

แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ *

A guide to developing digital literacy skills of digital native

นิตยา วงศ์ใหญ่ (Nittaya Wongyai)**

บทคัดย่อ

ทุกวันนี้ผู้ใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันว่าเป็นดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) เป็นกลุ่มคนที่เติบโตและใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล แม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมากมายไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นสิ่งที่ดิจิทัลเนทีฟทุกคนสามารถเรียนรู้และใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว แต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเหล่านี้ต้องใช้อย่างรู้เท่าทันและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด บทความนี้นำเสนอการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ เพื่อให้กรอบแนวคิดและแนวทางสำหรับนักวิจัยและบุคลากรทางการศึกษาได้นำไปใช้เพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟโดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานความรู้ แนวคิด ความสำคัญของทักษะการรู้ดิจิทัล รวมทั้งบทบาทของทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ 2) เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ อันซึ่งจะนำไปสู่การเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเนทีฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต่อไป

คำสำคัญ: การรู้ดิจิทัล, ดิจิทัลเนทีฟ

* วัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่และเสนอแนะแนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ

This article aims for publishing and provide a way to develop digital literacy skills

** อาจารย์ประจำแขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Information Science Instructor, School of Liberal Arts, Sukhothai Thammathirat Open University

Abstract

Today, adults are often referred to children and young people today as Digital Native people who grow and live in the digital age. Although many digital technologies, such as Internet technology, Communication technology is that can learn and use fluently. However, the use of these digital technologies must be utilized in the most efficient and effective. This article presents an analysis a guide to developing digital literacy skills of digital native. To provide conceptual framework and guidelines for researchers and educational personnel are used to prepare for the development of digitally-based digital literacy. There are two objectives: 1) to study the basic knowledge, the concepts, and the importance of digital literacy skills including the role of digital literacy. 2) To provide a way to develop digital literacy skills. This will lead to digital readiness in the pursuit of good digital citizenship.

Keywords: Information literacy, Digital Native

บทนำ

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (2559) ได้กล่าวถึงบริบทของประเทศไทยในยุคดิจิทัล ในแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเรื่องการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนและภาคสังคมไว้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ เช่น การสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ การเพิ่มรายได้ การเข้าถึงบริการของภาครัฐ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีอายุ 15-34 ปี และเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนรู้และการศึกษา การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีปริมาณเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต สิ่งสำคัญคือการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับสังคมใหม่ ที่รวมไปถึงการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อต่างๆ หรือที่เรียกว่าการรู้เท่าทันสื่อ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาประเทศคือ การพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัลด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์

ดิจิทัลเนทีฟคือกลุ่มเยาวชนเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่เติบโตมา ในยุคดิจิทัล มีคุณลักษณะคล้ายกลุ่มเจนเนอเรชั่นวายและกลุ่มเน็ตเจน (Tapscott, 2009 อ้างถึงใน ศุภกร จุฑะพล และ บุษหา ชัยสุวรรณ, 2559) ดิจิทัลเนทีฟ เป็นกลุ่มเยาวชนที่มีความคล่องในการใช้สื่อดิจิทัลในเครือข่ายสังคม มีศักยภาพในการเรียนรู้และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสูง การรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดที่เปลี่ยนแปลงตามกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเป็นทักษะที่ต้องพัฒนาให้แก่ดิจิทัลเนทีฟเพื่อให้แน่ใจว่าสามารถพัฒนาและประยุกต์ ทักษะด้านเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสมในการค้นหาสารสนเทศ การวิเคราะห์การโอเน็ต การทบทวน และการติดต่อสื่อสาร การพัฒนาการรู้ดิจิทัลจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการที่เทคโนโลยีสามารถเพิ่มคุณค่าในการเรียนของ

ดิจิทัลเน็ตฟ นอกจากนี้นี้ยังช่วยให้มีความสามารถในการตัดสินใจที่เหมาะสมรู้เท่าทัน และมีข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่จะส่งผลกระทบต่อการศึกษาตลอดชีวิต รวมถึงชีวิตการทำงานในอนาคต (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

บทความนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมโลกและสังคมไทย การดำรงชีวิตที่แวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลโดยเฉพาะเยาวชนที่อาจต้องเผชิญกับภัยคุกคามที่แฝงมาในโลกออนไลน์ ดังนั้นบทความนี้จะมุ่งนำเสนอเกี่ยวกับบทบาทและความสำคัญของทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อให้ดิจิทัลเน็ตฟสามารถเข้าถึงเรียนรู้ และได้ประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ มีจริยธรรม และตระหนักถึงผลกระทบต่อสังคม เพื่อนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีในยุคดิจิทัลต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการรู้ดิจิทัล

เมื่อกล่าวถึงทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผู้คนส่วนใหญ่มักจะนึกถึงทักษะที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เบื้องต้นทั้งเรื่องของฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ส่วนติดต่อผู้ใช้ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐาน รวมไปถึงการใช้อุปกรณ์ต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ (Peripherals) ต่างๆ (แววตา เตชาทวิวรรณ, 2559) แต่ทักษะของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพนั้นควรประกอบไปด้วยทักษะในการใช้ความหลากหลายของการใช้งานเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านการทำงานของเทคโนโลยีที่ต้องรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และประเมินสารสนเทศดิจิทัล ทักษะการทำงานร่วมกันทางออนไลน์ และทักษะการสร้างความรู้เท่าทันในการใช้เทคโนโลยี ทั้งหมดนี้เราเรียกว่าเป็น “ทักษะการรู้ดิจิทัล” (เด่นพงษ์ สุดภักดี, 2557)

การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงและการสื่อสารกันใช้ในการจัดการ วิเคราะห์ ประเมินผลสารสนเทศ เพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่ และสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นการเปิดโอกาสของการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบใหม่ มีผลต่อสังคมโดยรวมในการสร้างโอกาสการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรม และความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Sommarat Pibulmanee, 2017) ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) ที่ผู้ใช้ควรมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล โดยใช้ทั้งทักษะพุทธิพิสัยและทักษะทางเทคนิค โดยเป็นการใช้งานอย่างมีวิจารณญาณและความตระหนักรู้ทางสังคม ดังนั้นทักษะการรู้ดิจิทัลจึงเป็นทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบันและอนาคต ซึ่งถูกกำหนดเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 และเป็นสมรรถนะหลักในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของกลุ่มสหภาพยุโรป (แววตา เตชาทวิวรรณ, 2559)

ทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) สำหรับการเรียนในศตวรรษที่ 21 นั้นถือเป็นเรื่องสำคัญเนื่องจากการเรียนในปัจจุบันได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยอย่างแล็ปท็อป แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ การส่งข้อมูลผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปทำให้ความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ได้มีแค่ความรู้ในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังต้องรวมไปถึงทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสาร ทักษะในการคิดและการแก้ไขปัญหา ทักษะการมี

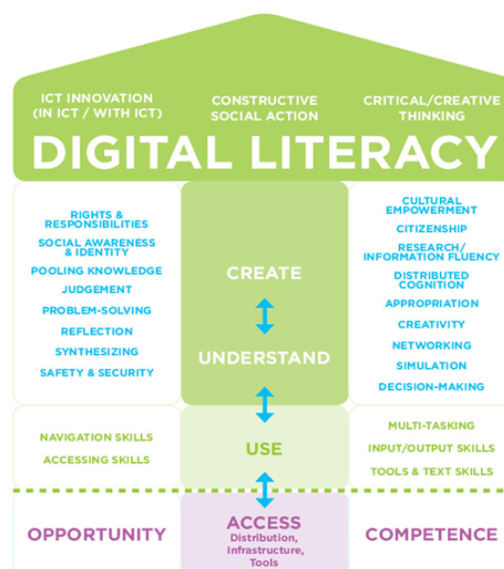
ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะในการรู้จักใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่อย่างเช่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอชิป จิตตฤกษ์, 2554)

การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะในการค้นหา การประเมินผล การใช้ร่วมกัน และการสร้างเนื้อหาโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ต (Cornell Information Technologies, n.d.) ความสามารถสำหรับทักษะการรู้ดิจิทัลสามารถแบ่งเป็นส่วนสำคัญ 3 ส่วนดังภาพที่ 1 ได้แก่ (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2559)

1. การใช้ (Use) หมายถึงทักษะมวลรวมในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายตั้งแต่พื้นฐาน เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ไปถึงเทคนิคขั้นสูงสำหรับการเข้าถึงและใช้ความรู้ เช่น การใช้โปรแกรมค้นหา (search engine) รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น คลาวด์ คอมพิวติง (cloud computing)

2. การเข้าใจ (Understand) หมายถึงทักษะที่ช่วยให้เกิดการคิด วิเคราะห์ ประเมิน สังเคราะห์ สื่อดิจิทัลจนทำให้เข้าใจถึงบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเหล่านั้น การพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและความรับผิดชอบต่อสิทธิความเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วมในสังคมดิจิทัล

3. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึงทักษะในการผลิตหรือสร้างเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่หลากหลายอย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ การสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ โดยคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการเรียนรู้ และการใช้ชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 1 ตัวแบบของการรู้ดิจิทัล

ที่มา: Digital Literacy Model?. (n.d.). Access June 20. Available form

<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals>

สิ่งสำคัญของการพัฒนาการรู้ดิจิทัลคือกระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะเฉพาะที่มีความจำเป็นสำหรับการรู้ดิจิทัลที่จะแตกต่างจากคนหนึ่งถึงอีกคนหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียน ซึ่งอาจครอบคลุมตั้งแต่การรับรู้ขั้นพื้นฐานและการฝึกอบรมสู่การประยุกต์ใช้งานที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนยิ่งขึ้น นอกจากนี้การรู้ดิจิทัลยังมีความหมายมากกว่าแค่การรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี แต่หมายถึงการครอบคลุมถึงประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อนกลับซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และการใช้ชีวิตประจำวัน (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2015)

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรู้ดิจิทัลที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสื่อทำให้เด็กและเยาวชนมีทักษะในการใช้สื่ออย่างชาญฉลาดสามารถคัดกรองข้อมูลที่ไม่เหมาะสมออกไป (Buckingham, 2005) การรู้เท่าทันสื่อยังช่วยให้ผู้บริโภคสื่อเกิดความตระหนักในสำคัญของการเลือกและจัดสรรเวลาที่ใช้กับสื่อ รู้จักเปิดรับสื่ออย่างวิเคราะห์ วิพากษ์ ประเมินสิ่งที่สื่อนำเสนอได้ แยกแยะได้ว่าสิ่งใดควรเชื่อ สิ่งใดไม่ควรเชื่อ (อดุลย์ เพียรรุ่งโรจน์, 2543; Davis, 1992 อ้างถึงใน จินตนา ต้นสุวรรณนท์, 2558)

ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนมี 3 ปัจจัย ได้แก่

1. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นปัจจัยภายในที่มีความสำคัญและมีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชน เป็นหัวใจของกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ โดยหลักการรู้เท่าทันสื่อคือ หลักการของการตั้งคำถามอย่างวิพากษ์ การมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรองรอบด้าน รู้จักตั้งคำถามข้อสงสัยเกี่ยวกับสื่อ (Thoman, 1999 อ้างถึงใน อุลิษา ครุฑะเสน, 2556)

2. ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ (Media Effect Awareness) เป็นปัจจัยที่มุ่งเน้นไปยังความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบของสื่อ ทำให้สามารถวิเคราะห์และตัดสินใจได้ว่าผลแบบใดที่ต้องการและผลแบบใดที่ควรหลีกเลี่ยง รวมไปถึงความสามารถในการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ (Silverblatt, 1995 อ้างถึงใน อุลิษา ครุฑะเสน, 2556)

3. การรู้เท่าทันตนเอง (Self-awareness) เป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่ความสามารถในการเลือกเป็นการคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาตนเอง โดยใช้หลักการเชิงพุทธเข้ามาผสมผสาน (อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ, 2550 อ้างถึงใน อุลิษา ครุฑะเสน, 2556) เป็นการฝึกให้เยาวชนรู้จักตนเองให้ดีเสียก่อน โดยรู้ว่าควรเลือกข้อมูลข่าวสารใดมาใช้ประโยชน์ให้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับตนเอง

บทบาทของดิจิทัลเนทีฟกับทักษะการรู้ดิจิทัล

ดิจิทัลเนทีฟหรือกลุ่มคนรุ่นใหม่ (Digital Natives) คือผู้ที่เกิดในยุคดิจิทัล ซึ่งมีอายุระหว่าง 10-29 ปี เป็นกลุ่มคนที่คุ้นเคยกับการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็น การค้นหาข้อมูล การนันทนาการ ตลอดจนการติดต่อสื่อสาร นอกจากนี้ดิจิทัลเนทีฟยังอาจหมายถึงผู้ที่เข้าใจคุณค่าของเทคโนโลยีดิจิทัลและมองหาโอกาสที่จะนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ (ชลธิป ชาญชัยฤกษ์, ม.ป.ป.) สำหรับกลุ่มคนที่เป็นดิจิทัลเนทีฟในมุมมองของการศึกษานั้น บัญญพนต์ พูนสวัสดิ์ (2559) ได้กล่าวไว้ว่าดิจิทัลเนทีฟคือกลุ่มของผู้เรียนหรือเยาวชนที่รู้จักอินเทอร์เน็ตและเริ่มใช้งานหรือเข้าใจเทคโนโลยีได้ตั้งแต่อายุ 8-9 ปี มีการแบ่งเวลา

ระหว่างกิจกรรมเชิงกายภาพ (Physical) ทั่วไป เช่น พบปะพูดคุย เล่นกีฬา ดนตรี และใช้เวลาอีกส่วนอยู่บนอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ และใช้อุปกรณ์สื่อสารเป็นสื่อหลักในการทำกิจกรรม มีแอปพลิเคชันเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (LINE) เป็นเครื่องมือในการติดต่อเพื่อนฝูง และอาจารย์

ดิจิทัลเนทีฟจะมีทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ได้ดีกว่ากลุ่มผู้ใหญ่ที่โตกว่า และมีรูปแบบกระบวนการที่พร้อมปรับใช้แนวคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ (Computational Thinking: CT) ดังนี้ (บัญญัติ พูนสวัสดิ์, 2559)

1. การแยกส่วนประกอบ (Decomposition) เป็นทักษะการวิเคราะห์ส่วนประกอบย่อยเพื่อศึกษาความซับซ้อนของผลลัพธ์หรือปัญหา ซึ่งดิจิทัลเนทีฟสามารถที่จะเข้าใจได้ว่าสื่อหรือเครื่องมือแต่ละอย่างนั้นประกอบไปด้วยอะไร จากชิ้นส่วนแยกย่อยเล็กน้อยแค่นั้นที่จะประกอบเป็นสิ่งที่สนใจหรือสงสัยอยู่ในขณะนี้เนื่องจากมีข้อมูลอ้างอิงที่สามารถสืบค้นได้

2. การจดจำรูปแบบ (Pattern Recognition) เป็นทักษะการมองหารูปแบบของปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เช่น การดูแนวโน้มหรือสิ่งที่เคยเกิดขึ้นเพื่อประเมินทำการคาดการณ์ (Forecast) สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้

3. การหารูปแบบลักษณะทั่วไป (Pattern Generalization and Abstraction) คือ การมองภาพรวมเพื่อยามสิ่งที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อย เช่น การวางแผนการเดินทางใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ในการคำนวณระยะทางและเวลาเพื่อกำหนดเป้าหมายในแต่ละการเดินทาง

4. ออกแบบลำดับการทำงาน (Algorithm Design) เป็นรูปแบบที่สำคัญที่สุด นั่นคือ การออกแบบลำดับการทำงานที่สามารถกำหนดปัญหา ตั้งวิธีการทำงาน การทำงานเดิมๆ ซ้ำๆ ในระบบงานเดิมๆ โดยมีลำดับขั้นตอนความคิดในการสร้างรูปแบบการทำงานให้สั้นที่สุด

จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง Growing Up as Digital Natives ของบริษัทมายด์แชร์ ประเทศไทย ที่มีวัตถุประสงค์ในการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟในประเทศไทยรวมถึงการสำรวจผลกระทบที่เกิดขึ้นจากยุคดิจิทัล (Digital Age) โดยมายด์แชร์ได้ทำการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสังเกตพฤติกรรมกลุ่มดิจิทัลเนทีฟที่มีอายุระหว่าง 9-24 ปี โดยได้ทำการแบ่งกลุ่มของดิจิทัลเนทีฟออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. ดิจิทัลเนทีฟโดยกำเนิด (Digitally Born) เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่อายุระหว่าง 14-17 ปีที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 9 ปี โดยรู้จักและใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น โรงเรียน ครอบครัว และเพื่อน ดิจิทัลเนทีฟกลุ่มนี้ไม่ใช่กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาแต่ใช้อินเทอร์เน็ตเฉพาะเวลาที่ต้องการติดต่อระหว่างเพื่อนฝูง เช่น การใช้เครือข่ายสังคม (Social network) การใช้เพื่อความบันเทิง เช่น การดูรายการทีวีออนไลน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านอุปกรณ์พกพาที่สามารถเชื่อมต่อได้ง่าย และรวดเร็วอย่างเช่น สมาร์ทโฟน นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า ดิจิทัลเนทีฟกลุ่ม Digitally Born จะกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญสำหรับการสื่อสารผ่านทีวีดิจิทัลในอนาคตอันใกล้ เนื่องจากทีวียังมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันและดารายังคงเป็นกลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อดิจิทัลเนทีฟ

2. ดิจิทัลเน็ตเวิร์กที่มีพัฒนาการความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Evolving Digital Citizens) เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีอายุระหว่าง 18-24 ปี เติบโตและใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ดิจิทัลเน็ตเวิร์กกลุ่มนี้จะใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (Always on) ผ่านอุปกรณ์พกพา เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล (Search Engine) จำนวน 84% ของดิจิทัลเน็ตเวิร์กกลุ่มนี้เชื่อว่าอินเทอร์เน็ตคือแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ รวมไปถึงการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อติดตามข่าวสาร สื่อสารระหว่างกลุ่มหรือหาเพื่อนใหม่รวมไปถึงการแชร์รูปภาพพร้อมเช็คอินสถานที่แบบเรียลไทม์ จากงานวิจัยดังกล่าวพบว่าดิจิทัลเน็ตเวิร์กกลุ่ม Evolving Digital Citizens มีความหลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าดิจิทัลเน็ตเวิร์กกลุ่ม Digitally Born ดังนั้นในอนาคตดิจิทัลเน็ตเวิร์กกลุ่มนี้น่าจะเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญที่ให้ความสนใจในเรื่องการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพื้นฐาน

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในระดับสากล ในโลกดิจิทัล สื่อสังคม (Social media) ถือว่ามีบทบาทที่สำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มดิจิทัลเน็ตเวิร์ก ซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่อดิจิทัล เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก ทั้งการใช้เพื่อหาข้อมูลประกอบการศึกษาหรือเพื่อรับข่าวสารทั่วไป ซึ่งในขณะเดียวกันการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเหล่านั้นอาจเป็นไปในทางที่ไม่เหมาะสมและอาจก่อให้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มดิจิทัลเน็ตเวิร์ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ การขาดการรู้เท่าทันสื่อ การเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ค่านิยมที่ผิด พฤติกรรมเลียนแบบ การถูกล่อลวงในโลกออนไลน์ และอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลกระทบเหล่านี้ยากต่อการควบคุมและตรวจสอบ (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559)

แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเน็ตเวิร์ก

จากการศึกษาประเด็นของทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเน็ตเวิร์กผู้เขียนขอเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเน็ตเวิร์กในประเด็นดังนี้

1. ประเด็นของครอบครัว

ตามแนวคิดของทาลคอตต์ พาร์สัน (Talcott Parsons) ได้กล่าวถึงทฤษฎีหน้าที่นิยมที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของสถาบันครอบครัวในการทำหน้าที่สั่งสอน อบรมบ่มเพาะสมาชิกของครอบครัวให้เป็นคนดี สถาบันการศึกษามีหน้าที่ให้ความรู้ สถาบันศาสนามีหน้าที่สอนศีลธรรมอันดี สถาบันการเมืองทำหน้าที่ออกกฎหมายเพื่อปกป้องคุ้มครองดูแลประชาชน (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) ทฤษฎีหน้าที่นิยมของพาร์สันได้มุ่งเน้นแนวคิด 3 ระบบได้แก่ ระบบสังคม ปังเจกบุคคล บทบาทหน้าที่ ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์เรื่องการทำหน้าที่ของครอบครัวในการดูแลลูกที่เป็นกลุ่มดิจิทัลเน็ตเวิร์กนั้นสามารถอธิบายได้ว่าครอบครัวเปรียบเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สมาชิกของครอบครัวต้องทำบทบาทหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด พ่อแม่ซึ่งถือเป็นปังเจกบุคคลมีหน้าที่ในการดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของดิจิทัลเน็ตเวิร์ก ปลูกฝังให้ใช้สื่อดิจิทัลไปในทางสร้างสรรค์ สอนให้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย สอนให้มีมารยาทในการเข้าสังคมออนไลน์ สอนให้รับผิดชอบในสิ่งที่เขียน พูด และกระทำลงไปในโลกออนไลน์ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะนำไปสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizen) ได้ในที่สุดภายใต้กรอบของการรู้ดิจิทัลคือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create)

เมื่อทุกสิ่งกำลังจะเป็นดิจิทัลเยาวชนในปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ก่อให้เกิดความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม การสำรวจพบว่าเยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟที่มีอายุ 8-10 ปี 33 เปอร์เซ็นต์ ไม่ได้บอกพ่อแม่เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ ส่วนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟที่มีอายุ 14-16 ปี จำนวนจะพุ่งขึ้นสูงถึง 51 เปอร์เซ็นต์ จากผลสำรวจพบว่าผู้ปกครองจำนวน 56 เปอร์เซ็นต์ ไม่รู้เลยว่าเด็กใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตไปเท่าใด และผู้ปกครองจำนวน 70 เปอร์เซ็นต์ ไม่มีความรู้เรื่องการใช้เทคโนโลยีและการป้องกันภัยคุกคามที่มาจากโลกออนไลน์ (Kaspersky, 2016) งานวิจัยของ ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2544) ได้ให้คำแนะนำกับพ่อแม่ยุคใหม่ที่มีลูกอยู่ในกลุ่มดิจิทัลเนทีฟว่า พ่อแม่ควรมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เพราะจะทำให้สามารถตรวจสอบว่าลูกใช้คอมพิวเตอร์อย่างเกิดประโยชน์สูงสุดหรือไม่ สามารถแนะนำลูกในการใช้เทคโนโลยียุคใหม่ได้ทันต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ครอบครัวมีบทบาทในการเตือนให้ลูกที่เป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟให้มีความตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงและภัยคุกคามที่เกิดจากโลกออนไลน์ ดังนั้นสถาบันครอบครัวควรเสริมสร้างทักษะการรู้ดิจิทัลให้แก่เยาวชน โดยการปลูกฝังทักษะในการคิดเชิงวิเคราะห์และสอนให้เยาวชนเรียนรู้การใช้สื่อดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน รวมไปถึงการดูแลเอาใจใส่พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชน นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองควรเรียนรู้ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับเยาวชนในด้านทักษะการใช้สื่อดิจิทัลและลดช่องว่างในการสื่อสารกับเยาวชน (ชนิษฐา จิตแสง, 2557 อ้างถึงใน สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) ดร. อุตตม สวานายน รัฐมนตรีกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้กล่าวถึงประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวรู้ทันดิจิทัลในบทความเรื่องเยาวชนรุ่นใหม่มีความเสี่ยงในสังคมดิจิทัล (2559) เอาไว้ว่า พฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ที่เยาวชนทำบนโลกออนไลน์ล้วนเกิดจากความเข้าใจที่ผิดพลาดและไม่ได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดเป็นเหตุผลสำคัญที่ผู้ปกครองจำเป็นต้องหาความรู้และเพิ่มทักษะของตัวเองเกี่ยวกับโลกออนไลน์ให้มากยิ่งขึ้น เพราะหากเยาวชนได้รับความเข้าใจว่าโลกออนไลน์สามารถเรียนรู้ได้ไม่มีจำกัดและเลือกเนื้อหาเป็น ก็จะทำให้ได้รับประโยชน์ได้อย่างเต็มที่และนำไปประยุกต์ใช้กับสังคมแบบดิจิทัลได้ในอนาคตด้วย

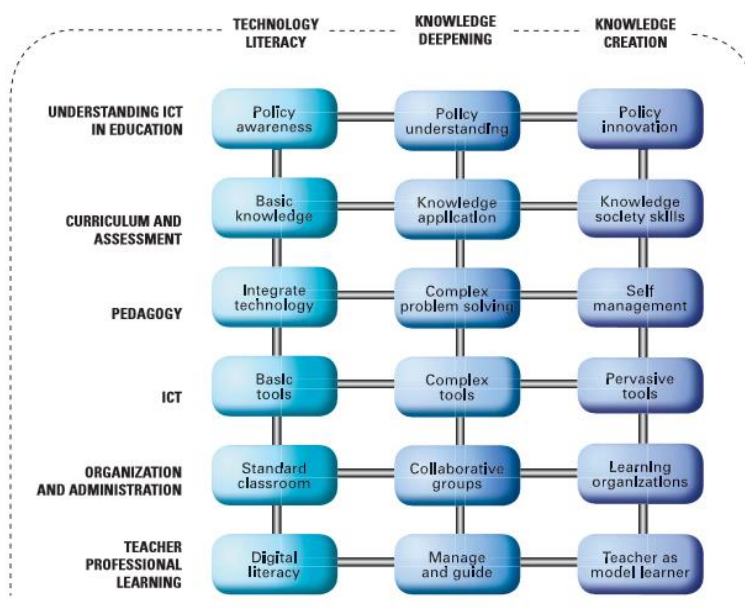
ดังนั้นพ่อแม่ ผู้ปกครองต้องใส่ใจและสังเกตพฤติกรรมของเยาวชนในการใช้สื่อดิจิทัล เนื่องจากสื่อมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การเรียนรู้ผ่านสื่อที่สำคัญเป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาวะ ซึ่งเป็นการสร้างเสริมรูปแบบการใช้ชีวิตที่เด็กคุ้นเคย ปฏิบัติจนเคยชินและกลายเป็นวิถีชีวิตที่ติดเมื่อเติบโตขึ้น นอกจากนี้การปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อโดยขาดการมีส่วนร่วมและการชี้แนะจากผู้ปกครอง จะทำให้เด็กได้รับข้อมูลและประสบการณ์ที่เกินกว่าจะใช้เหตุผลตามวัยของตนพิจารณาทำความเข้าใจ ตัดสินใจไม่ได้ว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นอย่างไร (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2555)

2. ประเด็นของครูผู้สอนในชั้นเรียน

อัญชลี ตุ่มทอง และ อัมพร ขาวบาง (2558) ได้สรุปการบรรยายพิเศษเรื่อง Learning in the Digital Environment and the Roles of Libraries and Academic Librarians: Changes and Challenges ไว้ว่า ในปัจจุบันสภาพแวดล้อมที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น การเรียนรู้คือกระบวนการทางสังคม ทำให้ระบบการเรียนการสอนในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนไป จากเดิมที่ผู้สอนคือผู้ที่ให้ข้อมูลความรู้กับผู้เรียน เป็นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เพื่อให้ได้ความรู้หรือคำตอบ การเรียนรู้ที่วุ่นวายนี้เกิดจากการสำรวจ ค้นหาหาข้อมูล การฝึก

ปฏิบัติ การทดลอง รวมถึงการเรียนรู้ผ่านสิ่งต่างๆ รอบตัว สารสนเทศคือส่วนสำคัญของการเรียนรู้ สื่อดิจิทัลทำให้เกิดโอกาสในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงและมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งสารสนเทศและกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน เป็นลักษณะของการเรียนรู้แบบ “Edutainment” คือให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนโดยการเรียนรู้จากการแก้ปัญหา (Problem based learning) และเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by doing) การศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตัวผู้เรียนโดยผู้เรียนควรมีความเข้าใจและตระหนักในตนเอง ควรมีส่วนร่วมในการจัดทิศทางของการพัฒนาตนเองจากความสนใจ ปัญหาของตนเอง (พรพิมล พงนาพิมล, 2559)

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการผนวกความรู้ด้านการรู้ดิจิทัลเข้ากับหลักสูตรที่มีอยู่ การเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลได้รวมเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียนในอเมริกาทุกแห่ง เยาวชนจะต้องมีทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กล่าวคือมีความสามารถในการออกแบบ การสื่อสาร การติดต่อเชื่อมโยง การเรียนรู้ร่วมกัน รวมไปถึงความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อรวบรวม สร้าง ประเมินและประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลอย่างชาญฉลาด และมีจริยธรรม (Common Sense Media, 2009) ครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของผู้เรียนกรอบแนวคิดความสามารถด้าน ICT สำหรับครูผู้สอน ที่กำหนดโดยองค์การยูเนสโกได้เพิ่มความคาดหวังในความสามารถด้านไอซีที ICT สำหรับครูหนึ่งโน้นคือทักษะของการรู้ดิจิทัลซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการเป็นครูผู้สอนมืออาชีพ (UNESCO, 2011)



ภาพที่ 2 UNESCO ICT Competency Framework for Teachers

ที่มา: UNESCO. (2011). UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. Accessed June 25.

Available from <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002134/213475e.pdf>

ศูนย์เพื่อการรู้ดิจิทัลและสื่อของแคนาดา ได้สัมภาษณ์ผู้สอนเพื่อระบุปัจจัยสำคัญที่จำกัดความสามารถของนักการศึกษาในการช่วยผู้เรียนสร้างและพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล ผู้สอนที่ถูกสัมภาษณ์ได้เสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งประกอบด้วย 1) การจัดเตรียมโอกาสทางเรียนรู้จริงแก่ผู้เรียน โดยอาศัยเครื่องมือทางเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วย 2) การวางตัวของผู้สอนในบทบาทผู้ช่วยอำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้เรียนรู้ร่วม (Co-learner) 3) การเน้นฝึกอบรมผู้สอนเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ให้ดีขึ้นและเพื่อตอบสนองหลักสูตรการเรียน 4) การสร้างนโยบายที่เหมาะสมในโรงเรียนที่ซึ่งผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้นในการพัฒนาและการฝึกฝนการตัดสินใจ (Titima Thumbumrung, 2015)

ทักษะดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้สอน โดยการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (White, 2015) การเป็นผู้สอนจำเป็นต้องสร้างเนื้อหาในสื่ออื่นๆ มากขึ้นเพื่อเป็นช่องทางช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาด้วย เพราะผู้เรียนที่เป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟนั้นแม้จะสามารถหาแหล่งความรู้ได้เองจากสื่อออนไลน์ต่างๆ แต่ก็ยังไม่สามารถแยกแยะเนื้อหาที่ดีและไม่ได้ โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ที่เนื้อหาถูกนำเสนอแบบรวดเร็ว แต่มีคุณภาพต่ำขาดการประเมินเนื้อหาก่อนเผยแพร่ ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้องให้มากขึ้นผ่านสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนที่จะได้เข้าใจและทบทวน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ แก้ปัญหา สำหรับการสร้างอนาคตของผู้เรียน Yoany (2006) กล่าวว่าครูผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน โดยการบูรณาการรูปแบบของการเรียนรู้ร่วมกันให้เข้ากับหลักสูตรวิชาเรียน จากการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันผ่านโลกออนไลน์ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด และครูผู้สอนก็จะมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้กับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง

มีงานวิจัยจำนวนมากได้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและศักยภาพใหม่ๆ ของผู้เรียนในปัจจุบันงานวิจัยเหล่านี้มีประเด็นที่สำคัญร่วมกันว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเขามีส่วนร่วม และผู้เรียนสามารถทำงานตามที่ผู้สอนกำหนดได้เกือบทุกอย่าง ยกตัวอย่างการเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ (online collaborative learning) ที่เป็นการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้จะช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นโดยอาศัยพื้นฐานของการเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียนเช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บและเรียนผ่านคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (ศิริโรจน์ ศรีโกลมทิพย์และศิวินิต อรรถภูณิกุล, 2559; ทรงลักษณ์ สกฤตวิจิตรสินธุ, 2560) เพรนสกี (Prensky, 2001) ได้เสนอให้เปลี่ยนวิธีการสอนของครูผู้สอนจากการบอกให้ทำหรือการบรรยาย ไปเป็นการสอนแบบใหม่ที่ปล่อยให้ผู้เรียนสอนตัวเองโดยมีครูเป็นผู้แนะนำ สอดคล้องกับกรอบความคิดของ เอลเลียต ซีฟ และ เจย์ แม็คไท ที่ได้เสนอแนวการปฏิบัติเพื่อสนับสนุนทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไว้ว่าเนื่องจากผู้เรียนในยุคนี้เป็นดิจิทัลเนทีฟในยุคดิจิทัลการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกและประยุกต์ใช้ทักษะดิจิทัลพร้อมทั้งคอยชี้แนะและให้ความเห็น เมื่อเวลาผ่านไปเราจะได้เห็นผู้เรียนพัฒนาศักยภาพและความสามารถในการถ่ายโอนทักษะดิจิทัลเหล่านี้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ๆ ได้ด้วยตนเอง (Bellanca and Brandt, 2011)

บทสรุป

การเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเน็ตฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดี เป็นผู้ซึ่งเติบโตขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมายไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีของอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย สื่อหรือข้อมูลมากมายมหาศาลในโลกดิจิทัล นั้นหมายถึงการสอนให้พวกเขา รู้จักที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นต่อการศึกษา และการดำรงชีวิต ผู้เขียนเห็นว่าครอบครัวและครูผู้สอนเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเยาวชนมากที่สุด ที่จะสามารถสอดส่องดูแล แนะนำ และให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ บทความนี้จะมุ่งเน้นนำเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเน็ตฟในประเด็นของครอบครัว และครูผู้สอนเป็นหลัก ดังนั้นสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนา และให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเน็ตฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันเพื่อให้อิสระเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดิจิทัลเน็ตฟ จึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). **แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.**

กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.

จินตนา ต้นสุวรรณนท์. (2558). “เท่าทันสื่อ: แนวทางการพัฒนาตนเพื่อก้าวทันภัยสื่อ.”

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มศว ครอบรอบ ๖๐ ปี (สิงหาคม): 151-166.

ชลธิช ชาญชัยฤกษ์. (ม.ป.ป.). **Digital Native vs Digital Immigrant.** เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน.

เข้าถึงได้จาก <http://www.culi.chula.ac.th/salc/images/ENGTodayPDF/Eng.150>

(DigitalNativevsDigitalImmigrant).pdf

เด่นพงษ์ สุดภักดี. (2557). “การรู้ดิจิทัล”. สรุปรายการบรรยายเรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารใน

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการวิจัย ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 21 พฤศจิกายน.

ทรงลักษณ์ สกุลจิตรสินธุ์. (2560). “การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์.”

วารสารวิชาการ Veridian E-Journal 10,2 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 437-450.

บัญญัติ พูนสวัสดิ์. (2559). **แนวคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ Computational Thinking**

สำหรับ อาจารย์ โดย Google. เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก

<http://www.edtechthai.com/2016/08/09/computation-thinking/>

บัญญัติ พูนสวัสดิ์. (2559). **Digital Natives นักเรียนยุคดิจิทัลกับห้องเรียนบน M-Learning.**

เข้าถึงเมื่อ 23 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก <https://www.digitalagemag.com>

- พรพิมล พจนานิคม. (2559). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์อย่างมี
วิจารณญาณ สำหรับนิสิตสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์.” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal
9,1 (มกราคม-เมษายน): 878-894.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและอชิป จิตตฤกษ์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่21.**
กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.
- วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์. (2555). **ปกป้องลูกจากภัยร้ายทางอินเทอร์เน็ต.** เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน.
เข้าถึงได้จาก <http://www.healthygamer.net/information/article/65150>
- แววตา เตชาทวิวรรณ. (2559). **การรู้สารสนเทศสำหรับการเรียบเรียงโครงการ.**(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภกร จุฑะพล และ บุหงา ชัยสุวรรณ. (2559). “ทัศนคติต่อการดำเนินชีวิต พฤติกรรมการดำเนินชีวิต และ
ความคล่องดิจิทัลของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ.” วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 24,46
(กันยายน-ธันวาคม): 313-329.
- ศรีดา ตันทะอติพานิช. (2544). **ท่องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์: ข้อคิดสำหรับผู้ปกครอง
และเยาวชน.** กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- ศิริจรรย์ ศรีโกลมทิพย์และศิวินิต อรรถภูมิกุล. (2559). “ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดการเรียนการสอนใน
ชั้นเรียนที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ในการผลิตสื่อศิลปะสำหรับเด็ก.” วารสารวิชาการ
Veridian E-Journal 9,1 (มกราคม-เมษายน): 1459-1472.
- สุภารัตน์ จุฑะกุล. (2559). “ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ
(Digital Natives).” วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 11, 1
(มกราคม- มิถุนายน): 131-150.
- สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). **การเรียนรู้ดิจิทัลเทคโนโลยีโรงเรียนมาตรฐานสากล.** กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). **การรู้ดิจิทัล(Digital Literacy).**
เข้าถึงเมื่อ 20 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก [https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/
142-knowledges/2632](https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632)
- อุตตม สาวนายน. (2559). **เยาวชนรุ่นใหม่มีความเสี่ยงในสังคมดิจิทัล.** เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน.
เข้าถึงได้จาก <https://www.digitalagemag.com>
- อุลิสซา ครุฑะเสน. (2556). “แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน.”
วารสารวิชาการ Veridian E-Journal 6,3 (กันยายน-ธันวาคม): 276-285.

อัญชลี ตุ่มทอง และ อัมพร ขาวบาง. (2558). “Learning in the Digital Environment and the Roles of Libraries and Academic Librarians: Changes and Challenges”. สรุปรการบรรยายเรื่อง Learning in the Digital Environment and the Roles of Libraries and Academic Librarians: Changes and Challenges ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 10 กุมภาพันธ์ .

ภาษาต่างประเทศ

- Bellanca, J. and Brandt, R. (2011). **21st Century Skills: Rethinking How Students Learn**. Bloomington, ID: Solution tree press.
- Common Sense Media. (2009). **Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century**. Accessed June 15. Available from <https://www.itu.int/council/groups/wg-cop/second-meeting-june-2010/CommonSenseDigitalLiteracy-CitizenshipWhitePaper.pdf>
- Cornell Information Technologies. (n.d.). **Digital Literacy**. Accessed June 23. Available from <https://digitalliteracy.cornell.edu/>
- Kaspersky. (2016). **Growing Up Online What Kids Conceal**. Accessed June 25. Available from https://kids.kaspersky.com/wpcontent/uploads/2016/04/KL_Report_GUO_What_Kids_Conceal.pdf
- Kelly, F. S., McCain, T., and Jukes, I. (2009). **Teaching the digital generation: Nomore cookie-cutter high schools**. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Mindshare. (n.d.). **Growing Up as Digital Natives**. Accessed June 23. Available from <https://www.mindshareworld.com/sites/default/files/GrowingUpAsDigitalNatives.pdf>
- Prensky, M. (2001). “Digital natives, digital immigrants.” **Horizon** 9,5: 1-6. Accessed June25. Availablefrom<http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyDigitalNatives,DigitalImmigrants-Part1.pdf>
- Sommarat Pibulmanee. (2017). “**Librarian Space: Digital Literacy**.” Accessed June24. Available from <http://km.li.mahidol.ac.th/librarian-space-digital-literacy/>
- Tapscott, D. (1998). **Growing up digital: The rise of the net generation**. New York:Mcgraw-Hill.
- White, J. (2015). **Digital Literacy Skills for FE Teachers**. London: Learning Matters.
- Yoany, B. (2006). “Distance Education Trends: Integrating new technologies to foster student interaction and collaboration.” **Distance Education** 27: 139-153.