

การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม

An Investigation into Digital Intelligence at the Digital Creativity Use Level of Sarakhampittayakhom School Students, Mueng District, Maha Sarakham Province

พัทธนันท์ เสนาจักร¹, ลักขณา สริวัฒน์²
Puttanun Sanajuk¹, Lakkhana Sariwat²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำแนกตามเพศ, ระดับชั้น และผลการเรียน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์จากนักเรียนจำนวน 364 คน ที่ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, t-test for Independent samples และ One-Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า ความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ทั้งโดยรวมและจำแนกตามตัวแปรเพศ, ระดับการศึกษา และผลการเรียนของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม อยู่ในระดับน่าพอใจ และผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนตามตัวแปรทั้งสามพบว่าไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: ความฉลาดทางดิจิทัล, ระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์, นักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม

Abstract

The research aimed to investigate and compare Digital Creativity Use Level of Sarakhampittayakhom School students, Mueng District, Maha Sarakham Province classified into gender, class level, and learning achievement. The data were collected through a questionnaire on behaviors on using technology at the digital creativity of 364 students selected by multi-stage random sampling technique and they were analyzed by mean, standard deviation, t-test for Independent samples as well as One-Way ANOVA. The findings

¹ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Undergraduate Student in Psychology, Faculty of Education, Mahasarakham University

² Associate Professor, Faculty of Education, Mahasarakham University



revealed that the Digital Intelligence at the Digital Creativity Use Level of Sarakhampittayakhom School students, Mueng District, Maha Sarakham Province as a whole and classified into gender, class level and learning achievement was at the satisfied level and the results of whose Digital Intelligence at the Digital Creativity Use Level comparison among those three variables were not different.

Keywords: Digital Intelligence, the Digital Creativity Use Level, Sarakhampittayakhom School students

บทนำ

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) แรกเริ่มเป็นการนำเทคโนโลยีมาสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น โดยเทคโนโลยีที่กล่าวถึง ได้แก่ การจัดเก็บ การสื่อสาร การประมวลผลและการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศเป็นต้น และเทคโนโลยีสารสนเทศมีการเริ่มใช้งานในประเทศไทยเมื่อปี พ.ศ. 2507 เป็นครั้งแรก และในขณะนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศยังไม่แพร่หลาย จะมีเพียงการใช้โทรศัพท์เพื่อการติดต่อสื่อสารและนำคอมพิวเตอร์มาช่วยประมวลผลข้อมูลงานด้านสารสนเทศต่างๆ ส่วนใหญ่ยังคงเป็นงานภายในสำนักงานที่ยังไม่มีอุปกรณ์และเครื่องมือด้านเทคโนโลยีช่วยงานมากนัก ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวกและมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าในยุคอดีต เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอดและในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วคอมพิวเตอร์จึงเป็นระบบพื้นฐานในการพัฒนาเทคโนโลยีทุกๆ ด้าน (เอกนถน บางท่าไม้, 2558) ด้วยเหตุที่เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญชนิดหนึ่งที่ใช้ในการดำรงชีวิตของบุคคลจึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของประเทศชาติและสังคมโลกอยู่ตลอดเวลา การส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาคุณภาพ ประสิทธิภาพ และขีดความสามารถของคนส่วนใหญ่ในประเทศจำเป็นที่

ต้องมีการจัดให้ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมาความเจริญก้าวหน้าและการเติบโตอย่างก้าวกระโดดด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนวิถีทางการดำเนินชีวิต การดำเนินธุรกิจและการสื่อสารของคนในสังคมไปอย่างมากมาย งานวิจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสารบ่งชี้ว่าสื่อหรือเครื่องมือสื่อสารที่ได้รับความนิยมในแต่ละช่วงเวลาจะมีอิทธิพลต่อความคิดของคน โดยเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดกรอบความคิดและความเข้าใจในการมองโลกอย่างรอบด้าน (ปณิชา นิตีพรมงคล, 2554: 1)

จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 สำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรกลุ่มอายุ 10-14 ปี (ร้อยละ 85.3) และกลุ่มอายุ 15-19 ปี (ร้อยละ 94.1) ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดโดยใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 89.9) ใช้ที่บ้าน/ที่พำนักอาศัย (ร้อยละ 67.5) และใช้ที่ทำงาน (ร้อยละ 31.2) ประชากรส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรม Social Network (Facebook, Twitter, Google Plus, LINE, Instagram) (ร้อยละ 94.1) ใช้ในการดาวน์โหลดรูปภาพ/หนังสือ/วิดีโอ/เพลง/เกม เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง วิทยุ (ร้อยละ 89.3) และใช้ในการอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ/วิดีโอ เพลง Software ฯลฯ เพื่อการแบ่งปัน (Share) บนเว็บไซต์ (ร้อยละ 57.0) และใช้บริการฟังกัซันบนโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 82.4) ใช้บริการ SMS (ร้อยละ 66.1) และใช้บริการ data (Internet เช่น mms, e-mail, social media



เป็นต้น) (ร้อยละ 50.2) ปัจจุบันนี้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเสรีที่มีบทบาทอย่างมากทั้งในเชิงสร้างสรรค์และเป็นภัยคุกคามต่อสังคมไทย วิถีชีวิตของผู้คนต้องแวดล้อมไปกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ตั้งแต่ลืมตาจนหัวถึงหมอน แดมบรรดาเด็กรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมดิจิทัล และเติบโตอยู่ท่ามกลางวิถีชีวิตแบบดิจิทัล จนกระทั่งมีการขนานนามเด็กเหล่านี้ว่าเป็นชาวดิจิทัล (Digital Natives) (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2559) เมื่อมีการนำดิจิทัลมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตในเยาวชนยุคปัจจุบัน ทำให้เกิดผลข้างเคียงที่ตามมากับสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่เรียกว่า เทคโนโลยีดิจิทัล โดยนักการวิจัยได้หันมาให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของเยาวชนไทย ทำให้เกิดตระกูลคิดขึ้นมาใหม่คือ DQ เนื่องจากเด็กไทยเสพและใช้ข้อมูลดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่โดยมีปัจจัยหลายอย่างทำให้ยากที่ผู้ใหญ่ตลอดจนคุณครูจะเข้าใจความเสี่ยงและภัยคุกคามที่เด็กเผชิญอยู่ ปัญหานี้จึงเกิดเป็นช่องว่างที่ทำให้ผู้ใหญ่ไม่สามารถให้คำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและถูกวิธีได้ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ตระหนักถึงการพัฒนาดิจิทัลในมิติด้านสังคม โดยเฉพาะการเสริมสร้างและยกระดับทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) ให้กับเด็กและเยาวชน เพราะทักษะเหล่านี้เป็นรากฐานในการปลูกฝังความคิดและทัศนคติต่อไป (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2561) ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) หรือ DQ เป็นชุดของความสามารถด้านการรับรู้ สติปัญญาอารมณ์และสังคม ที่จะทำให้นักในยุคดิจิทัล (Digital Citizens) สามารถเผชิญหน้ากับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม แบ่งได้ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship), ระดับการสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) และระดับผู้ประกอบการทางดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2561) จากข้อมูลล่าสุดโรงพยาบาลรามาธิบดีพบว่าเด็กไทย

ยุค Gen Z ใช้เวลาติดหน้าจอเฉลี่ย 5 ชั่วโมง/วัน หรือ 35 ชั่วโมง/สัปดาห์มากกว่าเด็กต่างประเทศที่เฉลี่ย 2 ชั่วโมง/วัน อีกทั้งปัญหาการติดยาเสพติดของเด็กไทยนับวันยิ่งรุนแรงขึ้น โดนส่วนหนึ่งเกิดจากวิธีการเลี้ยงดูของพ่อแม่ที่ใช้อุปกรณ์ไอทีเลี้ยงลูก ทำให้อิควหรือความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กลดลง เนื่องจากขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างและกิจกรรมที่ได้เรียนรู้จากธรรมชาติ รวมถึงการเกิดทุกขจากการเปรียบเทียบระหว่างชีวิตตนเองและชีวิตเพื่อนในสังคมออนไลน์ที่มีชีวิตดีกว่า จนขาดการยอมรับและนับถือตนเองทำให้เด็กรู้สึกด้อยคุณค่าในตัวเอง และอาจทำให้เกิดโรคซึมเศร้าจากโลกเสมือนจริงขึ้นได้สุดท้ายแล้วผลเรียนก็จะตกมีปัญหาทางสุขภาพที่ตามมา (ลักษมี คงลาม และคณะ, 2561) ซึ่งผลการค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยเป็นไปในทางที่ก่อให้เกิดโทษมากกว่าประโยชน์ ทั้งนี้เพราะมีการใช้อินเทอร์เน็ตในรูปแบบที่ไม่เกิดความสร้างสรรค์ จึงทำให้เกิดตัวแปรที่ใช้ในการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตขึ้น นั่นคือ การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของระดับของความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งหมายถึงความสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ ความสามารถในการเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจดิจิทัลโดยการใช้เครื่องมือดิจิทัลเปลี่ยนความคิดให้กลายเป็นสินค้าหรือบริการที่ใช้งานได้จริง (ปณิดา วรรณพิรุณ และนาโชก วัฒนานัน, 2561) ประกอบด้วย 8 ทักษะที่จำเป็น ได้แก่ 1) ความเป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล 2) สุขภาพของการใช้เทคโนโลยี 3) การจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์ 4) การบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์ 5) การบริหารจัดการและควบคุมตนเอง 6) ร่วมมือและติดต่อสื่อสารออนไลน์ 7) คิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหา 8) บริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (DQ institute, 2018)

โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม เป็นโรงเรียนขนาด



ใหญ่พิเศษในปีการศึกษา 2561 เปิดทำการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จัดการเรียนการสอน 102 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 4,009 คน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) ผู้วิจัยได้รับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพด้านจิตวิทยาการแนะแนวในโรงเรียนนี้ พบว่าโรงเรียนสารคามพิทยาคมเป็นโรงเรียนที่ส่งเสริมให้ครูผู้สอนใช้เทคโนโลยีร่วมกับการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนสูงขึ้น โดยโรงเรียนมีการอำนวยความสะดวกในรูปแบบการติดตั้งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในห้องเรียนทุกห้องอย่างทั่วถึง สำหรับนักเรียนสามารถทำกิจกรรมและงานด้านต่างๆ รวมทั้งมีแหล่งเรียนรู้ในการสืบค้นข้อมูล และโรงเรียนยังได้มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์และใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด จากการสังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนพบว่านักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมมีความสนใจและใช้เทคโนโลยีในระดับดี แต่ความสนใจของนักเรียนส่วนใหญ่มักเน้นไปในเรื่องของความบันเทิงด้วยการใช้ Social network มากเกินไปไม่เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ การพัฒนาและส่งเสริมความสามารถของตนเอง ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์ทางดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม เพื่อให้ได้ข้อมูลว่าสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ในระดับใด และมากน้อยเพียงใด รวมทั้งตัวแปรส่วนบุคคลส่งผลเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ เพื่อเป็นแนวทางในการเสนอแนะ ส่งเสริมป้องกัน และแก้ไขปัญหาสำหรับบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสำหรับเด็กและเยาวชนให้สามารถใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์สูงสุด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

โรงเรียนสารคามพิทยาคม จำแนกตามเพศ, ระดับการศึกษา และผลการเรียน

2. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม จำแนกตามเพศ, ระดับการศึกษา และผลการเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 364 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอนจากประชากรทั้งหมด 4,009 คน จำแนกตามเพศได้เพศชาย 138 คน เพศหญิง 226 คน จำแนกตามระดับช่วงชั้นได้มัธยมศึกษาตอนต้น 187 คน มัธยมศึกษาตอนปลาย 177 คน และจำแนกตามผลการเรียนได้ผลการเรียนดีเยี่ยม 212 คน ผลการเรียนดี 93 คน ผลการเรียนปานกลาง 40 คนและผลการเรียนต่ำ 19 คน

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ไปเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 364 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยเก็บกับกลุ่มตัวอย่างตามที่มีอยู่และให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจนครบตามจำนวนที่ต้องการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน



มาตรฐาน เพื่อหาระดับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์โดยการแปลความหมายตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ยของบุญชม ศรีสะอาด (2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีพฤติกรรมอยู่ในระดับน่าพอใจ

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีพฤติกรรม

อยู่ในระดับไม่น่าพอใจ

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีพฤติกรรม

อยู่ในระดับที่ควรได้รับการดูแล

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามโดยรวมและจำแนกตามเพศ, ระดับชั้น และผลการเรียน พบว่าอยู่ในระดับน่าพอใจ ดังตารางที่ 2-5

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ DQ ในระดับสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยรวม และทั้ง 8 ทักษะ

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีในเชิงสร้างสรรค์
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.54	.73	น่าพอใจ
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.23	.58	ไม่น่าพอใจ
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.03	.47	ไม่น่าพอใจ
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.59	.80	ดี
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.86	.64	น่าพอใจ
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	3.23	.58	น่าพอใจ
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.17	.67	ไม่น่าพอใจ
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	2.92	.76	น่าพอใจ
โดยรวม	3.37	.38	น่าพอใจ

จากตารางที่ 2 พบว่าความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยรวมอยู่ในระดับน่าพอใจ เมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะปรากฏว่า ระดับดีมี 1 ทักษะคือ ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์ ระดับน่าพอใจมี 4 ทักษะคือความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล, ทักษะการ

บริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์, ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์ และ ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และระดับไม่น่าพอใจมี 3 ทักษะได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ, ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์ และทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์



ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามทั้งโดยรวมและรายทักษะจำแนกตามเพศ

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	ชาย จำนวน 138 คน			หญิง จำนวน 226 คน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.59	.77	น่าพอใจ	2.51	.70	น่าพอใจ
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.31	.57	ไม่น่าพอใจ	2.18	.58	ไม่น่าพอใจ
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.00	.53	ไม่น่าพอใจ	2.04	.45	ไม่น่าพอใจ
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.75	.79	ดี	3.49	.79	น่าพอใจ
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.82	.67	น่าพอใจ	2.88	.62	น่าพอใจ
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	3.11	.62	น่าพอใจ	3.31	.55	น่าพอใจ
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.23	.66	ไม่น่าพอใจ	2.14	.68	ไม่น่าพอใจ
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	2.92	.80	น่าพอใจ	3.31	.55	น่าพอใจ
โดยรวม	3.40	.41	น่าพอใจ	3.35	.37	น่าพอใจ

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ทั้งเพศชายและเพศหญิงมีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์เหมือนกันทั้งโดยรวมและรายทักษะดังนี้ ทักษะโดยรวมอยู่ในระดับน่าพอใจ ส่วนรายทักษะพบว่า มีทักษะที่อยู่ในระดับน่าพอใจมี 4 ทักษะคือ ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล, ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์,

ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์ และทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และมีทักษะไม่น่าพอใจ 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ, ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์ และทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์ ส่วนทักษะที่มีระดับไม่เหมือนกันคือทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์โดยเพศชายระดับดีส่วนเพศหญิงระดับน่าพอใจ



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามทั้งโดยรวมและรายทักษะจำแนกระดับช่วงชั้น

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	มัธยมต้น จำนวน 187 คน			มัธยมปลาย จำนวน 177 คน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.51	.77	น่าพอใจ	2.57	.68	น่าพอใจ
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.22	.57	ไม่น่าพอใจ	2.24	.59	ไม่น่าพอใจ
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.06	.50	ไม่น่าพอใจ	2.00	.45	ไม่น่าพอใจ
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.57	.87	ดี	3.60	.73	ดี
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.87	.63	น่าพอใจ	2.85	.65	น่าพอใจ
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	3.34	.51	น่าพอใจ	3.12	.63	น่าพอใจ
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.16	.69	ไม่น่าพอใจ	2.19	.65	ไม่น่าพอใจ
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	2.91	.80	น่าพอใจ	2.93	.71	น่าพอใจ
โดยรวม	3.38	.41	น่าพอใจ	3.36	.35	น่าพอใจ

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ทั้งมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายมีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์เหมือนกันทั้งโดยรวมและรายทักษะ ดังนี้ ทักษะโดยรวมอยู่ในระดับน่าพอใจ ส่วนรายทักษะพบว่าทักษะที่อยู่ในระดับดีมี 1 ทักษะคือ ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์ มีทักษะอยู่ในระดับน่าพอใจมี 4

ทักษะ คือ ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล, ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์, ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์ และทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และมีทักษะไม่น่าพอใจ 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ, ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์ และทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์



ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการให้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม ทั้งโดยรวมและรายทักษะ จำแนกตามผลการเรียน

ความคลาดทางดิจิทัล (DQ) ใน ระดับการให้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิง สร้างสรรค์ 8 ทักษะ	ผลการเรียน									
	ต่ำ n = 19					ปานกลาง n = 40				
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ DQ	ระดับ DQ
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้ สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.64	.92	น่าพอใจ	2.42	.62	ไม่น่าพอใจ	2.47	.69	ไม่น่าพอใจ	2.59 .74
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.48	.47	ไม่น่าพอใจ	2.26	.47	ไม่น่าพอใจ	2.21	.63	ไม่น่าพอใจ	2.21 .58
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้าน เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	1.84	.23	ไม่น่าพอใจ	1.91	.52	ไม่น่าพอใจ	2.06	.47	ไม่น่าพอใจ	2.05 .49
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคง ปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.68	.76	ดี	3.53	.76	ดี	3.66	.80	ดี	3.56 .81
5. ทักษะการบริหารจัดการและ ควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.71	.73	น่าพอใจ	2.67	.50	น่าพอใจ	2.88	.62	น่าพอใจ	2.90 .66
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสาร ออนไลน์	2.66	.78	น่าพอใจ	2.66	.78	น่าพอใจ	3.16	.53	น่าพอใจ	3.36 .53
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์ เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.39	.75	ไม่น่าพอใจ	2.16	.51	ไม่น่าพอใจ	2.05	.57	ไม่น่าพอใจ	2.21 .72
8. ทักษะการบริหารจัดการสิทธิใน ทรัพย์สินทางปัญญา	3.16	.78	น่าพอใจ	2.57	.81	น่าพอใจ	2.75	.76	น่าพอใจ	3.04 .71
โดยรวม	3.37	.43	น่าพอใจ	3.20	.31	น่าพอใจ	3.32	.34	น่าพอใจ	3.37 .38



จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับต่ำ, ปานกลาง, ดี และดีเยี่ยม มีความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์โดยรวมและรายทักษะอยู่ในระดับเหมือนกันดังนี้ ทักษะโดยรวมอยู่ในระดับน่าพอใจ เมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะพบว่า 1) ทักษะในระดับดีมี 1 ทักษะคือ ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์ 2) ทักษะในระดับน่าพอใจมี 3 ทักษะคือ ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์, ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์ และทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา 3) ทักษะในระดับไม่น่าพอใจมี 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการใช้

เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ, ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์ และทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์ และมีรายทักษะที่อยู่ในระดับไม่เหมือนกันคือ ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัลโดยกลุ่มผลการเรียนต่ำและดีเยี่ยมอยู่ในระดับน่าพอใจ กลุ่มผลการเรียนปานกลางและดีอยู่ในระดับไม่น่าพอใจ

2. ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามโดยรวมและจำแนกตามเพศ, ระดับช่วงชั้น และผลการเรียน ปรากฏดังตารางที่ 6-8

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม จำแนกตามเพศ

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	ชาย = 138		หญิง = 226		t	Sig.
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.59	.77	2.51	.70	1.003	.316
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.31	.57	2.18	.58	2.028*	.043
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.00	.53	2.04	.45	-.821	.412
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.75	.79	3.49	.79	3.133*	.002
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.82	.67	2.88	.62	-.744	.457
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	3.11	.62	3.31	.55	1.167*	.002
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.23	.66	2.14	.68	1.167	.244
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	2.92	.80	2.92	.74	-.205	.994
โดยรวม	3.40	.41	3.35	.37	-.008	.295

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 พบว่า ความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์โดยรวมของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมเพศ

ชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายทักษะปรากฏว่าทักษะที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 3 ทักษะ คือทักษะการใช้



เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ และทักษะการบริหารจัดการ ความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์ที่เพศชายมี มากกว่าเพศหญิง ส่วนทักษะการเข้าร่วมและติดต่อ

สื่อสารออนไลน์เพศหญิงมีมากกว่าเพศชาย สำหรับ ทักษะที่เหลืออีก 5 ทักษะไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม จำแนกตามระดับชั้น

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	มัธยมต้น = 187		มัธยมปลาย = 177		t	Sig.
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	2.51	.77	2.57	.68	-.808	.420
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	2.22	.57	2.24	.59	-.315	.753
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.06	.50	2.00	.45	1.237	.217
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	3.57	.87	3.60	.73	-.345	.730
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	2.87	.63	2.85	.65	.330	.742
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	3.34	.51	3.12	.53	3.602*	.000
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	2.16	.69	2.19	.65	-.542	.588
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	2.91	.80	2.93	.71	-.206	.837
โดยรวม	3.38	.41	3.36	.35	-.568	.571

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 พบว่า ความฉลาดทางดิจิทัล ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ โดยรวมของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณารายทักษะปรากฏว่าทักษะที่

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 1 ทักษะ คือทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์ที่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีมากกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สำหรับทักษะที่เหลืออีก 7 ทักษะไม่แตกต่างกัน



ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม จำแนกตามผลการเรียน

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) ในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ 8 ทักษะ	นักเรียน จำแนกตาม ผลการเรียน 4 กลุ่ม	SS	df	MS	F	sig
1. ทักษะความมีเอกลักษณ์เป็นผู้สร้างสรรค์ดิจิทัล	ระหว่างกลุ่ม	1.746	3	.582	1.099	.349
	ภายในกลุ่ม	190.603	360	.529		
	รวม	192.348	363			
2. ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ	ระหว่างกลุ่ม	1.400	3	.467	1.401	.242
	ภายในกลุ่ม	119.925	360	.333		
	รวม	121.325	363			
3. ทักษะการจัดการความเสี่ยงด้านเนื้อหาบนสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	1.427	3	.476	2.080	.102
	ภายในกลุ่ม	82.299	360	.229		
	รวม	83.725	363			
4. ทักษะการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยบนสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	.951	3	.317	.493	.688
	ภายในกลุ่ม	231.750	360	.644		
	รวม	232.702	363			
5. ทักษะการบริหารจัดการและควบคุมตนเองบนสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	2.194	3	.731	1.797	.147
	ภายในกลุ่ม	146.520	360	.407		
	รวม	148.714	363			
6. ทักษะการเข้าร่วมและติดต่อสื่อสารออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	12.647	3	4.216	13.807	.000
	ภายในกลุ่ม	119.916	360	.305		
	รวม	122.563	363			
7. ทักษะคิดคำนวณและสร้างสรรค์เนื้อหาบนสังคมออนไลน์	ระหว่างกลุ่ม	2.501	3	.834	1.867	.135
	ภายในกลุ่ม	160.766	360	.447		
	รวม	163.267	363			
8. ทักษะบริหารจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	11.545	3	3.848	7.007	.000
	ภายในกลุ่ม	197.721	360	.549		
	รวม	209.265	363			
รวมเฉลี่ย	ระหว่างกลุ่ม	2.022	3	.674	4.686	.003
	ภายในกลุ่ม	51.773	360	.144		
	รวม	53.795	363			



จากตารางที่ 8 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนจำแนกตามผลการเรียนโดยรวมและรายทักษะไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามโดยรวมและจำแนกตามเพศ, ระดับช่วงชั้น และผลการเรียน พบว่าอยู่ในระดับน่าพอใจ ผลปรากฏเช่นนี้เพราะนักเรียนในวัยนี้อยู่ในช่วงวัยรุ่นอันเป็นวัยที่มีความสามารถสูงในการใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลตรงตามวัตถุประสงค์ ด้วยประสบการณ์ที่เกิดขึ้นท่ามกลางเครื่องมือเทคโนโลยีที่ทันสมัยจนได้รับการขนานนามว่าเยาวชน Generation Z ซึ่งสอดคล้องกับ Singh and Dangmei (2016) ที่ให้ความหมาย Generation Z ว่าเป็นบุคคลที่เติบโตมาพร้อมกับการมีเว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และแล็ปท็อป ที่พร้อมใช้งานได้อย่างอิสระ และพวกเขาเป็นศูนย์กลางดิจิทัลโดยมีเทคโนโลยีที่แสดงถึงตัวตน ดังนั้นพวกเขาจึงเป็นต้นกำเนิดและเติบโตในโลกดิจิทัล และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Craft (2012) ที่ได้พบว่าเด็กและเยาวชนทุกเพศทุกวัย ทุกสถานะภาพมีการติดต่อกันเพิ่มขึ้นตลอดเวลา และยังคงอยู่ในพื้นที่เสมือนเสมอ พวกเขายังสามารถผจญภัยในพื้นที่เสมือนเข้ากับชีวิตจริงได้อย่างลงตัว มีทักษะการอยู่ร่วมกัน ทักษะการสร้างความรู้เช่นเดียวกับการหาข้อมูล พวกเขาจึงเป็นส่วนหนึ่งในเครือข่ายสังคมเป็นกลุ่มนำวิถีเกมส์ดิจิทัลและสร้างจัดการเนื้อหาดิจิทัล มีการลองในรูปแบบใหม่ๆ ในสังคมของพวกเขา สรุปได้ว่าพวกเขามีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ท่ามกลางเสรีภาพ โอกาส ความเสี่ยง และอันตราย

2. ผลการเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลในระดับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคามจำแนกตามเพศ, ระดับช่วงชั้น และผลการเรียน พบว่าไม่มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะนักเรียนทั้งหมดอยู่ในวัยใกล้เคียงกันคือเกิดตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000จนถึงปัจจุบันซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาของสื่อดิจิทัลอย่างรวดเร็วจึงเรียกเด็กกลุ่มนี้ว่า Digital Native ซึ่งหมายถึงเด็กที่เติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยียุคดิจิทัลมาตั้งแต่เกิด (วิลโลมอร์ จีรวฒนเศรษฐ์, 2560) สอดคล้องกับนิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) ที่กล่าวว่า Digital Native เป็นกลุ่มเยาวชนที่มีความคล่องในการใช้สื่อดิจิทัลในเครือข่ายสังคม มีความคิดจินตนาการแห่งการสร้างสรรค์ มีศักยภาพในการเรียนรู้และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสูง การรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเป็นทักษะที่ต้องพัฒนาให้แก่วัยรุ่นกลุ่มนี้เพื่อให้แน่ใจว่าสามารถพัฒนาและประยุกต์ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมในการค้นหาสารสนเทศ การวิเคราะห์เนื้อหา การทบทวน และการติดต่อสื่อสาร การพัฒนาการรู้ดิจิทัลจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการที่เทคโนโลยีสามารถเพิ่มคุณค่าในการเรียนของ Digital Native นอกจากนี้ยังช่วยให้มีความสามารถในการตัดสินใจที่เหมาะสมรู้เท่าทันและมีข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่จะส่งผลกระทบต่อการศึกษาตลอดชีวิตรวมถึงชีวิตการทำงานในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1.1 สังคมตั้งแต่ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ควรจัดกิจกรรมต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกเพื่อ พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนซึ่งสามารถพัฒนาเป็นองค์ความรู้และความชำนาญจนสามารถใช้ประกอบอาชีพในอนาคตได้



1.2 พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูผู้สอนต้องเอาใจใส่ เด็กและเยาวชน Digital Native โดยให้ความใกล้ชิด ให้อิสระทางความคิดในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน และกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นการไม่ให้อยู่ในโลกออนไลน์มากเกินไป และสามารถใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและเปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน/นักศึกษาในระดับต่าง ๆ

2.2 ควรศึกษาวิธีการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลกับกลุ่มนักเรียน/นักศึกษาที่มีระดับต่ำหรือปานกลางให้อยู่ในระดับสูง

เอกสารอ้างอิง

- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2): 1631.
- ปณิชา นิตพรมงคล. (2554). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล. *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 29(102): 115.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์. (2559). การสื่อสารเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ: จากแนวคิดสู่ปฏิบัติการและเส้นทางวิจัยที่ท้าทายในอนาคต. *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*, 9(1): 15.
- ลักษมี คงลาภ, อัปสร เสถียรทิพย์, สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินสิริ. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) และการศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2561). ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Quotient. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- วิไลภรณ์ จิรวัฒนเศรษฐ์. (2560). เด็กยุคดิจิทัลภายใต้สังคมแห่งสื่อออนไลน์และการเรียนรู้ทางสังคม. *วารสารอนาคตวิทยาทางการศึกษา*. 1(1): 1-12.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). ข้อมูลนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคม. สืบค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2561, จาก https://data.bopp-obec.info/emis/schooldata view_student.php?School_ID=10444 10580andArea_CODE=101726
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจการมีใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2561 (ไตรมาส 1).
- เอกนถน บางท่าไม้. (2558). สภาพการเรียนการสอนในการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Craft, A. (2012). *Childhood in a Digital Age: Creative Challenges for Educational Futures*. London: Accepted for Publication March.



Singh, A.P. and Dangmei, J. (2016). *Understanding The Generation Z: The Future Workforce*.
India: Department of Business Management, Indira Gandhi National Tribal University.