



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 4

“GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2022 iHappiness: ความสุขและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืนในยุคสังคมดิจิทัล”

## การส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 Promoting the Digital Citizenship of Students in the 21st century

ประกาย สีเขียว

ผศ.ดร.ธดา สิทธิธาดา

e-mail: thada.si@ssru.ac.th

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

e-mail: s64561802023@ssru.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความนี้เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลและแนวปฏิบัติของการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 แนวปฏิบัติของการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 สามารถแบ่งทักษะที่สำคัญออกเป็น 8 ประการ ดังนี้ 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว 3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี 4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ 5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ 6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ 8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

**คำสำคัญ:** การส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล, นักเรียนในศตวรรษที่ 21

### Abstract

The purpose of this article is to present the concepts of digital citizenship, the practice of becoming a good digital citizen and supporting the digital citizenship for the 21st century students. The concepts in this article can be divided into eight important skills: 1) Digital Citizen Identity 2) Privacy Management 3) Critical Thinking 4) Screen Time Management 5) Cyberbullying Management 6) Digital Footprints 7) Cybersecurity Management 8) Cybersecurity Management

**Keywords:** Supporting the Digital Citizenship, The 21st Century Students

### บทนำ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 กล่าวถึงหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในมาตรา 54 ว่ารัฐต้องดำเนินการให้เด็กทุกคนได้รับการศึกษาเป็นเวลาสิบสองปีตั้งแต่ก่อนวัยเรียนจนจบการศึกษาภาคบังคับอย่างมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่ายรัฐต้องดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่างๆ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชน ในการจัดการศึกษาทุกระดับโดยรัฐ



มีหน้าที่ดำเนินการกำกับ ส่งเสริม และสนับสนุนให้การจัดการศึกษาดังกล่าวมีคุณภาพ และได้มาตรฐานสากล (สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2560) สอดคล้องพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ที่มีเป้าหมายและแนวทางในข้อที่ 6 ซึ่งกล่าวถึงการส่งเสริม และสนับสนุนการผลิตและพัฒนากำลังคนให้เกิด ความพร้อมและความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และส่งเสริมและสนับสนุนให้หน่วยงานของรัฐและเอกชน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคมรวมทั้งสร้างความตระหนักและรู้เท่าทันสื่อและ สารสนเทศอื่นส่งเสริมและสนับสนุนให้ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการที่จำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของประชาชน (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ สังคม (2562) ได้กล่าวถึงแนวโน้มความเสี่ยงของการใช้สื่อสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) อาชญากรรมทางไซเบอร์ (Cyber Crime) เป็นการกระทำผิดกฎหมายโดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อ โจมตีระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถจำแนกอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์และ 2) การกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นปัญหาที่พบได้อย่างกว้างขวางทั่วทุกมุมโลกโดยเป็นพฤติกรรมของการกระทำที่ทำให้ บุคคลรู้สึกอับอายหรือทำให้รู้สึกเกลียดชังผู้อื่นซึ่งสามารถพบปัญหานี้ได้มากที่สุดในกลุ่มวัยรุ่นหรืออายุระหว่าง 13 – 16 ปี ทั้งนี้การกลั่นแกล้งทางสังคมออนไลน์นั้นสามารถแบ่งแยกพฤติกรรมย่อยเป็นการล่วงละเมิด ทางเพศออนไลน์

จากปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานสื่อดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาดังกล่าวได้ส่งผลกระทบต่อ เด็กและเยาวชนเป็นวงกว้างและมีแนวโน้มที่เพิ่มจำนวนและ สถานการณ์ที่รุนแรงอย่างต่อเนื่องในขณะที่โลก ปัจจุบันได้เข้าสู่โลกดิจิทัลอย่างแท้จริงการใช้ชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องกับโลกออนไลน์ อย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้ดังนั้นเด็กในยุคดิจิทัลจะต้องเป็นผู้ที่ดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัล อย่างมีคุณภาพ โดยแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือความสามารถในการใช้ เทคโนโลยีอย่างฉลาดและรอบคอบเพื่อผลประโยชน์สูงสุด และลดความเสี่ยงในโลกไซเบอร์เป็นพื้นฐานสำหรับ ความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขประสบความสำเร็จและ มีความรับผิดชอบในโลกดิจิทัล

ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพในยุคดิจิทัลจึงต้องอาศัยกลยุทธ์เป็นกลไกขับเคลื่อนกระบวนการ บริหารงานวิชาการในการพัฒนาคุณภาพของเด็กไทยในยุคดิจิทัลการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กในยุคนี้จึงเป็น เรื่องท้าทายสำหรับการพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพสามารถใช้ชีวิตควบคู่กับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และเหมาะสมมีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิตร่วมกับเทคโนโลยีเป็นนักเรียนที่เก่ง ดี และมีความสุข ในโลกยุคดิจิทัล

## แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

### ความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Mossberger (2011) กล่าวถึง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่าเป็นความสามารถในการมีส่วนร่วมในสังคม ออนไลน์

Ribble (2011) ได้ให้นิยามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียนไว้ว่า คือบรรทัดฐาน ของพฤติกรรมที่เหมาะสม และความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 4

“GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2022 iHappiness: ความสุขและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืนในยุคสังคมดิจิทัล”

Davis (2014) กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นมากกว่าความรู้ดิจิทัล คือการดำรงชีวิตอย่างสุขภาพพลอดภัย และมีประสิทธิภาพในโลกดิจิทัล

สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE, 2017) กล่าวถึง มาตรฐานความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนไว้ว่านักเรียนตระหนักถึงสิทธิความรับผิดชอบและโอกาสในการใช้ชีวิตการเรียนรู้และการทำงานในโลกดิจิทัลที่ปลอดภัยถูกกฎหมาย และมีจริยธรรม

Asia Education Foundation (AEF, 2016) กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึงทัศนคติ พฤติกรรม และการกระทำที่ปรากฏในขณะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเชื่อมต่อการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

Park (2017) กล่าวถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้คำว่า DQ Digital Citizenship ว่าเป็นชุดของความสามารถที่จะช่วยให้สามารถตัดสินใจได้อย่างฉลาดและรอบคอบเพื่อเพิ่มผลประโยชน์สูงสุดของเทคโนโลยีและลดความเสี่ยงในโลกไซเบอร์เป็นพื้นฐานสำหรับความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขประสบความสำเร็จ และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกดิจิทัล

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) กล่าวว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสียหายต่าง ๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

### ความสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้นมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในโลกปัจจุบันเป็นอย่างมากเนื่องจากมนุษย์ใช้ชีวิตประจำวันอยู่ในโลกจริงส่วนหนึ่ง และใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์อีกส่วนหนึ่งดังนั้นทักษะการใช้ชีวิตในสังคมโลกจริงและสังคมโลกออนไลน์ล้วนมีความสำคัญ เช่นเดียวกันซึ่งนักวิชาการ และองค์กรต่างๆ ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับความสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ ดังนี้

องค์กรชั้นนำเพื่อการพัฒนาสื่อและความบันเทิงของชีวิตเด็กและครอบครัว (Common Sense Media, 2009) กล่าวว่า เด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันกำลังใช้พลังอันยิ่งใหญ่ของสื่อดิจิทัลในการสำรวจเชื่อมต่อสร้างและเรียนรู้ในแบบใหม่ด้วยเหตุนี้จึงอาจทำให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้น ในขณะที่เดียวกันโรงเรียนต่าง ๆ กำลังเผชิญกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว เช่นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตการโกงแบบดิจิทัล และเรื่องความปลอดภัยทางดิจิทัลประเด็นเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นที่นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะการรู้หนังสือดิจิทัล และทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล

Ribble (2011) กล่าวว่า แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นแนวคิดที่จะช่วยให้ครู และผู้นำเทคโนโลยีเข้าใจในสิ่งที่นักเรียนควรรู้ในการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมพลเมืองดิจิทัลเป็นมากกว่าเครื่องมือการสอน กล่าวคือเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมนักเรียนในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมในสังคมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี

กรมการศึกษาและชุมชนนิวเซาท์เวลส์ (NSW Department of Education and Communities, 2011) ได้ให้ทรรศนะว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงแค่การตระหนัก และจัดการกับอันตรายออนไลน์เท่านั้นแต่ยังเกี่ยวกับการสร้างชุมชนที่ปลอดภัยในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการข้อมูลส่วน



บุคคลและความเข้าใจเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตโดยใช้การนำเสนอแบบออนไลน์ของคุณเพื่อสร้างและปรับเปลี่ยนโลกของคุณอย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และสร้างแรงบันดาลใจให้คนอื่นทำเช่นเดียวกัน

### องค์ประกอบของแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กรมการศึกษาและชุมชนนิวเซาท์เวลส์ (NSW Department of Education and Communities, 2011) ได้เสนอแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ 8 องค์ประกอบ แบ่งเป็นรูปแบบแนวนอน 6 องค์ประกอบ และรูปแบบแนวตั้ง 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การปฏิบัติทางดิจิทัล (Digital Conduct) หมายถึง ความรับผิดชอบและสิทธิมนุษยชนในโลกออนไลน์เป็นแนวคิดเรื่องจริยธรรมความรับผิดชอบ และการเคารพการใช้งานออนไลน์ซึ่งรวมถึงการปฏิบัติตนเชิงบวกในโลกออนไลน์รหัสของการปฏิบัติที่เรียกว่า “Netspeak” และ “Netiquette” การมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับผู้ติดต่อออนไลน์การส่งต่ออีเมลอย่างสุภาพ และการคิดก่อนโพสต์รวมถึงความรู้เกี่ยวกับวิธีการจัดการกับโฆษณาที่ไม่เหมาะสมและป้อปอัพการปฏิบัติตนเมื่อเห็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมหรือน่าสงสัย และสามารถรู้วิธีการรายงานความความปลอดภัยออนไลน์ได้นักเรียนจะต้องสามารถที่จะรับรู้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือน่าสงสัยในโลกออนไลน์ และรู้วิธีการรายงานความไม่เหมาะสมนั้นมีความรับผิดชอบในการป้องกันคอมพิวเตอร์ที่ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตความเป็นส่วนตัว และการฝึกปฏิบัติอย่างปลอดภัยเมื่อมีการแบ่งปันข้อมูลออนไลน์ จุดเน้นในประเด็นนี้คือวิธีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างรับผิดชอบ

2. รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) หมายถึง ความเข้าใจในธรรมชาติของร่องรอยจากการทำกิจกรรมดิจิทัลความตระหนักรู้ว่าไม่มีสิ่งใดในโลกออนไลน์ที่เป็นความลับ และทุกสิ่งทุกอย่างจากการกระทำในโลกออนไลน์จะคงอยู่อย่างยั่งยืนรวมถึงความเข้าใจในสิ่งที่นายจ้างในอนาคตจะสามารถเห็นร่องรอยจากการกระทำ และการถูกนำข้อมูลไปใช้ในทางธุรกิจหรืออาชญากรรมนอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการคิดคำนึงถึงผลกระทบก่อนที่จะโพสต์หรือแท็กรูปภาพวิดีโอหรือบล็อกการพิจารณาความเหมาะสมเมื่อใช้เว็บแคมความสามารถในการแยกแยะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือน่ารังเกียจและเข้าใจได้ว่าทุกสิ่งสามารถถูกนำไปใช้ในโลกออนไลน์นักเรียนจะต้องเป็นผู้สร้าง และผู้ใช้เนื้อหาออนไลน์ในเชิงบวกมีความเข้าใจถึง ประโยชน์จากการทำงานร่วมกันสังคมแห่งการเรียนรู้ในการใช้เครื่องมือออนไลน์การร่วมมือกัน และการแบ่งปันความรู้ทรัพยากรการสะท้อนมุมมองความคิด และการระดมสมองเป็นต้น ประเด็นนี้มุ่งเน้นความสมดุลระหว่างความต้องการที่จะแสดงตัวตนในที่สาธารณะกับการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลนอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการสร้างชื่อเสียงออนไลน์เชิงบวกขณะที่มีการสื่อสารในโลกออนไลน์ และการรับรู้ถึงความพึงพอใจและความตื่นตัวที่มาจากความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในโลกออนไลน์

3. ความสัมพันธ์ดิจิทัล (Digital Relationships) หมายถึง บรรทัดฐานของสังคมใหม่ในวัฒนธรรมของประชาชนในเครือข่ายออนไลน์เพื่อนออนไลน์การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และการป้องกันตัววิธีการจำกัดการเข้าถึงหรือจำกัดเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองและผู้อื่นรวมถึงการเลือกรูปถ่ายการสร้างประวัติส่วนตัวออนไลน์ที่เหมาะสม และไม่เปิดเผยมากเกินไปรวมทั้งการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอื่นๆ อย่างเหมาะสมนอกจากนี้ยังรวมถึงความตระหนักถึงความเสี่ยงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่มีการรับประกันว่าข้อเท็จจริงในการสื่อสารกับบุคคลออนไลน์เป็นอย่างไรการตระหนักถึงการใช้ข้อมูลภาพถ่ายที่มีการแต่งกายที่สุภาพเรียบร้อย ไม่ช่วยวนการแอบตามในโลกไซเบอร์ การติดต่อออนไลน์ในรูปแบบที่ไม่เหมาะสม และรายงาน



การละเมิด หรือการใช้ในทางที่ผิดนักเรียนควรทราบวิธีการเปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัววิธีการบล็อกคนที่ ไม่เหมาะสมอย่างถูกวิธีสามารถเข้าใจถึงการกระทำที่ไม่เหมาะสมที่แอบแฝงอยู่ และการกระทำต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ที่จะถูกเก็บไว้โดยไม่สามารถลบได้ประเด็นหลักในเรื่องนี้ คือนักเรียนสามารถมีความสุขขณะที่ เข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์ และในขณะเดียวกันก็สามารถเข้าใจถึงความเสี่ยงของการใช้เทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

4. สุขภาพและความผาสุกดิจิทัล (Digital Health and Wellbeing) หมายถึง ความสมดุลของวิธีการ ดำเนินชีวิตความสมดุลของเวลาออนไลน์กับความสัมพันธ์กับเพื่อน และครอบครัวในโลกจริงรวมถึงสุขภาพ อนามัยจากการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการทำงาน และปัญหาความปลอดภัยด้านสุขภาพ เช่นการปวดตา การดูแลรักษาคอ ไหล่ และหลังการแนะนำเกี่ยวกับการทำงานรวมถึงการเล่นเกมนั้นถึงความเสี่ยง ในการแข่งขันและการพูดคุยกับผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก เช่นความรู้สึกที่นำไปสู่ความรุนแรง การเสพติดเกม ออนไลน์และการกลั่นแกล้งด้วยการเป็นผู้เล่นเกมที่ละเมิดผู้อื่นนอกจากนี้ยังรวมถึงความตระหนักในการ ถูกล่อลวงผ่านการเล่นเกมนอนไลน์การดูแลสุขภาพทางกายภาพและจิตใจอย่างเหมาะสม และมีวิถีชีวิตที่สมดุล

5. กฎหมายดิจิทัล (Digital Law) หมายถึง ความรับผิดชอบทางจริยธรรมความเข้าใจเมื่อใช้เนื้อหา ที่พัฒนาโดยผู้อื่น หรือทรัพย์สินทางปัญญาการหลีกเลี่ยงการขโมยความคิดผู้อื่นการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล รวมถึงการรักษาความปลอดภัยและการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ อย่างถูกกฎหมาย เช่นการแชร์ไฟล์ เพลง ภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึง อันตรายของการสร้างไวรัสสแปม(การส่งต่อข้อมูล อีเมลขยะ) และความเสี่ยงของการแฮกตลอดจนการแจ้งเตือนเมื่อถูกหลอกลวงจากการใช้คอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมต่อในโลกออนไลน์และการตลาดที่ผิดจรรยาบรรณประเด็นนี้มุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากทรัพยากร ออนไลน์ในการศึกษาหาความรู้ และความบันเทิงโดยมีความเข้าใจถึงผลที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำที่ ผิดกฎหมาย เช่นการคัดลอกผลงานโดยการดาวน์โหลดเป็นของตัวเอง

6. ความรู้ทางการเงินดิจิทัล (Digital Financial Literacy) หมายถึง การเป็นผู้บริโภคที่ตระหนักใน เศรษฐกิจดิจิทัลที่มีความเข้าใจลักษณะเกี่ยวกับการซื้อขายออนไลน์การป้องกันตัวการรักษาความปลอดภัยทาง การเงินมีความเข้าใจการฉ้อโกงออนไลน์ และสามารถระบุเว็บไซต์ปลอมหรือไม่ปลอดภัยตลอดจนการฟิชซิง (การถือบัญชีข้อมูลทางการเงินโดยปลอมแปลง เป็นบริษัทที่ถูกต้องตามกฎหมาย) และการหลอกลวงอื่น ๆ ที่พยายามจะโกงเงินหรือขโมยข้อมูลส่วนตัว(การโจรกรรม) นอกจากนี้ยังรวมถึงการเล่นการพนันออนไลน์ และ เกมอื่นๆ อีกทั้งค่าใช้จ่ายการใช้ประโยชน์จากบริการออนไลน์ต่างๆ เช่นการปกป้องออนไลน์ตัวเองครอบครัว และคอมพิวเตอร์

### มาตรฐานของการเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียน

สมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE, 2017) ได้กล่าวถึงมาตรฐานของการเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนไว้ 4 มาตรฐาน ดังนี้

1. นักเรียนปลูกฝัง และจัดการตัวตนดิจิทัล (digital Identity) ชื่อเสียงของตนเอง และตระหนักถึง ความคงตัวของการกระทำของตนในโลกดิจิทัล

1.1 นักเรียนมีความสามารถในการจัดการตัวตนออนไลน์ที่เหมาะสม

1.2 นักเรียนมีความตระหนักถึงความคงตัวของการกระทำในโลกดิจิทัลซึ่งมีความถาวรแม้ จะมีการลบออก หรือตั้งค่าความเป็นส่วนตัวก็ทำตามแต่ร่องรอยดิจิทัลยังคงอยู่



2. นักเรียนมีส่วนร่วมในด้านบวกความปลอดภัยตามกฎหมายและมีจริยธรรมเมื่อใช้เทคโนโลยีรวมถึงการโต้ตอบทางสังคมออนไลน์

2.1 พฤติกรรมที่เป็นบวก คือ การถ่ายทอดภาพลักษณ์ที่ต้องการแสดงออกในโลกดิจิทัลอย่างเหมาะสม และคำนึงถึงผลกระทบต่อสุขภาพ เช่นการลดเวลาในการออนไลน์หรือการเล่นเกมการใช้สื่อดิจิทัลในการออกกำลังกาย

2.2 พฤติกรรมที่ปลอดภัย คือ การโต้ตอบกับบุคคลอื่นในโลกดิจิทัลอย่างระมัดระวังการรู้ตัวตนของผู้ที่เราปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ชนิดของข้อมูลที่สามารถเปิดเผยในโลกดิจิทัลรวมถึงการป้องกันตัวเองจากการถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ต และการโจรกรรมผ่านการค้าขายในโลกออนไลน์

2.3 พฤติกรรมทางกฎหมาย คือ การโต้ตอบกับบุคคลอื่นในโลกดิจิทัลที่คำนึงถึงกฎหมายการปฏิบัติตามลิขสิทธิ์ และการใช้งานอย่างเป็นธรรมเคารพการคุ้มครองระบบเครือข่ายไม่แฮ็ก หรือใช้อัตลักษณ์ของผู้อื่น

2.4 พฤติกรรมทางจริยธรรม คือ การโต้ตอบที่สอดคล้องกับหลักคุณธรรมการไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการเล่นแก๊งทางอินเทอร์เน็ตการหลอกลวงผู้อื่น ไม่ขโมยความคิดของผู้อื่นสนับสนุนเอกลักษณ์ดิจิทัลที่เป็นบวกของผู้อื่น

3. นักเรียนแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเคารพในสิทธิและข้อผูกพันในการใช้ และแบ่งปันทรัพย์สินทางปัญญาโดยสิทธิและหน้าที่ในการใช้และแชร์ข้อมูลต่างๆ ในโลกดิจิทัลนั้นจะต้องปฏิบัติตามลิขสิทธิ์ และการใช้งานที่เป็นธรรมการอ้างอิงทรัพยากรที่ได้มาการหลีกเลี่ยงการขโมยความคิดสร้างสรรค์การทำความเข้าใจและการใช้โฆษณาาร่วมกัน

4. นักเรียนจัดการข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยแบบดิจิทัล และตระหนักถึงเทคโนโลยีการรวบรวมข้อมูลที่ใช้เพื่อติดตามการนำทางออนไลน์

4.1 นักเรียนสามารถจัดการข้อมูลส่วนบุคคล เช่นการสร้างรหัสผ่านที่มีประสิทธิภาพการตรวจสอบแหล่งข้อมูลก่อนที่จะให้ข้อมูลส่วนบุคคลการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลร่วมกันอย่างเป็นทางการไม่โพสต์ที่อยู่หรือหมายเลขโทรศัพท์อย่างชัดเจน

4.2 นักเรียนสามารถจัดการกับความส่วนตัวทางดิจิทัล และรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล เช่นการใช้เปิดใช้งานการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในบัญชีโซเชียลมีเดียการรู้จักเว็บไซต์ที่ใช้การเข้ารหัสข้อมูล การล็อกอินด้วยรหัสผ่านที่ปลอดภัยในอุปกรณ์ที่ใช้ร่วมกันและมีมโนธรรมในการยอมรับนโยบายส่วนบุคคล และคำขอเข้าถึงจากแอปพลิเคชัน และเว็บไซต์

### ทักษะที่สำคัญความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือพลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

สมาชิกของโลกออนไลน์ คือทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบมีจริยธรรมเห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่นมีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคมการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้นมีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ,2562)



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 4

“GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2022 iHappiness: ความสุขและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืนในยุคสังคมดิจิทัล”

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัวโดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเอง และผู้อื่น
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิดข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตรายข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัลรวมถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอรวมไปถึงเข้าใจแพลตฟอร์มที่อาจเกิดขึ้นเพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้
8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

## บทสรุป

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเป็นแนวทางการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยไม่จำเป็นต้องสอนแยกเป็นวิชาแต่เป็นการสอนโดยใช้หัวข้อเรื่องนั้นคือความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นตัวตั้งกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้แล้วจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล เพราะฉะนั้นผู้เรียนจะต้องเป็นผู้สร้าง และผู้ใช้เนื้อหาออนไลน์ในเชิงบวกสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบรวมถึงมีความตระหนักในการการดูแลสุขภาพทางกายภาพ และจิตใจอย่างเหมาะสมมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรออนไลน์ในการศึกษาหาความรู้ และความบันเทิงโดยมีความเข้าใจถึงผลที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำที่ผิดกฎหมาย

## เอกสารอ้างอิง

กาญจนา เดชสม และรุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2564). การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในศตวรรษที่ 21. วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ. 31(1). สืบค้นเมื่อ มิถุนายน 5, 2565, จาก file:///C:/Users/MAI/Downloads/journalpyu



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 4

“GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2022 iHappiness: ความสุขและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืนในยุคสังคมดิจิทัล”

- กรรณก แหวดวง. (2561). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ต้องตา จำเริญใจ. (2561). ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์เขต 3. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- มนรัตน์ แก้วเกิด. (2562). กลยุทธ์การบริหารงานวิชาการโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการ และความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิสิทธิ์ เถาะบุตร. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านโดยใช้โมบายเลิร์นนิ่งเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.