

ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการรับรู้ความสามารถตนเอง ที่พยากรณ์การ สร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

21st Century Skills and Perceived Self-Efficacy that Predicts Digital Content Creation and Sharing Behavior among Thai Youths

Received: September 28, 2021 / Received in revised form: January 23, 2022/ Accepted: May 20, 2022

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ Yubol Benjarongkij

พรพรรณ ประจักษ์เนตร Pornpun Prajaknate

บุหงา ชัยสุวรรณ Bu-nga Chaisuwan

วรชัย คุรุจิต Warat Karuchit

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ National Institute of Development Administration

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย (2) ศึกษาปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย และ (3) จัดทำข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการพัฒนาทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทย คณะผู้วิจัยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสาน โดยดำเนินการวิจัยเชิงสำรวจ ด้วยการแจกแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างเยาวชนไทยที่ศึกษาตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงปีที่ 6 ทั่ว จำนวน 542 คน จากทั่วประเทศ ระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงธันวาคม พ.ศ. 2563 ร่วมกับการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการจัดทำรายการประเด็นที่สาธยายจากผู้ทรงคุณวุฒิ 74 คน ในเดือนมกราคม พ.ศ. 2564 ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยทักษะสื่อ การรับรู้ความสามารถตนเอง ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะด้านนวัตกรรม และทักษะด้านการสื่อสาร ร่วมกันพยากรณ์อธิบายความแปรปรวนในตัวแปรการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้เท่ากับ 49.8% (ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ = $R^2 = 0.498$) มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผลการวิจัยนำมาสู่การสร้างข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการให้ภาคส่วนรัฐบาลหรือโรงเรียนควรมีการพัฒนาแผนพัฒนาทักษะและความรู้ความสามารถที่เหมาะสมกับบริบทของชั้นเรียนและอายุ และผู้ปกครองควรสอนให้เยาวชนพิจารณาเนื้อหาที่สร้างสรรค์และแบ่งปันก่อนที่จะเผยแพร่ผ่านสื่อในสถานการณ์จริง และจัดการสภาพแวดล้อมของบ้านให้มีการสื่อสารพูดคุยในลักษณะสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 การรับรู้ความสามารถของตนเองและการสร้างสรรค์แบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลให้กับเยาวชน

คำสำคัญ: ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21, ทักษะชีวิต, ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม, ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี, การรับรู้ความสามารถตนเอง, การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (Ph.D. in Mass Communication, The Ohio State University, 1984 email: yubol.b@nida.ac.th) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ พรพรรณ ประจักษ์เนตร (Ph.D., Media, Music and Cultural Studies, Macquarie University, Sydney) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ บุหงา ชัยสุวรรณ (นศ.ด. การสื่อสาร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2002) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ และวรชัย คุรุจิต (Ph.D. (Mass Media & Communication), Temple University) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของชุดโครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชนไทยในอนาคต ภายใต้งบประมาณสนับสนุนจากสำนักกระบวนสื่อและสุขภาพทางปัญญา (สำนัก 11) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสุขภาพ (สสส.) ปี 2564

Abstract

The objectives of this research were to: (1) examine 21st century skills, life skills, learning and innovation skills, and information, media and technology skills and digital content creation and sharing behavior among Thai youths (2) study factors that predict digital content creation and sharing behavior among Thai youths; and (3) propose practical recommendations to stakeholders to help develop 21st century skills for Thai youths.

The researchers employed mixed-method for this study. For survey research, questionnaires were distributed to 542 respondents who were studying in junior and senior high schools throughout Thailand. The data collection was undertaken from May to December, 2020. For qualitative research, a public forum consisting of 74 experts was conducted in January 2021.

The findings demonstrated that media skills, perceived self-efficacy, information skills, collaboration skills, digital skills, innovation and communication skills jointly predicted and explain the variance of digital content creation and sharing behavior among Thai youths at 49.8% (predictive coefficient = $R^2 = 0.498$), with 0.01 significant level.

The findings led to practical recommendations for the government, schools and parents to develop a plan to improve knowledge and skills that are suitable for the context of the class and the age of the students. Parents should teach their children to use discretion in considering the media content before sharing. The environment in each household should be managed to have constructive conversation in order to improve 21st century skills of Thai youths in the perceived self-efficacy and digital content creation and sharing behavior.

Keywords: Skills in 21st Century, Life Skills, Learning and Innovation Skills, Information, Media and Technology Skills, Perceived Self-Efficacy, Digital Content Creation and Sharing Behavior

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของประชากรทั่วโลก โดยในปี 2020 จากจำนวนประชากรทั่วโลก 7,750 ล้านคน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 59 หรือคิดเป็น 4,540 ล้านคน สำหรับในประเทศไทย มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 52 ล้านคน (Kemp, 2020) โดยข้อมูลจากรายงานการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2562 พบว่า เยาวชนอายุระหว่าง 6 -14 ปี และ 15 - 24 ปี มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.9 และ 51.9 ของกลุ่มประชากรทั้งหมด และกลุ่มประชากรวัย 15 - 24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 95 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) สำหรับกิจกรรมที่เยาวชนมักจะทำบนอินเทอร์เน็ต คือ การสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 98 รองลงมา คือ การใช้เพื่อความบันเทิง เช่น ดาวน์โหลดภาพ คลิป เพลง และภาพยนตร์ คิดเป็นร้อยละ 94.5 ตลอดจนการแบ่งปันเพื่อปฏิสัมพันธ์กับเครือข่าย คิดเป็นร้อยละ 61.8 (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม, 2563) เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายอายุถึงกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต เยาวชนอายุระหว่าง 6 - 14 ปี ร้อยละ 24 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา และร้อยละ 13.6 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดาวน์โหลด สตรีมมิ่ง การดาวน์โหลดภาพ ฟังเพลง และเล่นเกม สำหรับกลุ่มอายุ 15 - 24 ปี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาออนไลน์ และค้นหาข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 37 และ 36.4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) สอดคล้องกับ ฐิตินัน บ. คอมมอน (2558) สำรวจเยาวชนในกรุงเทพฯ พบว่า รูปแบบพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเยาวชนมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง ถึงร้อยละ 83.25 ส่วนใหญ่ใช้งานผ่านมือถือสมาร์ทโฟน ใช้งานด้วย

วัตถุประสงค์ในการสนทนาพูดคุยและแสดงความคิดเห็น การใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนส่วนใหญ่พบว่า มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เพื่อความบันเทิง เพลิดเพลินใจ มากกว่าการใช้ประโยชน์เพื่อแสวงหาความรู้ประกอบการเรียน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองและครูต้องให้ความสำคัญในส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนให้ใช้ประโยชน์ไปในทางที่สร้างสรรค์และปลอดภัย (พิรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ, 2561)

ในศตวรรษที่ 21 สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่เติบโตขึ้นมาในยุคอินเทอร์เน็ต 4.0 ทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้จากทั่วโลกอย่างรวดเร็ว ซึ่งประกอบไปด้วยข้อมูลที่เหมาะสมและไม่เหมาะต่อการเรียนรู้ของเยาวชน การที่เยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้โดยขาดทักษะรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลนั้น สามารถที่จะนำไปสู่ค่านิยมและพฤติกรรมที่ผิดจนไปถึงการเกิดขึ้นของอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตได้ (นิตยา วงศ์ใหญ่, 2560) ดังจะเห็นได้จากข้อมูลจากรายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2562 ของศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ระบุว่า เยาวชนอายุระหว่าง 6 - 27 ปี เคยทำกิจกรรมบนโลกออนไลน์ที่เสี่ยงต่อการเกิดอันตรายหลายประเภท อาทิ การเปิดรับสื่อลามกทางออนไลน์ การเล่นเกม การปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกับคนแปลกหน้า การกลั่นแกล้ง การถูกกลั่นแกล้ง และการพนันผลฟุตบอล (ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์, 2562)

การมีส่วนเกี่ยวข้องในกิจกรรมออนไลน์หลายประเภทที่ระบุเบื้องต้น ส่งผลให้เกิดปัญหาหลายมิติที่มีต่อเยาวชน โดยปัญหาจากรายงานสถานการณ์เด็กและเยาวชนจากสื่อ พ.ศ. 2563 พบว่า ปัญหาอันดับหนึ่งที่เกิดขึ้นกับเยาวชน คือ การเสพติด รองลงมา ถูกกระทำอนาจาร และการฆ่าตัวตายหรือเกิดจากภัยออนไลน์ (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2563) สอดคล้องกับรายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560 - 2561 โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

พบว่า เยาวชนในช่วงวัย 13 - 17 ปี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อเชิงลบ คือ ปัญหาติดเกมออนไลน์ ปัญหาโรคสมาธิสั้น ปัญหาโรคซึมเศร้า ปัญหาการฆ่าตัวตาย ปัญหาการเรียนรู้ (Learning Disorder) โรควิตกกังวลกลัวการเข้าสังคม (Anxiety) และโรคอารมณ์สองขั้ว (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561, 2562) เยาวชนมักจะแชร์ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองบนพื้นที่สื่อสังคมเนื่องจากขาดความรู้เรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนตัว (Hashim, K. F., Rashid, A., & Yusof, S. A. M. 2013) และทำให้ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่นำข้อมูลที่เผยแพร่ดังกล่าวไปใช้ในทางที่เสียหาย เช่น นำรูปไปตัดต่อ สร้างโปรไฟล์ปลอมเพื่อหลอกลวง หรือกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ (Cyber Bullying) หรือมีการคัดลอกเนื้อหาที่เผยแพร่ไปขาย หรือเอาคลิปที่โพสต์ไว้ไปลงในยูทูบ (Wang et al., 2012)

ประเทศไทยตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ไขปัญหาด้านการพัฒนาเยาวชนให้มีสุขภาพกาย สุขภาพจิต และสติปัญญา จึงมีการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560 - 2564) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเยาวชนที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาเยาวชนเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ ที่มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคใหม่ เป็นเยาวชนที่มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561)

การเตรียมความพร้อมด้านทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 จะช่วยลดช่องว่างระหว่างสภาพแวดล้อมที่เยาวชนต้องเผชิญกับสิ่งที่เยาวชนจำเป็นต้องเรียนรู้ จะช่วยให้เยาวชนพัฒนาศักยภาพที่หลากหลายในขณะที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี เช่น ทักษะด้านสื่อ การสื่อสารเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การสื่อสารระหว่างบุคคล และการประสานความร่วมมือ ซึ่งการครอบครองทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เยาวชนสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความพร้อมในการทำงานและมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริง (Spires, 2008) ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ที่ดีของเยาวชน (Kennedy et al., 2015) และสามารถเปลี่ยนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดผลกระทบในเชิงลบให้เป็นการผลิตสร้างสรรค์ และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อ

ดิจิทัลได้ในเชิงบวก การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับเยาวชนจึงเปรียบเสมือนการขัดเกลาบ่มเพาะให้เยาวชนสามารถใช้สื่อดิจิทัลและใช้ชีวิตได้อย่างชาญฉลาด

นอกจากนี้จากงานวิจัยในอดีตยังพบว่า การมีพฤติกรรมในเชิงบวกของเด็กหรือเยาวชนนั้นยังเกิดขึ้นมาจากการรับรู้ความสามารถของตนเอง (สุรเกียรติ์ ธาดาวัฒนาวิทย์, 2555; อภิญา ปานชูเชิด, 2547) ดังนั้น การทำความเข้าใจทักษะของเยาวชนในยุคดิจิทัลและรูปแบบการสร้างสรรค์สื่อตลอดจนการรับรู้ความสามารถของตนเองในการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ จะเป็นข้อมูลในการพัฒนาทักษะของเด็กในการใช้สื่อดิจิทัล สำหรับภาคส่วนต่างๆ ได้นำไปใช้ประโยชน์ อาทิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่มุ่งพัฒนาเยาวชนไทยในบริบทดิจิทัล ซึ่งมี “ทิศทางการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในโลกยุคดิจิทัล มุ่งเน้นใน 3 ยุทธศาสตร์สำคัญ คือ การจัดสื่อร่ายขยายสื่อดี และสร้างภูมิคุ้มกันให้เยาวชน โดยเฉพาะการดึงให้เยาวชนคนรุ่นใหม่สามารถใช้พื้นที่ใหม่ในโลกดิจิทัล เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ (2559) ที่มุ่งสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ให้เกิดเป็นรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก และมีประชาชนที่รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะในการ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะ ข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรีอีกด้วย

วัตถุประสงค์

(1) เพื่อศึกษาทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

(2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

(3) เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการพัฒนาทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทย

การทบทวนวรรณกรรม

คณะผู้วิจัยดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy) และการออกแบบสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้ใช้สื่อ (Users Generated Content) เพื่อสร้างกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของงานวิจัยนี้

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learner Skills)

กรอบแนวคิดสำหรับการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 (Framework for 21st Century Learning) พัฒนาโดย Battle for Kids (2019) ซึ่งเป็นเครือข่ายด้านการศึกษาจากประเทศแคนาดาและสหรัฐอเมริกาประกอบด้วยทักษะ 3 มิติหลัก 11 ทักษะย่อย ได้แก่ (1) มิติทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) มีทักษะย่อย ดังนี้ ยืดหยุ่นและปรับตัวได้ (Flexibility and Adaptability) การริเริ่มและการกำหนดทิศทางให้ตนเอง (Initiative and Self-direction) ทักษะด้านสังคมและการเรียนรู้ในวัฒนธรรมที่หลากหลาย (Social and Cross-cultural Skills) ทักษะด้านการเพิ่มผลผลิตและรับผิดชอบ (Productivity and Accountability) (2) มิติทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ประกอบด้วยทักษะย่อย ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) สมรรถนะด้านการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) และการสื่อสารและการประสานความร่วมมือ (Communication and Collaboration) และ (3) มิติทักษะด้านข้อมูล สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) ประกอบด้วย 2 ทักษะย่อย ได้แก่ ทักษะด้านข้อมูล

(Information Literacy) และการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy)

Bandura (1986) ระบุว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (Behavior) ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factors) ได้แก่ ความรู้ ความคิด และทัศนคติ และปัจจัยสภาพแวดล้อม (Environmental Influences) เช่น สภาพทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของบุคคล

ทั้งนี้ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ลักษณะทางประชากร ทักษะส่วนบุคคล รวมถึงอิทธิพลจากการตัดสินใจของบุคคลต่อความมั่นใจในการใช้ทักษะ มีบทบาทในกระบวนการควบคุมตนเอง ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติตน (Bandura, 1969; Wood & Bandura, 1989; Schultz & Schultz, 1998) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived Self-efficacy) ซึ่งเป็นความเชื่อมั่นของบุคคลที่มีต่อความสามารถของตนเอง ในการปฏิบัติตน จนประสบผลสำเร็จตามผลลัพธ์และเป้าหมายที่ต้องการ (Bandura, 1977) โดยหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองมากที่สุด คือ การมีประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experience) ในอดีต เพราะจะทำให้บุคคลประเมินว่าตนเองจะประสบความสำเร็จ และส่งผลให้เกิดความพยายามปฏิบัติตนจนสำเร็จตามเป้าหมาย (Bandura, 1969; Kazdin, 1974)

หากเยาวชนเกิดความเชื่อมั่นว่าตนเองมีทักษะชีวิต (Life Skills) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) และทักษะด้านข้อมูล สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) ในระดับสูง ก็จะเกิดความพยายามและฝึกฝนตนเองจนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 มิติในระดับสูงเช่นเดียวกัน

ทักษะในศตวรรษที่ 21 และการรับรู้ความสามารถตนเองกับการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล งานวิจัยของ Kudinova and Arzhadeeva (2020) พบว่า ความคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหา การสื่อสาร การประสานความร่วมมือ ทักษะส่วนบุคคล ความเป็นผู้นำ และการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสามารถพยากรณ์การพูดและการเขียนภาษาต่างประเทศได้ บุคคลที่มีทักษะการสื่อสารและการประสานความร่วมมือในระดับสูง มักมีคะแนนภาษาต่างประเทศด้านการพูดในระดับสูง และบุคคลที่มีทักษะการรู้เท่าทันเทคโนโลยีระดับสูงมีทักษะการเขียนภาษาต่างประเทศระดับสูงเช่นกัน

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะการเขียนและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ Alharbi & Alturki (2018) พบว่า ทักษะที่สำคัญในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี การใช้สื่อสังคมประเภททวิตเตอร์ (Twitter) และสแนปแชท (SnapChat) เอื้อให้เยาวชนซึ่งเป็นนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยเกิดความสามารถในการเขียน การเผยแพร่ข่าวสาร การแสดงความรู้ อธิบายในการแสดงความคิดเห็นและการติดต่อสื่อสารอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ทักษะการประสานความร่วมมือส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานผ่านสื่อสังคม เช่น การเขียนบล็อก (Blog) การวาดภาพ การสร้างสรรค์ผลงานและเผยแพร่ในยูทูบ (YouTube) และการสร้างหรือเผยแพร่คลิปเพลง (Lee & Chen, 2017) ในขณะที่การรู้เท่าทันดิจิทัลด้านสารสนเทศ การสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ และการเขียนเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ สามารถพยากรณ์การปฏิบัติกิจกรรมบนสื่อสังคมออนไลน์ด้านสังคม คือ การโพสต์ การตอบ การรีทวีต การส่งลิงก์ เชื่อมโยงของกลุ่มเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษา (Moon & Bai, 2020)

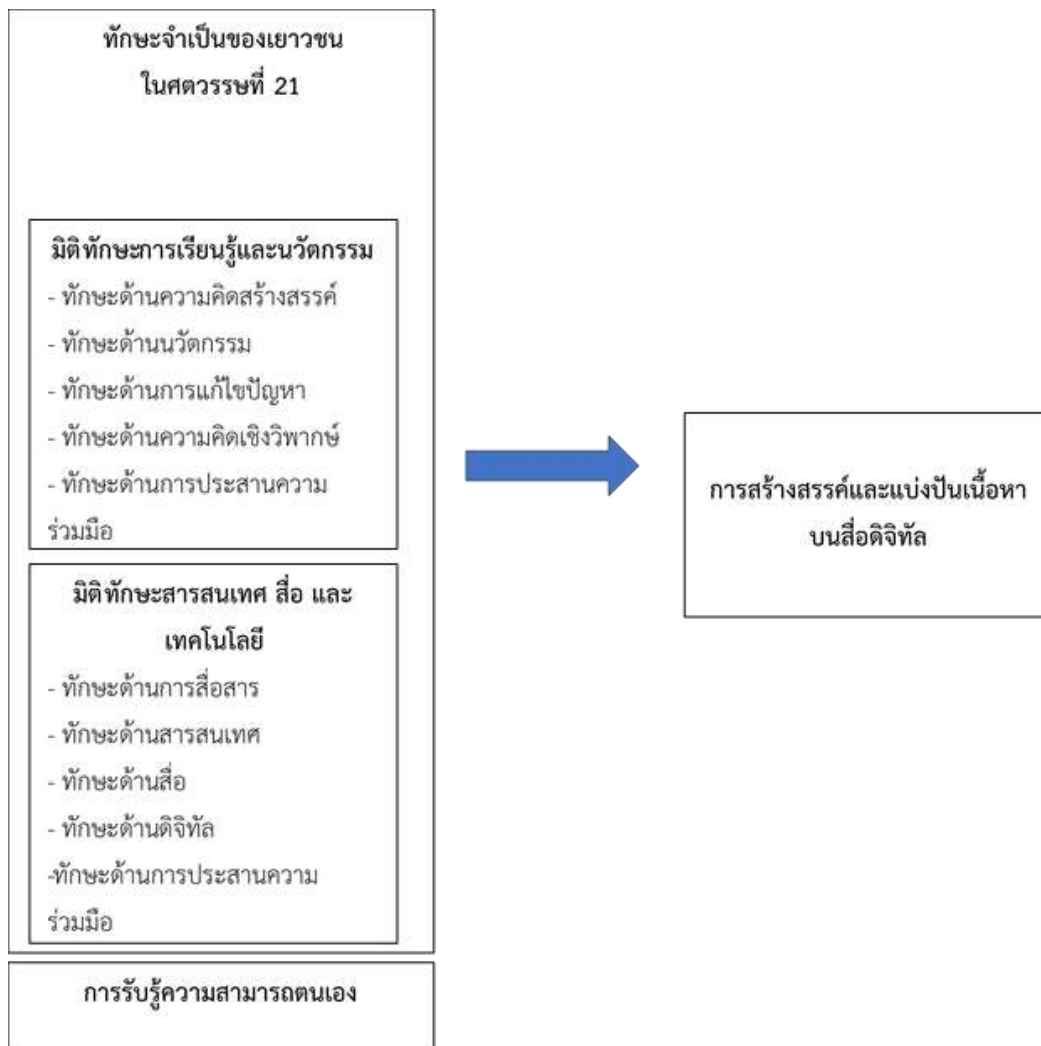
จากการทบทวนวรรณกรรม จึงสามารถสรุปเป็นสมมติฐาน คือ ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทยในมิติทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยด้านการรับรู้ความสามารถตนเอง (Perceived Self-Efficacy) พบว่า ปัจจัยนี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์และแบ่งปันข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อดิจิทัล เพราะผู้ที่มีความมั่นใจในความสามารถของตนเองมักจะแบ่งปันข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Rode, 2016) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kwahk and Park (2016) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถตนเองด้านประสบการณ์การใช้สื่อสังคม และความมั่นใจในการแบ่งปันความรู้กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมและการปฏิบัติกิจกรรมการแบ่งปันความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ การแบ่งปันข้อมูลความรู้ และการตอบคำถามหรือการพูดคุยผ่านสื่อสังคมของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาในประเทศเกาหลี (You, 2020)

Van Laar, Van Deursen, Van Dijk, and De Haan (2019) ศึกษาเส้นทางที่ส่งผลให้เกิดทักษะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 และการแก้ไขปัญหาให้กับกลุ่มประชากรวัยทำงาน จำนวน 1,222 คน พบว่า คนทำงานที่ประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ มักจะมีทักษะด้านการประสานงาน การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดเชิงสร้างสรรค์ และทักษะด้านดิจิทัล เพราะสามารถแก้ไขปัญหาซับซ้อนได้ดี และสามารถควบคุมเรื่องการจัดการข้อมูล การสื่อสาร

การประสานงาน และมีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาถึงกลุ่มประชากรวัยเรียน Zhou et al., (2020) ดำเนินการศึกษาในกลุ่มเยาวชนวัยเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1515 คน ในประเทศจีน พบว่า การให้ความช่วยเหลือ การเข้ากันได้ การแสดงความห่วงใยทั้งด้านร่างกายและจิตใจต่อนักเรียน ส่งผลต่อการเพิ่มของระดับการรับรู้ความสามารถตนเอง ลดความเครียด และส่งผลต่อความสามารถของในการแก้ไขปัญหาด้านคณิตศาสตร์ มากไปกว่านั้นผลการวิจัยของ Xu, Yang, MacLeod and Zhu (2018) พบว่า เยาวชนที่เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 777 คน ที่มีระดับการรับรู้ความสามารถตนเองในการใช้สื่อสังคม (Social Media Self-efficacy) สูง มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคม จะมีความคาดหวังที่จะใช้สื่อสังคมเพื่อเพิ่มสมรรถนะของตนเองในปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อน ทั้งนี้ Van Laar et. al. (2019) สรุปว่า สิ่งที่สำคัญในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ การพัฒนาทักษะทุกมิติพร้อม กัน และไม่ควรแยกพัฒนาเพียงมิติเดียว เพราะทักษะทุกด้านสามารถส่งเสริมสมรรถนะของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลดังนั้นจึงสามารถสรุปสมมติฐานของงานวิจัยครั้งนี้ คือ

ทักษะในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทยในมิติทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และการรับรู้ความสามารถตนเองของเยาวชนไทยสามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล



แผนภาพที่ 1 การพยากรณ์การสร้างสรรคและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล

ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology)

คณะผู้วิจัยประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ด้วยการทำการวิจัยเชิงสำรวจ และการจัดทำ การจัดเวทีสาธารณะ

ขั้นตอนการวิจัยเชิงสำรวจ แจกแบบสอบถาม (Questionnaires) กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเยาวชน เพื่อศึกษา ปัจจัยทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ปัจจัยส่วนบุคคล และ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมที่พยากรณ์การสร้างสรรคและ แบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล ของเยาวชนไทย

ประชากร (Population) และการสุ่มตัวอย่าง (Samplings)

ประชากรสำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ คือ เยาวชนไทยที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายที่มีอายุระหว่าง 13 - 18 ปี ที่ระบุว่ามีอินเทอร์เน็ตมีจำนวนประมาณ 9,155,413 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) โดยคณะผู้วิจัยดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยวิธีการอาสาสมัครเลือกเข้าร่วม (Volunteer Opt-in Panel) โดยประกาศผ่านเว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน เมื่อได้รับการติดต่อจากผู้ปกครอง คณะวิจัยจึงส่งแบบสอบถามผ่านผู้ปกครองให้ผู้สัมภาษณ์เยาวชน

การกำหนดขนาดตัวอย่าง (Sample Sizes)

จากจำนวนประชากรทั้งหมดผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางของ Krejcie and Morgan (1970) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ตัวอย่าง ที่ระดับความเชื่อมั่น .05

เครื่องมือวัด (Measurements)

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากร และรูปแบบการใช้สื่อ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 10 ข้อ ได้แก่ เพศ ระดับชั้น อุปกรณ์เทคโนโลยี ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต จำนวนเงินค่าอินเทอร์เน็ตต่อเดือน การเข้าถึงไวไฟ (WiFi) สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต ระยะเวลาเปิดรับสื่อ และกิจกรรมการใช้สื่อดิจิทัล โดยเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) และคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question)

ส่วนที่ 2 ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยคำถาม จำนวน 20 ข้อ จาก 3 มิติทักษะหลัก ได้แก่ **มิติตักษะชีวิต (Life Skills : L)** พัฒนาแนวคำถามมาจาก Javed et al., (2019) **มิติตักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovative Skills)** พัฒนามาจาก Palardy & Rumberger, (2019) van Laar et al., (2019) และ Javed et al., (2019) และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี พัฒนาแนวคำถามมาจาก Javed et al., (2019) Atoy et al., (2020) Dolničar et al., (2020) Jones-Jang et al., (2019) และ AbdulRahman Al-Zahrani, (2015) ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตรวัด 5 ข้อ แบบลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 การรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-efficacy : SE) การรับรู้ความสามารถตนเอง ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ ที่มีลักษณะเป็นมาตรวัด 5 ข้อ แบบลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด โดยคำถามพัฒนามาจาก Palardy & Rumberger (2019)

ส่วนที่ 4 การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC) การรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ

ที่มีลักษณะเป็นมาตรวัด 5 ข้อ แบบลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด โดยคำถามพัฒนามาจาก Atoy et al., (2020) และ van Laar et al., (2019)

ความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือ (Validity and Reliability)

สำหรับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) คณะผู้วิจัยนำแบบสอบถามแจกแก่ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน เพื่อหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (The Index of Item-Objective Congruence) และการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) คณะผู้วิจัยดำเนินการศึกษานำร่อง (Pilot Study) จากแบบสอบถามจำนวน 40 ชุด หลังจากนั้นจึงใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยตัวแปรทุกตัวมีค่าที่ยอมรับได้คือ มากกว่า .70 (Tappen, 2010)

การดำเนินการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้รับอนุมัติจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (The Ethics Committee in Human Research, National Institute of Development Administration) รหัสโครงการ COA 2020/0062

การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยใช้ SPSS ของสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ โดยมีสถิติที่ดำเนินการวิเคราะห์ คือ (1) การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) (2) การยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้ ครอนบาคแอลฟา (Cronbach Alpha) และเพื่อไม่ให้เกิดภาวะสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ (Multicollinearity) และเกิดความคลาดเคลื่อนในการพยากรณ์ คณะผู้วิจัยจึงตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระเพื่อยืนยันการคงอยู่ในสมการ โดยค่าที่ยอมรับได้ควรน้อยกว่าหรือเท่ากับ .75 (Druckman, 2005) (3) การวิเคราะห์ด้วยการใช้สถิติเชิง

อนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อทดสอบสมมติฐาน
ดำเนินการทดสอบหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
(Pearson's Product Moment Correlation) และ
Regression Analysis เพื่อการวิเคราะห์แบบถดถอยเชิง
พหุคูณ (Multiple Regression Analysis) รูปแบบถดถอย
แบบขั้นตอน (Stepwise Regression)

ขั้นตอนการวิจัยการจัดทำการจัดเวทีสาธารณะ

การจัดทำเวทีสาธารณะโดยการใช้รูปแบบ
ออนไลน์ ผ่านระบบโปรแกรมซูม (Zoom) โดยมีการเชิญ
ผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมให้ความคิดเห็น 12 ท่าน และทำการ
ประกาศสาธารณะผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้สนใจได้
เข้าร่วมการนำเสนอข้อคิดเห็น ทำให้มีผู้ทรงคุณวุฒิที่
ลงทะเบียนออนไลน์เข้าร่วมจำนวน 25 ท่าน และติดตาม
ผ่านการถ่ายทอดสดผ่านเพจ นิเทศ@นิด้า และ เพจ สสส.
จำนวน 37 คน รวม 74 คน ทั้งนี้ในการจัดเวทีสาธารณะ
คณะผู้วิจัยได้เปิดประเด็นการนำเสนอโดยการนำเสนอ
ผลการวิจัยในขั้นต้น ให้ผู้ที่เข้าร่วมการประชุมเวทีสาธารณะ
สามารถร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ซูม
(Zoom) และนำเสนอผ่านแบบแสดงความคิดเห็นผ่านลิงก์
ออนไลน์ที่จัดเตรียมไว้ได้เพิ่มเติม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกภาค
ส่วนที่สนใจสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นได้ จากนั้นนำ
ความคิดเห็นดังกล่าว มารวบรวม ถอดเทปคำพูด และ

สังเคราะห์เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการหา
แนวทางในการส่งเสริมการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์
ของเด็กและเยาวชนไทยต่อไป

ผลการวิจัย

ปัจจัยลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม และ รูปแบบการใช้สื่อ

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 542 คน โดยมี
สัดส่วนเพศชายและเพศหญิงใกล้เคียงกัน และกำลังศึกษา
อยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ส่วนใหญ่เปิดรับข่าวสาร
ผ่านช่องทางสมาร์ทโฟนมากที่สุด โดยมีระยะเวลาการใช้
งานอินเทอร์เน็ต 5 ปีขึ้นไป เปิดรับสื่อต่อวัน ประมาณ 4 - 6
ชั่วโมง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.7 โดยมีกิจกรรมที่ทำบน
สื่อออนไลน์ มากที่สุด คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อ ดู
หนัง ซีรีส์ และฟังเพลง

ทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21
ด้านทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ
ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้
ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์และแบ่งปัน
เนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ผลการวิจัยในส่วนนี้
นำเสนอได้ดังตารางที่ 1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย และร้อยละของทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะชีวิต ทักษะการ
เรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการ
สร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

	ค่าเฉลี่ย	SD
ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21		
1. มิติทักษะชีวิต	3.82	0.80
1.1 เป็นผู้ผู้นำที่นำพากลุ่มเพื่อนให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน	3.65	0.94
1.2 รู้เป้าหมายของตนเอง	4.00	0.96

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย และร้อยละของทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย (ต่อ)

	ค่าเฉลี่ย	SD
ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21		
2. มิติทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	3.81	0.66
ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์	3.81	0.75
2.1. เป็นคนเก่งและชอบริเริ่มความคิดใหม่	3.58	0.89
2.2 ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการทำงานและเพื่อให้เกิดความรู้ความคิดสร้างสรรค์	4.04	0.84
ทักษะด้านนวัตกรรม	3.90	0.79
2.3. มีความคิดริเริ่มทำสิ่งใหม่	3.85	0.89
2.4 ทำตามความคิดใหม่ ๆ เป็นเรื่องที่ท้าทาย	3.95	0.88
ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา	3.80	0.76
2.5. พยายามหาวิธีการแก้ไขปัญหาใหม่ ๆ	3.87	0.85
2.6. มีวิธีการแก้ไขปัญหาที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี	3.74	0.89
ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์	3.63	0.87
2.7. เป็นคนมีความคิดที่เป็นระบบและชัดเจน	3.65	0.92
2.8. รู้วิธีการจัดการกับประเด็นที่ยุ่งยากได้อย่างหลากหลาย	3.60	0.98
ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ	3.91	0.80
2.11 ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแชร์ข้อมูลการทำงานร่วมกับเพื่อน	4.00	0.92
2.12 สามารถเข้ากับผู้อื่นได้เป็นอย่างดีในโลกออนไลน์	3.83	0.93
3. มิติทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	3.93	0.64
ทักษะด้านการสื่อสาร	3.69	0.82
2.9 สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี	3.90	0.93
2.10 สามารถเขียนคอมเมนต์บนอินเทอร์เน็ตได้ ไม่ว่าจะเป็นบล็อก หรือเว็บไซต์	3.49	1.06
ทักษะด้านสารสนเทศ		
3.1 สามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต	4.30	0.79
3.2 สามารถเลือกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและทันสมัยจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายบนอินเทอร์เน็ตได้	4.12	0.83
ทักษะด้านสื่อ	3.66	0.92
8.1 อัปเดตข่าวจากสื่อสังคมออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ นอกจากอินเทอร์เน็ต	3.77	1.05
8.2 แสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ข่าวในอินเทอร์เน็ตในทางที่สร้างสรรค์	3.55	1.08

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย และร้อยละของทักษะจำเป็นของเยาวชนไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย (ต่อ)

	ค่าเฉลี่ย	SD
ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21		
ทักษะด้านดิจิทัล		
ไม่ให้ข้อมูลสำคัญส่วนตัวกับผู้อื่น เช่น รหัสผ่าน หรือเลขที่บัญชี	4.22	1.04
เรียนรู้และถูกสอนเกี่ยวกับอันตรายและภัยคุกคามที่เกิดขึ้นจากการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี	4.13	0.86
การรับรู้ความสามารถตนเอง		
1. คิดว่าตนเองค่อนข้างเป็นนักเรียนที่ประสบความสำเร็จ	3.59	0.85
2. คิดหาหนทางได้อย่างหลากหลายในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	3.75	0.84
3. สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ หลากหลายที่เผชิญได้	3.69	0.87
4. มั่นใจว่าสามารถทำสิ่งต่าง ๆ รอบด้านให้ได้ดีในโรงเรียน	3.78	0.90
การสร้างและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล	3.33	1.02
1. สร้างและเผยแพร่เนื้อหาแบบวิดีโอบนโลกออนไลน์	3.30	1.18
2. เขียนและวิจารณ์ข้อมูลต่าง ๆ บนโลกออนไลน์	3.19	1.17
3. โพสต์บล็อก รีวิว เรื่องราวต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต	3.15	1.26
4. แชร์ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและริเริ่มพูดคุยกับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต	3.66	1.12

การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise Multiple Regression Analysis) ของปัจจัยทักษะชีวิต ปัจจัยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ปัจจัยทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเองที่พยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย

จากการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยมิติทักษะชีวิตและอาชีพ ปัจจัยมิติทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ปัจจัยมิติทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเองของเยาวชนไทยที่

ส่งผลต่อการสร้างและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทยพบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในมีค่าอยู่ระหว่าง .356 ถึง .723 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกทุกตัว

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์กับการสร้างและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมพบว่า ตัวแปรพยากรณ์ทุกตัวมีความสัมพันธ์กับการสร้างและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์เชิงบวกทุกตัว สามารถจัดเรียงความสัมพันธ์มากไปน้อยได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน เมื่อเพิ่มปัจจัยทีละด้าน

ตัวแปรอิสระ	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	F
X8	.600	.359	.358	.81942	303.087**
X8, X11	.662	.438	.436	.76823	210.093**
X8, X11, X7	.677	.459	.456	.75466	151.997**
X8, X11, X7, X5	.692	.479	.475	.74124	123.33**
X8, X11, X7, X5, X9	.698	.487	.482	.73637	101.601**
X8, X11, X7, X5, X9, X2,	.701	.492	.486	.73350	86.195**
X8, X11, X7, X5, X9, X2, X6	.705	.498	.491	.72975	75.574**

*หมายเหตุ (1) **p < .01

(2) ทักษะสื่อ (X8) การรับรู้ความสามารถตนเองของเยาวชนไทย (X11) ทักษะด้านสารสนเทศ (X7) ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ (X5) ทักษะด้านดิจิทัล (X9) ทักษะด้านนวัตกรรม (X2) และ ทักษะด้านการสื่อสาร (X6)

จากตารางดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้แก่ ปัจจัยทักษะสื่อ การรับรู้ความสามารถตนเองของเยาวชนไทย ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะด้าน

นวัตกรรม และ ทักษะด้านการสื่อสาร ร่วมกันพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ร้อยละ 70.5 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) มีค่า 0.705 มีรายละเอียดของการพยากรณ์ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ด้วยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ตัวแปรอิสระ	B	Std. Error	Beta
ทักษะสื่อ	.433	.048	.389
การรับรู้ความสามารถตนเอง	.533	.061	.380
ทักษะสารสนเทศ	-.232	.061	-.166
ทักษะการประสานความร่วมมือ	.217	.054	.175
ทักษะดิจิทัล (X9)	-.131	.049	-.104
ทักษะนวัตกรรม (X2)	-.141	.055	-.109
ทักษะการสื่อสาร (X6)	.149	.059	.117
ค่าคงที่	.461	.213	

R = .705	Adjusted R Square = .491	F = 75.574**
R Square = .498	Std. Error of the Estimate = .72975	

หมายเหตุ. **p < .01

จากตารางที่ 3 จะเห็นว่า การรับรู้ความสามารถตนเอง สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทยได้สูงที่สุด รองลงมาคือ ทักษะด้านสื่อ และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .0..... โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปคะแนนดิบ และค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปแบบคะแนนมาตรฐาน เป็น .533 กับ .380 และ .433 กับ .389 ตามลำดับ สามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ได้ดังต่อไปนี้

$$Y = a + B_1(X_8 + X_{11} + X_7 + X_5 + X_9 + X_2 + X_6)$$

$$Y = 0.461 + 0.433x_8 + 0.533x_{11} - 0.232x_7 + 0.217x_5 - 0.131x_9 - 0.141x_2 + 0.149x_6$$

ผลการวิจัยในส่วนของการจัดเวทีสาธารณะที่นำไปสู่การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการพัฒนาทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทย ดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับหน่วยงานการศึกษาทั้งภาครัฐ เอกชน และโรงเรียน

(1) เยาวชนไทยมีทักษะด้านสื่อในการแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ข่าวในอินเทอร์เน็ตในทางที่สร้างสรรค์ในระดับต่ำกว่าทักษะอื่นที่นำมาศึกษาในการวิจัยนี้ ดังนั้น หน่วยงานการศึกษาทั้งภาครัฐ เอกชน และโรงเรียน ควรร่วมดำเนินการและเผยแพร่โครงการด้านการวิพากษ์วิจารณ์บนอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการการจัดทำค่ายเพื่อปลูกจิตสำนึกเยาวชน รวมทั้งการจัดทำสื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนแสดงความคิดเห็นบนพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

(2) หน่วยงานการศึกษาทั้งภาครัฐ เอกชน และโรงเรียน ควรมีการจัดทำแผนการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนตามระดับชั้นของการเรียน และมีการกำหนดทิศทางการพัฒนาทักษะให้สอดคล้องกับบริบทของชั้นเรียนและอายุ นอกจากนี้ควรมีระบบติดตามและวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ส่วนบุคคลเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นเนื่องจากแต่ละบุคคลก็มีทักษะไม่เท่ากัน

ข้อเสนอแนะสำหรับครู

(3) ทักษะชีวิตด้านการเป็นผู้นำกลุ่มเพื่อให้ประสบความสำเร็จร่วมกันของเยาวชนยังมีระดับที่ต่ำกว่าทักษะประเภทอื่น ซึ่งทักษะดังกล่าวมีความสำคัญในการทำงานในอนาคต ดังนั้น ครูควรผลักดันระบบการเรียนการสอนให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมในลักษณะแลกเปลี่ยนกันเป็นผู้นำกลุ่มเพื่อให้เยาวชนมีศักยภาพในการเป็นผู้นำทีมได้

(4) เยาวชนไทยยังมีทักษะด้านการสื่อสารในการเขียนคอมเมนต์บนอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์หรือบล็อกได้ในระดับต่ำที่สุด ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นทักษะการสื่อสารประเภทการเขียน ดังนั้น ครูควรออกแบบกิจกรรมหรืองานภายในห้องเรียนให้มีการเขียนบล็อก เพื่อบรรยายเรื่องราวเพื่อให้นักเรียนฝึกฝนและพัฒนาศักยภาพในการเขียนบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครอง

(5) เยาวชนมีการแสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ข่าวในอินเทอร์เน็ตในแบบไม่สร้างสรรค์ ดังนั้นผู้ปกครองควรที่จะพัฒนาทักษะการใช้สื่อกับบุตรในสถานการณ์จริงของการใช้ชีวิตประจำวัน และจัดการสภาพแวดล้อมของบ้านให้มีการสื่อสารพูดคุยในลักษณะสร้างสรรค์ รวมทั้งสอนให้พิจารณาเนื้อหาที่สร้างสรรค์และแบ่งปันก่อนที่เผยแพร่ผ่านสื่อจริง

(6) เยาวชนไทยมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในการริเริ่มความคิดใหม่ในระดับที่ต่ำกว่าทักษะอื่น ๆ ดังนั้น ผู้ปกครองควรผลักดันให้เยาวชนเกิดความคิดริเริ่มใหม่ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว เพื่อให้เยาวชนสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่และก่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพตนเองได้

การอภิปรายผล

งานวิจัยส่วนใหญ่ในระดับนานาชาติที่ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิด P21 เพื่อศึกษาทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ Hewett, Zeng, and Pletcher (2020) ที่จัดทำกรณีศึกษาเชิงคุณภาพด้วยการใช้เทคนิคเกมแบบเสมือนจริง Minecraft เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 แก่ นักเรียนระดับชั้น

มัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 13 คน ดังนั้น งานวิจัยเรื่องนี้ คณะผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเชิงปริมาณตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ เพื่อศึกษาทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และการสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชนไทย ซึ่งพบผลการวิจัยที่น่าสนใจ คือ เยาวชนไทยซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีระดับทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะชีวิต ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ในภาพรวมอยู่ที่ 3.86 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายมิติ พบว่า เยาวชนไทยมีทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ มากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 รองลงมา ได้แก่ ทักษะชีวิต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 และลำดับสุดท้าย คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ซึ่งมากกว่าทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดกาบังในประเทศเวียดนาม พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเพียง 3.58 มีค่าเฉลี่ยทักษะชีวิต และทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในระดับ 3.74 และค่าเฉลี่ยทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีในระดับ 3.55 (เหงียน ถิ ทุ ฮ่า และสิรินาถ จงกลกลาง, 2561)

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะด้านสารสนเทศเป็นทักษะที่เยาวชนไทยมีในระดับสูงที่สุด เนื่องจากเยาวชนไทยสามารถค้นหาข้อมูล และจำแนกแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและทันสมัยบนอินเทอร์เน็ตได้มากที่สุด American Library Association (2019) สรุปว่าการรู้เท่าทันสารสนเทศเป็น “ชุดของทักษะและความสามารถของบุคคลที่จะทำความเข้าใจข้อมูลที่ต้องการ โดยบุคคลนั้นมีทักษะในการค้นหาข้อมูล ประเมิน และใช้ข้อมูลที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพ” การที่เยาวชนไทยมีทักษะด้าน “สารสนเทศ” อยู่ในระดับสูงที่สุดนั้นหมายความว่า เยาวชนไทยมีความพร้อมที่จะเป็น “พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ” ตามที่ Landøy et al., (2020) ระบุว่า การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) เป็นทักษะจำเป็นของพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

ที่เยาวชนที่เป็นนักเรียนสามารถค้นหาข้อมูล ประเมินและจัดการข้อมูลได้

ทักษะรองลงมาที่เยาวชนไทยมีในระดับสูง คือ ทักษะด้านดิจิทัล โดยเยาวชนไทยไม่ให้ความสำคัญส่วนตัวกับผู้อื่น เช่น รหัสผ่าน หรือเลขที่บัญชี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.22 อีกทั้งยังเรียนรู้และถูกสอนเกี่ยวกับอันตรายและภัยคุกคามที่เกิดขึ้นจากการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี มีระดับค่าเฉลี่ย 4.13 ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ การปฏิสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบและสมเหตุผล (Miles, 2011) ที่ตระหนักถึงกฎหมายดิจิทัล และมีความรับผิดชอบต่อการกระทำเมื่อใช้เทคโนโลยี เช่น การเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามบนอินเทอร์เน็ต และเข้าใจความปลอดภัยด้านดิจิทัล (Digital Security) รู้วิธีการป้องกันตนเองและความปลอดภัยด้านข้อมูล (Choi et al., 2017) ทั้งนี้ เยาวชนไทยมีระดับทักษะในการป้องกันความปลอดภัยด้านดิจิทัลสูงกว่าเยาวชนในประเทศอื่น Al-Zahrani (2015) พบว่า กลุ่มเยาวชนในประเทศซาอุดีอาระเบียมีค่าเฉลี่ยการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตเพียง 3.63 การที่เยาวชนไทยมีระดับค่าเฉลี่ยทักษะด้านดิจิทัลในระดับสูง เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน ได้แก่ กรมกิจการเด็กและเยาวชนได้ตระหนักถึงความสำคัญของการกระทำความผิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเยาวชน จึงจัดทำและเผยแพร่แนวปฏิบัติในการป้องกันการกระทำผิดด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การไม่ส่งต่อรหัสผ่าน เลขที่บัญชีแก่ผู้อื่น (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2560) จึงส่งผลให้เยาวชนไทยมีระดับทักษะด้านดิจิทัลสูงกว่าเยาวชนในประเทศอื่น

ทักษะจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ของเยาวชนไทย ในระดับรองลงมา คือ ทักษะชีวิต โดยเยาวชนไทยระบุว่ารู้เป้าหมายของตนเอง และเป็นผู้ผู้นำพากลุ่มเพื่อนให้ประสบความสำเร็จร่วมกันได้ ดังที่ Hewett et al., (2020) ระบุว่า การมีทักษะชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะความเป็นผู้นำ จะสามารถทำให้เกิดการคิดนอกกรอบและสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมและแก้ไขปัญหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ได้

ประเด็นที่น่าสังเกต คือ เยาวชนไทยมีทักษะด้านสื่ออยู่ในระดับต่ำ มีการรับข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์และสื่ออื่น ๆ นอกจากอินเทอร์เน็ต และแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ข่าวในอินเทอร์เน็ตในทางที่สร้างสรรค์ในระดับต่ำกว่าทักษะอื่นๆ ซึ่งทักษะด้านสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่งกับประเทศไทยในปัจจุบัน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างเร่งด่วนที่ต้องพัฒนาทักษะด้านสื่อให้แก่เยาวชน สอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรี สร้อยสกุล (2559) ที่พบว่า นักเรียนกำลังศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษาหรือเทียบเท่ากับระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 361 คน ในเขตพัฒนาอุตสาหกรรมฝั่งทะเลตะวันออกได้แก่ จังหวัดชลบุรี จังหวัดระยอง และจังหวัดฉะเชิงเทรา มีความต้องการและจำเป็นในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สองด้านที่สำคัญ คือ ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการสื่อสาร และทักษะด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนารูปแบบการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ

เมื่อพิจารณาถึงระดับ **การรับรู้ความสามารถตนเอง** ผลการวิจัย พบว่า ในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีระดับการรับรู้ความสามารถตนเองอยู่ในระดับสูง โดยเยาวชนไทยมั่นใจว่าสามารถทำสิ่งต่าง ๆ รอบด้านให้ได้ดีในโรงเรียน คิดหาหนทางได้อย่างหลากหลายในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ หลากหลายที่เผชิญได้ คิดว่าตนเองค่อนข้างเป็นนักเรียนที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนไทยรับรู้คุณค่าในตนเอง (Self-esteem) เนื่องจากมีเยาวชนไทย ยอมรับตนเอง และมองตนเองในทางบวก ซึ่งจะกลายเป็นรากฐานสำคัญของการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-efficacy) และผลจากการรับรู้ว่าคุณค่าตนเองมีความสามารถ จะนำไปสู่การปฏิบัติตนที่มีประโยชน์ต่อสังคม ตลอดจนได้รับการยอมรับจากสังคม (Wood & Bandura, 1989) มากไปกว่านั้น หากบุคคลรับรู้ความสามารถตนเองตั้งแต่ยังเป็นเยาวชน จะมีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรมการแสดงออกและการใช้ชีวิตในอนาคต ซึ่ง Maslow (อ้างถึงใน ดวงกมล ทองอยู่, 2557) ระบุว่า จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะและมองตนเองได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

คณะผู้วิจัยดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยพยากรณ์ ได้แก่ (1) ทักษะชีวิต (2) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้แก่ ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะด้านนวัตกรรม ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์ และทักษะด้านการประสานความร่วมมือ และ (3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ได้แก่ ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านสื่อ ทักษะด้านดิจิทัล และปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเองที่สามารถพยากรณ์การสร้างเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทย ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยทักษะด้านสื่อ การรับรู้ความสามารถตนเองของเยาวชนไทย ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะด้านนวัตกรรม และ ทักษะด้านการสื่อสาร ร่วมกันพยากรณ์ การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทยได้ร้อยละ 70.5 โดยปัจจัยที่สำคัญที่สุด คือ ปัจจัยการรับรู้ความสามารถตนเอง และทักษะด้านสื่อ ที่สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชนไทยได้สูงที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Alharbi & Alturki (2018) ที่พบว่า ทักษะการสื่อสาร เช่น การเขียนและการสื่อสารกับภายนอกอย่างรวดเร็ว จะส่งผลให้บุคคลสร้างและแบ่งปันข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee & Chen (2017) ที่พบว่า ทักษะด้านการสร้างและประสานความร่วมมือ เปรียบเสมือนการสร้างเครือข่ายซึ่งทำให้เกิดความสัมพันธ์กับอันจะนำมาสู่การสร้างสรรค์เนื้อหาและการแบ่งปันผ่านสื่อดิจิทัลในรูปแบบของการเขียนบล็อก การลงภาพ และการสร้างสรรค์คลิปลงในยูทูบ นอกจากนี้ยังมีสื่อประเภทอื่น ๆ เช่น SnapChat และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อสังคมที่ เอื้อให้นักศึกษาเผยแพร่ข่าวสารอย่างรวดเร็ว แสดงความรู้ และการติดต่อสื่อสาร (Alharbi & Alturki, 2018) เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยด้านการรับรู้ความสามารถตนเอง พบว่า เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล ที่เป็นเช่นนั้น เพราะบุคคลที่มีความมั่นใจในความสามารถของตนเองจะเป็นคนที่พร้อมที่จะสร้างและแบ่งปันความรู้บนสื่อดิจิทัลได้บ่อย (Kwahk & Park, 2016; Rode, 2016) และทักษะด้านสื่อเกี่ยวข้องกับ

การอัพเดทข่าวจากสื่อสังคมออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ นอกจากอินเทอร์เน็ตและการแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์ข่าวในอินเทอร์เน็ตในทางที่สร้างสรรค์ จะส่งผลต่อการสร้างและแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

(1) งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาทักษะในศตวรรษที่ 21 และความต้องการทักษะที่พึงมีจากการสนทนากลุ่มจากเยาวชน เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกด้านทักษะและความต้องการของเยาวชนอย่างแท้จริง

(2) เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเอง และทักษะด้านสื่อเป็นทักษะที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเยาวชน งานวิจัยครั้งต่อไปควรดำเนินการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมแทรกแซงที่มุ่งพัฒนาทักษะด้านสื่อ ซึ่งจะนำมาสู่การพัฒนาทักษะในด้านนี้ในกลุ่มเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). แนวปฏิบัติในการป้องกันหรือหลีกเลี่ยงการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และ ที่ แก้ไขเพิ่มเติม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 1 มิถุนายน 2564 แหล่งที่มา https://www.dcy.go.th/webnew/upload/information/information_th_20212708152830_1.pdf
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2561). รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560. วันที่เข้าถึงข้อมูล 21 มิถุนายน 2564 แหล่งที่มา https://www.dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20181211144021_1.pdf
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2562). รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2561. กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2563). รายงานสถานการณ์เด็กและเยาวชนจากสื่อ มกราคม 2563. กองยุทธศาสตร์และแผนงาน กลุ่มนโยบายและยุทธศาสตร์.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. วันที่เข้าถึงข้อมูล 24 กันยายน 2564 แหล่งที่มา <https://onde.go.th/assets/portals/files/Digital%20Economy%20Plan-ฉบับเต็ม.pdf>
- ฐิตินัน บ. คอมมอน. (2558). สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย. ใน เรื่องเติมการประชุมทางวิชาการของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ครั้งที่ 53: สาขาศึกษาศาสตร์, สาขาเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจ, สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (น. 884-892). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ดวงกมล ทองอยู่. (2557). แนวทางการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นตามทฤษฎีการรับรู้ความสามารถของตน. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 4(2), 179-190.
- พัชรี สร้อยสกุล. (2559). การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนในเขตพัฒนาอุตสาหกรรมชายฝั่งทะเลตะวันออก [ดุชนิพนธ์, มหาวิทยาลัยบูรพา]. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- พีรวิทย์ คำเจริญ และวีรพงษ์ พลนกรกิจ. (2561). การรู้เท่าทันดิจิทัล: วิวัฒนาการ ความหมาย และการสังเคราะห์ทักษะ. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 1(2), 72-81.

- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *Veridian E-Journal Silapakorn University*. 10(2), 1630-1642.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์. (2562). รายงานผลการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี 2562. วันที่เข้าถึงข้อมูล 13 กันยายน 2564 แหล่งที่มา <https://inetfoundation.or.th/Welcome/showmedia?id=138>
- สุรเกียรติ์ ธาตาวัดนาวิทย์. (2555). การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6: การวิเคราะห์ความไม่แปรเปลี่ยนระหว่างสังกัด. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สาขาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. (2563). *สุขภาพคนไทย 2563: สองทศวรรษ ปฏิรูปการศึกษาไทย ความล้มเหลว และความสำเร็จ*. วันที่เข้าถึงข้อมูล 10 มิถุนายน 2564 แหล่งที่มา <https://dol.thaihealth.or.th/Media/Pdfview/9cd0b5c1-a48e-ea11-80ea-00155d09b41e>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). รายงานการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2562. วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มีนาคม 2564 แหล่งที่มา http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2562/full_report62.pdf
- เหงียน ถิ พู อำ และสิรินาถ จงกลกลาง. (2561). การศึกษาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดกาบัง ประเทศเวียดนาม. *วารสารวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น (ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6(2), 14-24.
- อภิญา ปานชูเชิด. (2547). *ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล แรงสนับสนุนทางสังคมการรับรู้สมรรถนะของตนเอง กับพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพของนักเรียนวัยรุ่น เขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สาขาวิชาพยาบาลศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Al-Zahrani, A. (2015). Toward digital citizenship: Examining factors affecting participation and involvement in the internet society among higher education students. *International Education Studies*, 8(12), 203-217.
- Alharbi, W. O., & Alturki, K. I. (2018). Social media contribution to the promotion of digital citizenship among female students at Imam mohammed bin saud Islamic university in Riyadh. *English Language Teaching*, 11(1), 80-92.
- American Library Association. (2019). *Information literacy*. In. <https://libguides.ala.org/InformationEvaluation>
- Atoy, M. B., Garcia, F. R. O., Cadungog, R. R., Cua, J. D. O., Mangunay, S. C., & de Guzman, A. B. (2020). Linking digital literacy and online information searching strategies of Philippine university students: The moderating role of mindfulness. *Journal of Librarianship and Information Science*, 0961000619898213.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1969). *Principle of behavior modification*. Renhart and Winston
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prince-Hall.
- Battle for Kids. (2019). *Framework for 21st century learning definition*. Retrieved February 10, 2020, from http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_DefinitionsBKF.pdf

- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100-112.
- Dolničar, D., Boh Podgornik, B., Bartol, T., & Šorgo, A. (2020). Added value of secondary school education toward development of information literacy of adolescents. *Library & Information Science Research*, 42(2), 101016. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101016>
- Druckman, D. (2005). *Doing research: Methods of inquiry for conflict analysis*. SAGE Publications.
- Hashim, K. F., Rashid, A., & Yusof, S. A. M. (2013). Online privacy awareness using social media: A case study of Malaysian youth. ISICO 2013, 2013.
- Javed, M. S., Athar, M. R., & Saboor, A. (2019). Development of a twenty-first century skills scale for agri varsities. *Cogent Business & Management*, 6(1), 1692485.
- Jones-Jang, S. M., Mortensen, T., & Liu, J. (2019). Does media literacy help identification of fake news? information literacy helps, but other literacies don't. *American Behavioral Scientist*, 0002764219869406.
- Kazdin, A. E. (1974). Reactive self-monitoring: The effects of response desirability, goal setting, and feedback. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42(5), 704-716.
- Kemp, S. (2020). *Digital 2020 April Global Statshot Report*. Hootsuite. Retrieved February 10, 2020, from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-april-global-statshot>
- Kennedy, I. G., Latham, G., & Jacinto, H. (2015). *Education skills for 21st century teachers: Voices from a global online educators' forum*. Springer.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610.
- Kudinova, N., & Arzhadeeva, D. (2020). Effect of debate on development of adaptability in EFL university classrooms. *TESOL Journal*, 11(1), e00443.
- Kwahk, K.-Y., & Park, D.-H. (2016). The effects of network sharing on knowledge-sharing activities and job performance in enterprise social media environments. *Computers in Human Behavior*, 55, 826-839.
- Landøy, A., Popa, D., & Repanovici, A. (2020). Basic concepts in Information Literacy. In A. Landøy, D. Popa, & A. Repanovici (Eds.), *Collaboration in designing a pedagogical approach in information literacy* (pp. 23-38). Cham: Springer International Publishing.
- Lee, K. S., & Chen, W. (2017). A long shadow: Cultural capital, techno-capital and networking skills of college students. *Computers in Human Behavior*, 70, 67-73.
- Miles, D. (2011). *Youth protection: Digital citizenship-principles and new resources*. Paper presented at the Cybersecurity Summit (WCS).
- Moon, S. J., & Bai, S. Y. (2020). Components of digital literacy as predictors of youth civic engagement and the role of social media news attention: The case of Korea. *Journal of Children and Media*, 1-17.
- Palardy, G. J. & Rumberger, R.W. (2019). *The effects 21st century skills on behavioral disengagement in Sacramento high schools*. In J. Demanet and M. Van Houtte (Eds.), *Resisting education: A cross-national study on systems and school effects* (pp. 53-80). The Netherlands: Springer.

- Rode, H. (2016). To share or not to share: The effects of extrinsic and intrinsic motivations on knowledge-sharing in enterprise social media platforms. *Journal of Information Technology*, 31(2), 152-165.
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (1998). *Psychology and work today: An introduction industrial and organizational psychology*. (7th ed.). Prentice-Hall
- Spires, H.A. (2008). *21st century skills and serious games: Preparing the N generation*. In L.A. Annetta (Ed.), *Serious educational games* (pp. 13 - 23). Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishing.
- Tappen, R. (2010). *Advanced nursing research*. Jones & Bartlett Learning.
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J., Van Dijk, J. A., & De Haan, J. (2019). The sequential and conditional nature of 21st-century digital skills. *International journal of communication*, 13, 26.
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2019). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in Human Behavior*, 100, 93-104.
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using the facebook group as a learning management system: An exploratory study. *British Journal of Educational Technology*, 43(3), 428-438.
- Wood, R., & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. *Academy of Management Review*, 14, 361-384.
- Xu, S., Yang, H. H., MacLeod, J., & Zhu, S. (2018). Social media competence and digital citizenship among college students. *Convergence*, 25(4), 735-752.
- You, J. W. (2020). Enhancing creativity in team project-based learning amongst science college students: The moderating role of psychological safety. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-11.
- Zhou, D., Du, X., Hau, K.-T., Luo, H., Feng, P., & Liu, J. (2020). Teacher-student relationship and mathematical problem-solving ability: Mediating roles of self-efficacy and mathematical anxiety. *Educational Psychology*, 40(4), 473-489.