนโลยี อย่างมีจริยธรรม นักศึกษาต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อก่ออาชญากรรม ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ในการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร ไม่ควรเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ทำลายข้อมูล และไม่ก่อความรำคาญให้กับผู้อื่น



สรุป

จากการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จึงได้มีการเริ่มจัดตั้งหน่วยงานการจัดการศึกษา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองให้ครอบคลุมทั้งเยาวชน และประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านกลไกสนับสนุนที่ทางรัฐส่งเสริมให้ความรู้ทั้งนี้การตอบสนองในการให้ความรู้ ทั้งนี้การตอบสนองในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านการจัดโปรแกรมการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนานาชาติประเทศ ได้ยึดแนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้เยาวชนและประชาชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล โดยจะต้องมีความรับผิดชอบ การปกป้องตนเองจากภัยคุกคามออนไลน์การมีจริยธรรมและพฤติกรรมที่เหมาะสมจากการใช้อินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างระมัดระวัง การใช้อินเทอร์เน็ต ส่งผลต่อชื่อเสียง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อ ลักษณะในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้มีความรู้เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล เกมจำลองมีเดีย กิจกรรมสำหรับนักศึกษา แผนการสอน วิดีโอสนับสนุนการเรียนการสอน และแหล่งข้อมูลทางการศึกษาแบบเปิดโครงการการประชาสัมพันธ์เพื่อการเผยแพร่ต่าง ๆ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) ด้านทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เป็นการใช้ทักษะในการสร้างความสมดุล บริหารจัดการและรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้ทั้งในส่วนของโลกออนไลน์และโลกความจริง การเรียนรู้และพัฒนาการสื่อสารกับผู้อื่นเหมาะสม มีความสามารถในการสร้างและจัดการภาพลักษณ์ของตนเองในสื่อโซเชียลในเชิงบวกภายใต้พื้นฐานความเป็นจริง รับผิดชอบในการกระทำ ไม่กระทำการผิดกฎหมายละเมิดจริยธรรม แสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ 2) ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว คือ การรู้จักปกป้องข้อมูลความส่วนตัวในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น จัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้ การรับรู้การกระทำของตนเอง 3) ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี คือ การมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่ โดยใช้วิจารณญาณและการตรวจสอบที่ถูกต้อง ใช้สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัลด้วยทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 4) ด้านทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ คือ การมีความสามารถในการบริหารจัดการเวลาใช้สื่อดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุล บริหารจัดการเวลาในโลกดิจิทัลและควบคุมตนเองในโลกออนไลน์กับในชีวิตจริงได้อย่างสมดุล การใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล เช่น การดูทีวี การใช้สมาร์ทโฟน การทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ การใช้แท็บเล็ต หรือการเล่นวิดีโอเกม 5) ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ คือ การมีความสามารถในการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือ รวมถึงการถูกหลอกลวงจากผู้ประสงค์ร้ายในโลกไซเบอร์ ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์เพื่อป้องกันตนเอง การใช้สื่ออย่างรู้ตัวและใช้สื่ออย่างตื่นตัว โดยการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติมเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงสื่อที่หลากหลายและมีคุณภาพ 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ คือ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลทางดิจิทัล ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานทั้งไบนโลกออนไลน์ การมีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว รู้จักปกป้องความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันกลลวงทางอินเทอร์เน็ต และกลลวงทางไซเบอร์สาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนยุคดิจิทัลจะถูกหลอกลวงง่าย 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ทักษะนักศึกษาในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ การมีความสามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง การป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้ ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว สารองข้อมูลไว้เสมอระมัดระวังการใช้ข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม คือ

การสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อคนรอบข้าง ไม่ว่าพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลก มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). พลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). การเสริมสร้างและเตรียมเยาวชนไทยในโลกยุคศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กองบริการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2566). สรุปรพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. เรียกใช้เมื่อ 20 ธันวาคม 2566 จาก <https://citcoms.nu.ac.th/computer-2560/>
- กาญจนา เดชสม. (2564). การพัฒนากลยุทธ์การบริหารสถานศึกษาแบบดุลยภาพเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล. *ครุศาสตร์วารสาร*, 15(1), 69-78.
- ณัฐ โอธนาทรัพย์ และคณะ. (2561). จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. เรียกใช้เมื่อ 29 สิงหาคม 2566 จาก <http://www.jaturapad.com/archives/679>
- ถวิล อรัญเวศ. (2566). จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT). เรียกใช้เมื่อ 29 สิงหาคม 2566 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/687074>
- ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 34(4), 12-21.
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 10(2), 73-82.
- บงกช ทองเยี่ยม. (2561). การพัฒนาตัวชี้วัดทักษะการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูในมหาวิทยาลัยแบบไม่จำกัดรับ. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 4(1), 300-310.
- ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์. (2561). การจัดการเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพมหานคร: อมรการพิมพ์.
- ภาคพนธ์ เจริณาเทพ. (2566). เทคโนโลยีการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล. เรียกใช้เมื่อ 29 สิงหาคม 2566 จาก <https://library.wu.ac.th/km>
- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2566). การจัดการเวลาใช้จอภาพดิจิทัล. เรียกใช้เมื่อ 29 สิงหาคม 2566 จาก <https://learningdq-dc.ku.ac.th/course/?c=7&l=3>
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- แววตา เตชะทวิวรรณ และคณะ. (2559). การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2566). ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล คืออะไร สิ่งที่คนยุคดิจิทัลควรรู้เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีบนโลกดิจิทัล. เรียกใช้เมื่อ 29 สิงหาคม 2566 จาก <http://www.childmedia.net/>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2555). การส่งเสริมคุณลักษณะผู้เรียนยุคใหม่เพื่อรองรับการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สองด้วยการบูรณาการไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.



- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์. (2566). แนวทางการส่งเสริม ทักษะการตระหนักรู้ (ด้านความมีจริยธรรม ด้านการรู้กฎหมาย และด้านการป้องกันตนเอง). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2565). ทักษะความฉลาดในการใช้ชีวิตพลเมืองของผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.).
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2566). ทักษะการใช้ดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สุวรรณ ไร่. (2564). ความเป็นพลเมืองดิจิทัล. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทัศน์, 7(2), 347-355.
- Common Sense Media. (2009). Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century. Retrieved June 1, 2023, from <https://www.itu.int/council/groups/wg-cop/secondmeetingjune-CommonSenseDigitalLiteracy-CitizenshipWhitePaper.pdf>
- Ministry of Education Singapore. (2014). Student Development Curriculum Division. Syllabus Cyber Wellness Secondary. Singapore: Ministry of Education.
- Ryberg, T. & Georgsen, M. (2010). Enabling Digital Literacy: Development of Mesolevel Pedagogical Approaches. Nordic Journal of Digital Literacy, 5(2), 88-100.
- Techataweewan, W. & Prasertsin, U. (2018). Development of digital literacy indicators for Thai undergraduate students using mixed method research. Journal of Social Sciences, 39(2), 215-221.
- Unesco. (2011). Digital literacy in education. Retrieved June 1, 2023, from <https://iite.unesco.org/publications/3214688/>
- _____. (2014). Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT. Bangkok: Unesco.