



## รูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

### SOFT SKILLS DEVELOPMENT MODEL TO ENHANCE DIGITAL CITIZENSHIP AMONG STUDENTS OF RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

สุรัชย์ รุ่งเรืองกุลวานิช, นนทลี พรธาดาวิทย์, และประทุมทอง ไตรรัตน์

Surachai Rungkullawanit, Nonthalee Prontadavit, and Pratoomtong Trirat

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology

E-mail: surachai\_r@mutt.ac.th

Received November 2, 2023; Revised December 10, 2023; Accepted December 28, 2023

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาทักษะด้าน soft skills 2) พัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills และ 3) ประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะคือ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนา Soft Skills เก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ผู้บริหารที่เกี่ยวข้องกับกิจการนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และคณะ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 118 คน และนักศึกษา 9 แห่ง จำนวน 405 คน โดยการสุ่มแบบสัดส่วน รวมทั้งสิ้น 523 คน ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการพัฒนา Soft Skills และระยะที่ 3 การประเมินรูปแบบการพัฒนา Soft Skills โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า  $PNI_{Modified}$

ผลการวิจัยพบว่า 1) การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในกิจกรรมพัฒนานักศึกษาของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพบว่า กิจกรรมที่มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด ได้แก่ กิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ( $PNI_{Modified} = .324$ ) 2) การพัฒนารูปแบบพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล คือ HITCoP Model หมายถึง H = Health Effect, I = innovative and Information, T = Team work and Thinking, Co = Communication, และ P = Personal ประกอบด้วย 3 กิจกรรมพัฒนานักศึกษา 4 ทักษะหลัก 12 ทักษะย่อย และความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3 ประเด็น 3) การประเมินรูปแบบ HITCoP Model พบความเหมาะสม ซึ่งรูปแบบภาษาไทย ร้อยละ 100 ซึ่งภาษาอังกฤษ ร้อยละ 78.60 วัตถุประสงค์รูปแบบ ร้อยละ 88.10 แผนภาพรูปแบบร้อยละ 92.90 และองค์ประกอบรูปแบบร้อยละ 94.47

**คำสำคัญ:** ทักษะด้าน soft skill, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, กิจกรรมพัฒนานักศึกษา



## Abstract

The purposes of this research were 1) to analyze the priority needs for soft skills development; 2) to develop a soft skills development model; and 3) to evaluate the soft skills development model to enhance digital citizenship among students of Rajamangala University of Technology. The research comprised 3 stages: Stage 1 Analysis of priority needs for soft skills development. Data was collected from the sample group of totally 523 persons including 118 purposive selected administrators involving in student affairs at the university and faculty levels, and 405 proportionally selected student in 9 affiliates ; Stage 2 Developing a soft skills development model; and Stage 3 Evaluation of soft skills development model . Research tool was questionnaire. The analysis of data included descriptive statistics as percentage, mean, standard deviation; and priority needs index ( $PNI_{Modified}$ ).

Research results are as followed 1) The analysis of priority needs for soft skills development to enhance digital citizenship among students Rajamangala University of Technology, by activity type revealed that the activity ranked first for priority need was academic activity to enhance desirable characteristics of graduates ( $PNI_{Modified} = .324$ ) 2) The Soft skills development model to enhance digital citizenship among students of Rajamangala University of Technology was titled HITCoP Model with H = Health Effect, I = Innovative and Information, T= Teamwork and Thinking, Co = Communication, and P = Personal. The model contained 3 student development activities, 4 major skills, 12 sub-skills, and 3 issues of digital citizenship. 3) Evaluation of the HITCoP Model reported the propriety of 100% for the Model title in Thai and 78.60% for the Model title in English; 88.10% for Model objectives; 92.90% for Model diagram; and 94.47% for Model composition

**Keywords:** Soft skills development, Digital citizenship, Student development activities

## บทนำ

การศึกษาเป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข กระแสการเปลี่ยนแปลงโลกในศตวรรษที่ 21 มุ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพ และขีดความสามารถของคนไทยให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และมีสมรรถนะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และการพัฒนาประเทศในการประชุมสมัชชาใหญ่แห่งองค์การสหประชาชาติกำหนดเป้าหมายการพัฒนาของโลกชุดใหม่เป็น



การพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 (Sustainable Development Goals: SDGs 2030) เป้าประสงค์สำคัญของ SDGs 2030 คือ การเพิ่มจำนวนเยาวชน และผู้ใหญ่ให้มีทักษะที่จำเป็น (สหประชาชาติประเทศไทย, 2020) สำหรับการทำงาน หรือ Soft Skills ซึ่งเป็นทักษะเกี่ยวกับอารมณ์ และสังคมของมนุษย์ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แก่ การเข้าสังคม การสื่อสาร การใช้ภาษา ความเป็นมิตร การมองโลกในแง่ดี การแสดงออกทางสังคม และบุคลิกภาพ (นรรักษ์ ผันเชียร, 2563; ธัญญา สุธรรมชัย, 2019)

ปัจจุบันทักษะ Soft Skills เป็นความต้องการขององค์กรต่าง ๆ (Balcar, 2014) แต่ข้อมูลจากผู้จ้างงานกับสะท้อนว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษาขาด Soft Skills ในการทำงาน (Bronson, 2007; Brooks, Heimsath, Loring & Brenner, 2008; Schneider, 2015) ทั่วโลกต่างยอมรับว่า คนที่มีไอคิวสูงอย่างเดียว ไม่อาจประสบความสำเร็จในการทำงานหากขาดการพัฒนา Soft Skills ดังนั้นคนเก่งยุคใหม่ต้องมีทักษะทั้ง 2 ด้าน คือ เก่งงานและคน องค์กรที่มีบุคลากรมีทักษะด้าน Soft Skills สูงจะเป็นองค์กรที่ประสบความสำเร็จแม้มีจำนวนพนักงานน้อย แต่ผลงานมีประสิทธิภาพสูง และลดปัญหาในการทำงาน (นรรักษ์ ผันเชียร, 2563) เพราะการมี Soft Skills เปรียบเสมือนมี EQ ดี ซึ่งเป็นทักษะทางด้านอารมณ์และสังคมที่ช่วยในการจัดการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นการชีวิตวิถีใหม่กับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัล การใช้ชีวิตโลกกายภาพร่วมกับโลกไซเบอร์ (Cwtower, 2022) ในสังคมไซเบอร์ การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นที่รู้จักและไม่รู้จักจำนวนมากทำให้เกิดปัญหาขึ้นในสังคม การทำร้ายกัน และที่พบเห็นบ่อย ๆ คือ การสร้างวาทะเกลียดชัง (Cyberbullying and Hate Speech) การแสดงความคิดเห็นที่รุนแรงและสร้างความเกลียดชังกันส่งผลต่อสังคมและประเทศชาติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สร้างความขัดแย้งบนโลกออนไลน์ และสังคมทั้งด้านบวกหรือลบ ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ สามารถส่งผลกระทบต่อคนรอบตัว และสังคมได้ ดังนั้นทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องเรียนรู้เรื่องข้อมูลส่วนบุคคล การดูแล ปกป้องตระหนักถึงความสำคัญของความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยในโลกดิจิทัล สามารถใช้งานระบบการรักษาความปลอดภัยต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม พร้อมกับป้องกันตนเองจากภัยอันตรายต่าง ๆ ในโลกออนไลน์

การพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา นอกจากพัฒนาความสามารถของนิสิต นักศึกษาทางวิชาชีพแล้ว ควรพัฒนาความสามารถทางด้านคนและสังคม (Soft Skills) เป็นทักษะที่ช่วยให้การทำงานประสบความสำเร็จและก้าวหน้า หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นสมรรถนะการบริหารจัดการคน (People Management Competency) โดยการจัดกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือ และเสริม Soft Skills ให้แก่นิสิต นักศึกษา ในสังคมบนโลกดิจิทัลที่มีผลกับการใช้ชีวิตของนักศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ที่นักศึกษาสามารถบริหารจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิต การทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่กับการนำทักษะทางด้านเทคนิค ทักษะทางด้านอาชีพ และทักษะทางด้านวิชาการ มาประยุกต์ร่วมกันให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ส่งผลต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีความสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาด และมีประสิทธิภาพ



### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. วิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาทักษะด้าน soft skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
2. พัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
3. ประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

### การทบทวนวรรณกรรม

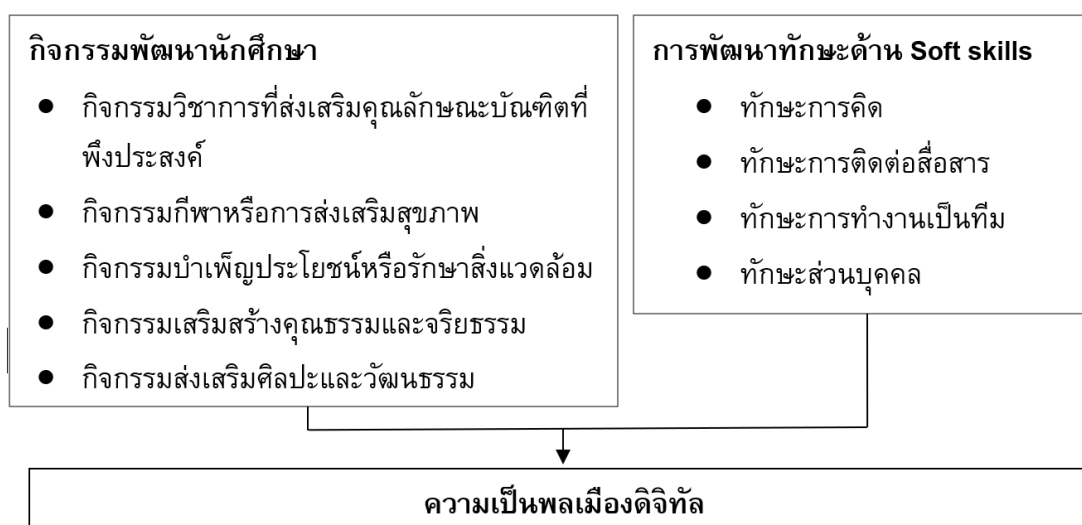
ทักษะด้าน Soft Skills เป็นทักษะที่ประกอบด้วยหลาย ๆ ทักษะโดยเป็นทักษะที่แสดงถึงศักยภาพของบุคคล ที่สามารถใช้ชีวิตร่วมกันผู้อื่น ตลอดจนสังคมรอบข้างและเป็นทักษะประกอบที่สำคัญในการทำงานคู่กับทักษะด้าน Hard Skills ซึ่งนักวิชาการทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศได้ทำการศึกษาและนิยามองค์ประกอบของทักษะด้าน Soft Skills อาทิ งานวิจัยของปรัชญาพรทองประสิทธิ์ และคณะ (2563) ได้แบ่งองค์ประกอบของทักษะด้าน Soft Skills ไว้ 10 ทักษะ ได้แก่ 1) ด้านการสื่อสาร 2) ด้านการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา 3) ด้านความคิดสร้างสรรค์และปฏิภาณไหวพริบ 4) ด้านการทำงานเป็นทีม 5) ด้านการเจรจาต่อรอง 6) ด้านการจัดการกับเวลาและการทำงานภายใต้แรงกดดัน 7) ด้านการเรียนรู้และการจัดการกับข้อมูล 8) ด้านความเป็นผู้นำ 9) ด้านจรรยาบรรณในวิชาชีพ และ 10) ด้านทัศนคติเชิงบวกในการทำงาน ส่วน Shakir (2009) อธิบายลักษณะของทักษะ Soft Skills ที่ฝังอยู่ในหลักสูตรการเรียนการสอนได้แก่ ทักษะการติดต่อสื่อสาร (Communication skills) ทักษะการคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem solving skills) ทักษะการทำงานเป็นทีม (Team work) ทักษะการจัดการข้อมูลสารสนเทศและการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning and information management skills) ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship skill) จริยธรรมและคุณธรรมในวิชาชีพ (Ethics and professional moral) และ ทักษะความเป็นผู้นำ (Leadership skill) Susan and Julia (2019) กล่าวถึงทักษะด้าน Soft Skills ที่จำเป็นสำหรับแรงงานในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย การสื่อสาร (Communications) การทำงานเป็นทีม (Teamwork) แรงจูงใจ (Motivation) การแก้ปัญหา (Problem-Solving) ความกระตือรือร้น (Enthusiasm) และความไว้วางใจ (Trust) Bernazzani (2019) กล่าวว่า ทักษะด้าน Soft Skills 7 ประการที่จะทำให้บุคคลเติบโตในอาชีพ ได้แก่ 1) ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) สามารถในการรับรู้และจัดการอารมณ์ของตนเอง และผู้อื่น ซึ่งมี 5 ประการคือการตระหนักรู้ในตนเอง การควบคุมตนเอง แรงจูงใจ เอาใจใส่ และทักษะทางสังคม 2) ทัศนคติของทีม (Team Player Attitude) 3) แนวคิดแบบมีเป้าหมายที่เติบโต (Growth Mindset) 4) การเปิดใจรับฟังความคิดเห็น (Openness to Feedback) 5) ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) 6) การฟังอย่างตั้งใจ (Active Listening) และ 7) จริยธรรมในการทำงาน (Work Ethic) รูปแบบของการจัด



องค์ประกอบของทักษะชีวิต 12 องค์ประกอบ (วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี, 2546: 8) ได้แก่ ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ความตระหนักรู้ในตน (Self-Awareness) ความเห็นใจผู้อื่น (Empathy) ความภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) ความรับผิดชอบต่อสังคม (social responsibility) การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship) การสื่อสาร (Interpersonal Communication) การตัดสินใจ (Decision Making) การแก้ไขปัญหา (Decision Making and Problem Solving) ทักษะการจัดการกับอารมณ์ (Coping with Emotion) และทักษะการจัดการกับความเครียด (Coping with stress)

การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2562) ระบุทักษะที่สำคัญ 8 ประการ ประกอบด้วย 1) ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ที่ดี (Critical Thinking) 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) และ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ซึ่งสรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562) กล่าวว่า ผู้ปกครองต้องฝึกเด็กให้มีทักษะชีวิตคู่ขนานไปกับโลกดิจิทัล ได้แก่ ทักษะการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication) ทักษะการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) ทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Growth Mindset) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และ ทักษะการเจรจาต่อรอง (Negotiation)

### กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย



## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการดำเนินการ 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาทักษะ Soft Skills เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักศึกษากลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มที่ใช้ในการศึกษามี 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้บริหารงานด้านพัฒนานักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง จำนวน 27 คน กลุ่มผู้บริหารงานด้านพัฒนานักศึกษาในระดับคณะ/วิทยาลัย จำนวน 91 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาผู้ให้ข้อมูลที่ทำงานด้านพัฒนานักศึกษา การวางแผนกลยุทธ์ นโยบาย และแผนการจัดกิจกรรม รวมถึงการขับเคลื่อนกิจกรรมนักศึกษา และกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) จำนวนกลุ่มตัวอย่างคำนวณจากตารางสำเร็จรูปของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 405 คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling) ตามสัดส่วนจำนวนนักศึกษา (Proportion Random Sampling)

### การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills และ ตอนที่ 3 สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ของทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้มาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ

การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามมีขั้นตอน คือ ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับ Soft Skills ความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกิจกรรมพัฒนานักศึกษาในระดับอุดมศึกษา สร้างแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุง ส่งแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา (Content Validity) คำนวณหาค่าความตรงตามเนื้อหาจากความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence Index: IOC) อยู่ระหว่าง 0.60 - 0.93 และปรับปรุง จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ .99 โดยใช้ความสัมพันธ์สหสัมพันธ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาร์ท (Cronbach)

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มเป้าหมายระดับมหาวิทยาลัยผู้วิจัยทำหนังสือจากคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมถึงรองอธิการบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษา และผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษาทั้ง 9 แห่ง เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลทางไปรษณีย์ ส่วนกลุ่มตัวอย่างระดับคณะ และนักศึกษาผู้วิจัยประสานความร่วมมือกับหัวหน้าฝ่ายกิจกรรมนักศึกษาแต่ละมหาวิทยาลัย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลทางไปรษณีย์



### การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐานความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ  $PNI_{Modified}$  นำค่าสถิติที่ได้ แปลผล ความกว้างของอันตรภาคชั้น = (คะแนนสูงสุด-คะแนนต่ำสุด)/จำนวนชั้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

4.21 – 5.00 แปลว่า ความคิดเห็นระดับมากที่สุด

3.41 – 4.20 แปลว่า ความคิดเห็นระดับมาก

2.61 – 3.40 แปลว่า ความคิดเห็นระดับปานกลาง

1.81 – 2.60 แปลว่า ความคิดเห็นระดับน้อย

1.00 – 1.80 แปลว่า ความคิดเห็นระดับน้อยที่สุด

### ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการพัฒนา Soft Skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ของนักศึกษาจากกลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

การวิจัยระยะนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยถือเป็นเครื่องมือในการวิจัย ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำผลการวิจัยระยะที่ 1 คัดเลือกทักษะ Soft Skills และความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกิจกรรมพัฒนานักศึกษา 5 ด้าน ที่มีค่า  $PNI_{Modified}$  สูง 3 ลำดับแรก สังเคราะห์เนื้อหา และพัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะ Soft Skills

### ระยะที่ 3 การประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะ Soft Skills

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษาจำนวน 28 คน โดยพิจารณา บุคคลที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับกิจการนักศึกษาในระดับอุดมศึกษามาไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 15 คน และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ Soft Skills ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 13 คน

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล โดยประเมิน 2 ประเด็น คือ ความเหมาะสม และไม่เหมาะสม การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามมีขั้นตอน คือ ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการประเมินรูปแบบ สร้างรูปแบบประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ส่งแบบประเมินรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา (Content Analysis) จำนวน 5 คน

การเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญทางไลน์ และอีเมล

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ



## ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาทักษะด้าน soft skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พบว่า ความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะด้าน soft skill เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล คือ กิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ( $PNI_{Modified} = .324$ ) รองลงมาคือ กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม ( $PNI_{Modified} = .316$ ) กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม ( $PNI_{Modified} = .307$ ) กิจกรรมกิจกรรมส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม ( $PNI_{Modified} = .310$ ) และ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ ( $PNI_{Modified} = .300$ ) (ตารางที่ 1)

**ตารางที่ 1** แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของกิจกรรมพัฒนานักศึกษาในการพัฒนา Soft Skills เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

| กิจกรรมพัฒนานักศึกษา                                  | สภาพปัจจุบัน |            | สภาพที่พึงประสงค์ |            | ความต้องการจำเป็น |       |
|-------------------------------------------------------|--------------|------------|-------------------|------------|-------------------|-------|
|                                                       | $\bar{X}$    | S.D.       | $\bar{X}$         | S.D.       | $PNI_{Modified}$  | ลำดับ |
| กิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ | 3.49         | .69        | 4.62              | .43        | .324              | 1     |
| กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ                      | 3.58         | .70        | 4.66              | .44        | .300              | 5     |
| กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม           | 3.60         | .74        | 4.70              | .43        | .307              | 3     |
| กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม                   | 3.53         | .64        | 4.64              | .47        | .316              | 2     |
| กิจกรรมส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม                       | 3.57         | .68        | 4.68              | .45        | .310              | 4     |
| <b>รวม</b>                                            | <b>3.55</b>  | <b>.64</b> | <b>4.66</b>       | <b>.41</b> | <b>.311</b>       |       |

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นทักษะ Soft Skills ในกิจกรรมพัฒนานักศึกษาพบว่า ทักษะที่มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุดคือ ทักษะการคิด ( $PNI = .345$ ) เมื่อพิจารณาทักษะย่อยเรียงลำดับความต้องการจำเป็นประกอบด้วย ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ ( $PNI = .419$ ) ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ( $PNI = .406$ ) และทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ( $PNI = .392$ ) สำหรับทักษะ ที่มีค่าความต้องการจำเป็นรองลงมา คือ ทักษะการติดต่อสื่อสาร ( $PNI_{Modified} = .312$ ) เมื่อพิจารณาทักษะย่อย 3 ลำดับแรกพบว่ามีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ทักษะการเจรจาต่อรอง ( $PNI_{Modified} = .357$ ) รองลงมาทักษะการนำเสนอ ( $PNI_{Modified} = .353$ ) และ ทักษะการโน้มน้าวใจ ( $PNI_{Modified} = .342$ ) ส่วนทักษะการทำงานเป็นทีมที่มีค่าความต้องการจำเป็น ( $PNI_{Modified} = .272$ ) เมื่อพิจารณาทักษะย่อย 3 ลำดับแรกพบว่ามีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุดในทักษะความเด็ดขาด ( $PNI_{Modified} = .341$ ) รองลงมาทักษะในการปรับตัว และทักษะการแก้ปัญหา มีค่าความต้องการจำเป็น ( $PNI_{Modified} = .273$  และ  $PNI_{Modified} = .272$ )



ตามลำดับ) และ ทักษะส่วนบุคคลภาพรวมมีค่าความต้องการจำเป็น ( $PNI_{Modified} = .304$ ) เมื่อพิจารณาทักษะย่อย 3 ลำดับแรกพบว่ามีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุดในทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ( $PNI_{Modified} = .398$ ) รองลงมาทักษะการจัดการกับความเครียด และทักษะการจัดการกับอารมณ์มีค่าความต้องการจำเป็น ( $PNI_{Modified} = .331$  และ  $PNI_{Modified} = .317$  ตามลำดับ) (ตารางที่ 2)

**ตารางที่ 2** แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

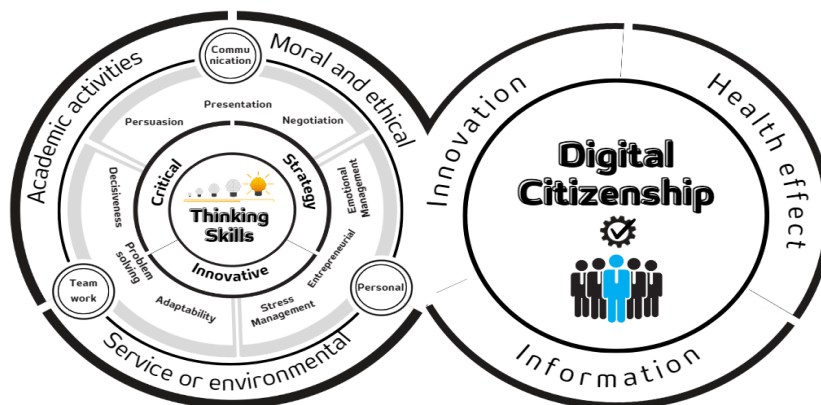
| ทักษะด้าน Soft Skills        | สภาพปัจจุบัน |      | สภาพที่พึงประสงค์ |      | ความต้องการจำเป็น |       |
|------------------------------|--------------|------|-------------------|------|-------------------|-------|
|                              | $\bar{X}$    | S.D. | $\bar{X}$         | S.D. | $PNI_{Modified}$  | ลำดับ |
| <b>ทักษะการคิด</b>           | 3.42         | .68  | 4.60              | .43  | 0.345             |       |
| ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์       | 3.17         | .72  | 4.50              | .51  | 0.419             | 1     |
| ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์       | 3.22         | .70  | 4.52              | .49  | 0.406             | 2     |
| ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม      | 3.25         | .78  | 4.52              | .53  | 0.392             | 3     |
| <b>ทักษะการติดต่อสื่อสาร</b> | 3.55         | .68  | 4.66              | .44  | 0.312             |       |
| ทักษะการเจรจาต่อรอง          | 3.40         | .67  | 4.62              | .46  | 0.357             | 1     |
| ทักษะการนำเสนอ               | 3.48         | .75  | 4.71              | .39  | 0.353             | 2     |
| ทักษะการโน้มน้าวใจ           | 3.47         | .66  | 4.65              | .46  | 0.342             | 3     |
| <b>ทักษะการทำงานเป็นทีม</b>  | 3.71         | .65  | 4.71              | .39  | 0.272             |       |
| ทักษะความเด็ดขาด             | 3.46         | .71  | 4.63              | .45  | 0.341             | 1     |
| ทักษะในการปรับตัว            | 3.72         | .67  | 4.73              | .42  | 0.273             | 2     |
| ทักษะการแก้ปัญหา             | 3.72         | .72  | 4.73              | .43  | 0.272             | 3     |
| <b>ทักษะส่วนบุคคล</b>        | 3.59         | .67  | 4.68              | .42  | 0.304             |       |
| ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ     | 3.27         | .80  | 4.58              | .55  | 0.398             | 1     |
| ทักษะการจัดการกับความเครียด  | 3.52         | .70  | 4.68              | .45  | 0.331             | 2     |
| ทักษะการจัดการกับอารมณ์      | 3.55         | .71  | 4.68              | .43  | 0.317             | 3     |

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกิจกรรมพัฒนานักศึกษาในภาพรวมพบว่า มีค่าความต้องการจำเป็นภาพรวม ( $PNI_{Modified} = .314$ ) เมื่อพิจารณาประเด็นย่อยพบว่าที่มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุดคือ การใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม ( $PNI_{Modified} = .360$ ) รองลงมาการใช้งานดิจิทัลที่ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ( $PNI_{Modified} = .349$ ) และ การใช้ดิจิทัลในการพัฒนาสารสนเทศดิจิทัล ( $PNI_{Modified} = .329$ ) (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัลในกิจกรรมพัฒนา  
นักศึกษาของนักศึกษาในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

| ความเป็นพลเมืองดิจิทัล                    | สภาพปัจจุบัน |      | สภาพที่พึงประสงค์ |      | ความต้องการจำเป็น |       |
|-------------------------------------------|--------------|------|-------------------|------|-------------------|-------|
|                                           | $\bar{X}$    | S.D. | $\bar{X}$         | S.D. | PNI Modified      | ลำดับ |
| ความเป็นพลเมืองดิจิทัล                    | 3.53         | 0.75 | 4.64              | 0.44 | 0.314             |       |
| การใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม           | 3.33         | 0.96 | 4.53              | 0.66 | 0.360             | 1     |
| การใช้งานดิจิทัลที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ | 3.47         | 0.98 | 4.68              | 0.58 | 0.349             | 2     |
| การใช้ดิจิทัลในการพัฒนาสารสนเทศดิจิทัล    | 3.40         | 1.01 | 4.52              | 0.74 | 0.329             | 3     |

2. การพัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พบว่า 3 กิจกรรมที่มีความต้องการจำเป็นต้องพัฒนา คือ กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีแกวดล้อม และ กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม โดยการจัดกิจกรรมประกอบด้วย 1) ทักษะการคิด ประกอบด้วย ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ และทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม 2) ทักษะการติดต่อสื่อสาร ประกอบด้วย ทักษะการนำเสนอ ทักษะการเจรจาต่อรอง และทักษะการโน้มน้าวใจ 3) ทักษะการทำงานเป็นทีม ประกอบด้วย ทักษะความเด็ดขาดทักษะ ความยืดหยุ่น และการแก้ปัญหา และ 4) ทักษะส่วนบุคคลประกอบด้วย ทักษะเป็นผู้ประกอบการ การจัดการกับความเครียด และการจัดการกับอารมณ์ ซึ่งการพัฒนาทักษะดังกล่าวภายใต้กิจกรรม 3 ด้าน ส่งเสริมการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเรื่อง การใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม การใช้งานดิจิทัลที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ และการใช้ดิจิทัลในการพัฒนาสารสนเทศดิจิทัล คือ HITCoP Model H = Health Effect, I = innovative and Information, T= Team work and Thinking, Co = Communication และ P = Personal (แผนภาพที่ 2)



แผนภาพที่ 2 แสดงรูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล  
HITCoP Model



3. ผลการประเมินรูปแบบ HITCoP Model พบว่า ชื่อรูปแบบภาษาไทยมีความเหมาะสม ร้อยละ 100.00 ชื่อภาษาอังกฤษเหมาะสม ร้อยละ 78.60 วัตถุประสงค์รูปแบบมีความเหมาะสม ร้อยละ 88.10 แผนภาพรูปแบบมีความเหมาะสมร้อยละ 92.90 และองค์ประกอบรูปแบบมีความเหมาะสมร้อยละ 94.47

### อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีงแวดล้อม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับโกเมนทร์ บุญเจือ (2553) ที่พบว่าความต้องการกิจกรรมของนักศึกษาด้านบำเพ็ญประโยชน์และสีงแวดล้อม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เช่นเดียวกับ สุรัชย์ รุ่งเรืองกุลวนิช (2563) ที่พบว่านักศึกษามีความคาดหวังที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษา โดยเฉพาะกิจกรรมที่เป็นอันดับแรกคือ ด้านบำเพ็ญประโยชน์และรักษาสีงแวดล้อม ส่วนกิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด แต่สภาพที่พึงประสงค์สูงจึงเป็นกิจกรรมที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด แต่มหาวิทยาลัยอาจพิจารณาว่ากิจกรรมนี้เน้นไปในเรื่องของการเรียนการสอนในชั้นเรียนเท่านั้น ซึ่งการจัดการเรียนการสอนอาจเน้นวิชาการเพื่อให้นักศึกษามีความรู้ไปประกอบอาชีพ แต่ไม่ได้บูรณาการทักษะ Soft Skills ในการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นควรมีการพัฒนานักศึกษาให้มี Soft Skills และความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในกิจกรรมพัฒนานักศึกษาทั้ง 5 ด้านอย่างสมดุล ไม่นั้นที่กิจกรรมเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น เพื่อให้นักศึกษามีทักษะ Soft Skills และ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

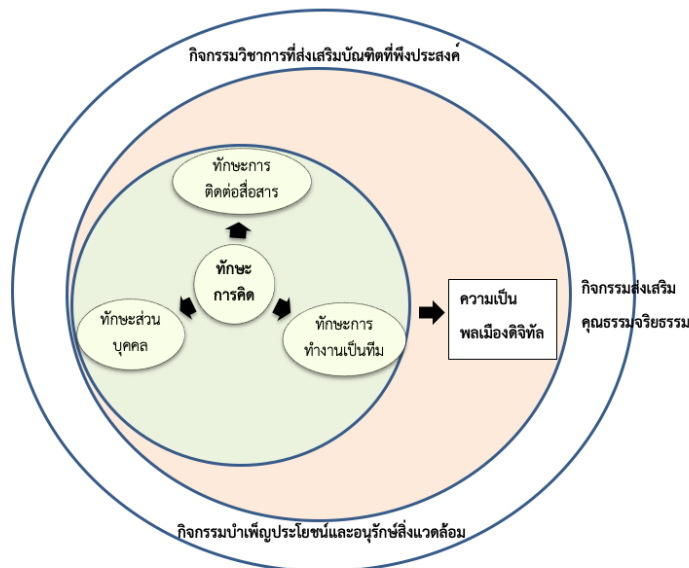
ผลการวิจัยที่พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมมีค่าสูงสุดในระดับมาก สอดคล้องกับผลวิจัยของชลชญา กาญจนบัตร (2564) ที่พบว่าทักษะการทำงานเป็นทีมโดยรวมของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปกร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ อยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกับ ธนกรณ ชัยธวัช (2563) พบว่าผู้ใช้บัณฑิตต้องการ Soft Skills ในการทำงานด้านความสามารถในการปรับตัวในการทำงาน ทักษะการสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ ส่วนทักษะการคิดที่ผลการวิจัยมีค่าเฉลี่ยในระดับมากแต่ค่อนข้างมาทางปานกลาง เมื่อพิจารณาทักษะย่อยพบว่าทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมเป็นความต้องการจำเป็น 3 ลำดับที่มีค่าสูง ซึ่งทักษะทั้ง 3 ด้านเป็นทักษะสำคัญที่สามารถกำหนดในผลลัพธ์การเรียนรู้และเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ กระบวนจัดการเรียนรู้นับเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน แต่ในปัจจุบันการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills เป็นสิ่งสำคัญมากต่อการทำงานในปี 2023 และในอนาคต (Cartoon, 2023) สอดคล้องกับพิมพ์พัฒน์ จันทร์เทียน และคณะ (2562) พบว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

ผลการวิจัยความเป็นพลเมืองดิจิทัลพบว่าการใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม ความต้องการจำเป็นสูงสุด เนื่องจากปัจจุบันเป็นยุคสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ทุกอย่างเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต ซึ่งชญาพัฒน์ เลิศอำนาจกิจเสรี (2565) กล่าวว่า เศรษฐกิจดิจิทัลเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยการนำไอทีหรือเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการ

ให้สามารถแข่งขันกับประเทศต่าง ๆ ดังนั้นการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการพัฒนา นวัตกรรมจึงควรจัดให้กับนักศึกษา เพื่อให้สามารถแข่งขันในภาคเศรษฐกิจโลกได้ (Drapeau, 2014) ส่วนประเด็น การใช้งานดิจิทัลต้องไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ซึ่งมีความต้องการจำเป็นรองลงมาเป็นสิ่งที่ ควรให้นักศึกษาตระหนักในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพของตนเอง ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาข้อมูลที่ประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม แต่ปัจจุบันยังพบว่าการนำ เทคโนโลยีดิจิทัลส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2560)

### องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พบองค์ความรู้ที่สามารถสรุป เป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ 3 แสดงองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล

แผนภาพที่ 3 แสดงการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล โดยทักษะสำคัญที่จะนำมาซึ่งทักษะอื่น ๆ คือ ทักษะ การคิด หากนักศึกษามีการพัฒนาทักษะการคิดจะส่งผลให้มีการพัฒนา Soft Skills อื่น ๆ คือ ทักษะ การติดต่อสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะส่วนบุคคล ซึ่งการพัฒนา Soft Skills สามารถ บูรณาการได้ในกิจกรรมพัฒนานักศึกษา 3 ด้านได้แก่ ด้านกิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมบัณฑิตที่พึง ประสงค์ ด้านกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและด้านกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์และอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม



## สรุป

รูปแบบการพัฒนาทักษะด้าน soft skills เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เป็นการพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมพัฒนานักศึกษา โดยมุ่งเน้นใน 3 กิจกรรมพัฒนานักศึกษา 4 ทักษะหลัก 1) ทักษะการคิด 2) ทักษะการติดต่อสื่อสาร 3) ทักษะการทำงานเป็นทีม และ 4) ทักษะส่วนบุคคล และการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย 1) การใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม 2) การใช้งานดิจิทัลที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ 3) การใช้ดิจิทัลในการพัฒนาสารสนเทศดิจิทัล ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 ผลจากการวิจัยพบว่ากิจกรรมที่มีค่าความต้องการจำเป็นสูงสุด ได้แก่ กิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ดังนั้นกลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะด้าน Soft skills โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกิจกรรมวิชาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์

1.2 ผลจากการวิจัยพบว่าทักษะที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาในกลุ่ม 4 ทักษะ ประกอบด้วย 12 ทักษะย่อยและประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วยการใช้ดิจิทัลในการสร้างนวัตกรรม การใช้งานดิจิทัลที่ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ และการใช้ดิจิทัลในการพัฒนาสารสนเทศดิจิทัล ดังนั้นกลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลควรมีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษาให้ครอบคลุมการพัฒนาทักษะที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาโดยเฉพาะในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการเก็บข้อมูลเชิงวิจัยควบคู่เพื่อเป็นข้อมูลเชิงลึกในการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา

2.2 ควรมีการศึกษาทักษะ Soft Skills ในประเด็นอื่น ๆ เพื่อเป็นการพัฒนาในแบบองค์รวม

## เอกสารอ้างอิง

- โกเมนทร์ บุญเจือ. (2553). การใช้เวลาว่างและกิจกรรมที่ต้อการของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. *จันทรเกษมสาร*. 16(31), 13–23.
- ชญาพัฒน์ เลิศอำนาจกิจเสรี. (2565). Digital Economy: Emergence and Development. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(5), 2273-2283.



- ชลชญา กาญจนบัตร. (2564). *ทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์*. ใน รายงานการวิจัย. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธนกรณ ชัยธวัช. (2563). *ศึกษาการพัฒนา SOFT SKILLS ในการทำงานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน). กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ธัญญา สุธรรมชัย. (2564). *Productivity Scanning (IU), Scanning Highlight*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2566. จาก <https://www.ftpi.or.th/2019/22073>.
- นรรีชต์ ผันเชียร. (2563). *ว่าด้วยเรื่อง Hard Skills และ Soft Skills*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2566. จาก <http://www.truelookpanya.com/blog/content/81874/-blog-teaartedu-teaart-teaarttea-Kathriya Eustaquio.2017>.
- ปรัชญาพร ทองประสิทธิ์, สักกรินทร์ อยู่ผ่อง และอัศครัตน์ พูลกระจำง. (2563). รูปแบบการพัฒนาทักษะด้านอารมณ์โดยวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับผู้ปฏิบัติงานส่วนหน้าในธุรกิจบริการ. *Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University*. 14(2),97-108
- พิมพ์พัฒน์ จันทร์เทียน, ทัดติยา นครไชย, จุรีภรณ์ เจริญพงศ์, สัมพันธ์ มณีรัตน์, และดวงทิพย์ อนันต์สุขมงคล. (2562). การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์. *วารสารเกษมบัณฑิต*, 20(2), 168-179.
- วนิดา ขาวมงคล เอกแสงศรี. (2546). *หลักการสอนการพัฒนาทักษะชีวิต*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2562). *พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2566. จาก <https://www.thaihealth.or.th/%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%B1%E0%B8%A5-digital-citizenship-2/>.
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2562). *สร้างพลเมืองดิจิทัลให้คงความเป็นมนุษย์*. สืบค้น 17 สิงหาคม 2566. จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000058138>.
- สหประชาชาติประเทศไทย. (2020). *เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนใน Sustainable Development Goals : SDGs 2030*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2566. จาก <https://thailand.un.org/th/sdgs/4>.



- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - พ.ศ. 2579*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทพริกหวานกราฟฟิคจำกัด.
- สุรัชย์ รุ่งเรืองกุลวนิช. (2563). *การศึกษาความคาดหวังที่ได้รับและความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนานักศึกษาของนักศึกษาใหม่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีปีการศึกษา 2563*. ใน รายงานการวิจัย. ปทุมธานี: กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Balcar, J. (2014). *Soft Skills and Their Wage Returns: Overview of Empirical Literature*. Retrieved November 1, 2022. from [https://www.researchgate.net/publication/272536817\\_SoftSkills\\_andTheir\\_Wage\\_Returns\\_Overview\\_of\\_Empirical\\_Literature](https://www.researchgate.net/publication/272536817_SoftSkills_andTheir_Wage_Returns_Overview_of_Empirical_Literature).
- Bernazzani, S. (2019). *7 Soft Skills You Need to Achieve Career Growth*. Retrieved September 20, 2023. from <https://blog.hubspot.com/marketing/soft-skills>.
- Bronson, E. (2007). Career and technical education is ideally suited to teaching students the soft skills needed to succeed in the 21st century workplace. *Techniques: Connecting Education & Careers*. 82(7), 30-31.
- Brooks, L., Heimsath, Jr. E. G., Loring, G. L., Brenner, C. (2008). *FHA-RING ubiquitin ligases in cell division cycle control*. Retrieved November 1, 2022. from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18597043/>.
- Cartoon Tanaporn. (2023). *Soft Skills คืออะไร? รวม 5 ทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในปี 2023*. Retrieved November 1, 2023. from <https://thegrowthmaster.com/growth-mindset/soft-skills-for-the-future-of-w>.
- Cwtower. (2022). *Soft Skills กับทักษะสำคัญที่คนยุคใหม่ควรมี*. Retrieved September 20, 2023. from <https://cwtower.com/th/lifestyle/soft-skill-for-work/>.
- Dean, S., A., & East, J. I. (2019). Soft Skills Needed for the 21st-Century Workforce. *International Journal of Applied Management and Technology*. 18(1), 17-32
- Drapeau, P. (2014). *Sparkling student creativity: Practical ways to promote innovative thinking and problem solving*. Virginia: ASCD.
- Schneider, C.G. (2015). The LEAP challenge: Transforming for students, essential for liberal education. *Liberal Education*. 101(1/2), 6-15.
- Shakir, R. (2009). Soft Skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Education Review*. 10(3), 309-315.