

ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 การรับรู้ความสามารถของเยาวชน อิทธิพล
จากสังคม การสนับสนุนระดับนโยบาย และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง
และเด็กที่พยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของ
เยาวชนในมุมมองของผู้ปกครอง

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, Ph.D.¹

บุหงา ชัยสุวรรณ, Ph.D.²

พรพรรณ ประจักษ์เนตร, Ph.D.³

วรรษัญญ์ คุรุจิต, Ph.D.⁴

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองของผู้ปกครองที่มีต่อทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 การรับรู้ความสามารถของเยาวชน อิทธิพลจากสังคมและการสนับสนุนด้านนโยบายที่พยากรณ์ การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเด็กไทยในมุมมองของผู้ปกครอง (Digital Content Creation)

โดยดำเนินการวิจัยด้วย การวิจัยเชิงสำรวจ (Quantitative Methodology) เก็บข้อมูล ด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างผู้ปกครอง ที่มีบุตรหลานที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 – 6 ทั่วประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 403 คน

ผลการวิจัย พบว่า ผู้ปกครองคิดว่า บุตรหลานมีทักษะด้านสารสนเทศสูงที่สุด มีการรับรู้ ความสามารถของบุตรหลานว่าสามารถทำอะไรได้หลายอย่างได้ดีที่สุดในโรงเรียน ในด้านการรับรู้ อิทธิพลจากสังคม พบว่า ผู้ที่มีส่วนช่วยให้บุตรหลานสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลสูงที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ครู หรือติวเตอร์ ตัวผู้ปกครองเอง และผู้มีอิทธิพลออนไลน์ อาทิ บล็อกเกอร์ ยูทูปเบอร์ รีวิว เวอร์ ผู้ปกครองรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ว่ามีส่วนส่งเสริมให้บุตรหลานมีการ สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลด้วยตนเองสูงที่สุด เมื่อทำการทดสอบสมมติฐาน พบว่าปัจจัยทักษะเยาวชน ในศตวรรษที่ 21 และอิทธิพลทางสังคม สามารถร่วมกันพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหา บนสื่อดิจิทัลได้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยนำมาสู่การสร้างข้อเสนอแนะให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ ร่วมกันพัฒนาเด็กและเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การรับรู้ของผู้ปกครอง ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 การรับรู้ความสามารถตนเอง การ สร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหา

-
- ¹ หัวหน้าโครงการ ศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ² นักวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.บุหงา ชัยสุวรรณ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ³ นักวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ ประจักษ์เนตร คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ⁴ นักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัชญ์ ครุจิต คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Critical Skills for 21st Century, Perceived Self-efficacy, Social Influences, Policy Support and the Relationship Between Parents and Youths that Serve as Predictive Factors for Digital Content Creation and Sharing of Thai Youths, from Parents' Perspectives

ABSTRACT

This research aims to study the perspectives of parents towards critical skills for 21st century, perceived self-efficacy, social influences, policy support and the relationship between parents and youths that serve as predictive factors for digital content creation and sharing of Thai youths.

The research was conducted using quantitative method. Questionnaires were used to collect data from 403 parents whose children were in primary schools.

The findings reveal that parents believed their children had the highest skill in information-related skills and perceived their children to be competent in several tasks in schools. Parents also believed that the top three groups of people who were most influential to their children were 1) teachers or tutors 2) parents and 3) online influencers such as bloggers, YouTubers, reviewers. The parents believed that "Thailand 4.0" was the most helpful policy to support their children in their digital content creation. The testing of hypotheses found that the factors of 21st century skills of youths and social influences could jointly and significantly predict digital content creation. The results of this study led to the recommendations for the stakeholders to collaboratively and effectively develop critical skills for Thai youths.

Keywords: perception of parents, critical skills for 21st century, perceived self-efficacy, content creation and sharing

บทนำ

สื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ของเด็ก และเยาวชนเป็นอย่างยิ่งมาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทสังคมในยุคดิจิทัล ที่ปริมาณการใช้สื่อสังคมมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้น ทุกปี The 2018 DQ Impact Study (อ้างถึง ใน <https://www.thebangkokinsight.com>) ซึ่งจัดทำขึ้นในระหว่างเดือนพฤษภาคม - เดือนธันวาคม ปี พ.ศ. 2560 จากความร่วมมือกันของ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ institute ประเทศสิงคโปร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างของเด็กที่มีอายุ ระหว่าง 8 ถึง 12 ปี จำนวน 1,300 คน ทั่วประเทศ ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ คนพบว่า เด็กไทยใช้โซเชียลมีเดีย ถึง ร้อยละ 98 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลกถึงร้อยละ 12 ทั้งนี้ WEF Global ผู้เผยแพร่งานวิจัยชั้นนำระบุว่า เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากออนไลน์ถึง ร้อยละ 60 ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ร้อยละ 56 ผลกระทบเชิงลบดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลการสำรวจของสถาบันวิจัย CMR Market Research พบว่า เด็กไทยใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านเพื่อการเล่นเกมนานถึงร้อยละ 86 ซึ่งมากกว่าเด็กรัสเซีย ฟิลิปินส์ และยูเครน แต่เด็กไทยใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อ

การศึกษาเพียงร้อยละ 14 ขณะที่เด็กชาวแคนาดามีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาถึงร้อยละ 94

ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการส่งเสริมให้เด็ก และเยาวชนเป็นผู้บริโภคที่มีความรู้เท่าทัน (Consumer Literacy) เป็นผู้มีความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ดังที่องค์การยูเนสโก (UNESCO) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อไว้ในปฏิญญา Grunwald (Grunwald Declaration) ว่า “เราต้องเตรียมเยาวชนสำหรับการอยู่ในโลกของอิทธิพลจากภาพและเสียง”

สำหรับประเทศไทยการส่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชนอาจดำเนินการได้จากหลายภาคส่วน อาทิ พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 กำหนดวัตถุประสงค์หลักประการหนึ่ง คือ ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็ก เยาวชนและครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ และสามารถใช้อสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม และสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ (2559) ที่มุ่งสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ให้เกิด

เป็นรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึง และนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก และมีประชาชนที่รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และ มีทักษะในการ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีความ รับผิดชอบต่อสังคม พัฒนา ศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงมี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะ ข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและ เสรีอีกด้วย

กลุ่มที่สำคัญที่สุดอีกกลุ่มหนึ่ง คือ กลุ่มผู้ปกครอง เนื่องจากผู้ปกครองนับเป็น ตัวแทนของสังคมที่ทำหน้าที่โดยตรงในการ อบรม พัฒนา ทักษะ ความรู้ ตลอดจนทัศนคติ ให้เกิดขึ้นในกลุ่มบุตรหลานของตนเอง เนื่องจากผู้ปกครอง หรือครอบครัวจะเป็น ตัวแทนสังคมกรรม (Socialization Agents) ให้ เกิดเป็นกระบวนการที่ผู้บริโภครเด็กได้รับทักษะ ความรู้ และทัศนคติ ที่เหมาะสมในการบริโภค โภค สื่อ สอดคล้องตามพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราชได้กำหนดหลัก ในการจัดการศึกษาที่สำคัญไว้ในมาตรา 9(6) กำหนดว่ากระบวนการจัดการศึกษา ให้ยึด หลักการมีส่วนร่วมของครอบครัวและสถาบัน อื่น ๆ ในสังคม เพื่อให้สถานศึกษาประสาน ความร่วมมือกับบิดา มารดา และผู้ปกครองใน ชุมชนทุกฝ่ายได้ร่วมมือกันพัฒนาตาม

ศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการ ประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542 : 6-29) และ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน แห่งชาติ ฉบับที่ 2 (2560- 2564) ที่กำหนด กรอบทิศทางการพัฒนาเด็กและ เยาวชน โดย ให้ความสำคัญกับตัวเด็กและเยาวชน รวมถึง บริบทแวดล้อมตัวเด็กและเยาวชน ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม และสื่อใน การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ในฐานะภาคีที่มีพลัง ในการพัฒนาสังคมและ ประเทศชาติต่อไป (กรมกิจการ เด็กและ เยาวชน, 2561) ด้วยเหตุนี้ การศึกษาจึงมิได้ เป็นภาระหน้าที่ ของโรงเรียนและ ครูเท่านั้น แต่เป็นเรื่องของส่วนรวม ที่ทุกภาคส่วนใน สังคมคือ ครอบครัวและชุมชน มีหน้าที่ และ ความรับผิดชอบต่อการจัดการศึกษา เพื่อ พัฒนาการเรียนรู้ของบุตรหลานของตน

งานวิจัยนี้จึงมุ่งที่จะศึกษา มุมมองของ ผู้ปกครองที่มีต่อทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ความสามารถของเยาวชน อิทธิพลจากสังคม การสนับสนุนด้านนโยบาย และความสัมพันธ์ ระหว่างผู้ปกครองและเยาวชนที่พยากรณ์การ สร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของ เด็กไทย ” โดยมุ่งเน้นที่กลุ่มที่ต้องการดูแลจาก ผู้ปกครอง คือ เด็กระดับประถมศึกษา เพื่อที่จะนำไปสู่การกำหนดแนวทางการพัฒนา ให้การส่งเสริมการสร้าง สรรค์และแบ่งปัน

เนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษามุมมองของผู้ปกครองที่มีต่อทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ความสามารถของเยาวชน อิทธิพลจากสังคม การสนับสนุนด้านนโยบาย และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเยาวชนที่พยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชนไทย

2. เพื่อศึกษาปัจจัยพยากรณ์การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชนไทยในมุมมองของผู้ปกครอง

ทบทวนวรรณกรรม

คณะผู้วิจัยดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของงานวิจัยนี้ ดังต่อไปนี้

แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมและการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคม

การสื่อสารผ่านสื่อสังคมเป็นรูปแบบของการสื่อสารในยุคดิจิทัล ด้วยเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาแบ่งปันความรู้ ข้อมูล ข่าวสารและแลกเปลี่ยนทัศนคติต่างๆ ให้แก่กันได้อย่างอิสระ และสามารถโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างทันที การสร้างเนื้อหาของสื่อโดยผู้ใช้งานเอง (User Generated Content) หรือการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาของผู้บริโภค หรือการผู้บริโภคเป็นผู้สร้างเนื้อหาเองหรือที่เรียกว่า user generated content (UGC) จึงได้รับการเปิด

โอกาสให้เกิดขึ้นในพื้นที่โลกสื่อสังคมออนไลน์นี้ เนื้อหานี้หมายถึงเนื้อหาอะไรก็ได้ที่ไม่มีกรจำกัดรูปแบบ ที่ถูกสร้างขึ้นและอัปโหลด

บนอินเทอร์เน็ตโดยผู้บริโภคที่รู้สึกว่าเป็นตนเองเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างเนื้อหา สามารถเลือกออกแบบได้ตามความต้องการของตนเอง เป็น ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเครือข่ายของตนเอง และต้องการแสดงออกทางตัวตน โดยการแบ่งปันทัศนคติ ความคิด และพฤติกรรมของตนเองให้ผู้อื่นได้รับรู้ (Bonhommer, Christodoulides & Jevons, 2010) และนำเสนอผ่านแพลตฟอร์มที่หลากหลาย อาทิเช่น บทความ (Web Blog) ประเภทแหล่งข้อมูล หรือความรู้ (Data / Knowledge) ประเภทเกมออนไลน์ (Online Game) ประเภทชุมชนออนไลน์ (Community) ประเภทจัดการรูปภาพ (Photo Management) และประเภทสื่อ (Media) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ที่สามารถฝาก และแบ่งปัน (Sharing) ไฟล์ประเภทมัลติมีเดีย (Multimedia) อย่างเช่น คลิป เพลง ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น ยูทูบ (Youtube) เป็นต้น

สื่อสังคมออนไลน์ มักได้รับการพิจารณาว่า ส่งผลกระทบต่อปัญหาต่างๆ ของเด็กและเยาวชน (VOA Thai, 2019) กระนั้นก็ตาม เด็กจะสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้หลากหลายแหล่งข้อมูล หลากหลายแนวทางผ่านพื้นที่ดิจิทัล หรือสื่อสังคมออนไลน์ ปิรามิดของการมีส่วนร่วมในพื้นที่สังคมออนไลน์ของ Wheeler (Wheeler's 'engagement pyramid' of digital learning) (Wheeler, 2013) ได้

อธิบายถึง กิจกรรมหลักบนพื้นที่ออนไลน์ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้สร้างสรรค์ผ่านสื่อต่างๆ จากกิจกรรมที่มีลักษณะเชิงรับ (Passive activities) สู่วิถีกิจกรรมที่มีลักษณะเชิงรุก (Active activities) ที่ทำให้เด็กและเยาวชนได้เกิดการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อเข้าใจว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้น การพัฒนาสู่ความเข้าใจภายใน (internalization) ที่จะทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และพัฒนามาสู่ความคิดของตนเองได้ สื่อสังคมออนไลน์จึงเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงความคิดเห็นการมีส่วนร่วมหรือสนับสนุนความคิด ประสบการณ์ของผู้อื่น การแบ่งปันความคิด ด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา และผลิตความคิดนั้นออกมาเพื่อทำการสื่อสาร ด้วยการเขียน และเผยแพร่เนื้อหาที่เด็กและเยาวชนได้สร้างสรรค์ขึ้น ผ่านช่องทางการสื่อสังคมต่างๆ พื้นที่นำเสนอต่างๆ เหล่านี้ นอกจากจะเป็นพื้นที่ในการสื่อสารเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แล้วยังเป็นพื้นที่ที่สามารถสร้างรายได้ให้แก่เด็กและเยาวชน มีการพัฒนาสู่การเป็นผู้มีอิทธิพลทางความคิด (kid influencers) หรือ เป็นยูทูบเบอร์ (kid YouTubers) สำหรับงานวิจัยนี้ จึงมุ่งที่จะศึกษาการสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation) ในแง่ของการแชร์ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและริเริ่มพูดคุยกับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต เขียนวิจารณ์ข้อมูลต่างๆ การโพสต์บล็อก รีวิว เรื่องราวต่างๆ การสร้างและเผยแพร่เนื้อหาวิดีโอ

ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สำหรับเด็กและเยาวชน

Harari (2018) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ 21 Lessons for the 21st Century ระบุว่ามนุษย์จำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้มี “ความสามารถพื้นฐานสากล” ซึ่งประกอบด้วยความรู้พื้นฐานในด้านวิทยาการต่างๆ และทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 เพื่อให้มีขีดความสามารถให้เหมาะสมกับโลกในอนาคตอันใกล้ เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง (Transformative learning) อันจะเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของตนเองและสังคม นอกจากนี้ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่ความรู้ที่ “งอกเร็ว” และ “เก่าเร็ว” หมายถึง มีความรู้ใหม่เกิดขึ้นเสมอและความรู้ที่เคยเชื่อกันมาอย่างแน่นเหนียวใช้ไม่ได้อีกต่อไป หากหยุดเรียนรู้ ความรู้ที่มี “วันหมดอายุ” และไม่สามารถใช้ เป็นทักษะในการเอาตัวรอดในโลกยุคใหม่ได้ (วิจารณ์ พานิช, 2555)

เครือข่ายเพื่อทักษะศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st century skills หรือ P21) เป็นองค์กรในสหรัฐอเมริกาที่เกิดจากการรวมตัวกันของครูผู้สอน นักคิด นักการศึกษา เอกชน และหน่วยงานของรัฐร่วมกันพัฒนากรอบงานที่จะช่วยพัฒนาทักษะ ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาระยะยาว และความสำเร็จในการทำงาน ในชีวิต และการเป็น Citizenship

รวมทั้งระบบสนับสนุนที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาให้เกิดเพื่อกรอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Framework for 21st century learning) เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของ

ศูนย์กลางการเรียนรู้ของเด็กในการเตรียมความพร้อมเพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 โดยสรุปแล้ว ทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะที่สำคัญและส่งผลกระทบต่อโครงสร้างสรรคและการแบ่งปันเนื้อหาสารบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยในงานวิจัยนี้จะมุ่งศึกษาทักษะด้านต่างๆ ได้แก่ ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

ทักษะด้านนวัตกรรม ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะด้าน

การประสานความร่วมมือ ทักษะด้านสารสนเทศ ทักษะด้านสื่อ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะชีวิต

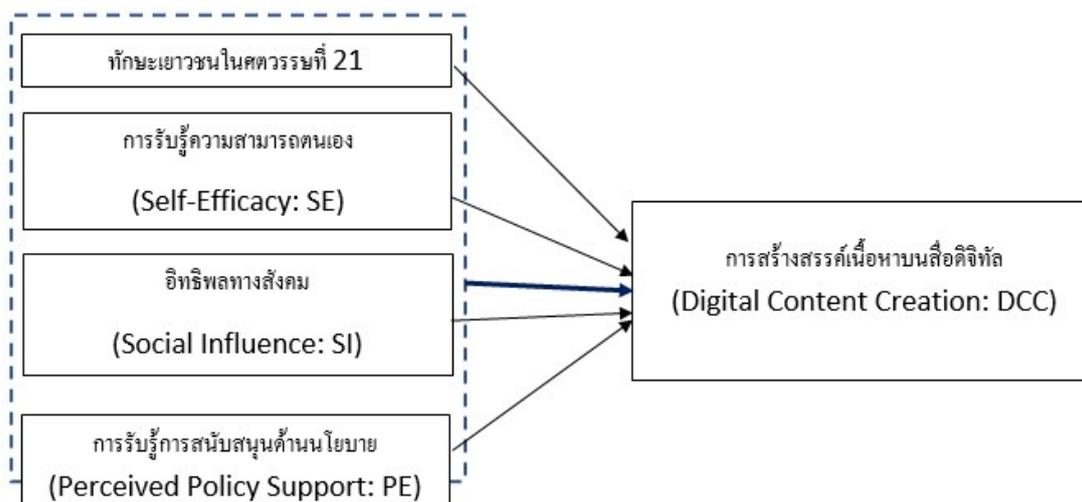
ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน : การรับรู้ความสามารถตนเอง อิทธิพลทางสังคม และการรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย

การรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นบทบาทหลักในกระบวนการควบคุมตนเอง ทำให้เกิดแรงจูงใจที่จะกระทำพฤติกรรมเพื่อให้เกิดความสำเร็จ และมีความพยายามที่จะทำต่อไป ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลที่บุคคลเชื่อมั่นในความสามารถ และศักยภาพของตนเอง หรือจัดการเรื่องต่างๆ ให้สำเร็จ (Bandura, 1969; Wood & Bandura, 1989; Schultz & Schultz, 1998) การรับรู้ความสามารถตนเองถือเป็นโครงสร้างที่สำคัญและส่งผลโดยตรงตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) ของ Bandura (1969) ซึ่งพบว่า การแสดง

พฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว หากแต่จำเป็นที่จะต้องมียปัจจัยส่วนบุคคลรวมอยู่ด้วย และการรวมกันของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องรวมกันในลักษณะที่มีการกำหนดขึ้นเพื่อให้เกิดพฤติกรรมซึ่งกันและกัน (Reciprocal determinism) กับปัจจัยทั้งทางด้านพฤติกรรมและทางด้านสภาพแวดล้อม รวมทั้งมีความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงความคิดหรือการเรียนรู้ของบุคคลส่วนใหญ่เกิดจากการสังเกตจากประสบการณ์จากการสังเกตตัวแบบ (Modeling) หรือต้นแบบที่มีความเชี่ยวชาญส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเองผ่านการถ่ายทอดสิ่งที่ประสบความสำเร็จให้กับผู้สังเกตทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านสื่อมวลชนและสื่อใหม่ (Bandura, 1969; Kazdin, 1974)

การรับรู้ความสามารถของตนเอง จึงนับเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก ดังนั้น ใน การ วิ จั ย นี้ จะ คื ก ษ า ใน 2 มิติ ได้แก่ อิทธิพลทางสังคม (Social Influence) ซึ่งหมายถึง การที่เด็กได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนในโรงเรียน เพื่อนในโลกออนไลน์ ผู้ปกครอง และ ครูหรือติวเตอร์ โดยสะท้อนผ่านสิ่งที่ผู้ปกครองของเด็กได้รับรู้ พฤติกรรมของบุตรหลาน ร่วมกับ มิติการรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบายนโยบาย (Perceived Policy Support) ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยกลุ่มผู้ปกครองเช่นเดียวกัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology)

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ มีรายละเอียดดังนี้

ประชากร (Population) การสุ่มตัวอย่าง (Samplings)

ประชากรของงานวิจัยเรื่องนี้ คือ ผู้ปกครองของเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาที่ 1-6 ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมีประมาณ 43 ล้านคน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีอายุสอดคล้องกับการกำหนดช่วงอายุของเด็ก หมายถึง ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 1 ปี ถึง 14 ปี (0 – 14 ปี) ตามการกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนนี้ขององค์การเงินทุนสงเคราะห์เด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) โดยคณะผู้วิจัยดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) ด้วยรูปแบบอาสาสมัครเลือกเข้าร่วม (Volunteer opt in panel) การกำหนดขนาดตัวอย่าง (Sample sizes) คณะผู้วิจัยใช้ตารางของ Krejcie and Morgan (1970) โดยมีขนาดกลุ่มตัวอย่าง 400 ตัวอย่าง ที่ระดับความเชื่อมั่น .05

เครื่องมือ (Measurement)

แบบสอบถามประกอบไปด้วย คำถาม 5 ตอน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรและลักษณะการใช้สื่อ มีคำถามจำนวน 14 ข้อ โดยเป็นคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) และคำถามปลายเปิด (Open Ended Question)

ส่วนที่ 2 ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยคำถามจำนวน 28 ข้อ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แหล่งที่มาของมาตรวัดทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	Palardy & Rumberger (2019) และ van Laar et al.(2019)
ทักษะด้านนวัตกรรม	Javed et al., (2019)
ทักษะการแก้ไขปัญหา (Problem solving: PS)	Sevilla-Pavón (2019)
ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์	Stupple et al. (2017)
ทักษะด้านการสื่อสาร	Javed et al.(2019) และ(Atoy et al., (2020)
ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ	van Laar et al., (2019) และ Palardy & Rumberger, (2019)
ทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy: IL)	DolniČar et al., (2020)
ทักษะสื่อ (Media Skills: MS)	Jones-Jang et al.(2019)
ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills: DS)	Al-Zahrani, (2015) และ Sevilla-Pavón, (2019)

ส่วนที่ 3 การรับรู้ความสามารถตนเอง ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ โดยคำถามพัฒนามาจาก Palardy & Rumberger (2019)

ส่วนที่ 4 การรับรู้อิทธิพลจากสังคม ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ และ

ส่วนที่ 5 การรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย ประกอบด้วยคำถามจำนวน 2 ข้อ โดยคำถามส่วนที่ 4-5 พัฒนามาจากทฤษฎีปัญหาเชิงสังคม และ

ส่วนที่ 6 การสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ โดยคำถามพัฒนามาจาก Atoy et al., (2020) และ van Laar et al., (2019) คำถามส่วนที่ 2-6 มีลักษณะเป็นมาตรวัด 5 ข้อ แบบลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุดสำหรับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) คณะผู้วิจัยนำแบบสอบถามแจกแก่ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน เพื่อหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (The Index of Item-Objective Congruence) และการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) คณะผู้วิจัยดำเนินการศึกษานำร่อง (Pilot Study) จากแบบสอบถามจำนวน 40 ชุด หลังจากนั้นจึงใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ได้ค่าตั้งแต่ 0.7- 0.942 ทำให้ตัวแปรทุกตัวมีค่าที่ยอมรับได้คือ มากกว่า .70 (Tappen, 2010)

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ พบข้อค้นพบสำคัญ ดังนี้

ลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง เพศ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 67.25 รองลงมา คือ เพศชาย ร้อยละ 32.75 **อายุ** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 26-40 ปี ร้อยละ 49.88 **ระดับการศึกษา** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาสูงสุดปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 44.67 **รายได้ และ อาชีพ** กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ครอบครัวไม่เกิน 20,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพธุรกิจส่วนตัว/ค้าขาย/อิสระ รองลงมา คือ อาชีพพนักงานเอกชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีบุตรเพศหญิง ให้ค่าขนมบุตร 20 บาท - 40 บาท

ลักษณะการใช้สื่อของเด็กในมุมมองของผู้ปกครอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อนุญาตให้บุตรใช้โทรศัพท์มือถือ / สมาร์ทโฟน คิดเป็นร้อยละ 88.34 รองลงมา คือ อนุญาตให้บุตรใช้คอมพิวเตอร์ / โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 30.77 และอนุญาตให้บุตรใช้แท็บเล็ต คิดเป็นร้อยละ 28.78

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ อนุญาตให้บุตรใช้สื่อสังคม YouTube คิดเป็นร้อยละ 83.87 รองลงมา Facebook คิดเป็นร้อยละ 50.87 Line คิดเป็นร้อยละ 44.17 ทั้งนี้ เด็กประถมทุกชั้นปี เล่นออนไลน์ในช่วงเวลาเดียวกัน ในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. มาก

ที่สุด กลุ่มตัวอย่างหรือผู้ปกครองส่วนใหญ่ อนุญาตให้บุตรใช้เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมงต่อวันคิดเป็น ร้อยละ 77.67 รองลงมา คือ บุตรใช้เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 16.13 ใกล้เคียงกับบุตรใช้เวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7 ขึ้นไปต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 11.91 โดยพบว่ายิ่งเด็กและ เยาวชนยิ่งโตมากขึ้นหรืออยู่ในระดับการศึกษาที่สูงขึ้น ก็จะใช้สื่อสังคมนานขึ้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บุตร ใช้ สื่อ ส ัง ค ม อ น ไ ล น์ ใน ช่วง เวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 84.37 รองลงมา คือ ช่วงเวลา 08.01-12.00 น. จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.61 และบุตรใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วงเวลา 20.01-00.00 น. คิดเป็นร้อยละ 18.85

ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ของเด็กในมุมมองของผู้ปกครอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 โดยมีทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy: IL) อาทิ สามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตสูงที่สุด รองลงมาคือ ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ส่วนทักษะที่ได้คะแนนต่ำที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์ และทักษะด้านการประสานความร่วมมือ

ตารางที่ 2 การรับรู้ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ในมุมมองผู้ปกครอง

ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21	\bar{x}	S.D	ความหมาย
ทักษะด้านสารสนเทศ (Information Literacy: IL)	3.40	1.07	ปานกลาง
ทักษะด้านการสื่อสาร (Communication)	3.38	1.04	ปานกลาง
ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	3.28	0.94	ปานกลาง
ทักษะด้านนวัตกรรม (Innovation)	3.17	0.98	ปานกลาง
ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา (Problem solving: PS)	3.14	0.96	ปานกลาง
ทักษะสื่อ (Media Skills: MS)	3.14	1.06	ปานกลาง
ทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills: DS)	3.10	0.96	ปานกลาง
ทักษะด้านความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking: CT)	3.06	1.00	ปานกลาง
ทักษะด้านการประสานความร่วมมือ (Collaboration: CL)	3.00	1.16	ปานกลาง
รวมทั้งหมด	3.17	0.87	ปานกลาง

หมายเหตุ บุตรที่ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ที่แตกต่างกัน ($F=55.30$, $Sig. = 0.00$) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จะมีทักษะที่สูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1, 2, 3, 4 และ 5

การรับรู้ความสามารถตนเอง อิทธิพลทางสังคม และการรับรู้การสนับสนุน ด้านนโยบายในมุมมองของผู้ปกครอง

ในแต่ละมิติ พบผลการวิจัย ดังนี้ มิติการรับรู้ความสามารถของบุตรหลาน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการรับรู้ความสามารถตนเองของบุตรหลาน (Self-Efficacy: SE) โดยมีความมั่นใจว่าบุตรหลานทำอะไรได้หลายอย่างให้ได้ดีในโรงเรียนสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.46 มิติการรับรู้อิทธิพลจากสังคมของเด็ก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการรับรู้อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI) โดยมีครูหรือติวเตอร์ช่วยให้นักเรียนของท่าน สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลด้วยตนเอง สูงที่สุด มีค่าเฉลี่ย 3.48 รองลงมา ตัวผู้ปกครอง มีค่าเฉลี่ย 3.42 และลำดับที่สาม คือ คลิปออนไลน์ โดย

บล็อกเกอร์ ยูทูปเบอร์ วีวเวอร์ มีค่าเฉลี่ย 3.27 และมีติการรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบายของเด็กในมุมมองของผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย (Perceived Policy Support: PE) ในประเด็นนโยบายของรัฐบาลหรือกระทรวงศึกษา ได้แก่ ประเทศไทย 4.0 และกฎข้อบังคับของโรงเรียนที่ช่วยให้บุตรสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลด้วยตนเอง มีค่าเฉลี่ย 3.10

ตารางที่ 3 การรับรู้ความสามารถของเยาวชน การรับรู้อิทธิพลทางสังคม การรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย

	\bar{x}	S.D	ความหมาย
การรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy: SE)	3.25	0.94	ปานกลาง
การรับรู้อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI)	3.23	0.91	ปานกลาง
การรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย (Perceived Policy Support: PE)	3.10	1.03	ปานกลาง

หมายเหตุ -จากการทดสอบความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีบุตรหลานที่เรียนในระดับที่แตกต่างกัน พบว่า บุตรที่ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy: SE) ที่แตกต่างกัน ($F=25.91$, Sig. = 0.00) มีการรับรู้อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI) ที่แตกต่างกัน ($F=16.20$, Sig. = 0.00) มีการรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย (Perceived Policy Support: PE) ที่แตกต่างกัน ($F=18.83$, Sig. = 0.00) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 จะมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 2 และ 3 ในทุกมิติ

การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชน ในมุมมองของผู้ปกครอง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้ว่าเยาวชนแชร์ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและพูดคุยกับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตสูงสุด มีค่าเฉลี่ย 2.95 รองลงมา คือ เยาวชนสร้างและเผยแพร่เนื้อหาแบบวิดีโอบนโลกออนไลน์ได้ มีค่าเฉลี่ย 2.92 และลำดับที่สาม คือ เยาวชนโพสต์หรือรีทวีท เรื่องราวต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ มีค่าเฉลี่ย 2.84

ตารางที่ 4 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชนของกลุ่มตัวอย่าง (n=334)

การสร้างสรรค์และแบ่งปันเนื้อหาบนสื่อสังคมของเยาวชน ในมุมมองของผู้ปกครอง (<i>Digital Content Creation: DCC</i>)	\bar{x}	S.D	ความหมาย
1. การสร้างและเผยแพร่เนื้อหาแบบวิดีโอบนโลกออนไลน์ได้	2.92	1.25	ปานกลาง
2. การเขียนและวิจารณ์ข้อมูลต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ได้	2.78	1.23	ปานกลาง
3. การโพสต์หรือรีทวีตเรื่องราวต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตได้	2.84	1.25	ปานกลาง
4. การแชร์ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตและพูดคุยกับผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต	2.95	1.27	ปานกลาง
รวม	2.87	1.15	ปานกลาง

หมายเหตุ - บุตรที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนที่อยู่ในระดับการศึกษาที่แตกต่างกันจะมีการสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อที่แตกต่างกัน ($F=7.69$, $Sig. = 0.00$) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5, 6 จะมีการสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3

การทดสอบสมมติฐาน

เมื่อทำการทดสอบสมมติฐาน ที่ว่าปัจจัยด้านทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 การรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy: SE) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI) และการรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย (Perceived Policy Support: PE) สามารถพยากรณ์การสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC) นั้น ได้ทำการศึกษาโดยวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยวิธีการคัดเลือกตัวแปรอิสระแบบ Enter Method โดยการทดสอบระหว่างตัวแปร (Multicollinearity) พบว่า ค่า Tolerance อยู่ระหว่าง 0.224 - 0.474 ซึ่งไม่เกิน 1 และมีค่า VIF อยู่ระหว่าง 2.111 - 4.465 ซึ่งมีค่าไม่เกิน 5 แสดงว่าตัวแปรไม่มีความสัมพันธ์กันหรือไม่เกิดปัญหา Multicollinearity สามารถนำมาทำการวิเคราะห์ถดถอยเพื่อพยากรณ์ดังกล่าวได้ และผลการทดสอบสมมติฐาน จะเห็นว่าจากปัจจัยทั้ง 4 ปัจจัย พบว่า ปัจจัย ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ($p\text{-value} = 0.000$) อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI) ($p\text{-value} = 0.000$) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเป็น 0.802 และสามารถร่วมกันพยากรณ์การสร้างสรรค์เนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC) ได้ร้อยละ 64.3 อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.001 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์ เท่ากับ ± 0.69 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์การถดถอยเพื่อพยากรณ์การสร้างสรรคเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC) กับการสร้างสรรคเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรคเนื้อหาบนสื่อดิจิทัล (Digital Content Creation: DCC)	B	SE _b	β	t	p-value	VIF
ทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21	0.717	0.084	0.539	8.512	0.000	4.465
การรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy: SE)	0.070	0.076	0.057	0.923	0.357	4.233
อิทธิพลทางสังคม (Social Influence: SI)	0.385	0.076	0.305	5.042	0.000	4.093
การรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบาย (Perceived Policy Support: PE)	-0.092	0.049	-0.082	-1.895	0.059	2.111

ค่าคงที่ = -0.585; SE_{est} = ±0.69
R = 0.802; R² = 0.643; F = 179.146; p-value = 0.000

การอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนมีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลาย เข้าถึงโลกออนไลน์ได้ในทุกชั้นปี และพบว่า ยิ่งเด็กได้เรียนในชั้นเรียนที่สูงขึ้นจะสามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้มากขึ้นตามลำดับ จากผลการวิจัยเพื่อศึกษาปัจจัยที่พยากรณ์การสร้างสรรคเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลของเด็กนั้น เมื่อทำการทดสอบสมมติฐาน พบว่าปัจจัยทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 และอิทธิพลทางสังคม สามารถร่วมกันพยากรณ์การสร้างสรรคเนื้อหาบนสื่อดิจิทัลได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

ในผลการวิจัยพบว่า ในทักษะเยาวชนในศตวรรษที่ 21 เยาวชนมีทักษะด้านสารสนเทศสูงที่สุด กล่าวคือเด็ก

ส่วนมากจะสามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตสูงที่สุด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ETDA ซึ่งสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 2563 พบว่าคนไทยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์สูงที่สุดสามอันดับแรก คือ การค้นหาข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 82.2 แต่เยาวชนยังมีทักษะในการสร้างและเผยแพร่เนื้อหาแบบวิดีโอบนโลกออนไลน์ได้ และทักษะในการโพสต์หรือรีวิว เรื่องราวต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ในระดับต่ำ สอดคล้องกับปริมาณของการมีส่วนร่วมในพื้นที่สังคมออนไลน์ของ Wheeler (2013) ที่สร้างการแบ่งกลุ่มของคนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไว้เป็น 5 กลุ่ม เริ่มต้นไปตามลำดับได้แก่ กลุ่มเฝ้าดู (Watching) กลุ่มแบ่งปัน (Sharing) กลุ่มแสดงความคิดเห็น (Commenting) กลุ่มผลิต (Producing) กลุ่มผู้คัดสรร (Curating)

อย่างไรก็ตามการที่ได้มีทักษะที่สูงในแง่ของการค้นหาข้อมูล ในขณะที่มีทักษะในการสร้างและเผยแพร่เนื้อหาต่านั้น อาจเป็นเพราะเป็นทักษะที่เหมาะสมสำหรับช่วงวัยของเด็กที่จะเริ่มพัฒนาความรู้เท่าทันสื่อตามแนวทางของ The European Commission's Science and Knowledge Service (2019) ที่นำเสนอกรอบแนวคิด EC Dig Comp Framework ในด้านความรู้เท่าทันสื่อว่า เด็กและเยาวชนต้องสามารถค้นหาข้อมูลผ่านสื่อด้านดิจิทัลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ ต้องการ ประเมินข้อมูลและเนื้อหาดิจิทัล ด้วยการวิเคราะห์ ดีความ เปรียบเทียบ ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล ข้อมูล และเนื้อหาดิจิทัล ตลอดจนจัดการข้อมูลและเนื้อหาดิจิทัล ด้วยการจัดการ จัดเก็บอย่างมีระเบียบและโครงสร้าง เช่นเดียวกับ งานวิจัยของ Lazonder, Walraven, Gijlers, and Janssen (2020) ประเมินทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลทั้ง 4 ด้านของเยาวชนจำนวน 151 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาในประเทศเนเธอร์แลนด์ โดยพบว่า เยาวชนค่อย ๆ เพิ่มระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลในด้านการเก็บข้อมูล การสร้าง การเปลี่ยนแปลงและการใช้อย่างปลอดภัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนสามารถเพิ่มระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลด้านการเก็บข้อมูลในระบบดิจิทัลมากที่สุด

ส่วนผลการวิจัยในด้านการรับรู้อิทธิพลจากสังคม พบว่า ผู้ที่มีส่วนช่วยให้

เด็กสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ครู หรือติวเตอร์ ตัวผู้ปกครองเอง และผู้มีอิทธิพลออนไลน์ ได้แก่ บล็อกเกอร์ ยูทูปเบอร์ วีวีวีเวอร์ ผู้ปกครองรับรู้การสนับสนุนด้านนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ว่ามีส่วนส่งเสริมให้เยาวชนมีการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลด้วยตนเองสูงสุด สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่พบว่า ตัวแบบยังสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง (Live Model) คือ ตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์ทางตรง ได้แก่ ครู หรือติวเตอร์ ตัวผู้ปกครองเอง และ 2) ตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) คือ ตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตผ่านสื่อมวลชน ได้แก่ บล็อกเกอร์ ยูทูปเบอร์ วีวีวีเวอร์ ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ทางอ้อม (Bandura, 1969; Kazdin, 1974)

การที่เด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียนและครอบครัว ซึ่งเป็นตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง (Live Model) ยังสนับสนุนข้อค้นพบของ Intune (2009) ทำการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านสถานการณ์ทางครอบครัวและโรงเรียนมีความสำคัญต่อพฤติกรรมรักการอ่านของนักเรียนได้พอ ๆ กับ ปัจจัยด้านจิตใจของนักเรียน สถานการณ์ในครอบครัวที่สำคัญ เช่น การรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากบิดามารดา การควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของบิดามารดา สถานการณ์ในโรงเรียนที่สำคัญ เช่น การมีแบบอย่างพฤติกรรมรักการอ่าน

จากเพื่อน การรับรู้การสนับสนุนด้านการอ่านจากครู โดยเฉพาะครูประจำชั้น ครูประจำวิชา และครูบรรณารักษ์ เป็นกลุ่มครูที่มีบทบาทสำคัญชัดเจนที่สนับสนุนให้นักเรียนมีพฤติกรรมรักการอ่านมากขึ้น

ในขณะที่ บล็อกเกอร์ ยูทูปเบอร์ วีวีวีเวอร์ นับเป็นตัวแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ที่สำคัญ เนื่องจากเป็นผู้ที่ทรงอิทธิพลทางความคิดของเด็กและเยาวชน ด้งานวิจัยของ ปิยาพัทธ์ เทนอิสระ และพรพรรณประจักษ์เนตร (2560) ทำการวิจัย พบว่า ยูทูปเบอร์ที่มีผู้ติดตามสูงนั้นมักมีการทำรายการด้วยการมีแรงบันดาลใจที่ต้องการแบ่งปันเรื่องราวให้ผู้อื่นได้รับชม มีความมีสาระและความสนุก การรักษากลุ่มเป้าหมายให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ ด้วยการทำคลิปให้ดีมีคุณภาพ มีการชักชวนให้ติดตาม ที่สำคัญคือจะต้องมีความสนุกสนาน มีความอบอุ่น และมีสาระในเรื่องพัฒนาการเด็ก ทำให้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องตัวแบบ (Model) ในกระบวนการสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเอง ที่พบว่า การที่เด็กและเยาวชนมีต้นแบบ (Model) ที่พวกเขายอมรับว่ามีความเชี่ยวชาญ จะส่งผลให้เกิดความเชื่อในการปฏิบัติตาม (Bandura, 1969; Kazdin, 1974) ประเด็นที่น่าสนใจคือ ทักษะด้านดิจิทัล เป็นทักษะที่ผู้ปกครองรับรู้ต่อทักษะของบุตรหลานค่อนข้างต่ำ โดยทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills: DS) มีความสำคัญกับ ประเด็นต่างๆ อาทิ การไม่ให้ข้อมูล

สำคัญส่วนตัวกับผู้อื่น เช่น รหัสผ่าน หรือเลขที่บัญชี สามารถเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำเพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวได้ เรียนรู้และถูกสอนเกี่ยวกับอันตรายและภัยคุกคามที่เกิดขึ้นจากการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี ทำให้เห็นได้ว่า เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันแม้จะเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์จำนวนมาก แต่ยังขาดการรู้เท่าทันในการเลือกเปิดรับและสร้างสรรค์เนื้อหาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เป็นไปตามข้อค้นพบของ Bareket-Bojmel and Shahar (2011) ที่กล่าวว่า การเปิดเผยตนเองในสื่อสังคมออนไลน์มักถูกกล่าวถึงเหตุการณ์หรือผลกระทบในเชิงลบ ดังนั้น ผู้ใช้งานจำเป็นต้องรู้เท่าทันสื่อ รู้จักเลือกใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารอย่างสร้างสรรค์ ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น (พิชญาณี ภูตระกูล, 2559)

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

ข้อเสนอแนะทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สำหรับกลุ่มเด็กประถม 1-6 พบว่า ผู้ปกครองคิดว่าบุตรของตนเองมีทักษะด้านการปกป้องตนเองจากภัยอันตรายทางสังคมออนไลน์ค่อนข้างต่ำ ดังนั้น การใช้สื่อสังคมของเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ควรมีการผลักดันให้อยู่ภายใต้การดูแลของผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด

ข้อเสนอแนะ กระทรวงศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น

พื้นฐาน และโรงเรียน ภาครัฐควรส่งเสริมสนับสนุน หรือให้งบประมาณสนับสนุนโรงเรียน และส่งเสริมให้คุณครูในโรงเรียน มีบทบาทในการขับเคลื่อนให้เกิดการเรียนรู้ และทักษะในการสร้างสรรค์สื่อสังคมออนไลน์ เช่น การมอบหมายให้เด็กมีการผลิตสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ ครูผู้สอนเองก็ควรมีทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่อ รวมถึงการผลิตสื่อเช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะต่อการจัดภูมิทัศน์สื่อสังคมออนไลน์ ผู้มีชื่อเสียงในสื่อสังคม เช่น ยูทูบเบอร์ หรือบล็อกเกอร์ต่างๆ มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของเด็ก ดังนั้น ควรมีการส่งเสริมให้เป็นตัวแทนในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจให้แก่ ยูทูบเบอร์ หรือบล็อกเกอร์ เพื่อให้เป็นตัวอย่างที่ดีในการผลิตสื่อยูทูบที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม ตลอดจนควรมีการจัดการช่องทางหรือดิจิทัลเพื่อรวบรวม หรือจัดการให้ ผู้ปกครองหรือบุตรหลานสามารถเข้าถึงสื่อยูทูบที่มีการสอดแทรกทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้ง่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปกครองและครู จากผลการวิจัยพบว่า ช่วงเวลาที่เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ได้ใช้สื่อออนไลน์สูงที่สุด เป็นช่วงเวลาหลังเลิกเรียน และเด็กอยู่ที่บ้าน ผู้ปกครอง จึงมีบทบาทสำคัญ

ที่ เป็นผู้ดูแล และส่งเสริมทักษะของเด็กอย่างใกล้ชิดมากขึ้น และมีส่วนช่วยในการคัดกรองเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่ บุตรหลานเปิดรับ ผู้ปกครองควรมีการจัดสรรเวลา และมีข้อตกลงร่วมกันที่เหมาะสมในการอนุญาตให้ บุตรหลานได้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ และให้เกิดความสมดุลระหว่างการใช้เวลากับสื่อสังคมออนไลน์ และกิจกรรมอื่นๆ รวมทั้งเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อด้วย ผู้ปกครองควรที่จะพัฒนาทักษะการใช้สื่อกับบุตร ด้วยการสอนให้พิจารณาเนื้อหาที่สร้างสรรค์และแบ่งปันก่อนที่เผยแพร่ผ่านสื่อจริง และจัดการสภาพแวดล้อมของบ้านให้มีการสื่อสารพูดคุยในลักษณะสร้างสรรค์ ครูและผู้ปกครองควรมีส่วนช่วยในการสร้างความตระหนักรู้ให้กับเด็กและเยาวชน รวมทั้งพัฒนาทักษะต่างๆ โดยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาทักษะในศตวรรษที่ 21 และความต้องการทักษะที่พึงมีจากการสนทนากลุ่มจากเยาวชน รวมทั้งผู้ปกครองเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกด้านทักษะและความต้องการของเยาวชนอย่างแท้จริง

2) เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า เยาวชนขาดทักษะด้านสื่อ งานวิจัยครั้งต่อไปควรดำเนินการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาประสิทธิผลสื่อสังคมออนไลน์ หรือ

การใช้ผู้ทรงอิทธิพลทางความคิดออนไลน์ ที่
มุ่งพัฒนาทักษะด้านสื่อ ซึ่งจะนำมาสู่การ
พัฒนาทักษะในด้านนี้ในกลุ่มเยาวชนได้
อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2561). รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2560. สืบค้น
จาก https://www.dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20181211144021_1.pdf
- ปิยาพัทธ์ เทนอิสสระ และพรพรรณประจักษ์เนตร (2560) วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า ปีที่
3
ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2560)
- พิช ญาณี ภู ตระกูล. (2016). การ เปิดเผย ตนเอง ใน เครือข่าย สังคม ออนไลน์: แนวทาง การ ศึกษา
ปัจจัย
ที่มี อิทธิพล และ ผล กระทบ. *Journal of Behavioral Science for Development*, 8 (2)
- วิจารณ์ พานิช, (2555) วิธี สร้าง การ เรียน รู้ เพื่อ ศิษย์ ใน ศตวรรษ ที่ 21. *Walailak Journal of
Learning Innovations*, 1(2), 3-14

ภาษาอังกฤษ

- Al-Zahrani, A. (2015). Toward digital citizenship: Examining factors affecting participation
and involvement in the internet society among higher education
students. *International Education Studies*, 8(12), 203-217.
<http://dx.doi.org/10.5539/ies.v8n12p203>
- Atoy, M. B., Garcia, F. R. O., Cadungog, R. R., Cua, J. D. O., Mangunay, S. C., & de
Guzman, A. B. (2020). Linking digital literacy and online information searching
strategies of Philippine university students: The moderating role of
mindfulness. *Journal of Librarianship and Information Science*,
0961000619898213. <https://doi.org/10.1177/0961000619898213>
- Bareket-BoJMeL, L., & Shahar, G. (2011). Emotional and interpersonal consequences of
self-disclosure in a lived, online interaction. *Journal of Social and Clinical
Psychology*, 30(7), 732-759.
- behavior in adolescent students* (Master's thesis) Applied Research Applied Psychology,
Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University.

- Bonhomme, J., Christodoulides, G., & Jevons, C. (2010, April). The impact of user-generated content on consumer-based brand equity. In *9th Thought Leaders International Conference on Brand Management* (Vol. 61, pp. 0-16).
- Dolničar, D., Boh Podgornik, B., Bartol, T., & Šorgo, A. (2020, 2020/04/25). Added value of secondary school education toward development of information literacy of adolescents. *Library & Information Science Research*, 101016.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101016>
- Intune, S. (2009). *Psychosocial factors and effects on stress management of reading*
- Javed, M. S., Athar, M. R., & Saboor, A. (2019, 2019/01/01). Development of a twenty-first century skills scale for agri varsities. *Cogent Business & Management*, 6(1), 1692485. <https://doi.org/10.1080/23311975.2019.1692485>
- Jones-Jang, S. M., Mortensen, T., & Liu, J. (2019). Does Media Literacy Help Identification of Fake News? Information Literacy Helps, but Other Literacies Don't. *American Behavioral Scientist*, 0002764219869406.
<https://doi.org/10.1177/0002764219869406>
- Kazdin, A. E. (1974). Reactive self-monitoring: The effects of response desirability, goal setting, and feedback. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42(5), 704–716.
- Kazdin, A. E. (1974). Reactive self-monitoring: The effects of response desirability, goal
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610.
- Bandura, A. (1969). *Principle of behavior modification*. Renhart and Winston
- Lazonder, A. W., Walraven, A., Gijlers, H., & Janssen, N. (2020). Longitudinal assessment of digital literacy in children: Findings from a large Dutch single-school study. *Computers & Education*, 143, 103681.
- Palardy, G. J. & Rumberger, R.W. (2019). The effects 21st century skills on behavioral disengagement in Sacramento high schools. In J. Demanet and M. Van Houtte (Eds.), *Resisting education: A cross-national study on systems and school effects* (pp. 53-80). The Netherlands: Springer.
- Schultz, D. P., & Schultz, S. E. (1998). *Psychology and work today: An introduction industrial and organizational psychology*. (7th ed.). Prentice-Hall

- setting, and feedback. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42(5), 704–716.
- Sevilla-Pavón, A. (2019). L1 versus L2 online intercultural exchanges for the development of 21st century competences: The students' perspective. 50(2), 779-805.
<https://doi.org/10.1111/bjet.12602>
- Sevilla-Pavón, A. (2019). L1 versus L2 online intercultural exchanges for the development of 21st century competences: the students' perspective. *British Journal of Educational Technology*, 50(2), 779-805.
- Stupple, E. J. N., Maratos, F. A., Elander, J., Hunt, T. E., Cheung, K. Y. F., & Aubeeluck, A. V. (2017, 2017/03/01). Development of the Critical Thinking Toolkit (CriTT): A measure of student attitudes and beliefs about critical thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 91-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.007>
- Tappen, R. (2010). *Advanced nursing research*. Jones & Bartlett Learning.
- The 2018 DQ Impact Study <https://www.thebangkokinsight.com>)
- Van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2019). Determinants of 21st-century digital skills: A large-scale survey among working professionals. *Computers in Human Behavior*, 100, 93-104. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.06.017>
- Wheeler, S. (2013). Just how far can they go? <http://www.steve-wheeler.co.uk/2013/05/just-how-far-can-they-go.html>
- Wood, R., & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. *Academy of management Review*, 14(3), 361-384.