

กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*

Social Studies Learning Process by Positive Digital Footprint Approach to Promote Critical Digital Citizenship of Secondary Students



¹สุวสิรินทร์ สุวรรณจักร์ และ ชรินทร์ มั่งคั่ง

¹Suwasin Suwannajak and Charin Mangkhang

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand.

¹Corresponding Author's Email: suwasirin.sk@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) เพื่อเสนอแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ คณาจารย์และครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 15 คน และ 2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญประเมินแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ คณาจารย์และครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 9 คน รวมทั้งสิ้น 24 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง และแบบประเมินแนวทางการจัดนวัตกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณนั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อการคิดค้น ปรับ ประยุกต์ใช้วิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์การกระบวนการคิดใหม่ โดยใช้ร่องรอยการกระทำที่ปรากฏในพื้นที่เครือข่ายสังคมดิจิทัลสู่ทิศทางที่ต่ออย่างมีเหตุและผลผ่านพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม รวมทั้งรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองผ่านหลักความสามารถในการจัดการอารมณ์ การตอบสนองและการแสดงออกในโลกดิจิทัล ซึ่งนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital literacy) 2) แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเรียกว่า TRS-2New Model มีขั้นตอน ได้แก่ 2.1) ตรวจสอบ (Test) 2.2) เข้าใจ (Realize) 2.3) สถานการณ์เชิงบวก (Positive Situation) 2.4) การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ (New Identity) 2.5) การสร้างทางเลือกใหม่ (New Creation) ซึ่งมีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด

*Received February 19, 2023; Revised March 24, 2023; Accepted March 26, 2023

คำสำคัญ: กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษา; วิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก; ความเป็นพลเมืองดิจิทัล
วิจารณ์ญาณ; ความฉลาดรู้ทางดิจิทัล

Abstract

The research article included the following objectives: 1) to investigate the learning process in social studies through the positive digital footprint approach to promote critical digital citizenship among secondary school students; and 2) to propose guidelines for the learning process in social studies through the positive digital footprint approach to promote critical digital citizenship among secondary school students. The action research approach was employed in the study. The sample group consisted of 24 individuals selected through purposive sampling. They included: 1) 15 key informants who were social studies teachers; and 2) 9 experts for evaluating the guidelines for the learning process of social studies who were also social studies teachers. The instruments for the study included a document analysis form, an unstructured interview form and a learning innovation management assessment form. The qualitative data were analyzed through content analysis, while the quantitative data were examined by mean and standard deviation.

From the study, the following results are found: 1) The learning process in social studies through the positive digital footprint approach to promote critical digital citizenship refers to the learning process of inventing, adapting, and applying the positive digital footprint approach through analysis, synthesis, and the creation of new thinking processes. This footprint, which appears on the digital social network platform, shows a positive direction, i.e. a creative and appropriate expression. This involves taking responsibility for one's actions (both reaction and expression in the digital world) through the ability to manage one's emotions, leading to a citizen with critical digital literacy; and 2) The guidelines for the learning process in social studies through the positive digital footprint approach to promote critical digital citizenship are called the "TRS2New Model". The model includes the following steps: 2.1) Test, 2.2) Realize, 2.3) Positive Situation, 2.4) New Identity, 2.5) New Creation. This model is of the highest propriety after evaluation by experts.

Keywords: Social Studies Learning Process; Positive Digital Footprint Approach; Critical Digital Citizenship; Digital Literacy

บทนำ

สื่อดิจิทัลมีพลังในการขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนรู้ของคนและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมประชากรในสังคมจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อดิจิทัล การรับส่ง การใช้การจัดการสื่อดิจิทัลและกระบวนการทำงานกับเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการจัดการกับอารมณ์ของตนในสังคมสื่อออนไลน์ ซึ่งเหล่านี้คือการเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Literacy: DL) (Leenarach, 2017) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital Literacy) ที่จะสามารถดำรงอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง

ของเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิด รู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ จึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ (Chusaengnil, 2019; Inthanon, 2020) รวมทั้งการป้องกันการกระทำผิดทางกฎหมายที่จะเกิดขึ้นจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ที่จะตามมาในภายหลังจากรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) ที่ตนได้กระทำไว้ ภายหลังจากการใช้พื้นที่ออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ จากสถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันอันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยียุคดิจิทัลและการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พบว่ามักมีการกระทำในการใช้และเผยแพร่สารสนเทศดิจิทัลด้วยความไม่ตระหนักรู้ว่าสิ่งใดเป็นเรื่องที่ผิดหรือไม่เหมาะสมอยู่เสมอ จากการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย พบว่า เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตกว่าร้อยละ 90 เพื่อใช้สื่อสารในสังคมดิจิทัล โดยกิจกรรมบนโลกอินเทอร์เน็ต อันดับ 1 คือการเข้าใช้เพื่อสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network) ในอันดับ 2 และ 3 เป็นการใช้งานส่วนบุคคลเพื่อความบันเทิงในการจากข้อมูลวิดีโอรูปภาพ เป็นต้นในรูปแบบการแบ่งปันในพื้นที่เครือข่ายสังคมดิจิทัล ในขณะเดียวกัน กิจกรรมเพื่อการศึกษาเรียนรู้ มีสัดส่วนการใช้ไม่ถึงร้อยละ 30 โดยอยู่ในอันดับที่ 9 (Institute for Population and Social Research Mahidol University, 2020) และการรายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2562 พบว่า เยาวชนไทยในระดับชั้นประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย สัดส่วน 3 ใน 4 เคยพบเห็นสื่ออนาจารทางออนไลน์หรือเคยเล่นเกมออนไลน์ รวมทั้ง 1 ใน 3 เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางออนไลน์ ในฐานะถูกปฏิบัติหรือเป็นผู้ปฏิบัติ โดยกิจกรรมที่เป็นความเสี่ยงออนไลน์ของเยาวชนไทย ได้แก่ ร้อยละ 73.8 การพบสื่ออนาจารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ร้อยละ 72.2 เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 51.7 สนทนากับบุคคลแปลกหน้าบนเครือข่ายดิจิทัล ร้อยละ 33.6 กลั่นแกล้งบุคคลอื่นบนโลกดิจิทัล ร้อยละ 31.1 ถูกบุคคลอื่นกลั่นแกล้งบนโลกดิจิทัล และร้อยละ 2.8 คือเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ (The Coordination Center for the Promotion and Protection of Children and Youth in the Use of Online Media, 2019) จากปัจจัยเสี่ยงและการขาดการคิดแบบพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณอย่างง่ายนี้ เป็นผลให้เกิดพฤติกรรมรวมถึงคุณลักษณะอันไม่พึงประสงค์ สร้างความรุนแรงในสังคมเยาวชนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เยาวชนทั้งสองกลุ่มนี้มักมีพฤติกรรมก้าวร้าว ใช้เวลาทุกช่วงเวลาอยู่กับโทรศัพท์เป็นระยะเวลานานๆ โดยไม่มีการจัดสรรเวลาอย่างเหมาะสม รวมไปถึงการหนีเรียน การไม่ร่วมกิจกรรมในกลุ่มเพื่อน มีอารมณ์ที่แปรปรวนง่าย (Khamcharoen, and Phonnikornkit, 2018)

จากสถานการณ์ข้างต้นจึงเป็นเหตุให้การศึกษาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความจำเป็นต่อการปลูกฝังการรู้เท่าทันการกระทำอันพึงประสงค์บนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ผ่านการสร้างกระบวนการเรียนรู้รอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint) ร่วมกับคุณลักษณะความฉลาดรู้ดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital Literacy) ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงการรู้เท่าทันรอยเท้าทางดิจิทัลซึ่งเป็นร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ เครือข่ายออนไลน์ เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา ซึ่งหากเป็นการกระทำที่ขัดต่อกฎหมายก็จะส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ (Inthanon, 2020) และการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดของบุคคลอันเกิดจากการที่มนุษย์ มีรูปแบบการรับรู้และการรู้คิด (Perception and Cognitive Style) ไปในทิศทางที่ดีมองและรับรู้สิ่งต่างๆ ตามสภาพความเป็นจริง เป็นเหตุเป็นผล ด้วยอารมณ์ที่ผ่อนคลาย จึงทำให้มีพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมดีงามและสร้างสรรค์ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ทำให้คนเรา

เกิดการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งยังเป็นจุดเริ่มต้นของความฉลาดทางอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งความคิดในเชิงบวกนั้นทำให้ผู้คิดเกิดความรู้สึกไปในทิศทางบวกและแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ดี ส่งผลทำให้ทั้งตนเองและสังคมรอบข้างมีความสุข (Kaewsringam, 2004) รวมทั้งความฉลาดรู้ดิจิทัลที่พิจารณาญาณ เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านเทคโนโลยีและเครือข่ายออนไลน์ (Hinrichsen, and Coombs, 2013) ซึ่งการรู้เท่าทันรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint Literacy) นี้จะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีความตระหนักรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนในการรักษาความปลอดภัยในการใช้พื้นที่สังคมออนไลน์ และเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบต่างๆ มากยิ่งขึ้น ลดปัญหาอาชญากรรมทั้งทางตรงและทางอ้อม ช่วยให้พื้นที่สังคมออนไลน์มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษากระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พิจารณาญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการศึกษาและเสนอแนะทางเพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ทั้งนี้ถือเป็นแนวทางสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในสังคมหลังดิจิทัลที่จะต้องเร่งพัฒนาวิธีการสอนที่หลากหลายรูปแบบให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบริบทเชิงพื้นที่ของห้องเรียน ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่ นักเรียน ได้มีการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในชีวิตและจะช่วยให้เด็กและเยาวชนเข้าใจเพื่อใช้ประโยชน์จากดิจิทัลในการลดช่องว่างและเพิ่มโอกาสในสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในประเทศและด้านอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พิจารณาญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเสนอแนะการจัดการกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พิจารณาญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พิจารณาญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีลักษณะการวิจัยแบบผสมผสานทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ ผ่านวิธีการดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (Documentary Study) โดยการศึกษาและค้นคว้าเอกสาร คำสำคัญ และเนื้อหาอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาผ่านวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พิจารณาญาณ ทั้งในและต่างประเทศ โดยศึกษาแนวคิดหลัก ดังนี้ Mangkhang, and Kaewpanya, 2021; Pianpailoon, and Phooddee, 2021; Chusaengnil, 2019; Leenarach, 2017; Ribble, 2015; Cordell, 2013; Nordin et al. 2016; The open University, 2020; Hinrichsen, and Coombs, 2013; Mavridi, 2017; Inthanon, 2020 จำนวน 11 เรื่อง รวมถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานของไทย

ขั้นที่ 2 ศึกษาบริบทเชิงพื้นที่ (Study the area context) ศึกษาและเข้าใจถึงสภาพสังคมในพื้นที่ ผ่านการใช้ดิจิทัลของนักเรียนในปัจจุบัน ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อร่วมสังเคราะห์กระบวนการและสร้างแนวทางการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนโป่งหลวงวิทยา รัชมิ่งคลาภิเษก จังหวัดลำปาง ผ่านการใช้แบบสอบถามและแบบสังเกต เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา (Study Tools) ในการวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการใช้เครื่องมือ ดังนี้

3.1) แบบวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) เพื่อรวบรวมข้อมูลในประเด็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ โดยใช้การวิเคราะห์ในลักษณะการทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) ตรวจสอบคุณภาพโดยวิธีดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruency: IOC) อาศัยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ สำหรับพัฒนาเป็นฐานในงานวิจัย (Wannapaisan, 2019)

3.2) แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview) ผ่านการสนทนาหรือการสอบถามเพื่อสร้างความคุ้นเคยโดยไม่มีบทสัมภาษณ์ เพื่อลดความกังวลและสร้างบรรยากาศเชิงบวกในการสนทนาได้มากขึ้น (Wannapaisan, 2019) โดยประเด็นในการสัมภาษณ์มุ่งเน้นไปที่การใช้ดิจิทัลโดยทั่วไป ระยะเวลาและการเข้าถึงข้อมูลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ พร้อมทั้งเหตุการณ์เชิงลบและเชิงบวกของนักเรียนในการใช้ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน

3.3) แบบประเมินแนวทางกระบวนการเรียนรู้ จำนวน 3 ประเด็น ดังนี้ ประเด็นที่ 1 สอดคล้องต่อหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 1) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐาน และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 2) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีกิจกรรมหลากหลายโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสอดคล้องต่อหลักการพัฒนาชาติ 3) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีความครอบคลุมการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความรู้ ทักษะ กระบวนการ สมรรถนะที่สำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ประเด็นที่ 2 การประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นให้สอดคล้องต่อสังคมดิจิทัล 4) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีกระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในท้องถิ่นที่สอดคล้องต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลโลก 5) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีกระบวนการพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องต่อสังคมดิจิทัล 6) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้เกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงบริบทพื้นที่ ประเด็นที่ 3 การสร้างกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณต่อนักเรียน 7) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีเป้าหมายและแนวทางในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณให้แก่นักเรียน 8) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนเกิดกระบวนการเลือกอย่างสร้างสรรค์เชิงบวกต่อสังคมดิจิทัล 9) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องต่อบริบทพื้นที่และบริบทในโลกดิจิทัล และ 10) แนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้มีการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีที่หลากหลายและเหมาะสมกับธรรมชาติของวิชา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากผู้เชี่ยวชาญประเมินแนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ คณาจารย์และครูผู้สอนสังคมศึกษา จำนวน 9 คน ผ่านการหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) มุ่งเน้นกระบวนการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ ร่วมกับค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จำนวน 1.00 โดยค่าความเชื่อมั่นของแต่ละด้านในแบบประเมิน 3 ประเด็น ต้องมีค่ามากกว่า 0.7 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อถือได้

ขั้นที่ 4 รวบรวมและวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล (Collect and Analyze Data Synthesis) รวบรวมข้อมูลจากการคัดเลือกแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ทันสมัยและสอดคล้องกับเนื้อหาจากทุกแหล่งข้อมูล ซึ่งได้มากจากกระบวนการคัดเลือกข้อมูลในข้างต้น นำมาเรียบเรียง สร้างกระบวนการเชื่อมโยงข้อมูลผ่านวิเคราะห์ และสังเคราะห์จนเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ เพื่อเกิดกระบวนการสร้างแนวคิดใหม่

(New Ideas) เพื่อใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ 5 สรุปผลการศึกษา (Summary of the study) เป็นการสรุปผลการศึกษาในการวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในลักษณะการบรรยาย (Descriptive Presentation) โดยแสดงถึงแนวคิด หลักการดำเนินงาน เพื่อนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในห้องเรียนสังคมศึกษา

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการศึกษากระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

การศึกษารอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นกระบวนการสร้างร่องรอยการกระทำ ในลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งที่มีความต้องการบันทึก (Active Digital Footprints) หรือไม่มีความต้องการบันทึก (Passive Digital Footprints) ในโลกดิจิทัล เช่น ข้อมูลส่วนตัว ที่อยู่อาศัย ในสังคมออนไลน์ หรือ ข้อความต่างๆ ที่ถูกส่งผ่านเครือข่ายสังคมรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้ รอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเสี่ยงในด้านความปลอดภัยในข้อมูลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการใช้งานรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) ควรใช้งานอย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ ร่วมกับการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) โดยเป็นกระบวนการสร้างความตระหนักรู้ในเชิงสร้างสรรค์ในการสร้าง กระบวนการรู้คิดของปัจเจกชนอันเป็นผลมาจากมุมมองตามสภาพความจริงที่มองในมุมนั้นไปในทิศทางที่ดี อย่างมีเหตุและผล ผ่านพฤติกรรมในการแสดงออกอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์และสอดคล้องกับความฉลาดรู้ ทางอารมณ์ ซึ่งจะสร้างคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยผลของการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) จะสร้างความสุขในชีวิต โดยยอมรับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างดีและพร้อมรับมือ ในสถานการณ์ได้อย่างพึงประสงค์ และสร้างความเข้มแข็งต่อการตัดสินใจได้อย่างดีบนกรอบมิตินิยมดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital Literacy) เพื่อช่วยในการสังเคราะห์กระบวนการได้มาซึ่งข้อมูลรวมถึง การเลือกรับอย่างมีพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ของเยาวชน ผ่านเทคโนโลยีและเครือข่ายออนไลน์ ผ่าน 5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีดังนี้ 1) การถอดรหัส (Decoding): จุดเน้นที่สื่อ การวิเคราะห์การใช้งานและการสื่อความหมายจากสื่อเครือข่ายออนไลน์ 2) การสร้างความหมาย (Meaning Making): เข้าใจถึงรูปแบบ วัตถุประสงค์และการตีความจากเครือข่ายการเรียนรู้ 3) การนำไปใช้ (Using): การร่วมมือของชุมชนในการแก้ปัญหาจากความหลากหลายของพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม 4) การวิเคราะห์ (Analyzing): การวิเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูล ความสัมพันธ์ของชุมชนรวมทั้งวัฒนธรรมการดำเนิน ชีวิต และ 5) บุคคล: ความอ่อนไหวของแต่ละบุคคลในบริบทพื้นที่ที่เหมือนหรือแตกต่างกัน ทั้งนี้กระบวนการ สร้างมิตินิยมดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital literacy) มีจุดอ้างอิงร่วมกับพื้นฐานความฉลาดทาง ดิจิทัล (Digital Intelligence) อันหมายถึง เป็นทักษะหรือความสามารถทางจิตพิสัย สังคมและการตอบสนอง ผ่านการรับรู้ โดยส่งผลถึงความสามารถในการจัดการความท้าทายในสังคมดิจิทัล หรือทักษะการใช้สื่อและการ เข้าใจสังคมผ่านการสังเคราะห์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นหมุดหมายของการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยพื้นฐาน องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) มีทักษะ สำคัญ 8 ประการ ดังนี้ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity), ทักษะในการ จัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management), ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management), ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

(Cybersecurity Management), ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking), ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprint) และทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ในข้างต้นพบว่า แนวคิดการรู้เท่าทันรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกกับมิติพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ เป็นกระบวนการในการคิดค้น ปรับ ประยุกต์ใช้โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์ การกระบวนการคิดใหม่ โดยใช้ร่อยรอยการกระทำที่ปรากฏในพื้นที่เครือข่ายสังคมดิจิทัล สู่ทิศทางที่ดี อย่างมีเหตุและผล ผ่านพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม รวมทั้งรับผิดชอบ ต่อการกระทำของตนเองผ่านหลักความสามารถในการจัดการอารมณ์ การตอบสนองและการแสดงออกในโลกดิจิทัล ผ่านองค์ความรู้พื้นฐานมิติพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital literacy) ร่วมกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) เพื่อการสร้างพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenships) ได้อย่างเหมาะสม

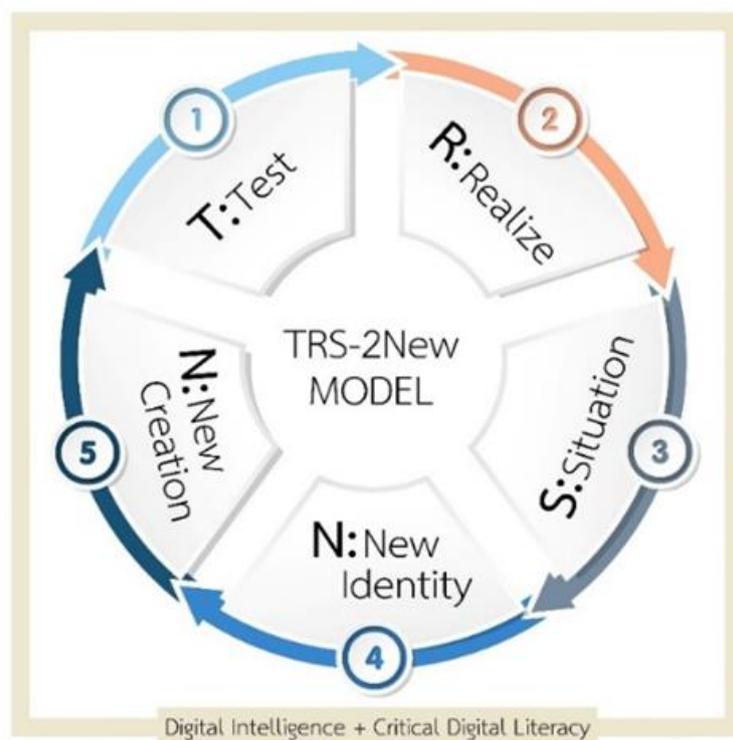
วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการเสนอแนวการจัดการกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า แนวการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่และกระบวนการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ที่เกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ กรณีศึกษา (Case Study) และการวัดประเมินผล สามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งเรียกว่า กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ หรือ TRS-2New Model ผ่านการสังเคราะห์กรอบแนวคิดวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint Approach) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital Citizenship) โดยสามารถจัดจำแนกบทบาทครูและนักเรียนในการเรียนรู้ได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 บทบาทครูและนักเรียนต่อกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ

TRS-2New MODEL	บทบาทครู (Teacher Role)	บทบาทนักเรียน (Student Role)
ขั้นที่ 1 ตรวจสอบ (Test): T	การใช้ แบบสอบถามผ่านหลักจิตวิทยาประยุกต์กับพฤติกรรมและสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน	การใช้องค์ความรู้และพฤติกรรมเดิมของตนเองต่อสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน
ขั้นที่ 2 เข้าใจ (Realize): R	การสร้างกรอบแนวคิดต่อนักเรียนในการเข้าใจถึงหลักพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ในเชิงสร้างสรรค์บนพื้นฐานความรู้ในกรอบแนวคิดวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint Approach) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital Citizenship)	อภิปรายแลกเปลี่ยนถึงแนวคิดก่อน-หลัง กระบวนการเรียนรู้ในขั้นที่ 2 รวมทั้งสร้างแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen ship) ในเชิงสร้างสรรค์บนพื้นฐานความรู้ในกรอบแนวคิดวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint Approach) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital Citizenship) อย่างเป็นระบบ

TRS-2New MODEL	บทบาทครู (Teacher Role)	บทบาทนักเรียน (Student Role)
ขั้นที่ 3 สถานการณ์เชิงบวก (Positive Situation): S	การสร้างสถานการณ์เชิงลบที่เกิดจาก สถานการณ์จริงในปัจจุบันที่นักเรียนมี ความเสี่ยงที่จะพบเจอ รวมทั้งกระตุ้น กระบวนการคิดในดิจิทัลเชิงบวก	การใช้กระบวนการคิดดิจิทัลเชิงบวกเพื่อแก้ไขปัญหา หรือปรับปรุงพฤติกรรมผ่านสถานการณ์จำลองเชิงลบ อย่างสร้างสรรค์และเน้นการแก้ไขปัญหาเชิงบวกอย่าง เป็นรูปธรรมในชีวิตจริง
ขั้นที่ 4 การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ (New Identity): N	สร้างสถานการณ์เชิงลบในรูปแบบ อื่นๆ ที่พบเจอจริงในชีวิตประจำวัน อย่างหลากหลาย และกระตุ้นการ แก้ไขปัญหาของนักเรียนในเชิงบวก อย่างสร้างสรรค์	สร้างตัวตนใหม่ในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำลอง พร้อมรับมือต่อสถานการณ์เชิงลบที่ถูกรบกวน จากการสร้างสถานการณ์ของครู
ขั้นที่ 5 การสร้าง ทางเลือกใหม่ (New Creation): N	ใช้ตัวอย่างเหตุการณ์จริงใน ชีวิตประจำวัน และเสริมการแก้ไข ปัญหาดิจิทัลเชิงบวกในมุมมองอื่นที่ นอกเหนือจากการอธิบายของ นักเรียน	อภิปรายเสนอแนวทางอื่นๆ และแลกเปลี่ยน กระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านฐานคิดหลักพลเมือง ดิจิทัล (Digital Citizenship) ในเชิงสร้างสรรค์บนพื้น ฐานความรู้ในกรอบแนวความคิดวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัล เชิงบวก (Positive Digital Footprint Approach) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital Citizenship)

องค์ความรู้ใหม่



Picture 1: Guidelines for Social Studies Learning Process by Positive Digital Footprint Approach to Promote Critical Digital Citizenship หรือ TRS-2New Model

ขั้นที่ 1 ตรวจสอบ (Test): T

การตรวจสอบความเข้าใจรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นการใช้อย่างทดสอบตามหลักจิตวิทยาอัตนัย ผ่านการตั้งคำถามสืบสอบโดยการเลือกคำถามจากเวลาที่เวลาในการใช้ดิจิทัลของนักเรียนและพฤติกรรมที่นักเรียนใช้ในโลกดิจิทัล โดยข้อคำถามจะแสดงถึงพฤติกรรมอันพึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ที่นักเรียนแสดงในเครือข่ายออนไลน์ อาทิ นักเรียนใช้เวลาในการใช้อินเตอร์เน็ตมากกว่า 12 ชั่วโมงหรือไม่ เป็นการทดสอบความเข้าใจรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) จะใช้แนวคิดทางจิตวิทยาเข้ามาช่วย เพื่อให้การสำรวจง่ายขึ้น เพื่อวางแผนการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 เข้าใจ (Realize): R

การสร้างความเข้าใจถึงแนวทางการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ครูใช้กิจกรรมการอภิปรายร่วมสร้างพื้นฐานความเข้าใจต่อนักเรียน เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยการสอนให้นักเรียนเข้าใจและเกิดความตระหนักถึงพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ในเชิงสร้างสรรค์ บนพื้นฐานความรู้ในกรอบแนวคิดวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก (Positive Digital Footprint Approach) เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital Citizenship) ข้างต้น ผ่านการอภิปราย การบรรยาย การอนุমান ร่วมกับการยกตัวอย่างในสถานการณ์ปัจจุบัน

ขั้นที่ 3 สถานการณ์เชิงบวก (Positive Situation): S

สถานการณ์ทางรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่พบได้ทั่วไปในโลกปัจจุบัน โดยเป็นสถานการณ์ที่ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาในเชิงบวกในการใช้เหตุผลหรือการแก้ไขที่มีลักษณะสร้างสรรค์จากสถานการณ์บังคับเชิงลบ ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีศึกษา ดังนี้

3.1) การถูกดึงข้อมูลส่วนตัว อาทิ การขายโฆษณา การสอนผ่านกรณีศึกษา เรื่อง การถูกลวงผ่านข้อมูลในการค้นหาบนโลกดิจิทัล เมื่อค้นหา 1 เรื่อง เรื่องนั้นจะปรากฏบนจอทั้งหมด เป็นการบันทึกการค้นหาและดึงความค้นหาอื่นๆที่เกี่ยวข้องร่วมด้วย ผ่านการขายโฆษณา หากไม่รู้เท่าทันอาจถูกซื้อได้ นักเรียนจะป้องกันอย่างไร และหากถูกลวงข้อมูลไปแล้วจะมีวิธีการเชิงบวกแก้ไขได้อย่างไร

3.2) การมองภาพลักษณ์ 4 กรณีตัวอย่างบนดิจิทัล : การใช้ภาพเปรียบเทียบ 4 ตัวตนบนโลกออนไลน์ที่แตกต่างกัน ถึงความเป็นส่วนตัวและให้นักเรียนวิเคราะห์ หรือ อ่านลักษณะนิสัยที่พบบนข้อมูลออนไลน์ในข้างต้น เมื่อวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์แล้ว จะมีวิธีการแก้ไขในเชิงบวกได้อย่างไร

3.3) การวิเคราะห์ตัวตนของตนเองบนสื่อดิจิทัล (Facebook) : นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเองว่าเป็นอย่างไร ผ่านการจับฉลากถึงพฤติกรรมที่ถูกกำหนดและสร้างลงบนโปรไฟล์จำลองของตนเอง โดยมีเหตุการณ์ ข้อความ รูปภาพ ในสถานการณ์ใดบ้างที่มองว่าไม่ควรถูกเผยแพร่ พร้อมอภิปรายหน้าชั้นเรียน ทั้งนี้มีการใช้การวิพากษ์ร่วมกันในชั้นเรียน ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนถึงข้อมูลและข้อเสียดังกล่าว พร้อมทั้งแก้ไขใหม่ในเชิงบวกได้อย่างไร

ขั้นที่ 4 การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ (New Identity): N

การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ในโลกดิจิทัลอย่างมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยนักเรียนสร้างโปรไฟล์ใหม่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์จำลองภายในชั้นเรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ในกระบวนการข้างต้น พร้อมทั้งการถูกรบกวนผ่านเหตุการณ์ที่กำหนดในชั้นเรียน อาทิ ครูเป็นผู้ขายสินค้าออนไลน์ หรือ การใช้คำพูดในเชิงลบ การเผยแพร่ภาพของนักเรียนที่ไม่สมควร ผ่านการจำลองสถานการณ์ และสังเกตการรับมือของนักเรียนในการแสดงออกในเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 การสร้างทางเลือกใหม่ (New Creation): N

การถกเถียงและการวิเคราะห์ผลการสร้างระบบความคิดการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย การหาทางออกอย่างสร้างสรรค์ถึงเหตุการณ์อื่นๆ นอกเหนือจากกระบวนการเรียนรู้ในข้างต้น เพื่อให้เกิดการต่อยอดและพร้อมเผชิญเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันจริง ได้อย่างเหมาะสม ผ่านการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ไม่น้อยกว่า 5 เหตุการณ์ แบ่งเป็นด้านต่างๆ ที่พบมากในการถูกล่อลวงจากดิจิทัล อาทิ การรีดทรัพย์จากข้อมูลส่วนตัว การพูดคุยกับคนแปลกหน้าจนนำไปสู่การถูกล่วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีประเด็นที่นำมาอภิปราย ดังนี้

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผลการศึกษากระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า การเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณนั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อการคิดค้น ปรับ ประยุกต์ใช้วิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์และสร้างสรรค์การกระบวนการคิดใหม่ โดยใช้รอยรอยการกระทำที่ปรากฏในพื้นที่เครือข่ายสังคมดิจิทัล สู่ทิศทางที่ได้อย่างมีเหตุและผล ผ่านพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม รวมทั้งรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองผ่านหลักความสามารถในการจัดการอารมณ์ การตอบสนองและการแสดงออกในโลกดิจิทัล ซึ่งนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณ (Critical Digital literacy) ผ่านการประยุกต์ใช้ในการสอนในรายวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน เช่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สังคมมนุษย์ เรื่องการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาทางสังคม โดยเน้นการสอนในบริบททางดิจิทัลผ่านการยกตัวอย่าง การแสดงความคิดเห็น การกระทำของนักเรียนในโลกดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อในชีวิตประจำวัน พร้อมทั้งนักเรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าจากการกระทำ พร้อมทั้งสร้างสรรค์การกระทำที่ดีในลำดับถัดไป หรือ การสอนในรายวิชาสังคมศึกษาเพิ่มเติม เรื่อง พลเมืองและประชากรโลก เน้นการจัดการเรียนรู้ที่สร้างระบบความคิดในเรื่องการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในสังคมดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสร้างความคิดและการจัดการตนเองในร่องรอยทางดิจิทัลบนพื้นที่เครือข่ายออนไลน์ในเชิงบวกได้อย่างเหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Buvhana et al. (2018) กล่าวว่า การคิดเชิงบวกเมื่อแสดงออกในรูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถเพิ่มโอกาสในชีวิตได้มากขึ้น อาทิ การจ้างงาน โอกาสทางการศึกษาที่เพิ่มขึ้น เป็นต้นบนพื้นฐานพลเมืองดิจิทัลวิจาร์ณญาณได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับแนวคิดของ White, Ragkhamto, and Srikuadong (2021) กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัลในศตวรรษ 21 จำเป็นต้องเรียนรู้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และครอบคลุมถึงคุณลักษณะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล 8 ประการ อาทิ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจาร์ณญาณที่ดี ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ และทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และสิ่งสำคัญที่ในการสร้างพลเมืองดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอยู่บนหลักธรรมเชิงบวก

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลจากแนวทางการจัดการกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า แนวทางกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ ในห้องเรียนสังคมศึกษาซึ่งมีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมดิจิทัล ทั้งนี้ครูสังคมศึกษาจะต้องเป็นผู้ขับเคลื่อน และผลักดันให้นักเรียนได้เกิดเป็นคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ ผ่านหลักการ TRS-2New Model ดังนี้ 1) ตรวจสอบ (Test) 2) เข้าใจ (Realize) 3) สถานการณ์เชิงบวก (Positive Situation) 4) การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ (New Identity) 5) การสร้างทางเลือกใหม่ (New Creation) โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้วิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ ผ่านหลักการ TRS-2New Model นี้ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบริบทในโลกยุคดิจิทัลที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในทุกมิติมากขึ้น ดังนั้นการแสดงออกในโลกดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์เชิงบวก เป็นสิ่งที่พึงมีโดยการประกอบรวมจากคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ (Critical Digital Literacy) และความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) เพื่อให้สังคมดิจิทัลพัฒนาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นสิ่งใหม่ในการท้าทายห้องเรียนสังคมศึกษาในปัจจุบันเพื่อสร้างเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับการพัฒนาชาติ กล่าวคือ พัฒนาเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องต่อแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ.2566-2570) มีหมุดหมายในการพัฒนาประเทศไทยด้านความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จากกระบวนการเรียนรู้ในข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดของ Pupokham, and Mangkhang (2021) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กัน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้กรณีศึกษา (Case Study) และการวัดประเมินผล การเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ตามความสนใจ ความสามารถ และความต้องการและสอดคล้องกับแนวคิดของ Mangkang (2022) ที่ได้เสนอว่า อุดมคติของหลักสูตรสังคมศึกษาช่วยส่งเสริมและประกอบสร้างความเป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือการเตรียมพลเมืองที่พึงประสงค์สู่สังคมโลก และในการจัดการศึกษาที่ "เน้นการพัฒนาพลเมืองเข้มแข็ง" นั่นก็คือจะต้องพัฒนาหลักสูตรและนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่แท้จริง

สรุป

การวิจัย เรื่อง กระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกระบวนการสร้างแนวคิดและการปรับประยุกต์ใช้ในห้องเรียนสังคมศึกษายุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาระบบความคิดของนักเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่นักเรียนในปัจจุบันยังขาดการคิดเชิงบวกในโลกดิจิทัลอย่างมาก ดังนั้นแนวทางกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ ผ่านหลักการ TRS-2New MODEL คือ 1) ตรวจสอบ (Test) 2) เข้าใจ (Realize) 3) สถานการณ์เชิงบวก (Positive Situation) 4) การสร้างอัตลักษณ์ใหม่ (New Identity) 5) การสร้างทางเลือกใหม่ (New Creation) จะช่วยให้นักเรียนสามารถแสดงออกในสังคมดิจิทัลผ่านสร้างสรรค์ในเชิงบวก เป็นการสะท้อนตัวตนออกมาในการเลือกแสดงออกผ่านดิจิทัลได้อย่างถูกต้องในแต่ละสถานการณ์ เป็นการลดอุปสรรคในการพัฒนาชาติและเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและในด้านอื่น ๆ จากการใช้ประโยชน์จากดิจิทัลอย่างฉลาดและเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า การเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณนั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อการคิดค้น ปรับ ประยุกต์ใช้วิธีการรอยเท้าทางดิจิทัลผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ การกระบวนการคิดใหม่ โดยใช้ร่อยรอยการกระทำที่ปรากฏในพื้นที่เครือข่ายสังคมดิจิทัล สู่ทิศทางที่ดี อย่างมีเหตุและผล ผ่านพฤติกรรมที่แสดงออกในเชิงบวกอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม รวมทั้งรับผิดชอบ ต่อการกระทำของตนเองผ่านหลักความสามารถในการจัดการอารมณ์ การตอบสนองและการแสดงออกในโลก ดิจิทัล ซึ่งนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ (Critical Digital literacy) ควรมีการสนับสนุน ในทุกรายวิชาเพื่อฝึกฝนให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดซ้ำๆ ให้เกิดความเคยคิดและเกิดระบบฐานคิดที่ซับซ้อน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า แนวทางกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาด้วยวิธีการรอยเท้า ทางดิจิทัลเชิงบวก เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลวิจารณ์ญาณ ในห้องเรียนสังคมศึกษาซึ่งมีผลการ ประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมดิจิทัล ทั้งนี้ครูสังคม ศึกษาจะต้องเป็นผู้ขับเคลื่อน และผลักดันให้นักเรียนได้เกิดเป็นคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล วิจารณ์ญาณ ผ่านหลักการ TRS-2New MODEL โดยที่จะต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชน ในการสร้างกระบวนการคิด ทั้งนี้การร่วมมือและร่วมพัฒนา จะช่วยให้เกิด สภาพแวดล้อมในการคิดเชิงบวกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 กระบวนการสร้างการเรียนรู้ควรขยายขอบเขตและปรับกระบวนการเรียนรู้ให้ทันสมัยและ สอดคล้องต่อการเรียนรู้ทุกระดับชั้น เนื่องจากเทคโนโลยีได้เข้าถึงทุกเพศ ทุกวัย

2.2 ศึกษาผลการใช้ นำไปปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาเป็นคู่มือในการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานโดยสอดคล้อง กับนโยบายรัฐ เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีของนักเรียน

References

- Buvhana, R. et al. (2018). Expert Insights into Education for Positive Digital Footprint Development. *University of Newcastle*, 37(2), 1-13.
- Chusaengnil, C. (2019). *Digital Intelligence*. Retrieved December 25, 2022, from <https://www.scimath.org/article-technology/item/10611-digital-intelligence>
- Cordell, R. M. (2013). Information Literacy and Digital Literacy: Competing or Complementary. *Communication in Information Literacy*, 7(2), 177-183.
- Hinrichsen, J., & Coombs, A. (2013). the Five Resources of Critical Digital Literacy: A Framework for Curriculum Integration. *Research in Learning Technology*, 21(1), 1-16.
- Institute for Population and Social Research Mahidol University (2020). *Thai Health 2020: Two Decades of Thai Education Reform Failures and Successes*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing.
- Inthanon, S. (2020). *Cyber Security*. Pathum Thani: Walk on Cloud Company Limited.

- Inthanon, S. (2020). *DQ Digital Intelligence*. Pathum Thani: Walk on Cloud Company Limited.
- Kaewsringam, N. (2004). Positive Thinking You Should Think that Every Problem Has a Solution Not Every Way Out Is the Problem. *Journal of the Teacher Circle*, 1(12), 76-78.
- Khamcharoen, P., & Ponnikornkit, W. (2018). Children and Digital Literacy. *Journal of Social Communication Innovation*, 6(2), 22-31.
- Leenarach, P. (2017). Digital Literacy Skill for Developing Learning Quality. *T.L.A. Bulletin*, 61(2), 76-92.
- Mangkhang, C. (2022). *Concepts in Action the Social Studies Curriculum Development*. Chiang Mai: Lanna Printing.
- Mangkhang, C., & Kaewpanya, N. (2021). the Digital Etiquette Enhancing to Global Citizenship of Social Studies Teachers in a New Normal Society. *Higher Education Studies*, 11(3), 89-94.
- Mavridi, S. (2017). *Creating a Positive Digital Footprint*. Retrieved December 25, 2022, from <https://thedigitateacher.com/assets/training/lesson-plan-creating-a-positive-digital-footprint.pdf>
- Nak-in, N. et al. (2021). 8 Skills “Digital Intelligence Quotient” of Students in the Teaching Profession to Citizenship 4.0. *Graduate School Journal Chiang Rai Rajabhat University*, 14(1), 1-11.
- Nordin, M. S. et al. (2016). Psychometric Properties of a Digital Citizenship Questionnaire. *International Education Studies*, 9(3), 71-80.
- Phoodee, W., & Pianpailoon, C. (2021). the Scenario of Teachers after the Covid-19 Crisis. *Panyapiwat Journal*, 13(2), 321-330.
- Pupokham, M., & Mangkhang, C. (2021). Innovation of Integrated Economics Learning Management for Secondary School Students. *Journal of MCU Peace Studies*, 10(6), 2555-2565.
- Ribble, M. (2015). Digital Citizenship in Schools: Nine Elements all Students Should Know. *Journal of Leadership*, 7(3), 272-281.
- Suphannophap, P. (2018). Positive Thinking: Life Development Variable. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(3), 1958-1987.
- Tengku Siti Meriam Tengku Wook et al. (2019). Awareness of Digital Footprint Management in the New Media Amongst Youth. *Journal Komunikasi*, 35(3), 407-421.
- The Coordination Center Drives the Promotion and Protection of Children and Youth in the Use of Online Media. (2019). *Survey Report on the Situation of Children and Online Threats 2019*. Bangkok: Child and Family Welfare Division.
- The open University. (2020). *Developing a Good Digital Footprint*. Retrieved December 25, 2022, from <https://www.open.ac.uk/libraryservices/beingdigital/accessible/accessible-pdf-62-developing-a-good-digital-footprint.pdf>

- Wannapaisan, C. (2019). *Social Studies Research Tools*. Chiang Mai: Research Administration Center Chiang Mai University.
- White, S., Ragkhanto, S., & Srikrueadong, S. (2021). Human: Digital Citizenship. *Journal of MCU Humanities Review*, 7(2), 339-354.