

บทความวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

The Study of Digital Media Usage Behavior and Digital Literacy skills of the Elementary School Students

พีรวิชญ์ คำเจริญ¹ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ²

Pheerawish Khamcharoen and Weerapong Polnigongit

Corresponding author, E-mail : pheerawit_kom@yahoo.com

Received : August 5, 2019
Revised : March 14, 2020
Accepted : April 21, 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น 2) ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น และ 3) เปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 400 คน จาก 12 โรงเรียนที่สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดนครราชสีมา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งมีข้อความรวม 39 ข้อ วัดค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาชได้เท่ากับ 0.80 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์หาความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มขึ้นไปที่เป็นอิสระจากกัน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนใกล้เคียงกัน มีอายุ 8 ปี และมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลไม่ต่ำกว่า 3 ปี โดยมีการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ในการเข้าถึงยูทูปเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนังฟังเพลง ชมมิวสิควิดีโอ ดูคลิปวิดีโอและการ์ตูน เป็นต้น ขณะที่การใช้สื่อดิจิทัลในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลาเย็น (16.00-18.00น.) ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ส่วนใหญ่ใช้ช่วงเวลาสาย (09.01-12.00น.) มีการใช้สื่อดิจิทัลจำนวน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน และกำกับการใช้งานด้วยพ่อแม่หรือผู้ปกครอง 2) ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น พบว่า ภาพรวมทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายทักษะ (1) ทักษะการเข้าถึง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.88$, S.D. = 1.51) (2) ทักษะการวิเคราะห์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.91$, S.D. = 1.35) (3) ทักษะการประเมิน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.88$, S.D. = 1.40) (4) ทักษะการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.16$, S.D. = 1.57) (5) ทักษะการสื่อสาร อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.91$, S.D. = 1.35) (6) ทักษะการสะท้อนคิด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.75$, S.D. = 1.38) และ (7) ทักษะการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.27$, S.D. = 1.54)

¹ นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี;

² รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี;

*บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง แนวทางส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลตามลีลาการเรียนรู้แบบบาร์คสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

**งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยแผนงานเสริมสร้างศักยภาพและพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ ตามทิศทางการยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม : ประเภทบัณฑิตศึกษา จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ประจำปี 2562

นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลไม่แตกต่างกันในทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการสะท้อนคิด ทักษะการปฏิบัติ และทักษะการสร้างสรรค์ ในขณะที่นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลด้านทักษะการประเมินและทักษะการสื่อสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนักเรียนที่มีอายุต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทุกทักษะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลรายอายุแล้วพบว่า นักเรียนที่มีอายุสูงกว่า มีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทุกด้านสูงกว่านักเรียนที่มีอายุน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล / ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล / นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

Abstract

The research was objected to study the digital media usage and the digital literacy of the elementary school students. It was a quantitative research with 400 samplings of 12 elementary school students in Nakhon Ratchasima province. The tool was a questionnaire, consisted of 39 question items with the coefficient alpha of Cronbach Alpha at 0.80. The data was analyzed with the descriptive analysis; the frequency, the percentage, Mean, Standard Deviation, t-test and F-test.

The results revealed that 1) The amount of samplings were male and female in a nearly equal proportion with the age of 8 years old. They had minimum 3 years of digital media usage. They mostly used smart phone accessing Youtube with the entertainment purposes ; watching movies, listening to the music, watching music video and cartoons. On Monday-Friday, they used digital media during 4.00-6.00 p.m. and during 09.01-12.000 a.m. on weekends. Moreover, they used digital media 2-3 hours per day with mostly under control of their parents or their guardians. 2) The digital literacy skill of them was at the low level-the moderate level as the following (1) the access skill was at the moderate level (\bar{x} = 2.88, S.D. = 1.51) (2)

the analysis skill was at the moderate level (\bar{x} = 2.91, S.D. = 1.35) (3) the evaluation skill was at the moderate level (\bar{x} = 2.88, S.D. = 1.40) (4) the creative skill was at the low level (\bar{x} = 2.16, S.D. = 1.57) (5) the communication skill was at the moderate level (\bar{x} = 2.91, S.D. = 1.35) (6) the reflect skill was at the moderate level (\bar{x} = 2.75, S.D. = 1.38) and (7) the taking action skill was at the low level (\bar{x} = 2.27, S.D. = 1.54) and 3) Male and female students had no differences in digital literacy skills ; analysis skill , access skill, reflect skill, taking action skill and creative skill. However, male and female students had significant differences in digital literacy skills ; the evaluation skill and the communication skills at the statistic of 0.5. In addition, the students, who had differences in ages, had significantly differences in digital literacy skills at the statistic of 0.01. Moreover, the older students had significantly more average mean of digital media literacy than the younger students in every aspects at the statistic of .05.

Keywords : Digital Media Behavior / Digital Literacy Skills / Elementary School Students

บทนำ

เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของสื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในด้านบวกและด้านลบ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นด้านบวกของสื่อดิจิทัล คือ ผู้ใช้งานสามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กันในระดับบุคคลและระดับกลุ่มบุคคล ทำให้เกิดความสัมพันธ์ของบุคคลในระยะยาว (Ridings, Gefen, and Arinze, 2002) ส่งผลให้เกิดสังคมปฏิสัมพันธ์ (interactive social) ที่มีการก่อตัวขึ้นเป็นเครือข่ายสังคม (social network) หรือชุมชนออนไลน์ (online community) โดยมีความสัมพันธ์กันและมีความสนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเหมือนกัน (Refaeli, 1998) ผ่านเทคโนโลยีเว็บที่ผู้ใช้สามารถเป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ในขณะเดียวกัน สามารถสร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันได้อย่างรวดเร็ว (Ellison, Steinfield and Lampe, 2007) รวมทั้งสื่อดิจิทัลยังมีบทบาทในการถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ และแนวปฏิบัติต่าง ๆ ของคนในสังคมออนไลน์อีกด้วย (Burnett

and Marshall, 2003) ส่วนผลกระทบที่เกิดขึ้นด้านลบ คือ หากผู้ใช้สื่อดิจิทัลมีการใช้งานที่ผิดวัตถุประสงค์และไม่สร้างสรรค์ เช่น การเผยแพร่ภาพลามก การโพสต์ข้อความที่ไม่สุภาพ การแชร์ข้อมูลที่เป็นเท็จ การสนทนาทางเพศ และการขายบริการทางเพศในสื่อสังคมออนไลน์ การชมคลิปวิดีโอที่เนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง และการเล่นเกมและการพนันออนไลน์ เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งานสื่อดิจิทัล ซึ่งอาจนำไปสู่การแสดงออกของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้อาวุธที่รุนแรงต่อผู้อื่น การใช้สื่อดิจิทัลไปคุกคามทางเพศ และการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อไปหลอกลวงผู้อื่น เป็นต้น ส่งผลให้เกิดปัญหาทางสังคมและปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ตามมา

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของวัยรุ่นระหว่าง 10-19 ปี พบว่า เด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อดิจิทัลประเภทโทรศัพท์มือถือมากที่สุด รวมถึงมีการใช้คอมพิวเตอร์ และไอแพด/แท็บเล็ต เป็นประจำ โดยมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมาก เพื่อการค้นหาวิดีโอคลิป การชมการ์ตูนและภาพยนตร์ การค้นหาเพลง การค้นหาข้อมูลสำหรับทำการบ้าน การแชทกับเพื่อน การเล่นเกม และการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับงานอดิเรกและสิ่งที่ตนสนใจ เป็นต้น (บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2559) ในขณะที่งานวิจัยของ สารีศา จันทรอำพร และมฤฎ์ แก้วจินดา (2559) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเอกชนเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด เพราะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้งานง่ายและพกพาสะดวก และกลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทโปรแกรมประยุกต์ซอฟต์แวร์มากที่สุด ได้แก่ ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) และยูทูป (Youtube) เป็นต้น และงานวิจัยของ พนม คลีฉายา (2559) ศึกษาพบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษามีการใช้โทรศัพท์มือถือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอนและมีการใช้งานตลอดทั้งวันในช่วงเวลาว่างจากการเรียนจนถึงก่อนเข้านอน โดยระยะเวลาการใช้งานในแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 1 - 2 ชั่วโมง และมีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับบ่อย ได้แก่ การใช้เพื่อสนทนากับเพื่อน ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การใช้เพื่อค้นหาแหล่งข้อมูลประกอบการเรียน การใช้เพื่อหาความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม และติดตามดาราที่ชื่นชอบ เป็นต้น การใช้เพื่อสร้างกลุ่มบนไลน์ เฟซบุ๊ก เพจ การใช้เพื่อติดตามข่าวสาร และการใช้เพื่อโพสต์รูปภาพ

เรื่องราวหรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ หรือติดตามเพจต่าง ๆ ในการแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง ขณะที่งานวิจัยในต่างประเทศแสดงให้เห็นว่าเด็กใช้เวลาเป็นส่วนใหญ่ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์เพื่อความบันเทิงมากที่สุด ดังเช่นงานวิจัยของ Andrew (2004) พบว่า เด็กใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงเว็บไซต์เกมเป็นประจำ ส่วนงานวิจัยของ Gross (2004) พบว่า เยาวชนใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การเล่นเกมออนไลน์ และการเข้าเว็บไซต์เป็นประจำ จึงกล่าวได้ว่าในปัจจุบันเด็กและเยาวชน มีวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ เช่น การติดต่อสื่อสาร การเล่นเกมออนไลน์ และการติดตามข่าวสาร เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าวมาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมของเยาวชนทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงมากกว่าการแสวงหาความรู้ และมีปริมาณการใช้งานสื่อดิจิทัลในแต่ละวันปริมาณค่อนข้างมาก ซึ่งอาจนำไปสู่การเสพติดเทคโนโลยีมากเกินไปจนเป็น ส่งผลกระทบต่อสมอง จิตใจและร่างกาย ทั้งนี้ผู้ใกล้ชิดและผู้ปกครองของเด็กควรตระหนักถึงการใช้งานสื่อดิจิทัล และการให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมไปถึงควรส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล เพื่อเด็กจะได้ไม่ตกเป็นเหยื่อหรือทาสของเทคโนโลยีต่อไปในอนาคต ดังนั้นงานวิจัยนี้ จึงต้องการมุ่งศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) เพื่อนำไปสู่การวางแผนการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษาทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น
3. เพื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้ใช้แนวคิดที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเข้าถึง การผลิต และการสื่อสารกับบุคคลอื่นด้วยตัวอักษร ภาพ เสียง ผ่าน

เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเครือข่ายสังคม เป็นต้น รวมถึงสามารถเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการทำงาน ทั้งนี้ผู้ใช้งานต้องมีทักษะเกี่ยวกับการวิเคราะห์ การแยกแยะข้อมูลสารสนเทศ และการมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมสำหรับการสร้างและแบ่งปันความรู้ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม การศึกษา วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสมัยใหม่ (Unesco, 2011)

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy skills)

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล ประกอบด้วย 7 ทักษะ ดังนี้

1) ทักษะการเข้าถึง (Access skill) คือ ความสามารถในการใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์อย่างเหมาะสม เช่น การค้นหา การจัดเก็บ และการค้นคืนสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่มีความหลากหลาย เป็นต้น เพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง และเพื่อติดตามข่าวสาร (California Emerging Technology Fund, 2008; Hobbs, 2010; Hobbs and Moore, 2013)

2) ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis skill) คือ ความสามารถในการอ่านและเข้าใจข้อมูลสารสนเทศ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง รวมทั้งสามารถระบุผู้แต่ง วัตถุประสงค์และกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายได้ (Hobbs, 2010; Hobbs and Moore, 2013)

3) ทักษะการประเมิน (Evaluation skill) คือ ความสามารถในการตัดสินคุณภาพ คุณค่า และคุณประโยชน์ เพื่อการกลั่นกรอง การคัดแยก และแยกแยะข้อมูลสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ (California Emerging Technology Fund, 2008; Hobbs, 2010; Hobbs and Moore, 2013)

4) ทักษะการสร้างสรรค์ (Creative skill) คือ ความสามารถในการสร้างเนื้อหาสารสนเทศด้วยเครื่องมือดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ กระดานสนทนา บล็อก รูปภาพและวิดีโอ เกมคอมพิวเตอร์ และสื่อสังคม เป็นต้น ด้วยวิธีการปรับประยุกต์ ออกแบบ ประดิษฐ์ หรือเขียนเนื้อหาสารในรูปแบบต่าง ๆ (Hobbs, 2010; Media Awareness Network, 2010; Belshaw, 2011; Punie and Redecker, 2012)

5) ทักษะการสื่อสาร (Communication skill) คือ ความสามารถในการเลือกช่องทางการสื่อสารผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น ไอแพด ไอพอด แท็บเล็ต และโทรศัพท์สมาร์ทโฟน เป็นต้น เพื่อการสื่อสารเนื้อหาดิจิทัล (digital content) ไปยังกลุ่มเป้าหมายภายใต้บริบททางดิจิทัล ซึ่งผู้ใช้งานต้องมีความรับผิดชอบในการใช้งานสื่อดิจิทัล

อีกด้วย (California Emerging Technology Fund, 2008; Belshaw, 2011; Punie and Redecker, 2012)

6) ทักษะการสะท้อนคิด (Reflect skill) คือ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นและโต้ตอบผ่านบริบททางดิจิทัลไปยังบุคคลอื่น เพื่อการให้ความช่วยเหลือ การให้ความคิดเห็น และการสอน เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ใช้งานต้องอยู่บนพื้นฐานจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม (Hobbs, 2010; Hobbs and Moore, 2013)

7) ทักษะการปฏิบัติ (Taking action skill) คือ ความสามารถในการทำงานและการร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสิ่งแวดล้อมดิจิทัล เพื่อการแบ่งปันข้อมูล ความรู้ การแก้ปัญหา และการปรับปรุงข้อมูลหรือเหตุการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม (Hobbs, 2010; Hobbs and Moore, 2013)

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์พัฒนาการของเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6-12 ปี มาประกอบในการพิจารณาทักษะที่เหมาะสมกับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีพัฒนาการ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านร่างกาย (2) ด้านเชาวน์ปัญญา (3) ด้านบุคลิกภาพ (4) ด้านอารมณ์และสังคม และ (5) ด้านจริยธรรม (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2556; ศศิธร เวียงวะลัย, 2557) โดยพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษาที่กล่าวมาทั้ง 5 ด้านสอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล 7 ทักษะ

สื่อดิจิทัล (Digital media) คือ สื่อที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งทำให้การติดต่อสื่อสารสามารถเชื่อมโยงโดยไม่จำกัดพื้นที่ เวลา และสถานที่ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้กับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ซึ่งประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟน เป็นต้น ซอฟต์แวร์ ได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สื่อสามมิติ เกมคอมพิวเตอร์ สื่อสังคม แอนิเมชัน โปรแกรมประยุกต์ซอฟต์แวร์ ฯลฯ เป็นต้น (Lister et al, 2009)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ (Uses and Gratifications Theory) คือ การใช้สื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน เช่น ติดตามข่าวสาร ถ่ายทอดความคิด และการแสวงหาความบันเทิง เป็นต้น โดยผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบ การแบ่งปัน และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้สื่อจึงมีบทบาทในการผลิตและเผยแพร่สารให้ตรงตามความต้องการของผู้รับสาร ซึ่งสื่อสามารถตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลออกเป็น 4 ลักษณะ คือ (1) ใช้สร้างความบันเทิง (Entertainment)

(2) ใช้เป็นแหล่งข้อมูลข่าวสาร (Information) (3) ใช้สร้างอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) และ (4) ใช้สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม (Personal Relationships and Social Interaction) (McQuail, 1987 อ้างใน Dainton & Zelle, 2011)

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) ซึ่งก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ยื่นเรื่องขอเสนอโครงการวิจัยให้กับคณะกรรมการพิจารณาและควบคุมการวิจัยในมนุษย์ผ่านสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เพื่อพิจารณานุมัติให้ดำเนินการวิจัย และเมื่อได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาและควบคุมการวิจัยในมนุษย์ เลขที่ EC-61-54 แล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการสำรวจ (survey research) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) จาก 12 โรงเรียนในจังหวัดนครราชสีมา อายุระหว่าง 6-8 ปี

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ โรงเรียนต้นแบบการจัดการการศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (DLIT) ศูนย์ประสานงานและสนับสนุนการศึกษาทางไกล ภาค14 สังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วย 4 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดชัยภูมิ จังหวัดบุรีรัมย์ และจังหวัดสุรินทร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ โรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมาที่ได้รับรางวัลโรงเรียนต้นแบบการจัดการการศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (DLIT) จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียน A1 โรงเรียน A2 โรงเรียน A3 โรงเรียน A4 โรงเรียน A5 และโรงเรียน A6 (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) และโรงเรียนที่ไม่ใช่ต้นแบบการจัดการการศึกษาทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา เขต 1 จำนวน 6 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียน B1 โรงเรียน B2 โรงเรียน B3 โรงเรียน B4 โรงเรียน B5 และโรงเรียน B6 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา, 2560) รวมทั้งสิ้น 12 โรงเรียน

ผู้วิจัยดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นชั้นปีที่ 1-3 ด้วยการกำหนดขนาดตัวอย่าง โดยใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน

(Taro Yamane) กำหนดค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ร้อยละ 5 คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างได้เท่ากับ 372 คน แต่สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ด้านลักษณะประชากรศาสตร์ จำนวน 2 ข้อ ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 9 ข้อ และตอนที่ 3 ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น จำนวน 28 ข้อ ซึ่งวัดค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาชได้เท่ากับ 0.80 และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน คือ การวิเคราะห์หาความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มขึ้นไปที่เป็นอิสระจากกัน (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (F-test)

สำหรับการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของข้อมูลมีดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50 -2.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลระดับน้อยที่สุด (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลของการวิจัย ได้ดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 51 และเพศหญิง จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 49 ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกัน มีอายุ 8 ปี มากที่สุด จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.70 รองลงมา คือ อายุ 7 ปี จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.30 ซึ่งมีสัดส่วนใกล้เคียงกัน และอายุ 6 ปี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00

1. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลเป็นระยะเวลา 3 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมา คือ ระยะเวลา 2 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.80 และระยะเวลา 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 17.50 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวน และร้อยละข้อมูลประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัล

ประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
3 ปี	127	31.80
2 ปี	123	30.80
1 ปี	70	17.50
4 ปี	49	12.10
5 ปี	31	7.80
รวม	400	100

กลุ่มตัวอย่างมีการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ประเภทโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟนมากที่สุด จำนวน 293 คน คิดเป็นร้อยละ 73.60 รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 44.50 และไอแพด/แท็บเล็ต จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.40 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวน และร้อยละข้อมูลการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นประจำ

การเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลเป็นประจำ	จำนวน	ร้อยละ
โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน	293	73.60
คอมพิวเตอร์	178	44.50
ไอแพด/แท็บเล็ต	145	36.40
เน็ตบุ๊ก	2	0.50

กลุ่มตัวอย่างมีการเข้าใช้สื่อดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) ประเภท ยูทูป มากที่สุด จำนวน 359 คน คิดเป็นร้อยละ 89.80 รองลงมา คือ เกมออนไลน์ จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 55.50 และไลน์ จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 38.00 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 จำนวน และร้อยละข้อมูลการเข้าใช้สื่อดิจิทัล

การเข้าใช้สื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
ยูทูป	359	89.80
เกมออนไลน์	222	55.50
ไลน์	152	38.00
เฟซบุ๊ก	143	35.80
กูเกิล	112	28.00
เว็บไซต์	75	18.80
แอปพลิเคชัน	2	0.50

กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) เพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ชมมิวสิควิดีโอ และดูการ์ตูน มากที่สุด จำนวน 356 คน คิดเป็นร้อยละ 89.00 รองลงมา คือ เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.00 และเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 จำนวน และร้อยละข้อมูลวัตถุประสงค์การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

วัตถุประสงค์การเข้าถึงสื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อความบันเทิง	356	89.00
เพื่อเล่นเกมออนไลน์	212	53.00
เพื่อการเรียนรู้	154	38.50
เพื่อพูดคุยกับเพื่อน	137	34.30
เพื่อดูข่าวสาร	84	21.00
เพื่อค้นหาข้อมูล	73	18.30
เพื่อชมเว็บไซต์	60	15.00

กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ช่วงเย็น (16.00-18.00น.) มากที่สุด จำนวน 247 คน คิดเป็นร้อยละ 61.80 รองลงมา คือ ช่วงค่ำ (19.00-21.00น.) จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 และช่วงเช้า (07.00-08.00 น.) จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.20 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 จำนวน และร้อยละข้อมูลช่วงเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัลเป็นประจำในวันจันทร์ถึงวันศุกร์

ช่วงเวลาวันจันทร์ถึงวันศุกร์	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงเย็น (16.00-18.00 น.)	247	61.80
ช่วงค่ำ (19.00-21.00 น.)	136	34.00
ช่วงเช้า (07.00-08.00 น.)	17	4.20
รวม	400	100

กลุ่มตัวอย่างมีการใช้สื่อดิจิทัลในวันเสาร์และอาทิตย์ ช่วงสาย (09.01-12.00 น.) มากที่สุด จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.30 รองลงมา คือ ช่วงเย็น (17.01-19.00 น.) จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.80 และช่วงเที่ยง (12.01-14.00 น.) จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 จำนวน และร้อยละข้อมูลช่วงเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัลเป็นประจำในวันเสาร์และวันอาทิตย์

ช่วงเวลาวันเสาร์และวันอาทิตย์	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงสาย (09.01-12.00 น.)	113	28.30
ช่วงเย็น (17.01-19.00 น.)	79	19.80
ช่วงเที่ยง (12.01-14.00 น.)	68	17.00
ช่วงค่ำ (19.01-21.00 น.)	65	16.10
ช่วงบ่าย (14.01-17.00 น.)	55	13.80
ช่วงเช้า (06.00-09.00 น.)	8	2.00
ช่วงดึก (21.01-24.00 น.)	8	2.00
อื่น ๆ หลัง 24.00 น.	4	1.00
รวม	400	100

กลุ่มตัวอย่างมีระยะเวลาการใช้สื่อดิจิทัลเฉลี่ยต่อวันเวลา 2-3 ชั่วโมง มากที่สุด จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 รองลงมา คือ เวลา 3-4 ชั่วโมง จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.50 และเวลา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 21.20 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 จำนวน และร้อยละข้อมูลระยะเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัลโดยประมาณต่อวัน

ระยะเวลาที่ใช้สื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
2-3 ชั่วโมง	138	34.50
3-4 ชั่วโมง	98	24.50
1-2 ชั่วโมง	85	21.20
มากกว่า 4 ชั่วโมง	63	15.80
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	16	4.00
รวม	400	100

กลุ่มตัวอย่างมีการเข้าใช้สื่อดิจิทัลร่วมกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง มากที่สุด จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50 รองลงมา คือ เพื่อน จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 และพี่/น้อง จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.20 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 จำนวน และร้อยละข้อมูลบุคคลที่ร่วมเข้าใช้สื่อดิจิทัล

บุคคลที่ร่วมเข้าใช้สื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
พ่อแม่/ผู้ปกครอง	118	29.50
เพื่อน	100	25.00
พี่/น้อง	89	22.20
คนเดียว	74	18.50
ญาติ	19	4.80
รวม	400	100

กลุ่มตัวอย่างมีวิธีการให้ใช้สื่อดิจิทัลของผู้ปกครองโดยการกำกับดูแลการใช้งานมากที่สุด จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมา คือ ปล่อยให้ใช้งานเพียงลำพัง จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.30 และเข้าไปใช้งานด้วย จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 ตามลำดับ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 จำนวน และร้อยละข้อมูลวิธีการให้ใช้สื่อดิจิทัลของผู้ปกครอง

การให้ใช้สื่อดิจิทัล	จำนวน	ร้อยละ
กำกับดูแลการใช้งาน	199	49.80
ปล่อยให้ใช้งานเพียงลำพัง	137	34.30
เข้าไปใช้งานด้วย	57	14.10
ติดตั้งโปรแกรมการตรวจสอบการใช้งาน	7	1.80
รวม	400	100

2. ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล จำนวน 7 ทักษะในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}=2.66$, S.D.=1.44) และเมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะ พบว่า ทักษะการวิเคราะห์ ($\bar{x}=2.91$, S.D.=1.35) ทักษะการเข้า

ถึง ($\bar{x}=2.88$, S.D.=1.51) ทักษะการประเมิน ($\bar{x}=2.88$, S.D.=1.40) ทักษะการสื่อสาร ($\bar{x}=2.78$, S.D.=1.35) และ ทักษะการสะท้อนคิด ($\bar{x}=2.75$, S.D.=1.38) อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนทักษะการปฏิบัติ ($\bar{x}=2.27$, S.D.=1.54) และทักษะการสร้างสรรค์ อยู่ในระดับน้อย ($\bar{x}=2.16$, S.D.=1.57) รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลระดับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ระดับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล
ทักษะการวิเคราะห์	2.91	1.35	ปานกลาง
ทักษะการเข้าถึง	2.88	1.51	ปานกลาง
ทักษะการประเมิน	2.88	1.40	ปานกลาง
ทักษะการสื่อสาร	2.78	1.35	ปานกลาง
ทักษะการสะท้อนคิด	2.75	1.38	ปานกลาง
ทักษะการปฏิบัติ	2.27	1.54	น้อย
ทักษะการสร้างสรรค์	2.16	1.57	น้อย
เฉลี่ยรวม	2.66	1.44	ปานกลาง

3. เปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ผลการเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับ

ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ตารางเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ปัจจัยส่วน บุคคล	ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น						
	ทักษะการวิเคราะห์	ทักษะการเข้าถึง	ทักษะการประเมิน	ทักษะการสื่อสาร	ทักษะการสะท้อนคิด	ทักษะการปฏิบัติ	ทักษะการสร้างสรรค์
เพศ (t-test)	.995	.216	.047*	.029*	.340	.267	.127
อายุ (F-test)	30.536**	9.569**	13.618**	15.566**	4.622**	8.411**	14.550**

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 11 ผลวิจัยพบว่า

(1) นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลไม่แตกต่างกันในทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการสะท้อนคิด ทักษะการปฏิบัติ และ

ทักษะการสร้างสรรค์ ในขณะที่นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลด้านทักษะการประเมินและทักษะการสื่อสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(2) นักเรียนที่มีอายุต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทุกทักษะแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาความแตกต่างของทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลรายคู่อายุแล้ว (Post Hoc) พบว่า นักเรียนที่มีอายุมากกว่ามีค่าเฉลี่ยทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทุกทักษะสูงกว่านักเรียนที่มีอายุน้อยกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลเป็นเวลา 3 ปี มีการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ และไอแพด/แท็บเล็ต เป็นประจำ ซึ่งมีการเข้าถึงสื่อดิจิทัล ประเภทยูทูป เกมออนไลน์ และไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์การเข้าถึงสื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง ชมมิวสิก วิดีโอ ดูการ์ตูน และเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น ในขณะที่มีการใช้สื่อดิจิทัลในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ช่วงเวลาเย็น (16.00-18.00 น.) เป็นประจำ ส่วนวันเสาร์และอาทิตย์ ช่วงเวลาสาย (09.01-12.00 น.) เป็นประจำ และใช้สื่อดิจิทัลเฉลี่ยจำนวน 2-3 ชั่วโมง ต่อวัน โดยมีการกำกับดูแลการใช้สื่อดิจิทัลด้วยพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ซึ่งผลวิจัยแสดงให้เห็นว่าเด็กเข้าถึงสื่อดิจิทัลเป็นประจำทุกวันในปริมาณที่มากและใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่า การแสวงหาความรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Baranska (2016) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อของเด็กก่อนวัยเรียนที่บ้านในประเทศโปแลนด์ พบว่า เด็กมีการใช้สื่อดิจิทัล ประเภทโทรศัพท์สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แล็บท็อป และแท็บเล็ต เป็นประจำ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเข้าใช้งานสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาเกมออนไลน์ โดยผู้ปกครองเป็นผู้ควบคุมเนื้อหาที่เปิดรับ ในขณะที่งานวิจัยของบุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2559) ที่แม่ศึกษาพฤติกรรมกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี ก็พบว่า กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษามีระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลทุกประเภท ในวันจันทร์-ศุกร์ จำนวน 17.78 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนในวันเสาร์-อาทิตย์ จำนวน 43.48 ชั่วโมงต่อวัน และรวมจำนวนต่อสัปดาห์ จำนวน 132.39 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งเป็นการใช้สื่อดิจิทัลในปริมาณที่มากจนเกินไป และมีพฤติกรรมหนึ่งในการใช้สื่อดิจิทัลนานติดต่อกันนานต่อเนื่องหนึ่งชั่วโมงถึงสองชั่วโมงต่อครั้งโดยไม่ทำอย่างอื่นเลย ทั้งนี้อาจส่งผลต่อพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาได้

2. กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับ

ปานกลาง 5 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง (access skill) ทักษะการวิเคราะห์ (analysis skill) ทักษะการประเมิน (evaluation skill) ทักษะการสื่อสาร (communication skill) และทักษะการสะท้อนคิด (reflect skill) ส่วนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับน้อย 2 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์ (communication skill) และทักษะการปฏิบัติ (taking skill) ซึ่งมีความใกล้เคียงกับงานวิจัยของ Chang et al. (2011) พบว่านักเรียนประถมศึกษาที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย ทักษะการใช้ และทักษะการสื่อสาร และงานวิจัยของ Zhang and Zhu (2016) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ในเมืองปักกิ่ง พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะทางเทคนิค ทักษะการเข้าใจอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสร้างสรรค์และการสื่อสาร และทักษะการมีส่วนร่วมของพลเมือง โดยที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ในเมืองปักกิ่ง มีทักษะการเข้าใจอย่างมีวิจารณญาณและทักษะทางเทคนิคเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในระดับสูง นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลมีผลมาจากประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลและการเลี้ยงดูของผู้ปกครองมีอิทธิพลในการใช้สื่อดิจิทัล

3. นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีความแตกต่างกันในทักษะการประเมินและทักษะการสื่อสาร และนักเรียนที่อายุต่างกันมีทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลแตกต่างกันในทุกทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทั้ง 7 ทักษะ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับงานวิจัยของ ชนิษฐา จิตแสง (2560) ที่ศึกษาทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น พบว่าเยาวชนมีข้อจำกัดในเรื่องวัยและประสบการณ์ในทักษะการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ โดยมีความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาหรือข้อมูลในสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ รวมถึงการตระหนักถึงความเสี่ยงที่เกิดจากการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทางสื่ออินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้งานวิจัยของ Livingstone (2014) ยังพบว่า ผู้ปกครองที่มีบุตร อายุ 6-7 ปี มีความเกี่ยวข้องกับการใช้สื่อของเด็กในหลายรูปแบบ เช่น ควบคุมการใช้สื่อ ควบคุมเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ และควบคุมการเข้าใช้งานสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตามผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นคุณครู ผู้สอน พ่อแม่หรือผู้ปกครอง ควรเน้นการสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่อการดำเนินชีวิต การเรียนและการทำงาน และการช่วยเหลือสังคมได้อย่าง

เหมาะสม ดังนั้นควรมีการสอนการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) ให้กับเด็กและเยาวชนไทยจะเป็นการส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ต่อไป

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การวิจัยนี้มีข้อเสนอแนะจากการวิจัย ดังนี้

1. ผู้ปกครองควรเข้าไปกำกับดูแลในการใช้งานสื่อดิจิทัล เนื่องจากบุตรหลานมีการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ และมีการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นประจำทุกวัน ดังนั้นผู้ปกครองจะต้องให้คำแนะนำการใช้สื่อดิจิทัลอย่างใกล้ชิด เพื่อให้เด็กใช้งานสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

2. สถานศึกษาควรมีการสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น แต่ควรเพิ่มการสอนทักษะการสร้างสรรค์ และทักษะการปฏิบัติ เนื่องจากมีระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลอยู่ในระดับน้อย ดังนั้นการสอนการ

สร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาสารสนเทศด้วยเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม

3. คุณครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นควรเน้นการสอนการรู้เท่าทันดิจิทัลในทักษะการประเมินและทักษะการสื่อสารให้กับนักเรียนชายและนักเรียนหญิง เพื่อเพิ่มความสามารถในการกลั่นกรองข้อมูลสารสนเทศและการเลือกช่องทางการสื่อสารไปยังผู้อื่นภายใต้บริบททางดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีการสอนจริยธรรมและความรับผิดชอบในการใช้งานสื่อดิจิทัล

4. การสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลควรคำนึงถึงความแตกต่างของอายุ เนื่องจากนักเรียนที่มีอายุน้อยจะมีความสามารถในการเรียนรู้ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในทุกทักษะต่างจากนักเรียนที่มีอายุมากกว่า ดังนั้นผู้สอนการรู้เท่าทันดิจิทัลกับเด็กควรตระหนักถึงธรรมชาติและพัฒนาการการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้การสอนการรู้เท่าทันดิจิทัลเกิดประสิทธิภาพสูงสุดกับผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา จิตแสง. (2560). ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. **วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์**. 20(2): 70-88.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศูนย์ประสานงานและสนับสนุนการศึกษาทางไกลภาค 14. (2560). ผลการคัดเลือกโรงเรียนต้นแบบการจัดการศึกษาทางไกล ภาค 14. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://sesao31.esdc.go.th/kickrmm-klum-nithes/ykradabkhunphaphkhrudwydlit-3>
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2550). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 10. นนทบุรี : ไทยเนรมิตกิจอินเตอร์โปรเกรสซิฟ.
- บุหงา ชัยสุวรรณ และพรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี. **วารสารการสื่อสารและการจัดการ**. 1(1): 31-57.
- พนม คลี่ฉายา. (2559). การใช้งาน ความเสี่ยง การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และแนวทางการสอนเพื่อการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สำหรับนักเรียนมัธยมในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- พิศุทธิภา เมธิกุล และวิชุดา กิจจรธรรม. (2559). การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนของนักศึกษาวิชาชีพอครุ. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี**. 10(2): 1-14.
- พีระ จิระโสภณ และคณะ. (2559). ความรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางการปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- แววตา เตชาทวีวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน. (2559). การประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. **วารสารสารสนเทศศาสตร์**. 34(4): 1-28.
- ศศิธร เวียงวะลัย. (2557). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สาริตา จันทระอำพร และมณัญญ์ แก้วจินดา. (2559). ภาวะการณ์ปัจจุบันกับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ในวัยรุ่น. **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์**. 10(1): 83-93.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา. (2560). โรงเรียนในสังกัดพื้นที่การศึกษานครราชสีมา. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562, จาก <http://www.obec.go.th>
- สุภารักษ์ จูตระกูล. (2559). การสื่อสารภายในครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. ใน กรุงเทพมหานคร. **วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์**. 20(ฉบับพิเศษ): 224-239.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2556). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Andrew, C. (2004). How children use the internet. Retrieved November 20, 2019, from <http://netconsummerc.org>
- Baranska, P. (2016). The acquisition of media competences in the Poland by preschool children at home. **Proceedings of the first Training School of COST Action IS1410 (pp.13-23)**. University of Minho, Braga, Portugal.
- Belshaw, D. (2011). **What is digital literacy? a pragmatic investigation**. Ed.D. Dissertation, of Department of Education at Durham University.
- Burnett, R. and Marshall, D.P. (2003). **Web Theory**. London: Routledge.
- California Emerging Technology Fund. (2008). **California ICT digital literacy policy framework**. Retrieved November 20, 2019, from <http://>

- ictliteracy.info/rf.pdf/california%20%20ICT-Policy%20Framework.pdf
- Dainton, M., & Zelley, E. D. (2011). **Applying communication theory for professional life: A practical introduction** (2nd ed.). Singapore: Sage
- Chang, et al. (2011). **Developing and validating a media literacy self-evaluation scale (MLSS) for elementary school student**. Retrieved November 20, 2019, from <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1027.pdf>
- Ellison, N. B., Steinfield, C., and Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. **Journal of Computer-Mediated Communication**. 12(4): 1143-1168.
- Gross, E. F. (2004). **Adolescent internet use: What we expect, what teens report**. Retrieved November 20, 2019, from http://www.cdmc.ucla.edu/Research_files/sdarticle.pdf
- Hartley, S. (2011). **Communication, cultural and media studies: the key concepts**. Oxford: Routledge.
- Hobbs, R. (2010). **Digital and media literacy: a plan of action**. Washington: The Aspen Institute Communications and Society Program.
- Hobbs, R. and Moore, D. C. (2013). **Discovering media literacy: teaching digital media and popular culture in elementary school**. California: SAGE Publications.
- Lister, et al. (2009). **New media: A critical introduction**. New York: Routledge.
- Livingstone, S. (2014). **As ever younger kids go online, how are European families responding**. Retrieved November 20, 2019, from <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%Kids%0Online%20reports.asp>
- Media Awareness Network. (2010). **Digital and literacy**. Retrieved November 20, 2019, from <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/publication-report/full/digitalliteracypaper.pdf>
- Punie, Y. and Redecker, C. (2012). Understanding digital competence in the 21st century: An analysis of current frameworks. **Lecture Notes in Computer Science**. 7563: 79-92.
- Refaeli. (1998). **Digital literacy in education**. Retrieved November 20, 2019, from <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf>
- Ridings, C.M., Gefen, D. and Arinze, B. (2002). Some antecedents and effects of trust in virtual communities. **The Journal of Strategic Information Systems**. 11(3S4): 271-295.
- Summey, D. C. (2013). **Developing digital literacies a framework for professional learning**. California: SAGE Publications.
- Tuamsuk, K. and Subramaniam, M. (2017). The current state and influential factors in the development of digital literacy in Thailand's higher education. **Information and Learning Science**. 118(5/6): 235-251.
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (2011). **Digital literacy in education**. Retrieved November 20, 2019, from <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf>
- White, J. (2015). **Digital literacy skills for FE teachers**. London: SAGE Publications.
- Zhang, H. and Zhu, C. (2016). **A study of digital media literacy of the 5th and 6th grade primary students in Beijing**. Retrieved November 20, 2019, from <http://www.researchgate.net/publican>