



## การสอนสังคมศึกษากับการพัฒนาความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล

สุทธิพร แทนทอง

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

อีเมล : Sutthiporn.th@ssru.ac.th

Received : January 17, 2021 Revised : March 16, 2021

Accepted : June 15, 2021

### บทคัดย่อ

บทความนี้ผู้เขียนอธิบายเกี่ยวกับแนวคิดการพัฒนาความเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลหรือพลเมืองดิจิทัล โดยกล่าวถึงความสำคัญของการพัฒนาพลเมือง การเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับแนวคิดการพัฒนาความเป็นพลเมืองจากอดีตสู่ปัจจุบัน คุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ความจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในผู้เรียนทุกระดับการศึกษา รวมทั้งรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล อันจะเป็นประโยชน์แก่ครูและผู้บริหาร โดยเฉพาะครูสังคมศึกษาที่มีเป้าหมายของการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย ให้เกิดความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ต่อไป

**คำสำคัญ:** พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, รูปแบบการจัดการเรียนรู้, สังคมศึกษา



## Teaching Social Studies and Digital Citizenship Development

Sutthiporn Thanthong

Department of Social studies, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat  
University

E-mail: Sutthiporn.th@ssru.ac.th

### Abstract

In this article, the author describes the concept of citizenship development in the digital age or digital citizenship. By discussing the importance of citizen development; the changes of ‘citizenship’ that changed from the past to the present; the digital citizenship characteristics; the need for digital citizenship development among learners at all levels of education; and instructional model to promote digital citizenship which will be useful to teachers and administrators; especially social studies teachers who have the goal of teaching for develop the democratic citizenship, providing knowledge and understanding about digital citizenship and able to apply the instructional model for digital citizenship development in the future.

**Keywords:** democratic citizenship, digital citizenship, instructional model,  
social studies



## บทนำ

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้ทำให้ยุคสมัยดังกล่าวถูกเรียกว่า ยุคดิจิทัล (Digital age) ซึ่งเป็นยุคสมัยที่คนในสังคมให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีอย่างมาก ดังที่ Keesukpun (2016: online) ให้ความหมายว่ายุคดิจิทัลคือยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นข่าวสารภาพหรือวิดีโอ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วทุกที่และทุกเวลา

จะเห็นว่าการมาถึงของยุคดิจิทัลทำให้ข้อมูลถูกค้นหา จัดเก็บ เรียกคืน หรือส่งต่อได้อย่างสะดวกรวดเร็ว นับเป็นยุคแห่งข้อมูลสารสนเทศ (Information age) และการสื่อสารทางดิจิทัล (Digital communication) (Wessels, 2017, p.126) เกิดเครือข่ายออนไลน์ (Networks) ที่มีลักษณะเป็นสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสังคมในลักษณะนี้มีจำนวนสมาชิกมากจนไม่สามารถระบุได้ และหากสมาชิกเหล่านี้ไม่ดำเนินตามแนวทางที่เหมาะสมย่อมจะทำให้เกิดปัญหาและส่งผลกระทบต่อการใช้ร่วมกัน โดยเฉพาะแต่ในสังคมออนไลน์เท่านั้นแต่ยังส่งผลกระทบต่อการใช้ร่วมกันในสังคมที่ดำรงชีวิตอยู่จริงด้วย

## พลเมืองดิจิทัลสำคัญอย่างไร

ในอดีตแต่ละสังคมจะแยกจากกันด้วยระยะทาง การติดต่อ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนจากวัฒนธรรมอื่น แต่ปัจจุบันเราสามารถติดต่อหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนทั่วโลกได้ทุกวัน โดยอาศัยเทคโนโลยีและดิจิทัล และเมื่ออุปสรรคหรือขอบเขตทางกายภาพลดน้อยลงจึงทำให้สังคมเติบโตและเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ความเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้การขยายแนวคิดของความ เป็นพลเมืองเกิดขึ้น (Fong, 2015, p.2-3)

คำว่า พลเมือง สื่อความหมายถึงคนพื้นเมือง หรือผู้ที่มีสัญชาติใดๆ และมีความจงรักภักดีต่อรัฐหรือประเทศชาติของตน หรือผู้ที่มีสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อประเทศหรือสังคมส่วนรวมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ (The Royal Society, 2013: online; Ribble, 2011, p.7) สะท้อนว่าพลเมืองจะผูกพันกับความคาดหวังทางสังคมบางอย่าง (Snyder, 2016, p.27)

เมื่อสังคมโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลความคาดหวังจากสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปนี้ทำให้เกิดพลเมืองแนว(คิด)ใหม่ (The new citizenship) ที่เรียกว่า พลเมืองดิจิทัล (Ribble, 2011, p.13) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการดูแลและพัฒนาเยาวชน เพราะในการเลี้ยงดูเยาวชนจะต้องนำความต้องการและความจำเป็นของสังคมที่อาศัยอยู่มาใช้ในการพัฒนาเพื่อให้เขาเติบโตเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพ (Effective citizen) (Dewey, 1929 quoted in Fong, 2015, p.2)

แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยของสังคม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันสามารถจำแนกได้ 3 แนวคิดหลัก ดังนี้ (Choi, 2016, p.567-570; Wongkitrungruang, 2018, p.20-21)

1. ความเป็นพลเมืองชาติตามขนบ (Traditional citizenship)



แนวคิดความเป็นพลเมืองแบบเดิมนั้นให้ความสำคัญกับการเป็นสมาชิกภายใต้กฎหมายของรัฐชาติที่ตนสังกัดหรือที่เรียกว่า ความเป็นพลเมืองภายใต้กฎหมาย (Legal citizenship) สิ่งสำคัญสำหรับการเป็นพลเมืองที่ดีตามแนวคิดนี้คือ การมีความรู้เกี่ยวกับรัฐบาลและหน้าที่พลเมืองตามกฎหมาย เช่น การไปเลือกตั้งและจ่ายภาษี

## 2. ความเป็นพลเมืองโลก (Global citizenship)

แนวคิดความเป็นพลเมืองโลกวิพากษ์ความเชื่อที่ว่าพลเมืองจะต้องผูกติดกับความเป็นชาติและวัฒนธรรมชาติที่ตนสังกัดเพียงหนึ่งเดียว ซึ่งตีกรอบความเป็นพลเมืองไว้คับแคบและกีดกันกลุ่มคนที่มีเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา และวัฒนธรรมอันแตกต่างหลากหลายออกจากความเป็นพลเมือง แนวคิดความเป็นพลเมืองโลกตระหนักถึงความเชื่อมโยงและการพึ่งพาอาศัยกันในระดับโลก และมีจิตสำนึกร่วมถึงปัญหาในระดับโลก เช่น ปัญหาโลกร้อน พลเมืองที่อาศัยในสังคมโลกจึงต้องมีความสามารถและความเข้าใจในระดับโลก ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการเชื่อมโยงปรากฏการณ์ระหว่างท้องถิ่นกับโลก และทักษะการทำงานร่วมกับผู้คนที่มีความแตกต่างทั้งในเชิงภาษา วัฒนธรรม และเชื้อชาติ

## 3. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)

แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลพูดถึงความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบ และปลอดภัย การปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปิดโอกาสและยับยั้งความท้าทายใหม่ๆ ให้กับพลเมืองดิจิทัล เราสามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไร้ข้อจำกัดเชิงภูมิศาสตร์ เข้าร่วมชุมชนที่มีความสนใจร่วมกัน สร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา และทำให้เสียงของพลเมืองดังขึ้นในสังคม แต่เราก็ต้องเผชิญกับความเสี่ยงใหม่ๆ เช่น การสอดแนมความเป็นส่วนตัว อาชญากรรมคอมพิวเตอร์

ดังนั้นการเตรียมเยาวชนในฐานะพลเมืองดิจิทัลให้ตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล พัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกใหม่ และเข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นในสังคมโลกยุคปัจจุบัน

### พลเมืองดิจิทัลมีคุณลักษณะอย่างไร

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) หมายถึงบรรทัดฐานของพฤติกรรมที่เหมาะสมมีความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี (Ribble, 2011, p.10) อย่างไรก็ตามความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ได้เป็นข้อกำหนดว่าคุณจะสามารถทำหรือไม่ทำสิ่งใดในโลกออนไลน์ได้ แต่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลเป็นภาพรวมที่ครอบคลุมถึงวิธีการที่บุคคลแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้นและการมีส่วนร่วมในสังคม/เครือข่าย (ออนไลน์) (Curran & Ribble, 2017, p.35-36) หรือหมายถึงการคิดเชิงวิพากษ์และทางเลือกทางจริยธรรมเกี่ยวกับเนื้อหาและผลกระทบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อชุมชนที่บุคคลนั้นๆ ได้เห็น ได้พูด และได้ทำด้วยสื่ออุปกรณ์และเทคโนโลยี (ดิจิทัล) (Collier, 2009, p.36) หรือหมายถึงความสามารถในการมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์ (Mossberger et al., 2008, p.1) ซึ่งความหมายที่กล่าวมาของนักการศึกษาข้างต้นสอดคล้องกับ UNESCO (2016, p.15) ที่ให้ความหมายไว้ว่า ความเป็น



พลเมืองดิจิทัล คือความสามารถในการค้นหา เข้าถึง ใช้งาน และสร้างข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (มีส่วนร่วมผู้ใช้รายอื่นในเนื้อหาที่ต้นตัว สำคัญ ละเอียดย่อน และมีจริยธรรม) ชี้นำสภาพแวดล้อมออนไลน์และ ICT อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบโดยตระหนักถึงสิทธิของตนเองด้วย

สำหรับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น Ribble (2015, p.24-54, 56-58) ได้เสนอไว้ 9 ประการโดยจำแนกออกเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการเคารพตนเองและผู้อื่น (Respect yourself and other)
  - 1) การใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท (Digital etiquette)
  - 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital access)
  - 3) การปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารดิจิทัล (Digital law)
2. ด้านการให้การศึกษาตนเองและผู้อื่น (Educate yourself and other)
  - 1) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy)
  - 2) การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication)
  - 3) การทำธุรกิจผ่านสื่อดิจิทัล (Digital commerce)
3. ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่น (Protect yourself and other)
  - 1) การรู้สิทธิและความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล (Digital right and responsibilities)
  - 2) การใช้ดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Digital security)
  - 3) การใช้ดิจิทัลโดยไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพและพลานามัย (Digital health & wellness)

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณลักษณะสำคัญสอดคล้องกับการจัดการศึกษาวิชาสังคมศึกษาแล้วพบว่า Choi (2016, p.573-582) ได้สังเคราะห์จากเอกสาร งานวิจัย และบทความต่างๆ เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และสรุปว่ามนทัศน์สำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาพลเมือง (ประชาธิปไตย) มีทั้งสิ้น 4 ลักษณะ/มิติ ได้แก่

1. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านจริยธรรม (Digital Citizenship as ethics)

การที่พลเมืองดิจิทัลจะใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมนั้น พลเมืองที่ดีจะต้องรู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบต่อออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสียหายออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก สแปม เป็นต้น

ทั้งนี้มีการศึกษาเสนอประเด็นที่สัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านจริยธรรมไว้มากมาย ซึ่ง Choi (2016) สรุปสาระสำคัญ (major sub-themes) ได้ 3 ประการ ดังนี้



1) ความปลอดภัยและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต (Safe and ethical use of technology and internet)

2) ความตระหนักในดิจิทัล (Digital awareness) มุ่งเน้นความตระหนักในประเด็นทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการศึกษาที่ปรากฏทางเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันของพลเมือง

3) สิทธิและความรับผิดชอบในดิจิทัล (Digital responsibilities and rights)

2. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านสื่อและสารสนเทศ (Digital Citizenship as Media and Information Literacy - MIL)

พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ (smartphone) แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร

สรุปได้ว่า สาระสำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านสื่อและสารสนเทศ ได้ดังนี้

1) การเข้าถึงดิจิทัล (Digital access/ Digital divide)

2) ทักษะการใช้ดิจิทัล (Technical skills) เป็นทักษะขั้นพื้นฐานด้านสื่อและสารสนเทศ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นความฉลาดรู้ (literacy) และสมรรถนะด้านสื่อและสารสนเทศได้

3) ความสามารถในการปฏิบัติ (Psychological capabilities) เป็นทักษะขั้นสูงด้านสื่อและสารสนเทศ ซึ่งหมายถึงความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล การอ่านและเขียนออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ ใช้เครื่องมือแสดงอารมณ์อย่างเชี่ยวชาญ และพัฒนาความเชี่ยวชาญนั้นผ่านการประยุกต์ใช้ดิจิทัลที่หลากหลาย

3. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านการมีส่วนร่วม (Digital Citizenship as Participation/ Engagement - P/E)

พลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมอินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ (E-Voting) หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ (Online petition) นอกจากนั้น อินเทอร์เน็ตยังใช้ส่งเสริมการเมืองภาคพลเมืองผ่านวิธีการใหม่ๆ ซึ่งทำทลายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการเมืองในระดับโครงสร้าง

ทั้งนี้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านการมีส่วนร่วม สรุปสาระสำคัญได้ 4 ประการดังนี้



- 1) การมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับใหญ่ (Political participation as a macro- form engagement)
- 2) การมีส่วนร่วมทางการเมืองในระดับบุคคล (Personalized forms of participation)
- 3) การมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจ (Economic engagement)
- 4) การมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม (Cultural engagement)
4. ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านการต่อต้านขัดขืน (Digital Citizenship as Critical Resistance - CR)

พลเมืองดิจิทัลจะสามารถใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตเพื่อต้องการหรือตระหนักเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจ วิจาร์ณโครงสร้างอำนาจ เช่น ดิชม ชักถามเกี่ยวกับการจัดการความไม่เท่าเทียม ความซับซ้อนสงสัยในการบริหาร ความรู้สึก ตลอดจนความสัมพันธ์หรือความเหลื่อมล้ำ ซึ่งจะเห็นว่าการตระหนักในโครงสร้างอำนาจนี้สัมพันธ์กับความเป็นพลเมืองในมิติด้านการมีส่วนร่วม โดยคุณลักษณะนี้เป็นพื้นฐานของการมีส่วนร่วมนั่นเอง

นอกจากนี้พลเมืองดิจิทัลต้องสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการทำทหายความไม่ยุติธรรม ความไม่เท่าเทียมเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม ตั้งแต่ผู้คนระดับรากหญ้าไปจนถึงเครือข่ายนักกิจกรรม ซึ่งความทหายนี้จะอยู่บนพื้นฐานหลักการประชาธิปไตย

สรุปได้ว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในมิติด้านการต่อต้านขัดขืนมีสาระสำคัญ 2 ประการ ได้แก่

- 1) การวิจาร์ณโครงสร้างอำนาจที่มีอยู่ (Critique of the existing power structure/ recognition of power structure and resistance)
- 2) การเคลื่อนไหวทางการเมือง (Political activism)

จะเห็นว่าคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยทั่วไปจะครอบคลุมความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ในมิติของวิชาสังคมศึกษาแล้ว ความเป็นพลเมืองดิจิทัลครอบคลุมความรู้ ทักษะ และเจตคติที่แสดงออกในฐานะสมาชิกของสังคมประชาธิปไตย โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการกระทำหรือแสดงออก

### การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนมีความจำเป็นอย่างไร

นับตั้งแต่การมาถึงของยุคดิจิทัลและการตื่นตัวเกี่ยวกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา นักการศึกษาทั้งไทยและต่างประเทศต่างให้ความสนใจศึกษาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของเยาวชน ครู และผู้บริหารในประเด็นที่หลากหลาย เช่น

จากการศึกษาวิจัยของ Goonnasith (2017, p.216-217) เรื่องความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง พบว่าครูและผู้บริหารโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง กรุงเทพมหานคร มีความคาดหวังที่จะจัดให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามคำแนะนำ ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล และการ



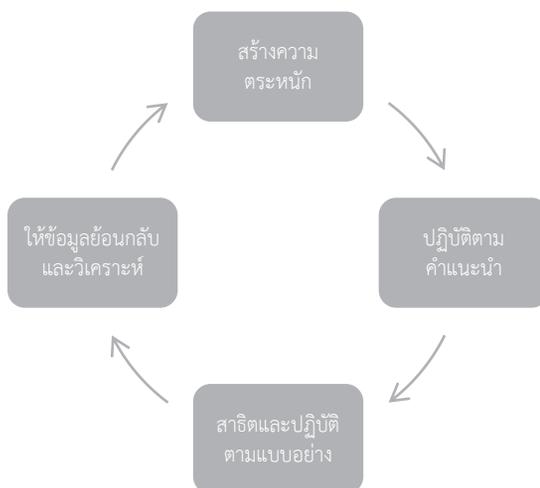
เสริมสร้างความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีในระดับสูง แต่ปฏิบัติจริงในระดับต่ำ ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอแนะจากผลการวิจัยว่าผู้บริหารสถานศึกษาควรเน้นทักษะการปฏิบัติในการเรียนรู้ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน เพื่อให้ครูดำเนินกิจกรรมส่งเสริมความเป็นพลเมืองให้ครอบคลุมองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน การจัดกิจกรรมในโรงเรียนที่สร้างพื้นที่ปลอดภัยด้านเทคโนโลยีหรือโลกออนไลน์แก่นักเรียน และจัดกิจกรรมที่สร้างความปลอดภัยนอกโรงเรียนให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังเสนอแนะให้มีการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่มีแนวทางป้องกันและพัฒนาเยาวชนไทยให้เป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ด้วย

นอกจากนี้ Kaeduang (2019, p.215) ซึ่งศึกษาวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งผลต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการทำตามกฎบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมเคารพผู้อื่นบนโลกดิจิทัลมากที่สุดคือ เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล และตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมีส่วนร่วมบนโลกดิจิทัลและพฤติกรรมรับผิดชอบต่อบนโลกดิจิทัลมากที่สุดคือ บุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ ซึ่งตัวแปรเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อพฤติกรรมของนักเรียน

จากผลการศึกษาวิจัยข้างต้นสะท้อนว่าครูและผู้บริหารสถานศึกษามีความต้องการให้มีการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนอย่างมาก อีกทั้งโรงเรียนยังควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปลูกฝังและพัฒนา เจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลและบุคลิกภาพแบบเปิดใจรับประสบการณ์ที่จะทำให้ให้นักเรียนมีพฤติกรรมเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลเพิ่มขึ้นด้วย แต่ช่วง 10 ปีผ่านมากลับไม่มีนักการศึกษาท่านใดศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ทั้งที่นักเรียน/เยาวชนนั้นเป็นกำลังหรือพลเมืองสำคัญของประเทศและสังคมโลก

### การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนทำได้อย่างไร

ที่ผ่านมามีนักการศึกษาที่เสนอแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้คือ Ribble (2011 quoted in Goonnasit, 2017, p.208) ซึ่งเขาได้เสนอรูปแบบส่งเสริมการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบต่อในโรงเรียน ที่เรียกว่า Reflection Model ซึ่งมีรูปแบบดังนี้



ภาพที่ 1 Reflection Model

1. สร้างความตระหนัก (Awareness)

ครูจะต้องตระหนักถึงปัญหาและความรับผิดชอบของสังคมที่มาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยี พฤติกรรมทางกฎหมายและจริยธรรม และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและแสดงออกหรือมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

2. ปฏิบัติตามคำแนะนำ (Guided practice)

การให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมตามคำแนะนำของครู ภายใต้บรรยากาศที่ปลอดภัยทั้งในและนอกห้องเรียน

3. สาธิตและปฏิบัติเป็นแบบอย่าง (Modeling and demonstration)

ครูและบุคลากรโรงเรียนทำตนเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านพลเมืองดิจิทัล

4. ให้ข้อมูลย้อนกลับและวิเคราะห์ (Feedback and analysis)

ให้ผู้เรียนสำรวจ วิเคราะห์การปฏิบัติของตนเองและครูมีการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

ทั้งนี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างการออกแบบการจัดการเรียนรู้ สาระหน้าที่พลเมือง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-6) เรื่อง ปัญหาสิทธิมนุษยชนในประเทศไทย ดังตาราง

ตาราง 1 ตัวอย่างการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตาม Reflection Model

| มาตรฐาน และตัวชี้วัด                         | จุดประสงค์ การเรียนรู้                                   | กิจกรรมการเรียนรู้   | การวัดและ ประเมินผล                                  |
|--|--|--|--|
| ส 2.1 ม.4-6/4 ประเมินสถานการณ์สิทธิมนุษยชนใน | 1. อธิบายแนวคิดและหลักการสิทธิมนุษยชนได้<br>2. วิเคราะห์ | 1. <u>ขั้นสร้างความตระหนัก</u><br>1.1 ครูมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มสำรวจปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไม่เหมาะสม ส่งผลให้เกิดปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชน | 1. ประเมินการนำเสนอ<br>2. ประเมินคุณภาพงานที่มอบหมาย |



| มาตรฐานและตัวชี้วัด                     | จุดประสงค์การเรียนรู้   | กิจกรรมการเรียนรู้   | การวัดและประเมินผล                        |
|---|---|--|---|
| ประเทศไทยและเสนอแนวทางพัฒนาสิทธิมนุษยชน | สถานการณ์ปัญหาสิทธิมนุษยชนในประเทศไทยได้<br>3. เสนอแนวทางการพัฒนาสิทธิมนุษยชนในประเทศไทยได้<br>4. ตระหนักถึงความสำคัญของการเคารพและรักษาสหิทธิมนุษยชนของตนเองและผู้อื่น | ของผู้อื่น<br>1.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบของกรณีปัญหาที่สำรวจพบ<br><u>2. ขั้นปฏิบัติตามคำแนะนำ</u><br>2.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอและอภิปรายปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน<br>2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองเพื่อเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพฤติกรรมกรการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่จะไม่ก่อปัญหาสิทธิมนุษยชนของกลุ่มเป้าหมาย (ที่พบปัญหา)<br><u>3. ขั้นสาธิตและปฏิบัติเป็นแบบอย่าง</u><br>3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มจัดทำสื่อรณรงค์พฤติกรรมกรใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสมที่จะไม่ละเมิดสิทธิมนุษยชนและเผยแพร่ทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงเผยแพร่แก่กลุ่มเป้าหมาย (ที่พบปัญหา)<br><u>4. ขั้นให้ข้อมูลย้อนกลับและวิเคราะห์</u><br>4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มสังเกต/เก็บข้อมูลพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายว่าปัญหาที่เคยพบลดลงหรือไม่ อย่างไร แล้วนำเสนอต่อชั้นเรียน<br>4.2 ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนคิดเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ | 3. ประเมินการแสดงความคิดเห็น/การสะท้อนคิด |

จะเห็นว่า Reflection Model นี้เป็นประโยชน์ของการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือช่วยสร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยการสร้างความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศและการสื่อสาร การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และป้องกันภัยที่มาจากการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงเพื่อให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมออนไลน์ ซึ่งครูสังคมศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้สาระต่าง ๆ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาได้ อันจะส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของสังคมศึกษาที่เป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยควบคู่ไปกับการเกิดคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัลด้วย



## บทสรุป

การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกโดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไป ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงจัดเป็นคุณลักษณะสำคัญที่พลเมืองโลกในยุคปัจจุบันพึงมี เพราะทุกวันนี้สังคมออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของสังคมมนุษย์ที่ไม่สามารถแยกจากกันได้ ดังนั้นจึงถึงเวลาที่ครู โดยเฉพาะครูสังคมศึกษา ตลอดจนผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาต้องร่วมมือกันสร้างความแข็งแกร่งให้แก่เยาวชน ด้วยการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่พวกเขา เพื่อให้พวกเขามีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคต ให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข และมีส่วนช่วยสร้างสรรค์สังคมที่สมบูรณ์ต่อไป

## บรรณานุกรม

- Collier, A. (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*. 55(11), 36-38. Retrieved November 16, 2019 from <http://ezproxy.tamu.edu:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=f5h&AN=44980393&site=ehost-live>
- Curran, Marialice B. F. X.& Ribble, M. (2017). P-20 Model of Digital Citizenship. *New Directions for Student Leadership*. no. 153, Spring 2017. Wiley Periodicals, Inc. DOI: 10.1002/ yd.20228
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory & Research in Social Education*. 44(4), 565-607. DOI:10.1080/00933104.2016.1210549
- Fong, J. (2015). *New Citizenship for a Digital Age: 21st Century Digital Citizenship Education*. A Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Education, Department of Curriculum and Instruction, University of Victoria. Retrieved November 16, 2019 from <https://dspace.library.uvic.ca/handle/1828/6946>
- Goonasit, P. (2017). A Needs Analysis for Enhancing Digital Citizenships of Students in Mattayomwatnairong School. *An Online Journal of Education*. 12(4), 205-219.
- Kaeduang, K. (2019). Psycho -Social Factors Affected Good Citizenship Behavior in Digital World of High School Students under the Basic of Education Commission in Bangkok. *Journal of Behavioral Science for Development (JBSD)*. 11(1), 124-143.



- Keesukpun, E. (2016). *School Management in Digital Era* [weblog]. Retrieved November 16, 2019 from <https://www.truelookpanya.com/knowledge/content/52232/-edu-teartedu-teaart-teartdir-->
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). *Digital Citizenship*. Cambridge, MD: Author.
- Ribble, M. S. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements all student should know*. 3<sup>rd</sup> ed. Virginia: International Society for Technology in Education.
- Snyder, S. (2016). *Teachers' Perceptions of Digital Citizenship Development in Middle School Students Using Social Media and Global Collaborative Projects*. Walden Dissertations and Doctoral Studies. Walden University. Retrieved November 16, 2019 from <https://scholarworks.waldenu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=3607&context=dissertations>
- The Royal Society. (2013). *Knowledges* [weblog]. Retrieved November 16, 2019 from <http://www.royin.go.th/?knowledges=citizen-31-December-2013>
- UNESCO. 2016. *A Policy Review: Building Digital Citizenship in Asia-Pacific through Safe, Effective and Responsible Use of ICT*. Bangkok: UNESCO Bangkok.
- Wessels, J. (2017). Introduction: The Digital Age Opens Up New Terrains for Peace and Conflict Research. *Conflict and Society: Advances in Research*. 3(2017),125–129. DOI:10.3167/arcs.2017.030110
- Wongkitrungruang, W. (2018). *Guideline for Thai Digital Citizenship*. Retrieved November 16, 2019 from <https://thaidigizen.com/wpcontent/uploads/2018/06/DigitalCitizenship-Book-ok.pdf>