



กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

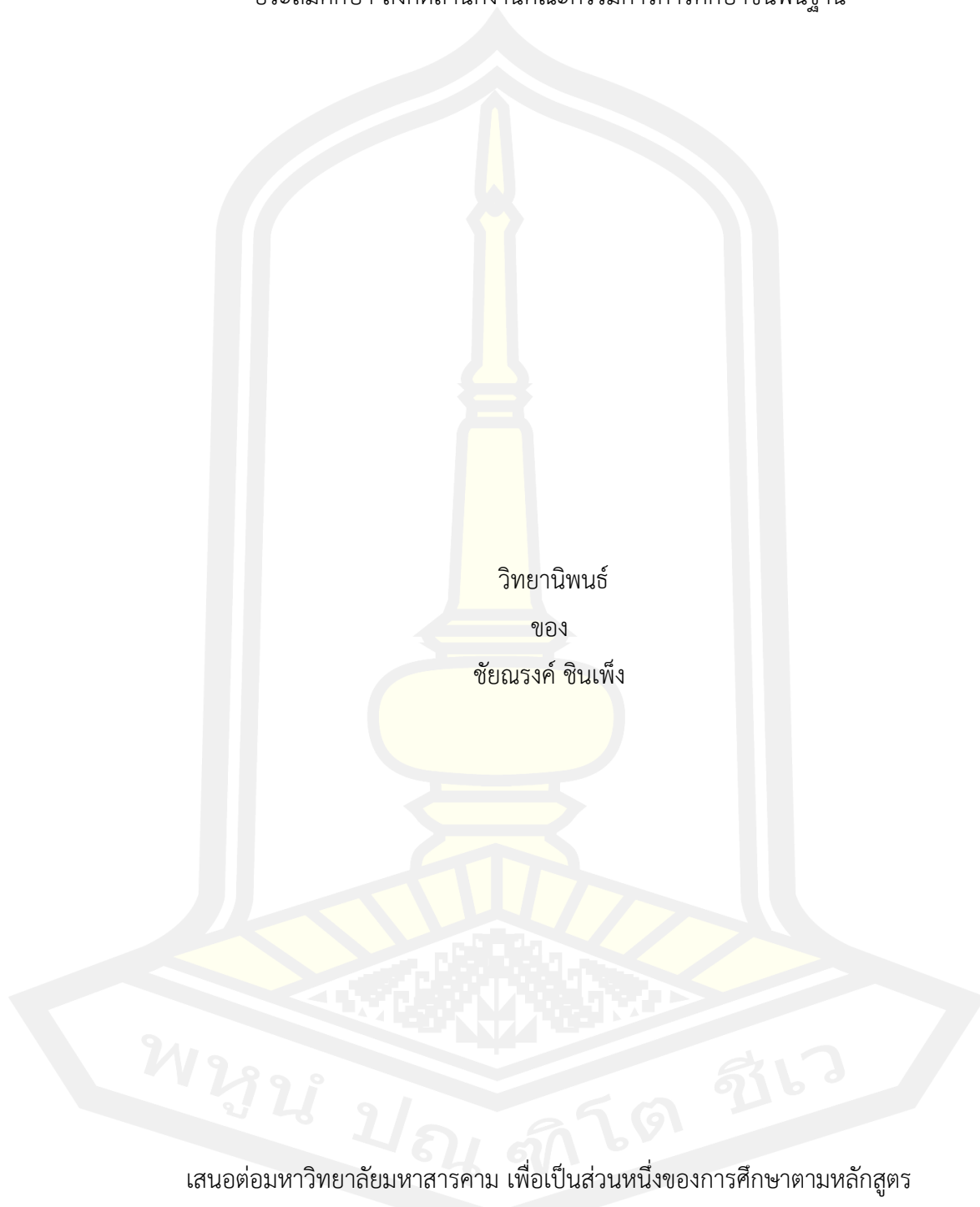
วิทยานิพนธ์
ของ
ชัยณรงค์ ชินเพ็ง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

กุมภาพันธ์ 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



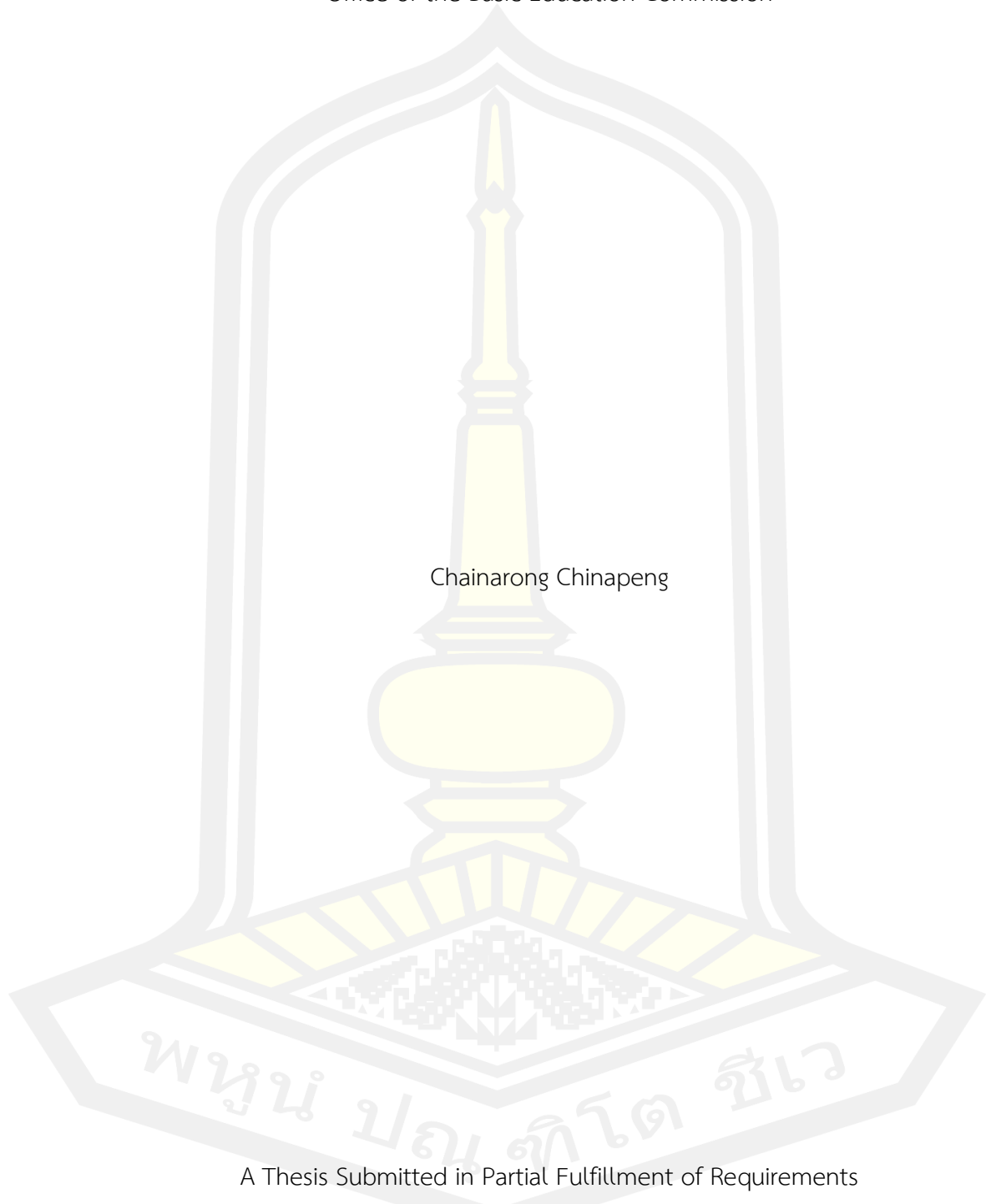
วิทยานิพนธ์
ของ
ชัยณรงค์ ชินเพ็ง

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

กุมภาพันธ์ 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Strategies for Enhancing for Student to Digital Citizenship Primary School under the
Office of the Basic Education Commission



Chainarong Chinapeng

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Doctor of Education (Educational Administration and Development)

February 2022

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายชัยณรงค์ ชินเพ็ง แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. โกวัฒน์ เทศบุตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. สุวัฒน์ จุลสุวรรณ)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. ธัชชัย จิตรนันท์)

.....กรรมการ

(รศ. ดร. ธรินธร นามวรรณ)

.....กรรมการ

(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา การศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน		
ผู้วิจัย	ชัยณรงค์ ชินเพ็ง		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. สุวัฒน์ จุลสุวรรณ		
ปริญญา	การศึกษาดุษฎีบัณฑิต	สาขาวิชา	การบริหารและพัฒนการศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3) เพื่อพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 4) เพื่อศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 736 คน ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน และประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำไปใช้กับโรงเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมการพัฒนา จำนวน 1 โรงเรียน

ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด ได้แก่

- 1) องค์ประกอบด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด
- 2) องค์ประกอบด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด
- 3) องค์ประกอบด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด
- 4) องค์ประกอบด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด

3. กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบของกลยุทธ์ คือ 1) หลักการ 2) วิสัยทัศน์ 3) พันธกิจ 4) เป้าประสงค์ 5) กลยุทธ์หลัก 6) กลยุทธ์รอง 7) วัตถุประสงค์ 8) วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง 9) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

4. ผลการศึกษาการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้ในสถานศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมการนำกลยุทธ์ไปใช้ จากผลการศึกษาหลังนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ พบว่า กลยุทธ์ทุกกลยุทธ์ ผ่านเกณฑ์ตามตัวชี้วัดความสำเร็จร้อยละ 100

คำสำคัญ : กลยุทธ์, การเสริมสร้าง, พลเมืองดิจิทัล

TITLE	Strategies for Enhancing for Student to Digital Citizenship Primary School under the Office of the Basic Education Commission		
AUTHOR	Chainarong Chinapeng		
ADVISORS	Associate Professor Suwat Junsuwan , Ed.D.		
DEGREE	Doctor of Education	MAJOR	Educational Administration and Development
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2022

ABSTRACT

The objectives of this research are as follows: 1) to study the components and indicators student digital citizenship primary school Under the Office of the Basic Education Commission 2) To study the current condition Desirable condition and the essential needs of enhancing the digital citizenship of elementary school students. under the Office of the Basic Education Commission 3) To develop strategies for enhancing students' digital citizenship primary school Under the Office of the Basic Education Commission 4) To study the effect of using strategies for enhancing digital citizenship among elementary school students under the Office of the Basic Education Commission.

This research was conducted into 4 phases: Phase 1, Composition and Indicators Study. student digital citizenship primary school under the Office of the Basic Education Commission There were 7 experts who provided information. Phase 2 was a study of the current and desirable conditions. of enhancing the digital citizenship of elementary school students under the Office of the Basic Education Commission by collecting data from a sample of 736 people Phase 3 Developing Strategies for Enhancement of Digital Citizenship for Students primary school under the Office of the Basic Education Commission by seminar based on experts From 7 experts and assess the suitability and feasibility of the strategy. Phase 4, the study of

the results of the students' digital citizenship enhancement strategies. primary school under the Office of the Basic Education Commission Apply to schools that voluntarily participate in the development of 1 school.

The results of the research appeared as follows:

1. Components and indicators of student digital citizenship primary school Under the Office of the Basic Education Commission consists of 4 components, 11 indicators, namely 1) The component of self-security and social responsibility consists of 3 indicators 2) The component of good interaction and response to digital technology threats consists of 3 indicators 3) the component of availability Digital technology knowledge: Learn, initiate and creatively utilize digital technology consisting of 3 indicators 4) Components of using digital technology with morality, ethics and compliance with the law, consisting of 2 indicators.

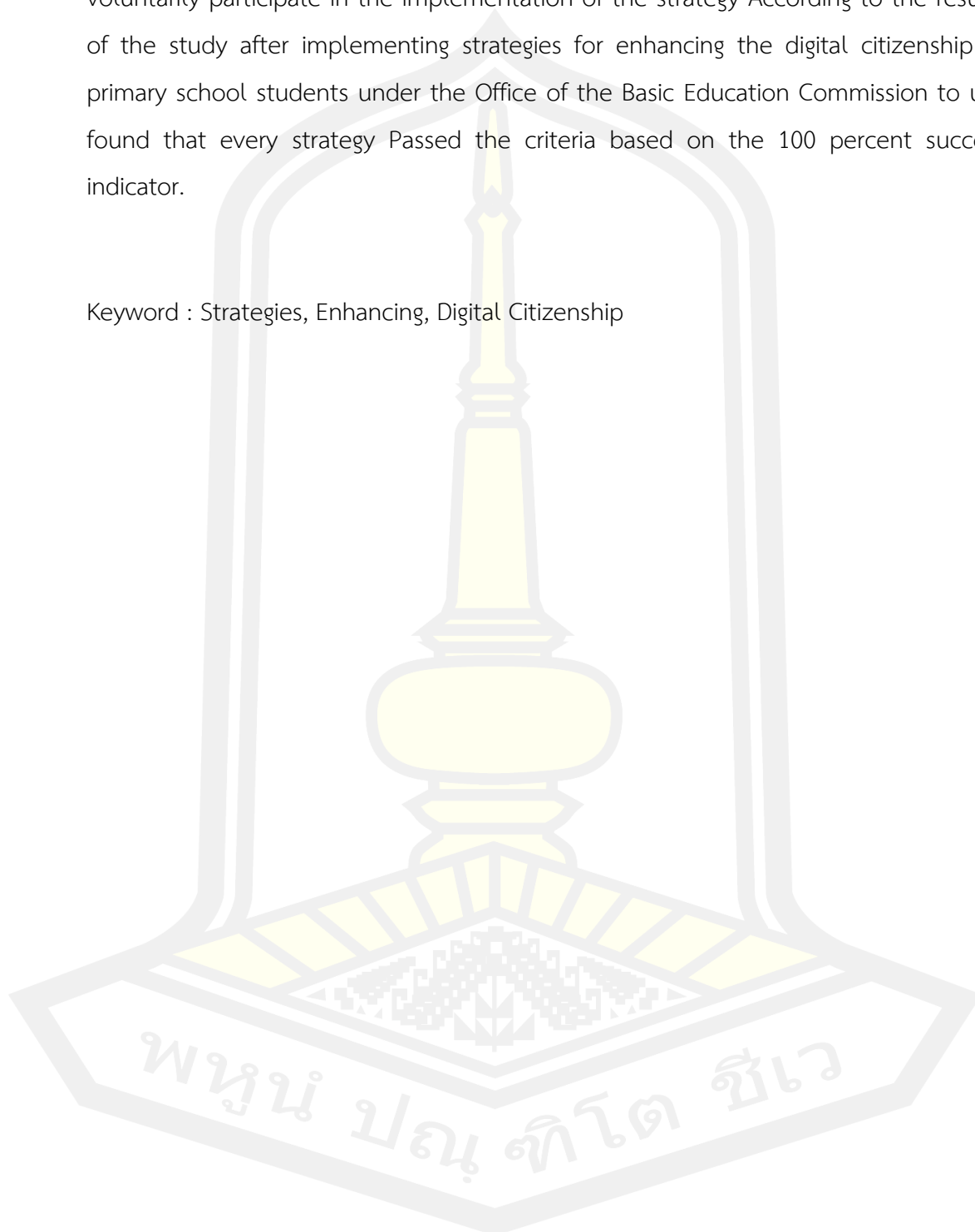
2. The results of the study of the present condition Desirable condition Digital Citizenship of Elementary School Students under the Office of the Basic Education Commission It was found that the overall current condition was at a high level. When considering each aspect, it was found that on the use of digital technology ethically, ethically and in compliance with the law have the highest average at a high level. Desirable condition Overall, it's at the highest level. When considering each aspect, it was found that Knowledge of digital technology, learn, initiate and utilize digital technology creatively. have the highest average at the highest level.

3. Strategies for enhancing the digital citizenship of primary school students under the Office of the Basic Education Commission There are elements of strategy: 1) Principle 2) Vision 3) Mission 4) Objectives 5) Primary Strategy 6) Minor Strategy 7) Objectives 8) Action/Activity/Guidelines 9) Success Indicators.

4. The results of a study on the implementation of strategies for enhancing digital citizenship among elementary school students under the Office of

the Basic Education Commission to be used in educational institutions that voluntarily participate in the implementation of the strategy According to the results of the study after implementing strategies for enhancing the digital citizenship of primary school students under the Office of the Basic Education Commission to use found that every strategy Passed the criteria based on the 100 percent success indicator.

Keyword : Strategies, Enhancing, Digital Citizenship



กิตติกรรมประกาศ

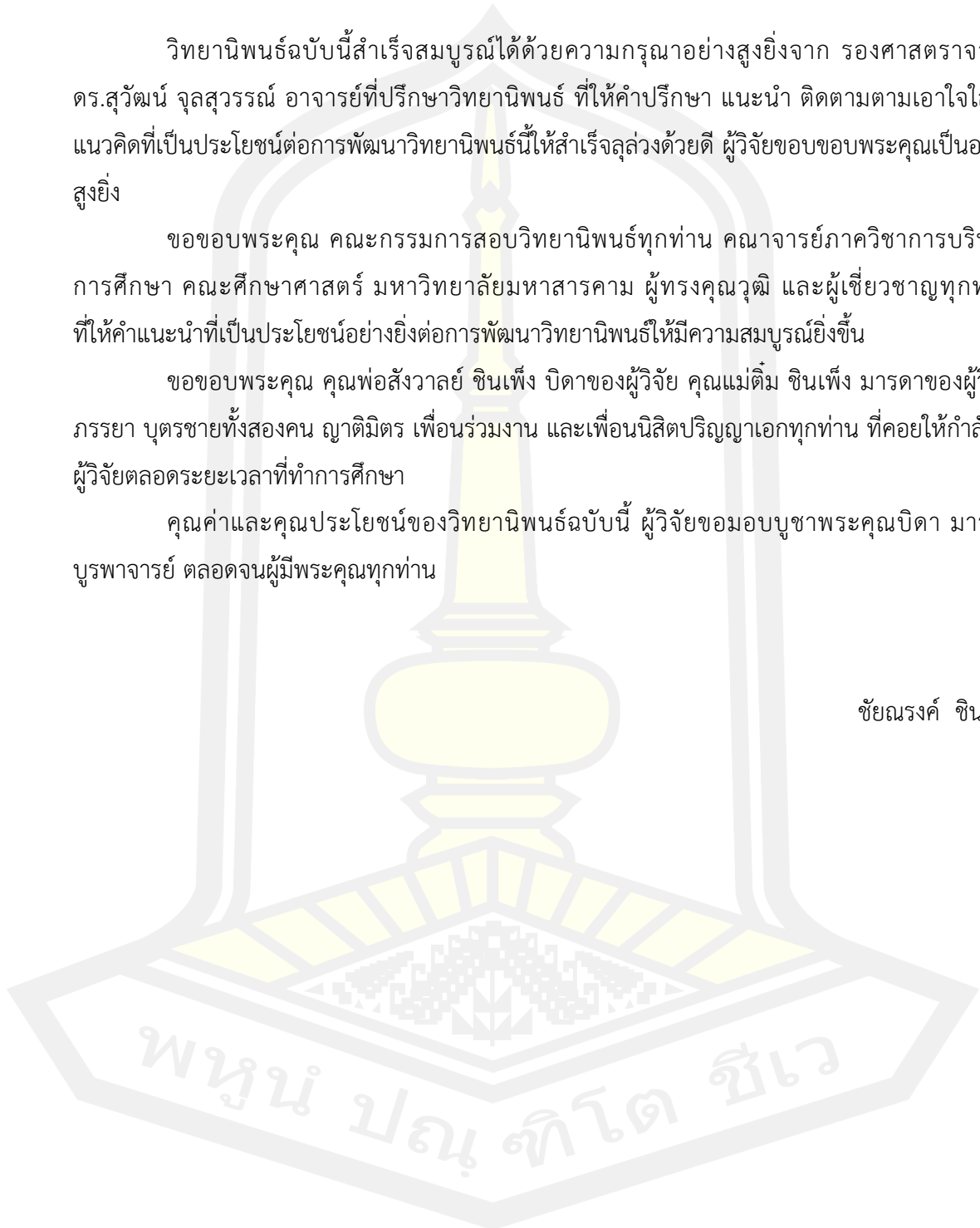
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ติดตามเอาใจใส่ให้แนวคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์นี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน คณาจารย์ภาควิชาการบริหาร การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อสังวาลย์ ชินเพ็ง บิดาของผู้วิจัย คุณแม่ติ่ม ชินเพ็ง มารดาของผู้วิจัย ภรรยา บุตรชายทั้งสองคน ญาติมิตร เพื่อนร่วมงาน และเพื่อนนิสิตปริญญาเอกทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจ ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ทำการศึกษา

คุณค่าและคุณประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา บุรพจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชัยณรงค์ ชินเพ็ง



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฌ
สารบัญ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพประกอบ.....	บ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามในการวิจัย.....	5
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล.....	14
ความหมายพลเมืองดิจิทัล.....	15
ความเป็นพลเมืองดิจิทัล.....	18
แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์.....	57
ความหมายของกลยุทธ์.....	57
การบริหารเชิงกลยุทธ์.....	59
การวางแผนเชิงกลยุทธ์.....	67

การพัฒนากลยุทธ์	83
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	89
งานวิจัยในประเทศ.....	89
งานวิจัยต่างประเทศ.....	97
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	101
ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	104
ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการ เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	107
ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	111
ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	114
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	115
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	115
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	115
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	362
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	362
สรุปผล	362
อภิปรายผล.....	392
ข้อเสนอแนะ	400
บรรณานุกรม.....	403
ภาคผนวก.....	411

ภาคผนวก ก แบบประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	412
ภาคผนวก ข แบบสอบถามสำหรับการวิจัย ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึง ประสงค์ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	419
ภาคผนวก ค แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	432
ภาคผนวก ง แบบประเมินความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	449
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์ ประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	452
ภาคผนวก ฉ หนังสือขอความอนุเคราะห์ ประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	460
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	468
ภาคผนวก ซ หนังสือขอความอนุเคราะห์ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ และประเมินร่างกลยุทธ์ฯ	471
ประวัติผู้เขียน.....	479

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตารางสังเคราะห์องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล.....	34
ตาราง 2 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	35
ตาราง 3 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	41
ตาราง 4 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	45
ตาราง 5 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	51
ตาราง 6 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอก	87
ตาราง 7 แสดงระยะการวิจัย วิธีดำเนินการ และผลที่ได้รับเกี่ยวกับกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	102
ตาราง 8 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	108
ตาราง 9 การจับคู่กลยุทธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอก	112
ตาราง 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล	116
ตาราง 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	117
ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	119
ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	120
ตาราง 14 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม.....	122
ตาราง 15 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	125

ตาราง 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 128	
ตาราง 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 133	
ตาราง 18 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน..... 135	
ตาราง 19 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สภาพแวดล้อมภายนอก 136	
ตาราง 20 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น แยกตามองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล..... 143	
ตาราง 21 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม..... 144	
ตาราง 22 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล..... 144	
ตาราง 23 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 145	
ตาราง 24 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 146	
ตาราง 25 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ	

นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม.....	146
ตาราง 26 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล.....	150
ตาราง 27 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์.....	154
ตาราง 28 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	159
ตาราง 29 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น แยกตามองค์ประกอบสภาพแวดล้อมภายนอก.....	162
ตาราง 30 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็นของสภาพแวดล้อมภายนอก พิจารณารายด้าน.....	163
ตาราง 31 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified}) ขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	170
ตาราง 32 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายในโดยภาพรวม.....	171
ตาราง 33 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	173

ตาราง 34 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 180	
ตาราง 35 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	187
ตาราง 36 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย	195
ตาราง 37 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก โดยรวม ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	200
ตาราง 38 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ของการ เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	201
ตาราง 39 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสภาพเศรษฐกิจ ของการเสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	204
ตาราง 40 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ของการ เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	206
ตาราง 41 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านเทคโนโลยี ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	208
ตาราง 42 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	216
ตาราง 43 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	218

ตาราง 72 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รองที่ 2.1.....	282
ตาราง 73 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รองที่ 2.2.....	286
ตาราง 74 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 3 กลยุทธ์รองที่ 3.1.....	289
ตาราง 75 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 3 กลยุทธ์รองที่ 3.2.....	292
ตาราง 76 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 4 กลยุทธ์รองที่ 4.1.....	295
ตาราง 77 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 4 กลยุทธ์รองที่ 4.2.....	298
ตาราง 78 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รองที่ 5.1.....	301
ตาราง 79 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รองที่ 5.2.....	303
ตาราง 80 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รองที่ 6.1.....	306
ตาราง 81 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รองที่ 6.2.....	310
ตาราง 82 กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการเรียนรู้อของครูผู้สอนในระดับ ประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการ เรียนรู้อของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย.....	337
ตาราง 83 กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการเรียนรู้อของครูผู้สอนในระดับ ประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการ	

เรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล.....	338
ตาราง 84 กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	340
ตาราง 85 กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล.....	342
ตาราง 86 กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย.....	344
ตาราง 87 กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล.....	346
ตาราง 88 กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	347
ตาราง 89 กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล.....	350
ตาราง 90 กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ.....	352
ตาราง 91 กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ.....	354

ตาราง 92 กลุ่มุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลุ่มุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 356

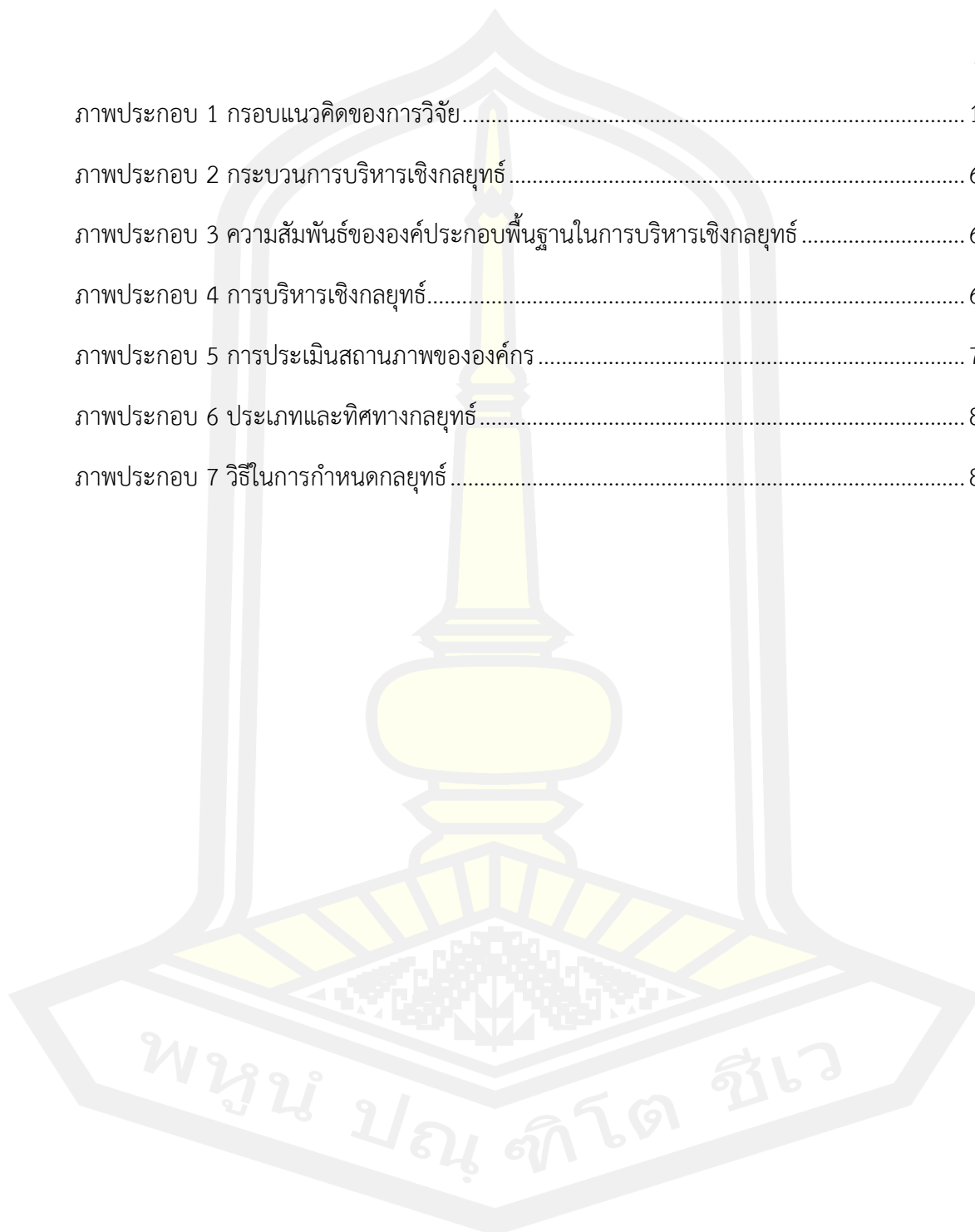
ตาราง 93 กลุ่มุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลกลุ่มุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 358

ตาราง 94 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจการใช้กลุ่มุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 360



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	10
ภาพประกอบ 2 กระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์.....	61
ภาพประกอบ 3 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบพื้นฐานในการบริหารเชิงกลยุทธ์.....	62
ภาพประกอบ 4 การบริหารเชิงกลยุทธ์.....	64
ภาพประกอบ 5 การประเมินสถานภาพขององค์กร.....	77
ภาพประกอบ 6 ประเภทและทิศทางการกลยุทธ์.....	81
ภาพประกอบ 7 วิธีในการกำหนดกลยุทธ์.....	82



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาเป็นเครื่องมือสนับสนุนการพัฒนาประเทศมาโดยตลอด ที่ได้มุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูง กระจายอย่างทั่วถึงเสมือนบริการสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานทั่วไป ประชาชนที่มีความรอบรู้ เข้าถึง สามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างเท่าทัน อุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มีบทบาทเพิ่มมากขึ้นต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศ ประชาชนมีโอกาสรายได้ และมีคุณภาพชีวิตดีขึ้น สำหรับปัจจุบันรัฐบาลได้ตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของประเทศไทยที่จะปรับปรุงทิศทางการดำเนินงานของประเทศด้วยการใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล โดยความท้าทายและโอกาสของประเทศไทยด้านเศรษฐกิจและสังคม ความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตของประชาชนทุกคน การดำเนินงานของภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคมทุก ๆ องค์กร แต่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา และยากต่อการคาดเดาในระยะยาว ดังนั้น การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงต้องตระหนักและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคต พลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้ง ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต รูปแบบ กิจกรรมของปัจเจกชนและองค์กร รวมถึงระบบเศรษฐกิจและสังคม ความสามารถจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศ ดังเช่นหลากหลายประเทศได้ตระหนักและมีการลงทุน พัฒนาและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำไปสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม การใช้ชีวิตประจำวันของประชาชน การเปลี่ยนแปลงกระบวนการทางความคิด รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม การปฏิรูปกระบวนการทางธุรกิจซึ่งรวมถึงการผลิต การค้า การบริการและการบริหารราชการแผ่นดิน อันนำมาสู่พัฒนาทางเศรษฐกิจ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) และเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT2020) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ว่า

ประเทศไทยเป็นสังคมอุดมปัญญา หมายถึง สังคมที่มีการพัฒนาและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างชาญฉลาด และรอบรู้สารสนเทศ สามารถเข้าถึงและใช้สารสนเทศได้อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม มีวิจรรณญาณและรู้เท่าทัน ก่อให้เกิดประโยชน์แต่ตนเองและสังคม มีการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีธรรมาภิบาล และกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดวิสัยทัศน์ว่า ประชาชนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา มีเป้าหมายเพื่อจะยังระดับการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายได้ทุกที่ทุกเวลา ด้วยการใช้ประโยชน์จากการบูรณาการเครื่องมือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันที่มีความทันสมัยและสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของภาคประชาชนและสังคม เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ เช่น การสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ การเพิ่มรายได้ การเข้าถึงบริการของภาครัฐ เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนรู้และการศึกษา ปัจจุบันมีสถานศึกษากว่า 30,000 แห่ง ที่ตั้งอยู่ทั่วประเทศไทย ยังคงประสบปัญหาด้านการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และโรงเรียนอีกจำนวนมากยังมีปัญหาเรื่องความเร็วในการเชื่อมต่อ การให้บริการไม่ทั่วถึง จำนวนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์การเรียนการสอนยังมีไม่เพียงพอต่อผู้เรียน และล้ำสมัย ครูผู้สอนขาดความชำนาญในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเข้ากับการสอน ทำให้ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

พลวัตของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของบริบทเศรษฐกิจและสังคมโลก เนื่องมาจากการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 การดำเนินงานเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ 2573 ที่ประเทศไทยได้ให้สัตยาบัน รวมทั้งผลกระทบของการเป็นประชาคมอาเซียนและความต้องการกำลังคนในศตวรรษที่ 21 ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรภายในประเทศ ทักษะคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรมของประชากรที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสโลกาภิวัตน์ และปัญหาคุณภาพมาตรฐานการจัดการศึกษาในทุกๆระดับ จุดด้อยของการศึกษาและการพัฒนาบุคลากรด้านวิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ เทคโนโลยี และการบริหารจัดการการศึกษาที่ไม่เหมาะสม รวมถึงปัญหาด้านคุณธรรม จริยธรรม การมีวินัย ความซื่อสัตย์ และการมีจิตสาธารณะของคนไทยที่ส่งผลต่อระบบการศึกษา การพัฒนาคนไทยตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาจำเป็นต้องสร้างและเตรียมเยาวชนของชาติเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ โรงเรียนหรือสถานศึกษา

ซึ่งเป็นแหล่งผลิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ขั้นพื้นฐานของประเทศ ซึ่งต้องทำหน้าที่ในการให้การศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพ มีศักยภาพ และขีดความสามารถสูงพอในระดับต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลเหล่านั้นมีความรู้ความสามารถ และคุณลักษณะที่เหมาะสม ได้นำความรู้ความสามารถที่ได้รับไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศในด้านต่าง ๆ ต่อไปในอนาคต โดยเฉพาะการเพิ่มสมรรถนะให้มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีคุณธรรม มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันให้สอดคล้องกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ก้าวหน้าไป โดยเริ่มจากนักเรียนในระดับประถมศึกษา เป็นวัยที่อยากรู้อยากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ต้องมีการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับนักเรียน มีการใช้งานที่ปลอดภัย รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล มีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้งาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และกระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาของประเทศ ที่จะทำหน้าที่ในการแปลงนโยบายตามแผนการศึกษาของชาติมาสู่การปฏิบัติ เป็นการยกระดับการพัฒนาการจัดการศึกษาของประเทศให้เท่าทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงในโลก โดยได้จัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนดสาระ มาตรฐาน สมรรถนะด้านต่าง ๆ ได้แก่ สมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการ เทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ดังนี้ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และตัวผู้เรียน ได้เรียนรู้ค้นคว้าผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีจำนวนมากมายมหาศาล บนโลกอินเทอร์เน็ต ประกอบกับการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเท่าทัน มีภูมิคุ้มกัน มีการใช้งานที่ปลอดภัย มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้งาน คุณลักษณะด้านการรู้และเข้าใจดิจิทัล ประกอบด้วย

การเข้าถึงดิจิทัล การใช้ดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร การใช้งาน เทคโนโลยีและสารสนเทศ ความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล และการสร้างนวัตกรรม เป็นคุณลักษณะที่มีความเหมาะสม และความเป็นประโยชน์ในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ในระดับมาก ซึ่งให้ความสำคัญกับประสิทธิภาพในการ ดิจิทัลเพื่อการดำเนินชีวิต

ผู้บริหารในฐานะหัวหน้าสถานศึกษา มีอำนาจในการกำหนดนโยบายจึงควรเป็นผู้นำในการรู้และเข้าใจดิจิทัล และผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ทั้งในระดับครูและระดับนักเรียน โดยการเตรียมโครงสร้างพื้นฐาน สื่อ อุปกรณ์ มอบหมายให้ครูพัฒนาหลักสูตรที่เอื้อต่อการเรียนรู้และเข้าถึงดิจิทัล จนสามารถให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และใช้ดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงต้องเริ่มต้นจากผู้บริหารให้ความสำคัญและถ่ายทอดแนวคิดไปยังครู กระตุ้นให้ครูพัฒนา ตนเองให้คุณลักษณะด้านการรู้และเข้าใจดิจิทัลเพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล คุณลักษณะด้านจริยธรรมในการใช้ดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม เช่น การเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดียังต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ กดแชร์ ข้อมูล ข่าวสาร ออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสียหายออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง ออนไลน์ ภาพลามกอนาจาร เป็นต้น (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

ด้วยเหตุดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษาในระดับประถมศึกษาที่มีนักเรียนอยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็นหลาย ๆ ด้าน จึงต้องปรับเปลี่ยนการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมสู่โลกสากล ด้วยความเป็นผู้รู้ มีความเข้าใจ การทอดถ่ายทอด การสื่อสาร และมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัย สามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม ใช้งานอย่างสร้างสรรค์ ใช้งานอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม โดยใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตั้งแต่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับมัธยมในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป อีกทั้งเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการดำรงชีวิตประจำวัน อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ซึ่งผลของการวิจัยจะมีคุณค่าต่อการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและสอดคล้องกับนโยบายที่เกี่ยวข้องของประเทศ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายกระทรวงศึกษาธิการ และ

นโยบายของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งเป็นแนวทางในการบริหารจัดการการจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้ในระดับอื่น ๆ ให้มีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

คำถามในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีคำถามเพื่อการวิจัยดังนี้

1. กรอบแนวคิดการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นอย่างไร
2. สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นอย่างไร
3. กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นอย่างไร
4. ผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
4. เพื่อศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลการวิจัยกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะเป็นประโยชน์ต่อครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ผู้บริหารการศึกษา และหน่วยงานทางการศึกษาที่มีบทบาทในการส่งเสริมสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ พัฒนาผู้เรียน นำไปใช้ บูรณาการ หรือหาแนวทางที่เหมาะสมในการกำหนดนโยบาย แผน วัสดุทัศนั พันธ์กิจ แนวปฏิบัติ ระเบียบที่เกี่ยวข้อง แนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา หรือหน่วยงานทางการศึกษา

2. ผลการวิจัยกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สามารถนำไปใช้ในการเสริมสร้างส่งเสริม พัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนในสถานศึกษา และผู้ที่สนใจทั่วไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแนวคิดการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำมาศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคาม ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับนำมาพัฒนาเป็นกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.1 องค์ประกอบด้านเนื้อหาประกอบด้วย

1.1.1 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม จากผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรวิษต์ ฝันเชียร (2561), สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) ได้แก่

1) รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

2) เคารพและให้เกียรติผู้อื่น

1.1.2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ

1.2 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จากผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรซ์ต์ ฝันเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) ได้แก่

1.2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

1.2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี

1.2.3 การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทัน

1.3 การมีความรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ จากผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก นรรซ์ต์ ฝันเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) ได้แก่

1.3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ

1.3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

1.3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

1.4 การใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จากผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรซ์ต์ ฝันเชียร (2561), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) ได้แก่

1.4.1 การมีคุณธรรมจริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

1.4.2 การไม่กระทำผิดกฎหมาย

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัยได้ 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด จำนวน 7 คน

ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย โรงเรียนประถมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 8,390 โรงเรียน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นโรงเรียนประถมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเทียบจำนวนประชากรกับตารางสำเร็จรูปของ Krejcie และ Morgan ได้โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 368 โรงเรียน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) ซึ่งแต่ละโรงเรียนมีผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 368 คน และครูผู้สอนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 368 คน รวม 736 คน

ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และประเมินความเหมาะสมความเป็นไปได้ และเป็นประโยชน์ ของกลยุทธ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน

ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้กับโรงเรียนประถมศึกษา โดยผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนจำนวน 1 โรงเรียน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยความสมัครใจ

กรอบแนวคิดของการวิจัย

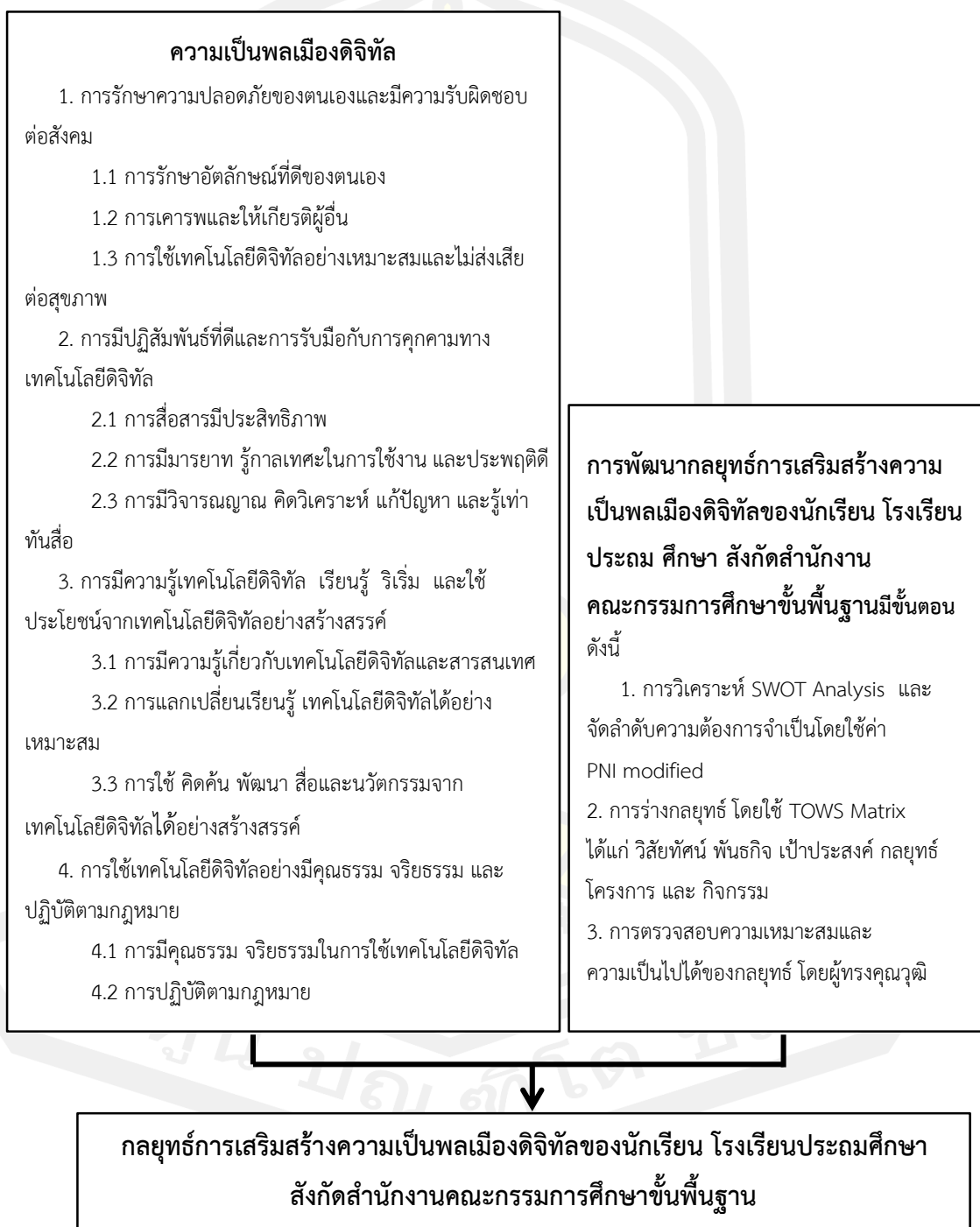
ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบความเป็นพลเมืองมาสังเคราะห์เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

1. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้สังเคราะห์แนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), นรรัชต์ ฝันเชียร (2561), สรวงมณฑท์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory

(NECRL) and Metiri Group (UNESCO) (2013) โดยได้อำเภอประกอบหลัก จำนวน 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1.1 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 3 ตัวชี้วัด ได้แก่
 - 1.1.1 การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง
 - 1.1.2 การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น
 - 1.1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ
 - 1.2 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 ตัวชี้วัด ได้แก่
 - 1.2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ
 - 1.2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี
 - 1.2.3 การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ
 - 1.3 การมีความรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 3 ตัวชี้วัด ได้แก่
 - 1.3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ
 - 1.3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
 - 1.3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์
 - 1.4 การใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จำนวน 3 ตัวชี้วัด ได้แก่
 - 1.4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
 - 1.4.2 การไม่กระทำผิดกฎหมาย
2. กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากลยุทธ์ ได้วิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดของ Wheelen และ Hunger (2012), Koontz และ Wehrich (1990) และพฤษี ศิริบรรณพิทักษ์ (2552) และใช้ค่า PNI Modified ของ นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวานิช (2542) สรุปได้ดังนี้
- 2.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมด้วย SWOT Analysis และจัดลำดับความต้องการจำเป็นโดยใช้ค่า PNI Modified
 - 2.2 การกำหนดกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix
 - 2.3 การตรวจสอบ ประเมิน ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำมาเป็นกรอบแนวคิด
ของการวิจัย ปรากฏดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กลยุทธ์ หมายถึง แนวทางหรือกระบวนการที่ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายองค์กร โดยการนำทรัพยากรที่มีอยู่มาใช้ในการบริหารตามขั้นตอนการบริหาร มีองค์ประกอบของกลยุทธ์ คือ 1) หลักการ 2) วิสัยทัศน์ 3) พันธกิจ 4) เป้าประสงค์ 5) กลยุทธ์หลัก 6) กลยุทธ์รอง 7) วัตถุประสงค์ 8) วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง 9) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

2. กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง กระบวนการของการเสริมสร้างทักษะผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ใช้การบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ ซึ่งมีองค์ประกอบได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินงาน การวัดและประเมินผล และเงื่อนไขความสำเร็จ

3. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความสามารถ ความชำนาญของผู้เรียนที่ศึกษาในระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย

3.1 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

3.1.1 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ

3.1.2 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การสื่อสารมีประสิทธิภาพ มีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี มีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ

3.1.3 การมีความรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม การใช้คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

3.2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ หมายถึง การใช้รูปแบบ วิธีการ และถ่ายทอดข้อมูลผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน เข้าใจ ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

3.2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ ถูกที่ ถูกเวลา พฤติกรรมดีหรือสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ

3.2.3 การมีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการใช้ เข้าถึง แยกแยะ รับรู้ เฝ้าระวัง ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

3.3 การมีความรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

3.3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ หมายถึง การแสวงหา การเรียนรู้สิ่งใหม่ การพัฒนา การเข้าใจ ผักผ่อน เกี่ยวกับข้อมูลทางเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้ภาษา การอ่านการเขียนข้อความ ได้อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องและเหมาะสม ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

3.3.2 การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการถ่ายทอด เรียนรู้ข้อมูลข่าวสารที่อยู่รอบตัว การตรวจสอบข้อมูล การคิดวิเคราะห์ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

3.3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้ความรู้ ประโยชน์ คิดค้น พัฒนา ออกแบบ สื่อ นวัตกรรมใหม่ การสร้าง ความรู้จากความสามารถในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียน การประกอบอาชีพ ด้วยความ หลากหลายของแหล่งข้อมูลผ่านช่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล

3.4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรมจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย หมายถึง การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นและไม่กระทำความผิดกฎหมาย

3.4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การตระหนักรู้ ตระหนักคิด แยกแยะ วิเคราะห์ พิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งใดถูกหรือผิด จากการใช้งาน การสื่อสาร ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

3.4.2 การไม่กระทำความผิดกฎหมาย หมายถึง การปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ใช้ต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง มีความตระหนักรู้ พิจารณาว่าสิ่งใด สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5. โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

6. ครู หมายถึง ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษากลุ่มสาระหรือรายวิชาคอมพิวเตอร์ หรือรายวิชาเทคโนโลยี หรือครูที่มีความรู้และทักษะด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

7. ผู้บริหารสถานศึกษา หมายถึง ผู้ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือผู้รักษาการ ในตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือผู้รักษาราชการแทนผู้อำนวยการสถานศึกษา ในโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศอื่น ต่างๆ และลำดับการนำเสนอ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล
 - 1.1 ความหมายของพลเมืองดิจิทัล
 - 1.2 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์
 - 2.1 ความหมายของกลยุทธ์
 - 2.2 การบริหารเชิงกลยุทธ์
 - 2.3 การวางแผนเชิงกลยุทธ์
 - 2.4 การพัฒนากลยุทธ์
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในประเทศไทยมาจากการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างมหาวิทยาลัยไทย ในปี พ.ศ. 2530 ต่อมาจึงได้มีการให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2538 โดยให้บริการในนามบริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย หลังจากนั้นจึงได้เปิดให้บริษัทเอกชนเข้ามาทำกิจการให้บริการอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เมื่อประเทศไทยมีอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์แล้วอินเทอร์เน็ตก็เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในสังคมไทย จากอัตราค่าบริการประเภทบุคคลลดลงและจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ มากกว่าแค่เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและคอมพิวเตอร์พกพาขนาดเล็ก Palasri, Hunter และ WenZel (1999) จากการสำรวจของ ITU world Telecommunication ในปี พ.ศ. 2556 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก จำนวน 2,749 ล้านคน

หรือคิดเป็นร้อยละ 38.8 ของประชากรทั่วโลกกว่า 7.2 พันล้านคน ในปี พ.ศ. 2557 wearesocial.net 2558 สำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 3,200 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 41

คนไทยเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ สถิติปี พ.ศ. 2560 แสดงให้เห็นว่า คนไทยเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ถึง 57 ล้านคน จากประชากรทั้งหมด ประมาณ 68 ล้านคน หรือร้อยละ 83.5 และใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันที่ 6 ชั่วโมง 24 นาที หรือคิดเป็น 1 ใน 4 ของเวลาแต่ละวัน นอกจากนั้นกิจกรรมต่าง ๆ ที่เราทำล้วนเกี่ยวพันกับอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันห้วงเวลาดี ๆ กับเพื่อนในโซเชียลมีเดีย การติดตามข่าวสารบ้านเมือง การค้นหาข้อมูลสุขภาพ การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ รวมถึงการมีส่วนร่วมทางการเมืองในฐานะพลเมือง (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2562 หรือ Thailand Internet User Behavior 2019 ชี้ทศวรรษที่ผ่านมาคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดกว่า 150% ส่งผลให้ปัจจุบันไทยมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 47.5 ล้านคน หรือราว 70% ของจำนวนประชาชนทั้งหมด จากตัวเลขที่พุ่งสูงนี้นับเป็นทั้งโอกาสและภัยคุกคามที่ภาครัฐต้องดูแล ส่งเสริม และเฝ้าระวังให้การใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนมั่นคงปลอดภัยไปพร้อม ๆ กัน ผ่านนโยบายที่ตอบโจทย์การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย ซึ่งการได้มาของนโยบายเหล่านี้จะต้องมีฐานข้อมูลสนับสนุน สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563)

ความหมายพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษา ผู้ที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานต่าง ๆ ให้ความหมายไว้ เพื่อเป็นแนวทางกว้าง ๆ มีแนวคิดต่าง ๆ อย่างหลากหลาย และความหมายจากผู้ที่มีความรู้ ความชำนาญในเรื่องพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) ได้กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล คือ บุคคลที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีการปฏิบัติเทคโนโลยีและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้น จำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและความคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า ความรู้ดิจิทัล (Digital literacy) เพื่อประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก

กฤตย์ชัชวาลย์ สารนอก และปณิศา วรณพิรุณ (2561) ได้กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีส่วนใหญ่อายุจะเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 9 ปี และเป็นผู้เรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาที่มีสมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์พกพาอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

นรรจ์ชต์ ผืนเชียร (2561) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) คือ แนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้ทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพ โดยสามารถปกป้องตัวเองจากความเสี่ยงในสิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ รู้จักเคารพสิทธิของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อสังคม ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตัวเองและสังคม และใช้มันอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตัวเอง และสร้างสรรค์สังคมไปในเชิงบวก

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้ให้ความหมายว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลก ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ เพศ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม

วรลักษณ์ สงวนแก้ว (2562) ได้ให้ความหมายว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ เป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีทักษะและความรู้หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ เป็นต้น

Ribble (2011) ได้ให้ความหมายว่า หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ ใช้งานดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอในการปฏิบัติสัมพันธ์กับผู้อื่นทั่วโลก มีการใช้งานดิจิทัลในทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

Mossberger, Tolbert และ McNeal (2015) กล่าวว่า ปัจจุบันการเข้าถึงดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจทางการตลาด การเปลี่ยนแปลงจากสภาพสังคมที่มีการเชื่อมต่อเป็นชุมชน เกิดเป็นสังคมทางดิจิทัลและยังส่งผลต่อการพัฒนาเทคโนโลยีที่พัฒนารูปแบบของการสื่อสารและเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่นำมาใช้กับการสื่อสาร ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องเป็นคนที่มีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงสภาวะทางสังคมที่จะก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่ต้องมีการปรับตัวต่อสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง

Heick (2015) กล่าวว่า การเป็นพลเมืองดิจิทัล ต้องสามารถตรวจสอบตนเอง และควบคุมการกระทำการสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ของตนเองและผู้อื่น และสภาพแวดล้อมของผู้ใช้

เข้าถึงความแตกต่างระหว่างชุมชนทางกายภาพ และชุมชนดิจิทัลที่แสดงถึงคุณภาพของ การตอบสนองของสมาชิกในชุมชนอย่างมีคุณภาพ จากการกระทำและรูปแบบของเนื้อหาที่ส่งผลต่อ ชุมชนทางกายภาพและชุมชนดิจิทัล

Global Digital Citizen Foundation (2015) เป็นองค์กรการปฏิรูปการศึกษา ในรูปของมูลนิธิเพื่อนักวิชาการที่ต้องปลุกฝังความรับผิดชอบจริยธรรมของพลโลกในโลกดิจิทัล โดยยึดมั่นความดีงาม ความรับผิดชอบ การแสวงหา การเคารพตนเองและการป้องกัน เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของพลเมืองโลกในโลกดิจิทัล โดยสรุป พลเมืองดิจิทัลต้องแสดงความ เคารพและความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และทรัพย์สินทางปัญญา

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้ให้ความหมายว่า นักเรียนที่มีความรู้ ความเข้าใจ มนุษย์ วัฒนธรรมและประเด็นสังคมที่เชื่อมต่อกัน สัมพันธ์กับเทคโนโลยี และปฏิบัติตามกฎหมาย และมีคุณธรรมจริยธรรม

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประเทศนิวซีแลนด์ (Netsafe New Zealand , 2015) ให้ความหมายว่า พลเมืองดิจิทัล คือ ผู้ที่สามารถเข้าใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อมีส่วนร่วมใน การศึกษา วัฒนธรรมและกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ใช้เพื่อพัฒนาความคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีความรู้ ในภาษา สัญลักษณ์ ข้อความทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นในทางสร้างสรรค์ เหมาะสม มีประโยชน์ มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เคารพ ปกป้องต่อ ความเป็นส่วนบุคคลของตนเองและผู้อื่น

สรุป จากความหมายพลเมืองดิจิทัล มีลักษณะดังนี้ คือ ผู้ที่มีความรู้และทักษะ การใช้ดิจิทัล มีความรู้เท่าทันสื่อจากเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ที่มีความเคารพต่อตนเองและผู้อื่นในโลก ดิจิทัล ใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย และสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล ในความหมายของพลเมืองดิจิทัลมีความหมายรวมถึงคุณลักษณะที่ควรมีในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ การใช้งานดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ คือใช้เพื่อเรียนรู้และพัฒนาตนเองและการสื่อสาร การใช้ที่ ตระหนักถึงการนับถือตนเองและผู้อื่น และการป้องกันตนเองและผู้อื่น ในการใช้เพื่อพัฒนาคือ การหาความรู้ และใช้เพื่อการสื่อสารที่ทำให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต รวมถึงการรู้เท่าทันการใช้ที่ ไม่นำข้อมูลที่ถูกต้องมาใช้ในการพัฒนาตนเองในทางที่ผิด และพัฒนาตนเองในการสร้างรายได้จาก การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่คำนึงถึงกฎหมายและการมีมารยาทในการใช้งาน และสร้างความเท่าเทียมของการใช้งาน ความรับผิดชอบต่อการใช้งานไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และรู้จักวิธีป้องกันข้อมูลตนเองและการใช้งานที่ต้องคำนึงถึงสุขภาวะของตนเองและมีความปลอดภัย จากการใช้งาน ในส่วนของการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัล ประกอบด้วย ความสามารถในการรู้ เข้าใจ และใช้งานดิจิทัล ได้แก่ ความรู้พื้นฐาน และสามารถใช้งานด้านภาษาและการคิดคำนวณ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การวิเคราะห์ รู้และใช้งานเทคโนโลยี

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษา และหน่วยงานต่าง ๆ ได้กล่าวไว้ดังนี้

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) สมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้นมีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดี ทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อ การกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดสิทธิ การกลั่นแกล้ง หรือการใช้อาวุธที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

2. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตจะรู้ว่าเนื้อหาอะไรเป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เช่น ข่าวปลอม เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

3. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cyber Security Management)

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ป้องกันอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกออนไลน์

4. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัว ทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระวังระวังในการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา อย่าใช้ไวไฟสาธารณะเมื่อต้องการกรอกข้อมูลส่วนตัว หรือทำธุรกรรมธนาคาร หรือการลงทะเบียนในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

5. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดดิจิทัล

6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่า จะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้ อย่างมีความรับผิดชอบ รอยเท้าดิจิทัล คือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่มีผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่น การลงทะเบียนอีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าไปในโลกออนไลน์แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย หรือศีลธรรมก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ เป็นต้น

7. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้ง การคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ไม่ด่วนตัดสินใจผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์ แต่เพียงผู้เดียว

คลังความรู้ SciMath (2562) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย พลเมืองดิจิทัลจึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลนับเป็นมาตรฐานหนึ่งด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE : International Society for Technology in Education) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจ ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้อง กับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถแยกองค์ประกอบได้เป็น 4 มิติ ดังนี้

1. มิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล

การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองต่อสังคมภายนอก ด้วยการอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เพื่ออธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารและเชื่อมต่อความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การที่ผู้ใช้ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีสื่อใหม่และการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอตัวตนบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัลที่มีความจำเป็นจะต้องบริหารจัดการข้อมูลของตนเอง รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่และข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การจัดการกับความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัล

2. มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัลที่มีความจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการธุรกรรมการเงินทางอินเทอร์เน็ต เช่น การซื้อขายสินค้าในอินเทอร์เน็ต บัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ การค้าแบบดิจิทัล การเมือง เศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชน ก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ อีกทั้งพลเมืองดิจิทัลจะต้องรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในสังคมดิจิทัล มีน้ำใจการแสดงความคิดเห็นนอกเหนือใจเสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3. มิติทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

4. มิติจริยธรรมทางดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล จะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ การกระทำ ความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้ เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเอง และชุมชน มีความรับผิดชอบทางดิจิทัล รู้จักสิทธิเสรีภาพให้เกียรติในการพูดการกระทำในสังคม ดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล เข้าใจถึงการรับความในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) รวมไปถึง การเกี่ยวพาราณี การเหยียดผิว-เหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความ รุนแรง โป้เปลือย ลามกหยาบคายด้วย

โดยสรุป พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องมีทักษะทางดิจิทัลมีชุดทักษะและความรู้ ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง ในการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เคารพสิทธิเสรีภาพการใช้ข้อมูลทั้งของตนเองและผู้อื่น สามารถบริหารจัดการกิจกรรมบนสื่อสังคม ดิจิทัล รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อม มีความรู้ด้านเทคนิค ในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจาก การใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การปกป้องตนเอง และชุมชน และเกิดความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล

นรรีชต์ ฟันเชียร (2561) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) คือ แนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้ทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพ โดยสามารถปกป้องตัวเองจากความเสี่ยงในสิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ รู้จักเคารพสิทธิของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อสังคม ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของ เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตัวเองและสังคม และใช้มันอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตัวเอง และสร้างสรรค์สังคมไปในเชิงบวก ตามที่สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สปร. ได้นำเสนอเรื่องของ 9 ทักษะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ เพื่อให้คนรุ่นใหม่ก้าวเข้าสู่สังคม ดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ มีความรับผิดชอบต่อสังคม และเต็มเปี่ยมไปด้วยความสร้างสรรค์ ผู้เขียนจึงได้นำ แนวคิดนี้มาเป็นหัวข้อในออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเรื่องราวดังกล่าว เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ซึ่งสามารถส่งเสริมผู้เรียนได้ดังนี้

1. Digital Access สิทธิเท่าเทียมกันในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ทุกคนมีสิทธิเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตามความเหมาะสมของแต่ละวัย โดยต้องไม่มีการปิดกั้นหรือจำกัดสิทธิต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยไม่ปิดกั้นหรือจำกัดสิทธิโดยไม่จำเป็นในโรงเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง

ชาญฉลาดมากขึ้น และคุณครูควรใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้กับผู้เรียนอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ผู้เรียนซึมซับและรู้จักวิธีการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม

2. Digital Commerce ซื้อขายออนไลน์แบบมีกติกา

ทุกวันนี้ โลกออนไลน์สามารถทำประโยชน์และช่วยเหลือเราได้อย่างมากมาย ถ้ารู้จักใช้ประโยชน์จากสิ่งนี้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งหนึ่งในประโยชน์ที่ได้จากโลกออนไลน์คือการค้าขาย สอนให้ผู้เรียนรู้จักรูปแบบของการค้าขายออนไลน์ ให้ทราบถึงบทบาทของผู้ค้าและสิทธิของผู้บริโภค รู้จักมารยาทในการค้าขายอย่างเหมาะสม รวมถึงการสอนเรื่องของความเข้าใจในระบบการเงินแบบดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องนี้มากขึ้น

3. Digital Communication แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสม

ปัจจุบันนี้ ข้อมูลข่าวสารในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถไปถึงตัวผู้รับสารได้ง่ายดายและรวดเร็ว แต่กลับเป็นดาบสองคม เพราะทำให้การตรวจสอบข้อเท็จจริงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ดังนั้นแทนที่จะรอให้มีใครมาตรวจสอบข้อมูลให้ ตัวผู้รับสารเองควรมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันในการคัดกรองข้อมูลข่าวสารตามข้อเท็จจริงอย่างเหมาะสม จึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมากที่ครูผู้สอนต้องส่งเสริมในจุดนี้ โดยกิจกรรมที่ส่งเสริมอาจเป็นการนำเสนอข่าวจากในอินเทอร์เน็ตมาพูดคุยวิพากษ์วิจารณ์ร่วมกับผู้เรียน เพื่อชี้ให้ผู้เรียนเห็นข้อเท็จจริงและสามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะเรื่องจริงหรือเรื่องเท็จได้ นอกจากนี้การสอนให้ผู้เรียนรู้จักสื่อสารผ่านเทคโนโลยี จะช่วยเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้เรียน ซึ่งคุณครูอาจให้เด็กจับคู่คนละห้อง เพื่อให้นักเรียนทั้งสองห้องได้มีโอกาสพูดคุยกันผ่านอีเมลล์หรือโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารอย่างเหมาะสม

4. Digital Literacy เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี

ใช้ประโยชน์จากความสามารถด้านเทคโนโลยีของผู้เรียน ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ให้นักเรียนไปสรุปข้อมูลที่ได้จากการชมคลิปวิดีโอที่กำหนด หรือกำหนดให้นักเรียนผลัดกันแชร์ข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจลงในกลุ่มโซเชียลมีเดีย

5. Digital Etiquette รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท

มารยาทและกาลเทศะ แม้จะดูเป็นเรื่องคร่ำครึในสังคม แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานของสังคมที่ดี การสอนให้ผู้เรียนรู้จักแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างเหมาะสมมีมารยาท โดยคำนึงถึงผู้อื่นที่ร่วมอยู่ในวงสนทนาคือ การสร้างให้ผู้เรียนมีอุปนิสัยที่ดี ลองให้ผู้เรียนยกตัวอย่างลักษณะของการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตที่ตัวผู้เรียนคิดว่าไม่เหมาะสมมาคนละ 5 ลักษณะ แล้วให้พวกเขาอธิปายทีละคน จะทำให้ผู้เรียนทั้งหมดทราบถึงสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างดี

6. Digital Law การไม่ละเมิดละเมิดสิทธิ ไม่ผิดกฎหมาย

เรื่องของลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในทุกวันนี้ถือเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกคนต้องใส่ใจ การนำผลงานของบุคคลอื่นมาใช้หาประโยชน์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอ้างอิงและขออนุญาต เพื่อไม่ให้ละเมิดสิทธิที่พึงมีของเจ้าของผลงาน ซึ่งในสังคมออนไลน์นั้น การนำภาพ โปรแกรมหรือคลิปวิดีโอใดมาใช้จะต้องสังเกตสัญลักษณ์และเครื่องหมายแสดงลิขสิทธิ์ Creative Commons (CC) ซึ่งมี 4 ลักษณะ คือ

สัญลักษณ์ BY ระบุแหล่งที่มา หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ผู้ที่คัดลอก และเผยแพร่งานจะต้องให้เครดิตของเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วย

สัญลักษณ์ NC ไม่ใช่เพื่อการค้า หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ห้ามนำงานดังกล่าวไปใช้เพื่อการค้าไม่ว่ากรณีใด ๆ

สัญลักษณ์ ND ไม่ดัดแปลง หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ให้ใช้แต่แบบงานดั้งเดิมเท่านั้น ห้ามนำงานดังกล่าวไปดัดแปลงหรือแก้ไข

สัญลักษณ์ SA อนุญาตแบบเดียวกัน หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ผู้ใช้งานจะต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน

โดยในแต่ละผลงานที่สร้างสรรค์ในโลกอินเทอร์เน็ตจะมีปรากฏสัญลักษณ์นี้ตามแต่ความต้องการของเจ้าของผลงาน ซึ่งผู้นำมาใช้จะต้องเรียนรู้และใช้อย่างถูกต้อง จึงเป็นเรื่องหนึ่งที่ต้องสอนให้ผู้เรียนทราบถึงความหมายของสัญลักษณ์และเครื่องหมายแสดงลิขสิทธิ์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและไม่มีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์

7. Digital Rights & Responsibilities มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้อง

รับผิดชอบทุกการกระทำการแสดงออกและรับผิดชอบต่อการกระทำ นับเป็นคุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องสร้างให้ผู้เรียนมีอุปนิสัยเช่นนี้เป็นอย่างยิ่ง ลองให้นักเรียนประกาศความตั้งใจที่สามารถทำได้ในโลกอินเทอร์เน็ตภายในเวลา 1 เดือน เช่น ฉันจะลดน้ำหนักให้ได้ 5 กิโลกรัม ในเวลา 1 เดือน หรือใน 1 เดือนนี้ฉันจะอ่านหนังสือเล่มนี้ให้จบ แล้วคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้สำเร็จก็นับเป็นแนวทางเล็ก ๆ ที่ช่วยสอนให้ผู้เรียนรู้จักแสดงออกและรับผิดชอบต่อการแสดงออกนั้นได้

8. Digital Health & Wellness ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจาก

โลกดิจิทัล

การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ นอกจากจะส่งผลกระทบต่อสายตาที่ใช้จ้องมองสิ่งเหล่านั้นแล้วยังสร้างให้เกิดโรคต่าง ๆ ได้ เช่น โรคซึมเศร้า โรคเครียด หรือโรคออฟฟิศซินโดรม (โรคที่เกิดจากการนั่งทำงานบนโต๊ะเป็นเวลานาน) เป็นต้น ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้

ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ไม่ทำลายสุขภาพ และเลือกปฏิบัติต่อความเห็นเชิงลบที่มีต่อตัวผู้เรียนอย่างเหมาะสม

9. Digital Security ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจปลอดภัย

เรื่องนี้เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการท่องโลกอินเทอร์เน็ต เพราะแม้ว่าอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็นเรื่องที่สะดวกสบายและสามารถจะท่องไปที่ไหนก็ได้ แต่เราก็ไม่ควรทิ้งข้อมูลส่วนตัวไว้บนโลกอินเทอร์เน็ต เพราะอาจเป็นช่องทางให้คนไม่ดีเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเราได้โดยง่าย

การจัดกิจกรรมที่สามารถดำเนินการเพื่อให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้ในอนาคตได้สอดคล้องกับแนวปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัล ตามที่สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ สปร. ได้นำเสนอ ซึ่งผู้เขียนคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์และช่วยให้ครูผู้สอนเกิดไอเดียในการออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในอนาคตได้

สรวมภณท์ สิทธิสมาน (2562) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ได้รับการพูดถึงบ่อยมากในสังคมโลกช่วงนี้ รวมถึงในบ้านเราด้วย ขณะที่คนรุ่นเราปฏิเสธไม่ได้ว่ากำลังอยู่ในช่วงรอยต่อแห่งการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย หรือประมาณกลางเก่ากลางใหม่ ที่มีคนรุ่นใหม่ที่เป็น Digital Native กำลังเข้ามาแทนที่สถิติของ International Telecom Union เมื่อ พ.ศ. 2557 ประเทศไทยมีกลุ่ม Digital Native อยู่ราว 4.38 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 6.3 ของประชากรทั้งหมด และคิดเป็นร้อยละ 42.3 ของกลุ่มประชากรอายุ 15-24 ปี และแนวโน้มก็จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ นั้นหมายความว่า เด็กยุคนี้และนับจากนี้กำลังเติบโตขึ้นมาเป็นพลเมืองดิจิทัล เด็กควรได้รับการปลูกฝังจากสถาบันครอบครัวเป็นเบื้องต้น และเมื่อเข้าสู่รั้วโรงเรียนก็ควรจะต้องมีแนวทางให้ครูบาอาจารย์ได้บรรจุสิ่งเหล่านี้ให้กับลูกศิษย์ หรือแม้แต่ในระดับผู้กำหนดนโยบายก็ต้องมีความตระหนักถึงความสำคัญของการสร้าง “พลเมืองดิจิทัล” และหน่วยงานด้านการศึกษาควรให้ความสำคัญกับโปรแกรมการสร้างพลเมืองดิจิทัลขึ้นมาด้วย และที่สำคัญที่สุดคือ ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือกันในการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ทั้งครอบครัว โรงเรียน และชุมชน อย่าผลักรถไฟให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ด้วยข้อจำกัดของยุคสมัย ความที่พวกเขาเติบโตขึ้นมาในยุค Digital Native เติบโตมากับสมาร์ทโฟนและโซเชียลมีเดีย ในขณะที่พ่อแม่ ครูบาอาจารย์ และคนแวดล้อมอาจจะไม่สามารถที่จะตอบใจพวกเขาได้ ดังนั้น สิ่งที่พ่อแม่ ครู สถานศึกษา ควรทำจึงเป็นเรื่องทักษะชีวิตที่ควรมีคู่ขนานไปกับโลกดิจิทัล มีดังนี้

1. การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication) ทักษะพื้นฐานสำคัญที่ถูกมองข้ามเสมอ แต่นี่คือทักษะที่จำเป็นของพลเมืองดิจิทัล เพราะยิ่งพวกเขาอยู่ในโลกดิจิทัลมากเท่าไร ทักษะเหล่านี้ก็ยิ่งขาดมากขึ้นเท่านั้น มีหลายคนที่เก่ง ฉลาดคิด แต่ไม่สามารถสื่อสารหรือถ่ายทอดสิ่งที่คิดไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม

2. ทักษะการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) การแก้ปัญหาของเด็กในโลกออนไลน์กับชีวิตจริงมีความแตกต่างกันมาก ยกตัวอย่าง เมื่อมีการทะเลาะกันบนโลกออนไลน์ อาจจะบล็อกกัน หรืออาจทะเลาะกันผ่านคีย์บอร์ด แต่ในโลกชีวิตจริงทำแบบนั้นไม่ได้ เพราะฉะนั้นต้องฝึกให้พวกเขาใช้ไหวพริบในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าซึ่งจำเป็นต้องใช้ไหวพริบด้วย

3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ขาดแคลนมาก และบรรดาเจ้าของกิจการทุกวงการก็ต้องการจากพนักงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่นำมาซึ่งผลงานการคิดค้นสิ่งใหม่ นวัตกรรมใหม่ ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์เราแตกต่างจากหุ่นยนต์ที่กำลังจะเข้ามาแทนที่

4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Growth Mindset) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะความรู้ใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ถ้าหยุดการเรียนรู้ก็เท่ากับหยุดพัฒนาตัวเอง และความรู้ในยุคนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ห้องเรียนเท่านั้น มนุษย์ทุกคนถ้าไม่ยอมถูกเทคโนโลยีกลืนหายไปจำเป็นต้องมีทักษะในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง

5. การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork) มนุษย์คือสัตว์สังคมที่ต้องพบปะและแลกเปลี่ยนกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน การอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน หรือทำงานเป็นทีมเป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งของมนุษย์ ถ้าเราสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี จะกลายเป็นคุณสมบัติพิเศษในโลกยุคหน้ากันเลยทีเดียว

6. การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ทักษะสำคัญที่ขาดไม่ได้ซึ่งจะนำไปสู่ทักษะอื่น ๆ คือ การคิดแบบมีเหตุมีผล เพื่อแยกแยะว่าสิ่งไหนจริงหรือลวง ก่อนที่จะนำไปสู่การตัดสินใจต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และถ้าได้ฝึกฝนบ่อย ๆ ก็จะทำให้สามารถแยกแยะถูกผิด ควรไม่ควรบนโลกออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเรื่องนี้ต้องอาศัยคนรุ่นพ่อแม่ในการหมั่นตั้งคำถาม และชวนคิดต่อยอด เพื่อฝึกให้เขาคิด วิเคราะห์ และแยกแยะได้

7. การเจรจาต่อรอง (Negotiation) ในอดีตเรื่องการเจรจาต่อรองเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของมนุษย์ เพราะในสถานการณ์ที่เสียเปรียบ แต่ถ้ามีวิธีการต่อรองที่ยอดเยียม อาจทำให้เรื่องแย่ ๆ กลายเป็นเรื่องดี ๆ ไปก็มีมากมาย ความสามารถในการเจรจาต่อรองเป็นส่วนหนึ่งของความเฉลียวฉลาดที่เด็กในโลกออนไลน์อาจขาดโอกาสในการฝึกฝน

สิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองดิจิทัลที่นับวันยังมีบทบาทต่อสังคมโลกอนาคต สิ่งที่คุณรุ่นนี้ควรวางรากฐานคือ ต้องให้พวกเขาคงความเป็นมนุษย์ด้วยพื้นฐานง่าย ๆ เลยคือ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการรู้สึกเห็นอกเห็นใจ รู้สึกผูกพัน และรู้สึกรัก มีช่วงเวลาแห่งความสุขปกติ เช่น การนั่งคุย พบปะสังสรรค์ แชร์ความทุกข์ แบ่งปันความสุข เป็นสิ่งสำคัญในชีวิต

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กำหนดความเป็นพลเมืองดิจิทัลกำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรมและในสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีดังนี้

สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้ เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยี สารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และ อาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

สรุป หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เน้นการสอน นักเรียนให้มีสมรรถนะทางเทคโนโลยี ต้องสอนให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ ไม่เพียงแค่การรู้ ในเรื่องอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เท่านั้น แต่ต้องมีการเรียนการสอนให้มีความรู้ความเข้าใจใน การใช้ที่เหมาะสม เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม มีส่วนร่วมในการจัด เทคโนโลยีที่ยั่งยืน และมีคุณธรรมในการใช้งานด้วย

Ribble (2011) กำหนดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจากการวิจัยเมื่อครั้งศึกษา ระดับปริญญาเอกในปี 2006 มี 9 องค์ประกอบย่อย โดยใช้การประเมินยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญ 4 คน เพื่อสร้างคู่มือกับผู้บริหาร ครูและการเรียนรู้ในการปฏิบัติพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน โดยมี 7 ขั้นตอนในการวิจัย คือ การหาความต้องการจำเป็น แนวคิดทฤษฎีรับรอง พัฒนาผลงาน ทดลองใช้ ทบทวนผลงาน ใช้ในสนามจริง และทบทวนผลงานพร้อมทั้งนำเสนอผลงาน เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และอธิบายความเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งสามารถเริ่มต้นสอนได้ตั้งแต่ ระดับชั้นอนุบาล เมื่อสอนเรื่องที่หนึ่ง ต้องสอนเรื่องที่สอง และเรื่องที่สามตามมาด้วย จะทำให้มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความชัดเจน ต่อมาได้มีการจัดกลุ่ม คุณลักษณะในปี 2011 เป็น 3 ทักษะใหญ่โดยมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. เคารพตนเองและเคารพผู้อื่น ประกอบด้วย

1.1 มารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette) จากปัญหาในการ สอนมารยาทดิจิทัล คือ การไม่รู้กฎเกณฑ์ การใช้งานแบบไม่รู้อะไร เนื่องจากมีกฎระเบียบน้อยมาก ในเรื่องนี้ ขณะที่เทคโนโลยีมีการแพร่หลาย บางกฎหรือนโยบายถูกอ้างถึงในขณะที่ผู้ใช้งานได้สร้าง

กฎเกณฑ์ไปในแนวทางอื่น ดังนั้นถึงเวลาที่จะต้องตัดสินใจว่าอะไรคือพฤติกรรมที่เหมาะสม และอะไรที่ไม่เหมาะสม ควรมีการสอนและปลูกฝังนักเรียนถึงสิ่งใดที่เหมาะสม เพื่อที่เราจะได้ดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลด้วยกันอย่างดี และรวมถึงการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในที่สาธารณะ ควรคำนึงถึงสถานที่และกาลเทศะด้วย เช่นเดียวกับความประพฤติอื่น ๆ ที่เหมาะสมของสังคม ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลควรพิจารณาการใช้ของตนเองและขณะเดียวกันก็พิจารณาการใช้ของบุคคลอื่นด้วย

1.2 การเข้าถึงดิจิทัลอย่างเสมอภาค (Digital Access) เทคโนโลยี

เอื้ออำนวยโอกาสในการสื่อสารกับคนจำนวนมากและรวดเร็ว และแสดงการเชื่อมต่อกันด้วย อินเทอร์เน็ตของแต่ละคน แม้ว่าจะอยู่ภายนอกโรงเรียนก็สามารถเข้าถึงได้ จึงควรส่งเสริมให้มีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงอย่างเสมอภาค เท่าเทียมและอย่างทั่วถึง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตอย่างเต็มตัว เน้นการสร้างความตระหนักเกี่ยวกับประเด็นการเข้าถึง และการเข้าใช้ของนักเรียนในเรื่องเทคโนโลยี การเพิ่มอุปกรณ์ให้นักเรียนที่ยังไม่มีอุปกรณ์ การเปิดโอกาสและเวลาให้นักเรียนเข้าใช้เพิ่มเติมหลังเลิกเรียน รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์เอื้อสำหรับนักเรียนพิเศษด้วย

1.3 การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) เป็นความรับผิดชอบ

ของผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทุกคนที่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นง่ายต่อการไหลตลอกสาร เพลง หนังสือ การโพสต์รูป ข้อความและการค้นหาสิ่งที่ต้องการ และอื่น ๆ ซึ่งถือว่าเป็นจุดแข็งของดิจิทัล แต่บ่อยครั้งที่นักเรียนเชื่อมต่อข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วไม่พิจารณาว่าสิ่งที่ทำนั้นผิดกฎหมาย บริษัทและผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตมักจะมีกฎหมายพื้นฐานว่า ห้ามทำสิ่งที่อันตราย ห้ามโพสต์สิ่งที่ผิดกฎหมาย ดังนั้นจึงควรสอนนักเรียนผู้ที่จะเป็นคนรุ่นใหม่ของพลเมืองดิจิทัล ถือว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญที่นักเรียนต้องมีความเข้าใจถึงสิ่งที่พวกเขาทำในสังคมดิจิทัล ควรมีการจัดโครงสร้างสังคมดิจิทัล ปรับแก้กฎหมายในบางประเด็นเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง อาทิ กฎหมายเกี่ยวกับการถือครองและการ โพสต์รูปเด็กในทางที่ไม่เหมาะสม การจัดการกับผู้ทะเลาะเมดิสิทธิทางปัญญาของผู้อื่น เป็นต้น เป็นที่เข้าใจว่ามักจะมีผู้ใช้งานที่ไม่ยอมทำตามกฎของสังคม และทำสิ่งที่ต่อต้านสังคมโดยรวมเสมอ ถือเป็นความรับผิดชอบของสมาชิกส่วนรวมในสังคมดิจิทัลที่จะต้องดูแลการใช้งานที่เหมาะสม และจัดการผู้ที่ไม่ทำตามกฎหมาย เพื่อที่จะสามารถดูแลคนรุ่นใหม่ให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

2. พัฒนาตนเองและสัมพันธ์กับผู้อื่น ประกอบด้วย

2.1 การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) วิธีติดต่อสื่อสารได้

เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิมมาก วิธีที่ใช้ดิจิทัลสื่อสารเอื้อให้สามารถเข้าถึงอีกผู้หนึ่งได้ ผู้ใช้มากมายที่มีธุรกิจมีการใช้อีเมลมากกว่าโทรศัพท์ เพราะสามารถเก็บรักษาข้อมูลได้ และแม้ว่าจะลบข้อความไปแล้วระบบปฏิบัติการสามารถดึงข้อมูลขึ้นมาใหม่ได้ รูปแบบเหล่านี้ได้สร้างโครงสร้างทางสังคม

ใหม่ของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้นต้องตระหนักว่า เมื่อไหร่ อย่งไรจึงใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการสื่อสาร การที่เขียนหรือสื่อความคิดของคนอื่นและส่งข้อมูลออกไปบ่อยครั้งที่ไม่ได้คิดถึงผลที่ตามมา บางครั้งการมีเวลาสนทนากันซึ่งหน้าสามารถแก้ปัญหาที่เผชิญได้ง่ายกว่าการส่งอีเมลล์เยอะ ๆ หรือแค่พูดคุยผ่านโทรศัพท์ การติดต่อสื่อสารที่ขยายตัวกว้างออกไปได้เปลี่ยนทุกสิ่ง เพราะว่าผู้คนสามารถรักษาการติดต่อสัมพันธ์กันได้ตลอดเวลา โรงเรียนส่วนใหญ่กำลังประสบปัญหาเรื่องนี้ซึ่งจะต้องจัดการให้เหมาะสม ข้อมูลสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา ผู้ใช้งานเทคโนโลยีควรใช้เวลาใดที่ควรจะต้องติดต่อสื่อสารกัน และรู้ว่าควรติดต่อสื่อสารอย่างเหมาะสมกับผู้อื่น

2.2 ความรู้ความสามารถในการอ่าน เขียนข้อความ และการใช้งานดิจิทัล (Digital Literacy) เทคโนโลยีที่ใส่เข้าไปในการเรียนการสอนมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นทุกปี ในห้องเรียนสามารถเห็นได้ชัดเจน ตามแผนพัฒนาการศึกษาที่ส่วนมากมีการเพิ่มอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน แต่ตัวเครื่องมักอยู่ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ไม่ได้อยู่ในที่ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้สะดวก การสอนเทคโนโลยีจึงเป็นเหมือนวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตรที่นักเรียนต้องเรียนในห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้และการสอนเกี่ยวกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยี รู้ว่าเมื่อไหร่และอย่างไรเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสอนเกี่ยวกับเทคโนโลยีไม่ได้รวมการสอนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม บ่อยครั้งเราสอนเกี่ยวกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ การสอนเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีและมองข้าม ไม่ได้สอนการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสม เทคโนโลยีเติบโตมากขึ้นทำให้ครูใช้งานเป็นอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอนและการทำงานอื่น ๆ แต่ครูก็ไม่สอนผู้เรียนว่าควรใช้อย่างไร นักเรียนรุ่นใหม่ต้องการเรียนรู้ที่เหนือกว่าการเรียนแบบเดิม นักเรียนกำลังเรียกร้องการเรียนรู้ที่ใหม่ ๆ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดิจิทัลและการใช้งานดิจิทัลอย่างริเริ่มสร้างสรรค์ โรงเรียนจึงควรมีหลักสูตรใหม่ ๆ อาทิ หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล หลักสูตรผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยี และสร้างโอกาสการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ ให้แก่นักเรียน

2.3 การค้าขายบนดิจิทัล (Digital Commerce) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการค้าขาย ทั้งในเชิงการเป็นผู้บริโภคและผู้ผลิต การค้าขายบนดิจิทัล รวมถึงการประมวลการไหลของข้อมูล เครดิตการ์ด และตามมาด้วยหนี้สิน บ่อยครั้งเป็นเรื่องยากที่สุดที่นักศึกษาจะเห็นความสัมพันธ์การศึกษากับการค้าขายดิจิทัล ครูหลายคนมีความเชื่อว่าไม่ใช่หน้าที่ความรับผิดชอบของครูที่จะสอนนักเรียน ยกเว้นนักเรียนที่เรียนด้านธุรกิจ แต่วันหนึ่งข้างหน้านักเรียนต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ จึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจทั้งด้านที่ดีและด้านลบของการค้าขายบนดิจิทัล ทุกวันนี้นักเรียนเริ่มมีการใช้จ่ายออนไลน์มากกว่าในอดีตที่ผ่านมา แต่ไม่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้บริโภคที่มีวิจารณญาณ ความสามารถในการต่อรอง การเลือกสินค้าที่ดีมีคุณภาพ และไม่ได้เรียนรู้ที่จะเป็นผู้ผลิต สร้างนวัตกรรมเพื่อหารายได้ และที่สำคัญคือในการบริโภคออนไลน์นั้น

มีความอ่อนไหวของข้อมูลบางอย่างที่สำคัญ เช่น รหัสบัตรเครดิต รหัสบัตรธนาคาร หมายเลขบัญชีต่าง ๆ ซึ่งการขโมยข้อมูลประเภทนี้เกิดขึ้นทั่วโลก นักเรียนควรได้รับการเตือน การสอน การเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวให้ดี ผลที่เกิดตามมานั้นอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตนักเรียนไปตลอด ทั้งพฤติกรรมการใช้ผ่านบัตรเครดิตที่ก่อให้เกิดหนี้สินมากมาย การติดลบของบัตรเครดิตทำให้ไม่สามารถทำธุรกรรมบางอย่างได้ และข้อมูลส่วนตัวอาจถูกขโมยไป แล้วถูกนำไปทำให้สูญเสียทรัพย์สินและผิดกฎหมายได้

3. ปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น ประกอบด้วย

3.1 ปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบตามสิทธิของตนเองและสิทธิของผู้อื่น (Digital Rights and Responsibility) ความมีสิทธิเสรีภาพเป็นของทุกคนในโลกดิจิทัล สิทธิเสรีภาพของบุคคลหรือของกลุ่มมักจะตามมาด้วยสิ่งที่สามารถทำได้หรือสิทธิพิเศษจากการเป็นสมาชิกกลุ่มและต้องตามด้วยความรับผิดชอบ สิทธิจะได้อะไรเมื่อเข้าร่วมกลุ่มและยอมรับเงื่อนไขข้อตกลง ซึ่งสิทธินั้นจะคงอยู่ตลอดและจะหมดไปเมื่อออกจากกลุ่ม การเป็นสมาชิกที่สมบูรณ์ของสังคมดิจิทัลนั้น หมายความว่า แต่ละคนต้องการอยู่ในกลุ่มนั้น ๆ และต้องแสดงความรับผิดชอบต่อในฐานะสมาชิกกลุ่มของสังคมดิจิทัล ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่มที่ตั้งไว้ และต้องช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มด้วย เมื่อสร้างผลงานหรือเผยแพร่ข้อมูล ผู้เผยแพร่ต้องปกป้องสิ่งที่ตนเองทำจากคนอื่นไม่ให้ลอกเลียนแบบและต้องตระหนักว่าคนอื่น ๆ ก็ต้องปกป้องงานและข้อมูลของตนเองเช่นกัน หากพบเห็นควรดำเนินการทันที โดยรายงานผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาหรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลระบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น เป็นการแสดงความรับผิดชอบต่อในฐานะสมาชิกสังคมดิจิทัล

3.2 ความปลอดภัยของตนเองในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) ความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ต้องมีความมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวจะมีความปลอดภัย ความผิดที่พบบ่อยมากคือการขโมยข้อมูลสำคัญ ๆ นำไปใช้ในทางที่ไม่ดี ผิดกฎหมาย ทำให้เสียหายทั้งชื่อเสียงและทรัพย์สิน เครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ มักมีระบบป้องกันข้อมูลซึ่งเป็นระบบที่ป้องกันการขโมยข้อมูลและระบบป้องกันไวรัสต่าง ๆ ที่จะเข้ามาใช้ข้อมูลข่าวสารที่สำคัญที่เก็บไว้ในระบบ จำเป็นต้องมีระบบความปลอดภัยที่สูง แม้ว่าจะมีระบบความปลอดภัยสูงแล้วก็ตามก็ควรมีการป้องกันข้อมูลส่วนตัวด้วย จึงจำเป็นต้องมีการสอนและเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันข้อมูลสำคัญ ๆ ของตนเอง การใส่รหัสผ่านที่ซับซ้อน การป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ และควรมีการช่วยป้องกันข้อมูลสำคัญของผู้อื่นด้วย

3.3 ร่างกายและจิตใจที่มีสุขภาพที่ดีเมื่อเข้าใช้งานดิจิทัล (Digital Health and Wellness) ร่างกายและจิตใจที่มีสุขภาพดีเมื่อเข้าใช้งานในโลกดิจิทัล หมายถึง การไม่หมกมุ่นกับโลกดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้ร่างกายและจิตใจเกิดอาการป่วย เมื่อทำงานหรือเข้าใช้งานต้องรู้ตัวกำหนดระยะเวลาการใช้งานแต่ละครั้ง ควรมีการเปลี่ยนอิริยาบถบ้างเพื่อให้ร่างกายได้พัก มิฉะนั้นจะเกิดอาการเจ็บป่วยทางกาย อาทิ นิ้วลือค สมอองสังการซ้ำ สายตาเสื่อมสภาพ เกิดภาวะ

เห็นภาพซ้อน อาการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อเส้นประสาทจากการนั่งหรือใช้งานอย่างไม่ถูกต้อง และการเจ็บป่วยทางจิตใจจากการเลียนแบบโลกเสมือนที่มาจากการใช้งานอย่างหมกมุ่นนานเกินไป ก่อให้เกิดการปลีกตัวจากสังคม ควรถือเป็นเรื่องสำคัญจำเป็นต้องสอนนักเรียนให้ทราบถึงผลร้ายของการหมกมุ่นมากเกินไป และกิจกรรมบางประเภทที่อาจก่อให้เกิดบาดเจ็บทางจิตใจด้วย

สรุป เป็นเรื่องสำคัญและจำเป็นที่ต้องเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีดิจิทัล ในปัจจุบันและเทคโนโลยีที่จะพัฒนาต่อไปในอนาคต ด้วยเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลตามแนวคิดนี้สามารถสรุปได้ว่า เน้นที่ตนเอง ด้านสังคมและเศรษฐกิจ การมีแนวทางปฏิบัติพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมในเรื่องความปลอดภัยความรู้ความเข้าใจและการใช้งานดิจิทัลอย่างเหมาะสมสร้างสรรค์ และใช้อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม การเป็นผู้ผลิตโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยเพื่อสร้างสังคมดิจิทัลที่ดี ควรถือเป็นเรื่องสำคัญจำเป็นอันดับต้น ๆ ของโรงเรียน ปัจจุบันที่ควรมีการสอนความรู้ให้มีทักษะ ปลุกฝังอบรมนักเรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของคณะกรรมการ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) โครงการ NETS ได้ริเริ่มขึ้นโดยได้รับการรับรองของ ISTE ได้รับการสนับสนุนจากองค์การนาซ่าและความร่วมมือของกระทรวงศึกษาธิการ มีการจับมือแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีทางการศึกษากับบริษัทแอปเปิ้ลในการสร้างมาตรฐาน มาตรฐานชุดแรกได้ประกาศใช้สำหรับนักเรียนเมื่อปี ค.ศ. 1998 และในปี ค.ศ. 2000 ISTE ได้ปรับปรุงมาตรฐานและสร้างมาตรฐานสำหรับครู ในมาตรฐานใหม่มีการแบ่งหมวดหมู่ย่อยในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ตั้งแต่การวางแผน การปฏิบัติตามแผนและการประเมินผล โดยรวมเรื่องของสังคม คุณธรรมจริยธรรม กฎหมาย ปัญหาของมนุษย์เมื่อใช้งานเทคโนโลยี ในปี ค.ศ. 2001 มีการประกาศมาตรฐานสำหรับผู้บริหาร ต่อมาในปี ค.ศ. 2007 ได้มีการรื้อฟื้นปรับปรุงพัฒนามาตรฐานใหม่ให้ทันต่อการเปลี่ยน ในปี ค.ศ. 2016 ได้รื้อฟื้นปรับปรุงมาตรฐานสำหรับนักเรียนอีกครั้ง ที่มุ่งเน้นทักษะ และคุณภาพที่ต้องการให้นักเรียนเป็นในโลกดิจิทัล โดยได้กำหนดทักษะของความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้เรียนที่มีความสามารถ นักเรียนใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเลือก การบรรลุเป้าหมาย และความสามารถในการเป็นแบบอย่าง โดยการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์
2. พลเมืองดิจิทัล นักเรียนรู้สิทธิ ความรับผิดชอบ และโอกาสของชีวิต การเรียนและการทำงานในโลกดิจิทัล ซึ่งปฏิบัติในทางที่ปลอดภัย ถูกกฎหมาย และมีคุณธรรม
3. ผู้สร้างความรู้ นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง สรรหาความหลากหลาย ของแหล่งทรัพยากร ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ความรู้ สร้างสรรค์ผลงานประดิษฐ์ และทำให้ ประสบการณ์เรียนรู้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่น

4. ผู้ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายพร้อมกับกระบวนการออกแบบ สร้างนวัตกรรม เพื่อระบุและแก้ปัญหา โดยคิดค้นแนวทางแก้ปัญหาที่ใหม่และเป็นประโยชน์

5. นักคิดคำนวณ นักเรียนพัฒนาและคิดค้นกลยุทธ์สร้างแนวทางเพื่อเข้าใจและแก้ปัญหา โดยใช้เทคโนโลยีมาพัฒนาและทดสอบแนวทางแก้ไขปัญหา

6. ผู้สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนสื่อสารอย่างชัดเจน และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเป้าหมาย

7. เพื่อนร่วมงานระดับโลก นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อทำให้การรับรู้กว้างขึ้นและเพิ่มพูนการเรียนรู้ โดยการระดมความคิดและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในท้องถิ่นและระดับโลก

สรุป มาตรฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ปรับปรุงในครั้งนี้อยู่ เพื่อต้องการให้มีการส่งเสริมนักเรียนให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในอนาคต โดยเน้นมากขึ้นกว่าแต่เดิมมีความรู้แต่ต้องมีการนำมาใช้แก้ปัญหาและสร้างความรู้ใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ มีการใช้งานอย่างสร้างสรรค์ มีคุณธรรม และมีเป้าหมายในชีวิต

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) กำหนดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

1. เคารพตนเอง (Respect for Yourself) การแสดงความเป็นตัวตนที่เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณธรรมในสังคมดิจิทัลนั้น เมื่อต้องการเข้าร่วมกลุ่มจะมีข้อตกลงเบื้องต้น และต้องยอมรับเงื่อนไขต่าง ๆ ควรแสดงสถานะที่เป็นจริงของตนเองบนดิจิทัล แม้ว่าจะสามารถสร้างตัวตนได้หลากหลาย

2. รับผิดชอบต่อตนเอง (Responsibility for Yourself) รับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองนำเสนอบนดิจิทัล การที่สื่อสารออกไปไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ ฯลฯ ต้องมีความระมัดระวัง ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเอง และพึงระลึกว่าสิ่งที่นำเสนอบนดิจิทัลอาจมีผู้ที่นำเอาไปใช้ในทางที่ไม่ดีได้

3. เคารพผู้อื่น (Respect for Others) เคารพสิ่งที่ผู้อื่นนำเสนอบนดิจิทัล การกระทำหรือคำพูดที่สื่อออกไปในดิจิทัล บางครั้งแม้ไม่ได้เจตนา แต่ก็ส่งผลกระทบต่อสิทธิและความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น การที่ไม่ได้พูดคุยก่อนหน้าก็ไม่ควรไปแสดงออกที่โลกดิจิทัล ด้วยข้อมูลที่สื่อออกไปนั้นยังคงอยู่ในโลกดิจิทัล แม้ผู้นำเสนอได้ลบไปแล้วก็ตาม

4. รับผิดชอบต่อผู้อื่น (Responsibility for Others) รับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองนำเสนอบนดิจิทัล สิ่งที่น่าเสนอบนดิจิทัลสามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ควรคิดให้ดีกว่าก่อนที่

นำเสนอบนดิจิทัล ด้วยข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว โดยทั่วไป กฎ กติกา ข้อตกลงการใช้งานดิจิทัล มักจะบอกไว้เสมอว่าให้มีความสุภาพ ทำตามกฎหมาย และไม่ควรรำเสนอเรื่องราวที่เป็นข้อห้าม หากพบเห็นควรรายงานความผิดปกตินั้น รวมถึงไม่ควรส่งต่อข้อความเรื่องราวที่ไม่ถูกต้องและส่งต่อ ข้อความที่ตอกย้ำความรู้สึกไปให้ผู้อื่นด้วย

5. เคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา (Respect for Property) การที่ข้อมูลหลากหลายบนดิจิทัล เมื่อต้องการใช้งานควรตรวจสอบดูว่าเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีหรือต้องขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของเสียก่อน พลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

6. รับผิดชอบต่อทรัพย์สินทางปัญญา (Responsibility for Property) การรับผิดชอบต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา โปรแกรมการใช้งานทั้งหลาย เพลง ภาพยนตร์ และด้านอื่น ๆ ที่มีลิขสิทธิ์ ควรมีการขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของก่อนนำมาใช้งาน การนำมาใช้งานโดยไม่ขออนุญาตก่อนถือว่าเป็นการขโมย เป็นสิ่งผิดกฎหมาย ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้กระทำความผิดนั้น ในขณะที่ผลงานเจ้าของอนุญาตให้ใช้ฟรีก็มีมากมายเช่นกัน เมื่อพบเห็นควรดำเนินการระงับการกระทำนั้นและแจ้งผู้ดูแลเครือข่าย หรือเจ้าของทรัพย์สินให้ทราบ เพื่อจะช่วยป้องกันผู้อื่นไม่ให้กระทำผิดอีก

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ทำการค้นคว้า 2 ปี ด้วยกระบวนการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัล รายงานต่าง ๆ ในปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับกำลังคน แนวโน้มเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม การวิเคราะห์มาตรฐานชาติ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลจากนักศึกษาและผู้มีอำนาจทางการเมืองโดยใช้แบบสำรวจ สรุปและสร้างได้ 4 องค์ประกอบใหญ่ และองค์ประกอบย่อย ๆ ในการเสริมสร้างคุณลักษณะนักเรียนให้มีทักษะความพร้อมในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อชีวิต ดังนั้นพลเมืองดิจิทัลจึงจำเป็นต้องมีทักษะความพร้อมที่จำเป็นใน 4 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการรู้ เข้าใจและใช้งานดิจิทัล ได้แก่ ความรู้พื้นฐานและสามารถใช้งานได้ในด้านภาษาและการคิดคำนวณ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ รู้และใช้งานเทคโนโลยี สิ่งที่มีมองเห็นได้เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รู้ข้อมูลข่าวสาร เข้าใจและชื่นชมความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความตระหนักถึงการเป็นพลเมืองโลก

2. ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของพลเมืองเพื่อเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ได้แก่ ความสามารถในการประยุกต์ใช้และการจัดการความซับซ้อน ควบคุมตนเองได้ มีเป้าหมายของตนเอง ความกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ ถ้าเสียด้านความคิดและการใช้เหตุผลระดับสูง

3. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเผยแพร่ข่าวสารผ่านทางสื่อเทคโนโลยีมากมาย เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงต้องมีความสามารถหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม

4. การผลิตงานที่มีคุณภาพสูง โลกในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตเป็นโลกแห่งการแข่งขัน การผลิตหรือคิดค้นหรือการสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องมีทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ อาทิ ความสามารถในการจัดลำดับก่อนหลัง วางแผนและจัดการต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน การผลิตผลงานให้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการและได้ผลผลิตที่มีคุณภาพสูงขึ้น

สรุป ความร่วมมือกันของ NCREL and Metiri Group (UNESCO, 2013) ในการเสริมสร้างคุณลักษณะนักเรียนให้มีทักษะความพร้อมในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อสอดรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อชีวิต ดังนั้นพลเมืองดิจิทัลจึงจำเป็นต้องมีทักษะความพร้อมที่จำเป็นใน 4 องค์ประกอบใหญ่ ดังนี้ ความสามารถในการรู้ เข้าใจและใช้งานดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการผลิตงานที่มีคุณภาพสูง

การวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล แล้วเลือกแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถนำไปเสริมสร้างพัฒนาทักษะผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นำมาจัดทำเป็นตารางวิเคราะห์และสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้

พหุ มณฑล โท ชีเว

ตาราง 1 ตารางสังเคราะห์องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	สำนักกองทุนสร้างเสริมฯ (2562)	นรรัชต์ ฝันเขียว (2561)	สงวามณต์ สิทธิสมาน (2562)	คลังความรู้ SciMath (2562)	Ribble (2011)	ISTE (2015)	GDC (2015)	กระทรวงศึกษาธิการ (2551)	NCREL and Metiri (2013)
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง รู้กาลเทศะ มีมารยาท	✓	✓		✓					
2. การคิดวิเคราะห์ มีวิจรรย์ญาณที่ดี มีความคิดสร้างสรรค์	✓		✓	✓					
3. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบ	✓	✓		✓	✓	✓	✓		
4. การรักษาข้อมูลส่วนตัว	✓			✓					
5. การจัดสรรเวลาหน้าจอ	✓			✓					
6. การทำงานร่วมกับผู้อื่น และบริหารจัดการข้อมูลที่มีผู้ใช้งานทั้งไว้	✓		✓	✓					
7. การรับมือกับการกลั่นแกล้ง คุกคามทางโลกออนไลน์ ได้อย่างปลอดภัย	✓	✓	✓	✓	✓				
8. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม	✓			✓	✓		✓	✓	✓
9. สิทธิเท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต		✓			✓				
10. การซื้อขายออนไลน์		✓			✓				
11. มีความรู้ เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
12. ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบบนโลกดิจิทัล		✓			✓				
13. การแก้ปัญหา			✓						
14. การสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
15. ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง		✓		✓	✓				

จากตาราง 1 ผู้วิจัย วิเคราะห์ และสังเคราะห์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักวิชาการ นักการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้ข้อมูลจากตาราง 1 ที่มีความถี่สูงสุด 4 อันดับแรก มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบ โดยความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความถี่น้อยลงมาจาก 4 อันดับแรก ผู้วิจัยนำไปจัดไว้ในกลุ่ม องค์ประกอบที่มีความถี่สูง 4 อันดับแรก ตามความคล้ายคลึงของความหมาย ความสัมพันธ์ ส่วนประกอบ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกัน

ตาราง 2 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย ตัวชี้วัด		
	1.1 รักษาอัต ลักษณ์ที่ดีของ ตนเอง	1.2 การเคารพ และให้เกียรติ ผู้อื่น	1.3 การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่าง เหมาะสมไม่มีส่งผล เสียต่อสุขภาพ
สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562)	✓		✓
นรรีซต์ ฝันเชียร (2561)	✓	✓	✓
สรวมณต์ สิทธิสมาน (2562)		✓	
คลังความรู้ SciMath (2562)	✓		
กระทรวงศึกษาธิการ (2551)		✓	
Ribble (2011)	✓	✓	
International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)	✓		
Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015)	✓	✓	
North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013)	✓	✓	

1. รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน สังเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), นรรีซต์ ฝันเชียร (2561),

Mike Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ดังนี้

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือการที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจักษณ์ญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจ ผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดสิทธิ การกลั่นแกล้ง หรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ คือ ป้องกันอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกออนไลน์

คลังความรู้ SciMath (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มิติการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคล การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์ถือเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่ทำให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองต่อสังคมภายนอก ด้วยการอาศัยช่องทางการสื่อสารผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเพื่ออธิบายรูปแบบใหม่ของการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้เกิดการแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารและเชื่อมต่อกับความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การที่ผู้ใช้ปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีสื่อใหม่และการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอตัวตนบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลจะต้องมีความตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัลที่มีความจำเป็นจะต้องบริหารจัดการข้อมูลของตนเอง รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่และข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่ การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล การจัดการกับความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัล

นรรักษ์ต์ ฝิ่นเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Rights & Responsibilities มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำการแสดงออกและรับผิดชอบต่อการกระทำ นับเป็นคุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องสร้างให้ผู้เรียนมีอุปนิสัยเช่นนี้เป็นอย่างยิ่ง ลองให้นักเรียนประกาศความตั้งใจที่สามารถทำได้ในโลกอินเทอร์เน็ตภายในเวลา 1 เดือน เช่น ฉันจะลดน้ำหนักให้ได้ 5 กิโลกรัม ในเวลา 1 เดือน หรือ ใน 1 เดือนนี้ฉันจะอ่านหนังสือเล่มนี้ให้จบ แล้วคอยกระตุ้นให้

ผู้เรียนทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้สำเร็จ ก็นับเป็นแนวทางเล็ก ๆ ที่ช่วยสอนให้ผู้เรียนรู้จักแสดงออก และรับผิดชอบต่อการแสดงออกนั้นได้

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ความปลอดภัยของตนเองในการใช้งานดิจิทัล (Digital Security) ความปลอดภัยในการใช้งานดิจิทัล ต้องมีความมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวจะมีความปลอดภัย ความผิดที่พบบ่อยมากคือ การขโมยข้อมูลสำคัญ ๆ นำไปใช้ในทางที่ไม่ดี ผิดกฎหมาย ทำให้เสียหายทั้งชื่อเสียงและทรัพย์สิน เครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ มักมีระบบป้องกันข้อมูลซึ่งเป็นระบบที่ป้องกันการขโมยข้อมูลและระบบป้องกันไวรัสต่าง ๆ ที่จะเข้ามาใช้ข้อมูลข่าวสารที่สำคัญที่เก็บไว้ในระบบจำเป็นต้องมีระบบความปลอดภัยที่สูง แม้ว่าระบบจะมีความปลอดภัยสูงแล้วก็ตาม ก็ควรมีการป้องกันข้อมูลส่วนตัวด้วย จึงจำเป็นต้องมีการสอนและเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันข้อมูลสำคัญ ๆ ของตนเอง การใส่รหัสผ่านที่ซับซ้อน การป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ และควรมีการช่วยป้องกันข้อมูลสำคัญของผู้อื่นด้วย

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ พลเมืองดิจิทัล นักเรียนรู้สิทธิ ความรับผิดชอบ และโอกาสของชีวิต การเรียนและการทำงานในโลกดิจิทัล ซึ่งปฏิบัติในทางที่ปลอดภัย ถูกกฎหมาย และมีคุณธรรม

Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ กำหนดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนี้ 1) เคารพตนเอง (Respect for Yourself) การแสดงความเป็นตัวตนที่เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณธรรมในสังคมดิจิทัลนั้น เมื่อต้องการเข้าร่วมกลุ่มจะมีข้อตกลงเบื้องต้น และต้องยอมรับเงื่อนไขต่าง ๆ ควรแสดงสถานะที่เป็นจริงของตนเองบนดิจิทัล แม้ว่าจะสามารถสร้างตัวตนได้หลากหลาย 2) รับผิดชอบต่อตนเอง (Responsibility for Yourself) รับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองนำเสนอบนดิจิทัล การที่สื่อสารออกไปไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ ฯลฯ ต้องมีความระมัดระวัง ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อตนเอง และพึงระลึกว่าสิ่งที่นำเสนอบนดิจิทัลอาจมีผู้ที่น่าเอาไปใช้ในทางที่ไม่ดีได้

North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเผยแพร่ข่าวสารผ่านทางสื่อเทคโนโลยีมากมาย เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงต้องมีความสามารถหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม สรุปล การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง หมายถึง การแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง การสร้างภาพลักษณ์ในด้านบวกของตนเอง ทั้งด้านความคิด ความรู้สึก การกระทำ มีวิจารณ์ญาณ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น รักษาความปลอดภัยของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

2. เคารพและให้เกียรติผู้อื่น สังเคราะห์จากแนวคิดของ นรรัชต์ ฝันเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and the Metiri Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้

นรรัชต์ ฝันเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Access สิทธิเท่าเทียมกันในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ทุกคนมีสิทธิเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตามความเหมาะสมของแต่ละวัย โดยต้องไม่มีการปิดกั้นหรือจำกัดสิทธิต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยไม่ปิดกั้นหรือจำกัดสิทธิโดยไม่จำเป็นในโรงเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะใช้อินเทอร์เน็ตอย่างชาญฉลาดมากขึ้น และคุณครูควรใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้กับผู้เรียนอยู่เป็นประจำ เพื่อให้ผู้เรียนซึมซับและรู้จักวิธีการใช้ประโยชน์ จากอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การทำงานร่วมกับผู้อื่น (Teamwork) มนุษย์คือสัตว์สังคมที่ต้องพบปะและแลกเปลี่ยนกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน การอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน หรือทำงานเป็นทีมเป็นคุณสมบัติอย่างหนึ่งของมนุษย์ ถ้าเราสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี จะกลายเป็นคุณสมบัติพิเศษในโลกยุคหน้ากันเลยทีเดียว

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การเข้าถึงดิจิทัลอย่างเสมอภาค (Digital Access) เทคโนโลยีเอื้ออำนวยโอกาสในการสื่อสารกับคนจำนวนมากและรวดเร็ว และแสดงการเชื่อมต่อกันด้วยอินเทอร์เน็ตของแต่ละคน แม้ว่าจะอยู่ภายนอกโรงเรียนก็สามารถเข้าถึงได้ จึงควรส่งเสริมให้มีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงอย่างเสมอภาค เท่าเทียมและอย่างทั่วถึง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตอย่างเต็มตัว เน้นการสร้างความตระหนักเกี่ยวกับประเด็นการเข้าถึงและการเข้าใช้ของนักเรียนในเรื่องเทคโนโลยี การเพิ่มอุปกรณ์ให้นักเรียนที่ยังไม่มีอุปกรณ์ การเปิดโอกาสและเวลาให้นักเรียนเข้าใช้เพิ่มเติมหลังเลิกเรียน รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์เอื้อสำหรับนักเรียนพิเศษด้วย 3) ปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบตามสิทธิของตนเองและสิทธิของผู้อื่น (Digital Rights and Responsibility) ความมีสิทธิเสรีภาพเป็นของทุกคนในโลกดิจิทัล สิทธิเสรีภาพของบุคคลหรือของกลุ่มมักจะตามมาด้วยสิ่งที่สามารถทำได้หรือสิทธิพิเศษจากการเป็นสมาชิกกลุ่มและต้องตามด้วยความรับผิดชอบ สิทธิจะได้อะไรเมื่อเข้าร่วมกลุ่มและยอมรับเงื่อนไขข้อตกลงซึ่งสิทธินั้นจะคงอยู่ตลอดและจะหมดไปเมื่อออกจากกลุ่ม การเป็นสมาชิกที่สมบูรณ์ของสังคมดิจิทัลนั้น หมายความว่า

แต่ละคนต้องการอยู่ในกลุ่มนั้น ๆ และต้องแสดงความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกกลุ่มของสังคมดิจิทัล ต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของกลุ่มที่ตั้งไว้ และต้องช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มด้วย เมื่อสร้างผลงานหรือเผยแพร่ข้อมูล ผู้เผยแพร่ต้องปกป้องสิ่งที่ตนเองทำจากคนอื่นไม่ให้ลอกเลียนแบบและต้องตระหนักว่าคนอื่น ๆ ต้องปกป้องงานและข้อมูลของตนเองเช่นกัน หากพบเห็นควรดำเนินการทันที โดยรายงานผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาหรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลระบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น เป็นการแสดงความรับผิดชอบในฐานะสมาชิกสังคมดิจิทัล

Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การเคารพผู้อื่น (Respect for Others) เคารพสิ่งที่ผู้อื่นนำเสนอบนดิจิทัล การกระทำหรือคำพูดที่สื่อออกไปในดิจิทัล บางครั้งแม้ไม่ได้เจตนา แต่ก็ส่งผลกระทบต่อสิทธิและความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น การที่ไม่ได้พูดคุยต่อหน้าก็ไม่ควรไปแสดงออกในโลกดิจิทัล ด้วยข้อมูลที่สื่อออกไปนั้นยังคงอยู่ในโลกดิจิทัล แม้ผู้นำเสนอได้ลบไปแล้วก็ตาม 4) รับผิดชอบต่อผู้อื่น (Responsibility for Others) รับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองนำเสนอบนดิจิทัล สิ่งที่น่าเสนอบนดิจิทัลสามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ควรคิดให้ดีกว่าที่นำเสนอบนดิจิทัล ด้วยข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว โดยทั่วไป กฎ กติกา ข้อตกลงการใช้งานดิจิทัล มักจะบอกไว้เสมอว่าให้มีความสุข ทำตามกฎหมาย และไม่ควรรำเสนอเรื่องราวที่เป็นข้อห้าม หากพบเห็นควรรายงานความผิดปกตินั้น รวมถึงไม่ควรส่งต่อข้อความเรื่องราวที่ไม่ถูกต้องและส่งต่อข้อความที่ตอกย้ำความรู้สึกไปให้ผู้อื่นด้วย และ 5) เคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา (Respect for Property) การที่ข้อมูลหลากหลายบนดิจิทัล เมื่อต้องการใช้งานควรตรวจสอบดูว่าเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีหรือต้องขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของเสียก่อน พลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ เพื่อนร่วมงานระดับโลก นักเรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อทำให้การรับรู้กว้างขึ้นและเพิ่มพูนการเรียนรู้โดยการระดมความคิดและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในท้องถิ่นและระดับโลก

North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเผยแพร่ข่าวสารผ่านทางสื่อเทคโนโลยีมากมาย เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงต้องมีความสามารถหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม สรุป เคารพและให้เกียรติผู้อื่น หมายถึง การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเสมอภาคเท่าเทียม ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสิทธิของผู้อื่น ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น

3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ สืบเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรซ์ต์ ฝินเซียร (2561) และ Ribble (2011)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) มีคุณพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสมัลแวร์ ใสใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระวังระวังในการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา อย่าใช้ไวไฟสาธารณะเมื่อต้องการกรอกข้อมูลส่วนตัว หรือทำธุรกรรมธนาคาร หรือการลงทะเบียนในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดดิจิทัล

นรรซ์ต์ ฝินเซียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Health & Wellness ดูแลสุขภาพกายใจ ห่างไกลผลกระทบจากโลกดิจิทัล การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ นอกจากจะส่งผลกระทบต่อสายตาที่ใช้จ้องมองสิ่งเหล่านั้นและยังสร้างให้เกิดโรคต่าง ๆ ได้ เช่น โรคซึมเศร้า โรคเครียด หรือโรคออฟฟิศซินโดม (โรคที่เกิดจากการนั่งทำงานบนโต๊ะเป็นเวลานาน) เป็นต้น ดังนั้น จึงควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ไม่ทำลายสุขภาพ และเลือกปฏิบัติต่อความเห็นเชิงลบที่มีต่อตัวผู้เรียนอย่างเหมาะสม

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ร่างกายและจิตใจที่มีสุขภาพที่ดีเมื่อเข้าใช้งานดิจิทัล (Digital Health and Wellness) ร่างกายและจิตใจที่มีสุขภาพดีเมื่อเข้าใช้งานในโลกดิจิทัล หมายถึง การไม่หมกมุ่นกับโลกดิจิทัลมากเกินไปจนทำให้ร่างกายและจิตใจเกิดอาการป่วย เมื่อทำงานหรือเข้าใช้งานต้องรู้ตัวกำหนดระยะเวลาการใช้งานแต่ละครั้งควรมีการเปลี่ยนอิริยาบถบ้าง เพื่อให้ร่างกายได้พัก มิฉะนั้นจะเกิดอาการเจ็บป่วยทางกาย อาทิ นิ้วล็อก สมอองสั่งการซ้ำ สายตาเสื่อมสภาพ เกิดภาวะเห็นภาพซ้อน อาการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อเส้นประสาทจากการนั่งหรือใช้งานอย่างไม่ถูกต้อง และการเจ็บป่วยทางจิตใจจากการเลียนแบบโลกเสมือนที่มาจากการใช้งานอย่างหมกมุ่นนานเกินไป ก่อให้เกิดการปลีกตัวจากสังคม ควรถือเป็นเรื่องสำคัญจำเป็นต้องสอนนักเรียนให้ทราบถึงผลร้ายของการหมกมุ่นมากเกินไป และกิจกรรมบางประเภทที่อาจก่อให้เกิดบาดแผลทางจิตใจด้วย

สรุป การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ สามารถสรรเวลาหน้าจอ การบริหารเวลาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสม ไม่หมกมุ่น ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

ตาราง 3 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย ตัวชี้วัด		
	2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี	2.3 การมีวิจรรย์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ
สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562)			✓
นรรค์ ฝันเชียร (2561)		✓	✓
สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562)	✓		✓
กระทรวงศึกษาธิการ (2551)			✓
Ribble (2011)	✓	✓	✓
International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)	✓		✓
North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013)	✓		

1. สื่อสารมีประสิทธิภาพ สังเคราะห์จากแนวคิดของ สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ (Communication) ทักษะพื้นฐานสำคัญที่ถูกมองข้ามเสมอ แต่นี่คือทักษะที่จำเป็นของพลเมืองดิจิทัล เพราะยังพวกเขาอยู่ในโลกดิจิทัลมากเท่าไร ทักษะเหล่านี้ก็ยิ่งขาดมากขึ้นเท่านั้น มีหลายคน ที่เก่ง ฉลาดคิด แต่ไม่สามารถสื่อสารหรือถ่ายทอดสิ่งที่คิดไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจนและเหมาะสม

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) วิธีติดต่อสื่อสารได้เปลี่ยนรูปแบบไปจากเดิมมาก วิธีที่ใช้ดิจิทัลสื่อสารเอื้อให้สามารถเข้าถึงอีกผู้หนึ่งได้ ผู้ใช้มากมายที่มีธุรกิจมีการใช้อีเมลมากกว่าโทรศัพท์ เพราะสามารถเก็บรักษาข้อมูลได้ และแม้ว่า

จะลบข้อความไปแล้วระบบปฏิบัติการสามารถดึงข้อมูลขึ้นมาใหม่ได้ รูปแบบเหล่านี้ได้สร้างโครงสร้างทางสังคมใหม่ของผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนั้นต้องตระหนักว่า เมื่อไหร่ อย่างไรก็ตาม ใดจึงใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการสื่อสาร การที่เขียนหรือสื่อความคิดของคนอื่นและส่งข้อมูลออกไปบ่อยครั้งที่ไม่ได้คิดถึงผลที่ตามมา บางครั้งการมีเวลาสนทนากันซึ่งหน้าสามารถแก้ปัญหาที่เผชิญได้ง่ายกว่าการส่งอีเมลล์เยาะๆหรือแค่พูดคุยผ่านโทรศัพท์ การติดต่อสื่อสารที่ขยายตัวกว้างออกไปได้เปลี่ยนทุกสิ่ง เพราะว่าผู้คนสามารถรักษาการติดต่อสัมพันธ์กันได้ตลอดเวลา โรงเรียนส่วนใหญ่กำลังประสบปัญหาที่ซึ่งจะต้องจัดการให้เหมาะสม ข้อมูลสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วทุกที่ทุกเวลา ผู้ใช้งานเทคโนโลยีควรรู้เวลาใดที่ควรจะติดต่อสื่อสารกัน และรู้ว่าควรติดต่อสื่อสารอย่างเหมาะสมกับผู้อื่น

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

ได้กล่าวไว้ดังนี้ ผู้สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนสื่อสารอย่างชัดเจน และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเป้าหมาย

North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri

Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเผยแพร่ข่าวสารผ่านทางสื่อเทคโนโลยีมากมาย เพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จึงต้องมีความสามารถหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม สรุปล การสื่อสารมีประสิทธิภาพ หมายถึง การใช้รูปแบบ วิธีการ และถ่ายทอดข้อมูลผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน เข้าใจ ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

2. มีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี สักระยะจากแนวคิดของ

นรรชต์ ผินเชียร (2561) และ Ribble (2011)

นรรชต์ ผินเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Etiquette รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาท มารยาทและกาลเทศะ แม้จะดูเป็นเรื่องคร่ำครึในสังคม แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานของสังคมที่ดี การสอนให้ผู้เรียนรู้จักแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างเหมาะสมมีมารยาท โดยคำนึงถึงผู้อื่นที่ร่วมอยู่ในวงสนทนาคือการสร้างให้ผู้เรียนมีอุปนิสัยที่ดี ลองให้ผู้เรียนยกตัวอย่างลักษณะของการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตที่ตัวผู้เรียนคิดว่าไม่เหมาะสมมาคนละ 5 ลักษณะ แล้วให้พวกเขาอภิปรายทีละคน จะทำให้ผู้เรียนทั้งหมดทราบถึงสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างดี

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มารยาทในการใช้งานดิจิทัล (Digital Etiquette)

จากปัญหาในการสอนมารยาทดิจิทัล คือ การไม่รู้กฎเกณฑ์ การใช้งานแบบไม่รู้อะไร เนื่องจากมีกฎระเบียบน้อยมากในเรื่องนี้ ขณะที่เทคโนโลยีมีการแพร่หลาย บางกฎหรือนโยบายถูกอ้างถึงในขณะที่ผู้ใช้งานได้สร้างกฎเกณฑ์ไปในแนวทางอื่น ดังนั้นถึงเวลาที่จะต้องตัดสินใจว่าอะไรคือพฤติกรรม

ที่เหมาะสม และอะไรที่ไม่เหมาะสม ควรมีการสอนและปลูกฝังนักเรียนถึงสิ่งใดที่เหมาะสม เพื่อที่เราจะได้ดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลด้วยกันอย่างดี และรวมถึงการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีในที่สาธารณะ ควรคำนึงถึงสถานที่และกาลเทศะด้วย เช่นเดียวกับความประพฤติอื่น ๆ ที่เหมาะสมของสังคม ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลควรพิจารณาการใช้ของตนเองและขณะเดียวกันก็พิจารณาการใช้ของบุคคลอื่นด้วย

สรุป มีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ ถูกที่ ถูกเวลา พฤติกรรมใดหรือสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ

3. มีวิจรรย์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ สังเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), นรรัชต์ ฝั้นเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจรรย์ญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตจะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เช่น ข่าวดราม่า เว็บไซต์ปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น และ ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้ง การคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

คลังความรู้ SciMath (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มิติทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัลพลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

นรรัชต์ ฝั้นเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Security ระวังทุกการใช้งาน มั่นใจปลอดภัย เรื่องนี้เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการท่องโลกอินเทอร์เน็ต เพราะแม้ว่าอินเทอร์เน็ตนั้นจะเป็น

เรื่องที่สะดวกสบายและสามารถจะท่องไปที่ไหนก็ได้ แต่เราก็ไม่ควรทิ้งข้อมูลส่วนตัวไว้บนโลกอินเทอร์เน็ต เพราะอาจเป็นช่องทางให้คนไม่ดีเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของเราได้โดยง่าย

สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ทักษะการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) การแก้ปัญหาของเด็กในโลกออนไลน์กับชีวิตจริงมีความแตกต่างกันมาก ยกตัวอย่าง เมื่อมีการทะเลาะกันบนโลกออนไลน์อาจจะบล็อกกัน หรืออาจทะเลาะกันผ่านคีย์บอร์ด แต่ในโลกชีวิตจริงทำแบบนั้นไม่ได้ เพราะฉะนั้นต้องฝึกให้พวกเขาใช้ไหวพริบในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งจำเป็นต้องใช้ไหวพริบด้วย การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ทักษะสำคัญที่ขาดไม่ได้ ซึ่งจะนำไปสู่ทักษะอื่น ๆ คือ การคิดแบบมีเหตุมีผล เพื่อแยกแยะว่าสิ่งไหนจริงหรือลวง ก่อนที่จะนำไปสู่การตัดสินใจต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และถ้าได้ฝึกฝนบ่อย ๆ ก็จะทำให้สามารถแยกแยะถูกผิด ควรไม่ควรบนโลกออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งเรื่องนี้ต้องอาศัยคนรุ่นพ่อแม่ในการหมั่นตั้งคำถาม และชวนคิดต่อยอด เพื่อฝึกให้เขาคิด วิเคราะห์ และแยกแยะได้ และ การเจรจาต่อรอง (Negotiation) ในอดีตเรื่องการเจรจาต่อรองเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของมนุษย์ เพราะในสถานการณ์ที่เสียเปรียบ แต่ถ้ามีวิธีการต่อรองที่ยอดเยียม อาจทำให้เรื่องแย่ ๆ กลายเป็นเรื่องดี ๆ ไปก็มีมากมาย ความสามารถในการเจรจาต่อรองเป็นส่วนหนึ่งของความเฉลียวฉลาด ที่เด็กในโลกออนไลน์อาจขาดโอกาสในการฝึกฝน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ นักคิดคำนวณ นักเรียนพัฒนาและคิดค้นกลยุทธ์สร้างแนวทางเพื่อเข้าใจและแก้ปัญหา โดยใช้เทคโนโลยีมาพัฒนาและทดสอบแนวทางแก้ไขปัญหา

สรุป มีวิจารณ์ญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการใช้ เข้าถึง แยกแยะ รับรู้ เผื่อระวัง ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 4 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	3. การรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ตัวชี้วัด		
	3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ	3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์
นรรักษ์ต์ ฝันเชียร (2561)		✓	✓
สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562)	✓		✓
คลังความรู้ SciMath (2562)	✓		✓
กระทรวงศึกษาธิการ (2551)	✓	✓	✓
Ribble (2011)	✓		✓
International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)	✓	✓	✓
North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013)	✓		✓

1. การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ สังเคราะห์จากแนวคิดของสรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

สรวงมณต์ สิทธิสมาน (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Growth Mindset) ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต เรียนรู้ด้วยตัวเอง เพราะความรู้ใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ถ้าหยุดการเรียนรู้ก็เท่ากับหยุดพัฒนาตัวเอง และความรู้ในยุคนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ห้องเรียนเท่านั้น

มนุษย์ทุกคนถ้าไม่ยอมถูกเทคโนโลยีกลืนหายไป จำเป็นต้องมีทักษะในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง

คลังความรู้ SciMath (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มิติทักษะและความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ได้กำหนดความเป็นพลเมืองดิจิทัลกำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรมและในสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี ดังนี้ สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน และสาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ความรู้ความสามารถในการอ่าน เขียนข้อความ และการใช้งานดิจิทัล (Digital Literacy) เทคโนโลยีที่ใส่เข้าไปในการเรียนการสอนมีความซับซ้อนเพิ่มขึ้นทุกปี ในห้องเรียนสามารถเห็นได้ชัดเจน ตามแผนพัฒนาการศึกษาที่ส่วนมากมีการเพิ่มอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน แต่ตัวเครื่องมักอยู่ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ ไม่ได้อยู่ที่ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้สะดวก การสอนเทคโนโลยีจึงเป็นเหมือนวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตรที่นักเรียนต้องเรียนในห้องปฏิบัติการ การเรียนรู้และการสอนเกี่ยวกับความสามารถในการใช้เทคโนโลยี รู้ว่าเมื่อไหร่และอย่างไรเกี่ยวกับเทคโนโลยี การสอนเกี่ยวกับเทคโนโลยีไม่ได้รวมการสอนการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม บ่อยครั้งเราสอนเกี่ยวกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ การสอนเกี่ยวกับอุปกรณ์เทคโนโลยีและมองข้าม ไม่ได้สอนการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสม เทคโนโลยีเติบโตมากขึ้น ทำให้ครูใช้งานเป็นอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอนและการทำงานอื่น ๆ แต่ครูก็ไม่สอน

ผู้เรียนว่าควรใช้อย่างไร นักเรียนรุ่นใหม่ต้องการเรียนรู้ที่เหนือกว่าการเรียนแบบเดิม นักเรียนกำลังเรียกร้องการเรียนรู้ที่ใหม่ ๆ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดิจิทัลและการใช้งานดิจิทัลอย่างริเริ่ม สร้างสรรค์ โรงเรียนจึงควรมีหลักสูตรใหม่ ๆ อาทิ หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล หลักสูตรผู้ประกอบการ ด้านเทคโนโลยี และสร้างโอกาสการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ ให้แก่นักเรียน

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ผู้สร้างความรู้ นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง สรรหาความหลากหลายของ แหล่งทรัพยากร ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ความรู้ สร้างสรรค์ผลงานประดิษฐ์ และทำให้ประสบการณ์ เรียนรู้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่น

North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ความสามารถในการรู้ เข้าใจและใช้งานดิจิทัล ได้แก่ ความรู้พื้นฐานและสามารถใช้งานได้ในด้านภาษาและการคิดคำนวณ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ รู้และใช้งานเทคโนโลยี สิ่งที่มีมองเห็นได้เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รู้ข้อมูลข่าวสารเข้าใจและชื่นชมความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความตระหนักถึงการเป็น พลเมืองโลก

สรุป การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ หมายถึง การแสวงหา การเรียนรู้สิ่งใหม่ การพัฒนา การเข้าใจ ผึกฝน เกี่ยวกับข้อมูลทางเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศที่ เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้ภาษา การอ่านการเขียนข้อความ ได้อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง และเหมาะสม ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

2. การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม สังเคราะห์จากแนวคิด ของ นรรัชต์ ฝันเชียร (2561), กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

นรรัชต์ ฝันเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Communication แลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมปัจจุบันนี้ ข้อมูลข่าวสารในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถไปถึงตัวผู้รับสารได้ง่ายดายและรวดเร็ว แต่กลับเป็นดาบสองคม เพราะทำให้การตรวจสอบข้อเท็จจริงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก ดังนั้นแทนที่จะรอให้มีใครมาตรวจสอบข้อมูลให้ตัวผู้รับสารเองควรมีทักษะในการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันในการคัดกรองข้อมูลข่าวสารตามข้อเท็จจริงอย่างเหมาะสม จึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมากที่ครูผู้สอนต้องส่งเสริมในจุดนี้ โดยกิจกรรมที่ส่งเสริมอาจเป็นการนำ เนื้อหาข่าวจากในอินเทอร์เน็ตมาพูดคุยวิพากษ์วิจารณ์ร่วมกับผู้เรียน เพื่อชี้ให้ผู้เรียนเห็นข้อเท็จจริง และสามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะเรื่องจริงหรือเรื่องเท็จได้ นอกจากนี้การสอนให้ผู้เรียนรู้จักสื่อสาร ผ่านเทคโนโลยีจะช่วยเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้เรียน ซึ่งคุณครูอาจให้เด็กจับคู่คนละห้อง เพื่อให้นักเรียนทั้งสองห้องได้มีโอกาสพูดคุยกันผ่านอีเมลล์หรือโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้การใช้เทคโนโลยี

เพื่อการสื่อสารอย่างเหมาะสม และ Digital Literacy เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ใช้ประโยชน์จากความสามารถด้านเทคโนโลยีของผู้เรียน ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ให้นักเรียนไปสรุปข้อมูลที่ได้จากการชมคลิปวิดีโอที่กำหนด หรือกำหนดให้นักเรียนผลัดกันแชร์ข้อมูล ข่าวสารที่น่าสนใจลงในกลุ่มโซเชียลมีเดีย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ได้กำหนดความเป็นพลเมืองดิจิทัลกำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรมและในสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ดังนี้ สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน และสาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ผู้เรียนที่มีความสามารถ นักเรียนใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเลือก การบรรลุ เป้าหมาย และความสามารถในการเป็นแบบอย่าง โดยการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์

สรุป การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม หมายถึง การใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอด เรียนรู้ข้อมูลข่าวสารที่อยู่รอบตัว การตรวจสอบข้อมูล การคิด วิเคราะห์ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ สันเคราะห์จากแนวคิดของ นรรซ์ต์ ฝินเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

นรรซ์ต์ ฝินเชียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Literacy เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ใช้ประโยชน์จากความสามารถด้านเทคโนโลยีของผู้เรียน ในการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ให้นักเรียนไปสรุปข้อมูลที่ได้จากการชมคลิปวิดีโอที่กำหนด หรือกำหนดให้ นักเรียนผลัดกันแชร์ข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจลงในกลุ่มโซเชียลมีเดีย Digital Etiquette รู้กาลเทศะ ประพฤติดี มีมารยาทและกาลเทศะ แม้จะดูเป็นเรื่องคร่ำครึในสังคม แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานของสังคมที่ดี

การสอนให้ผู้เรียนรู้จักแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างเหมาะสม มีมารยาท โดยคำนึงถึงผู้อื่นที่ร่วมอยู่ในวงสนทนาคือการสร้างให้ผู้เรียนมีอุปนิสัยที่ดี ลองให้ผู้เรียนยกตัวอย่างลักษณะของการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตที่ตัวผู้เรียนคิดว่าไม่เหมาะสมมาคนละ 5 ลักษณะ แล้วให้พวกเขาอธิบายทีละคน จะทำให้ผู้เรียนทั้งหมดทราบถึงสิ่งที่ควรและไม่ควรทำในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกในโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างดี

สรวยมณฑล สิทธิสมาน (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ขาดแคลนมาก และบรรดาเจ้าของกิจการทุกวงการก็ต้องการจากพนักงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่นำมาซึ่งผลงานการคิดค้นสิ่งใหม่นวัตกรรมใหม่ ๆ และเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์เราแตกต่างจากหุ่นยนต์ที่กำลังจะเข้ามาแทนที่

คลังความรู้ SciMath (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มิติของกิจกรรมบนสื่อสังคมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลมีความจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการธุรกรรมการเงินทางอินเทอร์เน็ต เช่น การซื้อขายสินค้าในอินเทอร์เน็ต บัตรเครดิตอิเล็กทรอนิกส์ การค้าแบบดิจิทัล การเมือง เศรษฐกิจ การมีส่วนร่วมวัฒนธรรมพลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นได้ทั้งเครื่องมือเพิ่มการมีส่วนร่วมทางการเมืองในระบบ เช่น รัฐบาลใช้อินเทอร์เน็ตในการรับฟังความเห็นของประชาชนก่อนออกกฎหมาย การลงคะแนนเสียงอิเล็กทรอนิกส์ หรือการยื่นคำร้องออนไลน์ อีกทั้งพลเมืองดิจิทัลจะต้องการรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในสังคมดิจิทัล มีน้ำใจการแสดงความเห็นอกเห็นใจ เสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคมและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และมีทักษะและความสามารถในการสภาพแวดล้อมดิจิทัล พลเมืองดิจิทัลต้องมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นพลเมืองยุคใหม่จึงต้องมีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล การรู้ดิจิทัลโดยมุ่งให้เป็นผู้ใช้ที่ดี เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี ในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ สมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรมและในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาและเทคโนโลยีดังนี้ สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและ

กระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยี อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การค้าขายบนดิจิทัล (Digital Commerce) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการค้าขาย ทั้งในเชิงการเป็นผู้บริโภคและผู้ผลิต การค้าขายบนดิจิทัล รวมถึงการประมูล การลอกหลวงขโมยข้อมูล เครดิตการ์ด และตามมาด้วยหนี้สิน บ่อยครั้ง เป็นเรื่องยากที่สุดที่นักศึกษาจะเห็นความสัมพันธ์การศึกษากับการค้าขายดิจิทัล ครูหลายคน มีความเชื่อว่าไม่ใช่หน้าที่ความรับผิดชอบของครูที่จะสอนนักเรียน ยกเว้นนักเรียนที่เรียนด้านธุรกิจ แต่วันหนึ่งข้างหน้านักเรียนต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ จึงจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจทั้งด้านที่ดีและด้านลบของการค้าขายบนดิจิทัล ทุกวันนี้นักเรียนเริ่มมีการใช้จ่ายออนไลน์มากกว่าในอดีตที่ผ่านมา แต่ไม่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้บริโภคที่มีวิจารณญาณ ความสามารถในการต่อรอง การเลือกสินค้าที่ดีมีคุณภาพ และไม่ได้เรียนรู้ที่จะเป็นผู้ผลิต สร้างนวัตกรรมเพื่อหารายได้ และที่สำคัญคือในการ บริโภคออนไลน์นั้น มีความอ่อนไหวของข้อมูลบางอย่างที่สำคัญ เช่น รหัสบัตรเครดิต รหัสบัตร ธนาคาร หมายเลขบัญชีต่าง ๆ ซึ่งการขโมยข้อมูลประเภทนี้เกิดขึ้นทั่วโลก นักเรียนควรได้รับการเตือน การสอน การเก็บรักษาข้อมูลส่วนตัวให้ดี ผลที่เกิดตามมานั้นอาจส่งผลติดตัวชีวิตนักเรียนไปตลอด ทั้งพฤติกรรมค่าใช้จ่ายผ่านบัตรเครดิตที่ก่อให้เกิดหนี้สินมากมาย การติดลบของบัตรเครดิตทำให้ ไม่สามารถทำธุรกรรมบางอย่างได้ และข้อมูลส่วนตัวอาจถูกขโมยไป แล้วถูกนำไปทำให้สูญเสีย ทรัพย์สินและผิดกฎหมายได้

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ผู้สร้างความรู้ นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง สรรหาความหลากหลายของแหล่ง ทรัพยากร ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ความรู้ สร้างสรรค์ผลงานประดิษฐ์ และทำให้ประสบการณ์เรียนรู้ เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่น ผู้ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนใช้เทคโนโลยีที่หลากหลาย พร้อมกับกระบวนการออกแบบ สร้างนวัตกรรม เพื่อระบุและแก้ปัญหา โดยคิดค้นแนวทางแก้ปัญหาที่ ใหม่และเป็นประโยชน์ และนักคิดคำนวณ นักเรียนพัฒนาและคิดค้นกลยุทธ์สร้างแนวทางเพื่อเข้าใจ และแก้ปัญหา โดยใช้เทคโนโลยีมาพัฒนาและทดสอบแนวทางแก้ไขปัญหา

North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ความสามารถในการรู้ เข้าใจและใช้งานดิจิทัล ได้แก่ ความรู้พื้นฐานและสามารถใช้งานได้ในด้านภาษาและการคิดคำนวณ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ รู้และใช้งานเทคโนโลยี สิ่งที่มีมองเห็นได้เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รู้ข้อมูลข่าวสารเข้าใจและชื่นชมความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความตระหนักถึงการเป็น พลเมืองโลก ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของพลเมือง

เพื่อเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ได้แก่ ความสามารถในการประยุกต์ใช้และการจัดการความซับซ้อน ควบคุมตนเองได้ มีเป้าหมายของตนเอง ความกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ กล้าเสี่ยงความคิดและการใช้เหตุผลระดับสูง และการผลิตงานที่มีคุณภาพสูง โลกในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตเป็นโลกแห่งการแข่งขัน การผลิตหรือคิดค้นหรือการสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องมีทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ อาทิ ความสามารถในการจัดลำดับก่อนหลัง วางแผนและจัดการต่อผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน การผลิตผลงานให้ถูกต้องตรงตามที่ต้องการและได้ผลผลิตที่มีคุณภาพสูงขึ้น

สรุป การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้ความรู้ ประโยชน์ คิดค้น พัฒนา ออกแบบ สื่อ นวัตกรรมใหม่ การสร้างความรู้จากความสามารถในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเรียน การประกอบอาชีพ ด้วยความหลากหลายของแหล่งข้อมูลผ่านช่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 5 การสังเคราะห์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วย ตัวชี้วัด	
	4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	4.2 การไม่กระทำผิดกฎหมาย
สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562)		✓
นรรีชต์ ฝันเชียร (2561)		✓
คลังความรู้ SciMath (2562)	✓	
กระทรวงศึกษาธิการ (2551)	✓	
Ribble (2011)		✓
International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)	✓	✓
North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013)	✓	✓

1. การมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สืบเคราะห์จากแนวคิดของ คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015)

คลังความรู้ SciMath (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ มิติจริยธรรมทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล จะต้องเป็นผู้รู้กฎหมายที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยี อย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพ ทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชน มีความรับผิดชอบทางดิจิทัล รู้จักสิทธิ เสรีภาพให้เกียรติในการพูดการกระทำในสังคมดิจิทัล มารยาททางดิจิทัล เข้าใจถึงการรับความในการ บริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ไปรังแกและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบน โลกไซเบอร์ (Cyberbullying) รวมไปถึงการเกี่ยวพาราสิ การเหยียดผิว-เหยียดชนชั้น รวมไปถึง เนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยงเช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง โป้เปลือย ลามกหยาบคายด้วย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ได้กำหนดความเป็นพลเมืองดิจิทัลกำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรมและในสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการ สืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมี ประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และคุณธรรม

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ พลเมืองดิจิทัล นักเรียนรู้สิทธิ ความรับผิดชอบ และโอกาสของชีวิต การเรียนและ การทำงานในโลกดิจิทัล ซึ่งปฏิบัติในทางที่ปลอดภัย ถูกกฎหมาย และมีคุณธรรม

Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ เคารพต่อ ทรัพย์สินทางปัญญา (Respect for Property) การที่ข้อมูลหากหลายบนดิจิทัล เมื่อต้องการใช้งาน ควรตรวจสอบดูว่าเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีหรือต้องขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของเสียก่อน พลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

สรุป การมีคุณธรรมจริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การตระหนักรู้ ตระหนักคิด แยกแยะ วิเคราะห์ พิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งใดถูกหรือผิด จากการใช้งาน การสื่อสาร ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

2. ไม่กระทำผิดกฎหมาย สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรซ์ต์ ฝินเซียร (2561), และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015), Ribble (2011) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้กล่าวไว้ดังนี้ ทักษะใน การบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการ เข้าใจ ธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึง เข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ รอยเท้าดิจิทัล คือ คำที่ใช้เรียกร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่มีผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ หรือโปรแกรมสนทนา เช่น การลงทะเบียนอีเมลล์ การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าไปใน โลกออนไลน์ แล้วจะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบ ไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรมก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและ ภาพลักษณ์ของผู้กระทำ เป็นต้น

นรรซ์ต์ ฝินเซียร (2561) ได้กล่าวไว้ดังนี้ Digital Commerce ซื้อขายออนไลน์แบบ มีกติกา ทุกวันนี้โลกออนไลน์สามารถทำประโยชน์และช่วยเหลือเราได้อย่างมากมาย ถ้ารู้จักใช้ ประโยชน์จากสิ่งนี้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งหนึ่งในประโยชน์ที่ได้จากโลกออนไลน์คือการค้าขาย สอนให้ผู้เรียนรู้จักรูปแบบของการค้าขายออนไลน์ ให้ทราบถึงบทบาทของผู้ค้าและสิทธิของผู้บริโภค รู้จักมารยาทในการค้าขายอย่างเหมาะสม รวมถึงการสอนเรื่องของการความเข้าใจในระบบการเงินแบบ ดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องนี้มากขึ้น Digital Law การไม่ละเมิดละเมิดสิทธิ ไม่ผิดกฎหมาย เรื่องของลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในทุกวันนี้ถือเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกคนต้องใส่ใจ การนำผลงาน ของบุคคลอื่นมาใช้หาประโยชน์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอ้างอิงและขออนุญาต เพื่อไม่ให้ละเมิดสิทธิที่ พังมีของเจ้าของผลงาน ซึ่งในสังคมออนไลน์นั้น การนำภาพ โปรแกรมหรือคลิปวิดีโอใดมาใช้จะต้อง สังเกตสัญลักษณ์และเครื่องหมายแสดงลิขสิทธิ์ Creative commons (CC) ซึ่งมี 4 ลักษณะ คือ สัญลักษณ์ BY ระบุแหล่งที่มา หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ผู้ที่คัดลอกและเผยแพร่งานจะต้องให้เครดิตของเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วย สัญลักษณ์ NC ไม่ใช่เพื่อ การค้า หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ห้ามนำงานดังกล่าวไปใช้ เพื่อการค้าไม่ว่ากรณีใด ๆ สัญลักษณ์ ND ไม่ดัดแปลง หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ให้ใช้แต่แบบงานดั้งเดิมเท่านั้น ห้ามนำงานดังกล่าวไปดัดแปลงหรือแก้ไข และ สัญลักษณ์ SA อนุญาตแบบเดียวกัน หมายถึง เจ้าของลิขสิทธิ์ยินยอมให้ผู้อื่นคัดลอก และเผยแพร่งาน แต่ผู้ใช้งานจะต้องใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน โดยในแต่ละผลงานที่สร้างสรรค์ในโลกอินเทอร์เน็ต จะมีปรากฏสัญลักษณ์นี้ตามแต่ความต้องการของเจ้าของผลงาน ซึ่งผู้นำมาใช้จะต้องเรียนรู้และ

ใช้อย่างถูกต้อง จึงเป็นเรื่องหนึ่งที่ต้องสอนให้ผู้เรียนทราบถึงความหมายของสัญลักษณ์และเครื่องหมายแสดงลิขสิทธิ์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและไม่มีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์

Global Digital Citizen Foundation(GDC) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ เคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา (Respect for Property) การที่ข้อมูลหลากหลายบนดิจิทัล เมื่อต้องการใช้งาน ควรตรวจสอบดูว่าเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ได้ฟรีหรือต้องขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของเสียก่อน พลเมืองดิจิทัลที่ดีต้องเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และรับผิดชอบต่อทรัพย์สินทางปัญญา (Responsibility for Property) การรับผิดชอบต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา โปรแกรมการใช้งานทั้งหลาย เพลง ภาพยนตร์ และด้านอื่น ๆ ที่มีลิขสิทธิ์ ควรมีการขออนุญาตผู้ที่เป็นเจ้าของก่อนนำมาใช้งาน การนำมาใช้งานโดยไม่ขออนุญาตก่อนถือว่าการขโมย เป็นสิ่งผิดกฎหมายซึ่งส่งผลต่อผู้กระทำความผิดนั้น ในขณะที่ผลงานเจ้าของอนุญาตให้ใช้ฟรีก็มีมากมายเช่นกัน เมื่อพบเห็นควรดำเนินการระงับการกระทำนั้นและแจ้งผู้ดูแลเครือข่าย หรือเจ้าของทรัพย์สินให้ทราบ เพื่อจะช่วยป้องกันผู้อื่นไม่ให้กระทำผิดอีก

Ribble (2011) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) เป็นความรับผิดชอบของผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทุกคนที่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นง่ายต่อการโหลดเอกสาร เพลง หนังสือ การโพสต์รูป ข้อความและการค้นหาสิ่งที่ต้องการและอื่น ๆ ซึ่งถือว่าเป็นจุดแข็งของดิจิทัล แต่บ่อยครั้งที่นักเรียนเชื่อมต่อข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแล้วไม่พิจารณาว่าสิ่งที่ทำนั้นผิดกฎหมาย บริษัทและผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตมักจะมีกฎหมายพื้นฐานว่าห้ามทำสิ่งที่เป็นอันตราย ห้ามโพสต์สิ่งที่ผิดกฎหมาย ดังนั้นจึงควรสอนนักเรียนผู้ที่จะเป็นคนรุ่นใหม่ของพลเมืองดิจิทัล ถือว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญ ที่นักเรียนต้องมีความเข้าใจถึงสิ่งที่พวกเขาทำในสังคมดิจิทัล ควรมีการจัดโครงสร้างสังคมดิจิทัล ปรับแก้ไขกฎหมายในบางประเด็นเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง อาทิ กฎหมายเกี่ยวกับการถือครองและการโพสต์รูปเด็กในทางที่ไม่เหมาะสม การจัดการกับผู้ละเมิดสิทธิทางปัญญาของผู้อื่น เป็นต้น เป็นที่เข้าใจว่ามักจะมีผู้ใช้งานที่ไม่ยอมทำตามกฎของสังคม และทำสิ่งที่ต่อต้านสังคมโดยรวมเสมอ ถือเป็นความรับผิดชอบของสมาชิกส่วนรวมในสังคมดิจิทัลที่จะต้องดูแลการใช้งานที่เหมาะสม และจัดการผู้ที่ไม่ทำตามกฎหมาย เพื่อที่จะสามารถดูแลคนรุ่นใหม่ให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้กล่าวไว้ดังนี้ พลเมืองดิจิทัล นักเรียนรู้สิทธิ ความรับผิดชอบ และโอกาสของชีวิต การเรียนและการทำงานในโลกดิจิทัล ซึ่งปฏิบัติในทางที่ปลอดภัย ถูกกฎหมาย และมีคุณธรรม

สรุป การไม่กระทำผิดกฎหมาย หมายถึง การปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผู้ใช้ต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง มีความตระหนักรู้ พิจารณาว่าสิ่งใด สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง การเคารพต่อทรัพย์สินทางปัญญา

หรือข้อมูลของผู้อื่น อาทิ รูปภาพ ข้อความ เพลง หรือภาพยนตร์ ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิทธิ์ ก่อนจึงนำไปใช้หรือเผยแพร่ ผ่านทางอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลหรือช่องทางสิ่งอื่น

จากตารางแสดงองค์ประกอบและตัวชี้วัดของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบ และ 11 ตัวชี้วัด โดยการวิเคราะห์รวบรวมเนื้อหาที่มีความหมายเหมือนกัน ใกล้เคียงกัน หรือคล้ายกัน เข้าด้วยกัน และสังเคราะห์ประเด็นเนื้อหาและจัดเป็นองค์ประกอบ ดังนี้

1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรัชต์ ฝืนเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) มีตัวชี้วัด ได้แก่

1.1 รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง สังเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), นรรัชต์ ฝืนเชียร (2561), Ribble (2011) , International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

1.2 เคารพและให้เกียรติผู้อื่น สังเคราะห์จากแนวคิดของ นรรัชต์ ฝืนเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม ไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ สังเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรัชต์ ฝืนเชียร (2561) และ Ribble (2011)

2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ผลการสังเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรัชต์ ฝืนเชียร(2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) มีตัวชี้วัด ได้แก่

2.1 สื่อสารมีประสิทธิภาพ สังเคราะห์จากแนวคิดของ สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

2.2 มีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561) และ Ribble (2011)

2.3 มีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทัน สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

3. การมีความรู้ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผลการสั่งเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) มีตัวชี้วัด ได้แก่

3.1 มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

3.2 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561), กระทรวงศึกษาธิการ (2551) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

3.3 ใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สั่งเคราะห์จากแนวคิดของ นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561), สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011) ,International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) and Metiri Group (UNESCO, 2013)

4. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ผลการสั่งเคราะห์และวิเคราะห์ ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล จาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรัชต์ ฝิ่นเชียร (2561), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) มีตัวชี้วัด ได้แก่

4.1 มีคุณธรรมจริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สันเคราะห์จากแนวคิดของ คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015)

4.2 ไม่กระทำผิดกฎหมาย สันเคราะห์จากแนวคิดของ สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรรัชต์ ฝันเชียร (2561), และ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015), Ribble (2011) และ International Society for Technology in Education (ISTE) (2015)

แนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์

ความหมายของกลยุทธ์

ผู้วิจัยขอนำเสนอความหมายของแนวคิดของคำว่า กลยุทธ์เพื่อให้เชื่อมโยงไปสู่แนวคิด ในการวิจัย ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ให้ความหมายของกลยุทธ์ หรือ Strategy หมายถึง วิชาว่าด้วยการพัฒนาและการใช้อำนาจทางการเมือง เศรษฐกิจ จิตวิทยาและกำลังรบทางทหารตาม ความจำเป็นทั้งในยามสงบและยามสงคราม

เสาวนิตย์ ชัยมุสิก (2545) กล่าวถึง ยุทธศาสตร์ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า กลยุทธ์ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษคือ Strategy มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก 2 คำ คือ Stratos แปลว่า กองทัพ และคำ Agein แปลว่า นำหน้า ทั้งสองคำให้ความหมายของการนำกองทัพหรือนำหน้า ขององค์กร นักวางแผนบางคนให้ความหมายว่า เป็นการนำทางให้องค์กรโดยรวม แต่ในเชิงปฏิบัติ คำว่า ยุทธศาสตร์จะให้ความหมายของแผนหรือวิธีการดำเนินงานของหน่วยงานที่ผู้บริหารระดับสูง คาดว่าจะนำไปสู่ความสำเร็จของวัตถุประสงค์ขององค์กร

จึงกล่าวได้ว่า “ยุทธศาสตร์” เป็นคำที่นำมาใช้ในวงการทหารมาก่อน ต่อมาบุคคลหรือองค์กรอื่น ๆ เห็นความสำคัญของการดำเนินงานในเชิงยุทธศาสตร์ ต่อมาจึงได้ นำมาใช้แพร่หลายและนอกจากความหมายที่กล่าวไปข้างต้นแล้วนั้น ยังมีนักวิชาการทั้งชาวไทยและ ต่างประเทศยังได้ให้ความหมายและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ไว้ดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2550) กล่าวถึง ความหมายของกลยุทธ์หรือ กลยุทธ์ (Strategy) ว่าหมายถึง แผนงานเชิงรวม ๆ ของธุรกิจที่ใช้เพื่อแข่งขันและมุ่งชัยชนะ (Game Plan) และเป็นแผนที่มุ่งสร้างให้เกิดการฉีกกำลังของทรัพยากรต่าง ๆ ไปสู่จุดมุ่งหมาย

เดียวกันอย่างมีเอกภาพและช่วยสนับสนุนและส่งเสริมให้ธุรกิจสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้

พสุ เดชะรินทร์ และคณะ (2552) ให้ความหมายของกลยุทธ์ หมายถึง สิ่งที่ต้องการทำเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ โดยความสำเร็จนั้นของแต่ละองค์การก็ไม่เหมือนกัน ถ้าเป็นองค์การเอกชน ความสำเร็จจะอยู่ที่ตัวเลขทางการเงิน แต่ถ้าเป็นหน่วยงานราชการความสำเร็จจะอยู่ที่การบรรลุวิสัยทัศน์

บุญมี จันทรวงศ์ (2543) ให้ความหมายกลยุทธ์ว่า หมายถึง จุดมุ่งหมายและทิศทางที่ชัดเจนที่องค์กรกำหนดขึ้นเพื่อการปฏิบัติในอนาคตและเป็นแผนที่ยุติการพิจารณาถึงทิศทางการดำเนินงานขององค์กรในระยะยาวจะต้องตรงตามความเป็นจริงและเกิดจากความเข้าใจร่วมกันเพื่่อมุ่งปฏิบัติเป็นสำคัญ

จากแนวคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปความหมายของกลยุทธ์ได้ 2 แนวทาง คือ 1) เป็นวิธีการหรือแนวทางการบริหารจัดการขององค์กรที่มุ่งเน้นให้การบริหารจัดการองค์กรให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด 2) เป็นแผนหรือแผนงานที่ได้ทุ่มเททรัพยากรออกแบบไว้เพื่อให้บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายองค์กร สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอใช้คำว่ากลยุทธ์ ในการสื่อความที่ตรงกัน โดยให้ความหมายไว้ว่า วิธีการหรือแนวทางที่สถานศึกษามุ่งเน้นให้ การดำเนินงานเสริมสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนให้มีความเป็นพลโลกซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลักษณะของกลยุทธ์ที่ดี

ธงชัย สันติวงษ์ (2540) กล่าวไว้ว่า ลักษณะของกลยุทธ์ที่ดี ดังต่อไปนี้ คือ

1. กลยุทธ์จะต้องมีจุดเน้นที่ชัดเจนตามสมควร นั่นคือ กลยุทธ์ที่ดีจะต้องไม่อยู่ในลักษณะที่มีขอบเขตคลุมกว้างเกินไปจนไม่มีจุดเน้นที่ชัดเจน ทั้งนี้เพราะปัญหาที่เกิดขึ้นคือ กลยุทธ์ที่กว้างและไม่มีจุดเน้นย่อมจะทำให้กลยุทธ์เลือนลหายโดยไร้ขอบเขตความหมายที่ชัดเจน ซึ่งทำให้ไม่อาจใช้เป็นเครื่องชี้้นำการทำงานของผู้บริหารระดับสูงทั้งหลายได้

2. กลยุทธ์ต้องมีกลไกการประสานให้ทุกอย่างเข้ากันได้ นั่นคือ การต้องไม่ปล่อยให้ขาดแนวร่วมสำหรับที่ฝ่ายต่าง ๆ จะประสานสามารถช่วยการทำงานให้ร่วมไปในทิศทางเดียวกัน การขาดการประสานทำให้เกิดปัญหาต่อฝ่ายต่าง ๆ โดยเจ้าหน้าที่ฝ่าย เช่น ฝ่ายแนะนำปรึกษาอาจทำงานไปในทางที่ฝ่ายปฏิบัติงานไม่ต้องการ หรือหน่วยงานต่าง ๆ ในกลุ่มอาจทำงานไปคนละทิศทางทำนอง “ต่างคนต่างพาย” ซึ่งย่อมทำให้ทิศทางร่วมของกิจการต้องขาดหายไปที่สุด

3. กลยุทธ์ที่คล่องตัวที่จะต้องปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลง นั่นคือ กลยุทธ์จะต้องทันสมัยกับเหตุการณ์ โดยมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะใช้แก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ กล่าวคือ นอกจากจะต้องตามให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมแล้ว

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในก็จะต้องถูกนำมาพิจารณาสัมพันธ์กันตลอดเวลาด้วย

ซึ่ง ดนัย เทียนพุ่ม (2540) กล่าวว่า กระบวนการดำเนินกลยุทธ์ ที่สำคัญมีอยู่ 2 เรื่องคือ เรื่องที่ 1 เป็นการบูรณาการทฤษฎี 3 เรื่องเข้าด้วยกัน เพื่อให้กลยุทธ์มีรูปแบบในการเลือกใช้ คือ การวางแผนการกำหนดวิสัยทัศน์และการเรียนรู้ เรื่องที่ 2 การดำเนินกลยุทธ์ คือ วงจรการเรียนรู้หรือวงจรการให้ข้อมูลย้อนกลับที่เหมือนกับวงจรคุณภาพของ DEMING คือ การวางแผน ปฏิบัติ ตรวจสอบ กำหนดมาตรฐาน (Plan-Do-Check-Act: PDCA) ขั้นตอนการดำเนินกลยุทธ์ได้ปรับปรุงให้เป็นระบบบูรณาการโดยเป็นการเรียนรู้โดยไม่รู้จบ ระหว่างผลประกอบการในปัจจุบันของธุรกิจกับวิสัยทัศน์ มันเป็นกระบวนการที่อยู่บนพื้นฐานของวิธีการทดลองนำกลยุทธ์ไปใช้ ซึ่งเชื่อว่าจะทำให้ธุรกิจรอดพ้นจากความล้มเหลวทางกลยุทธ์ โดยกล่าวถึง “หนทางที่ดีที่สุด” ซึ่งอยู่บนพื้นฐานขององค์การ 2 ประการ คือ 1) ธุรกิจที่มีผลประกอบการสูงอย่างสม่ำเสมอสำหรับการแข่งขันที่ท้าทายมาเป็นระยะเวลานาน 2) ธุรกิจที่สามารถฟื้นกิจการจนประสบความสำเร็จในด้านผลประกอบการด้วยวิธีการจัดการแบบใหม่ที่ถูกนำมาใช้ในองค์การ

ประชุม รอดประเสริฐ (2545) กล่าวว่า การที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้มีความคิดริเริ่มเพื่อการสร้างแผนกลยุทธ์ในการดำเนินงานนั้นย่อมจะเป็นประโยชน์แก่ตนเองและหน่วยงานอย่างมาก และยังช่วยให้องค์กรมีแผนกลยุทธ์ที่ดี มีทางเลือกหลายทางในการดำเนินงาน ปัญหาที่สำคัญขององค์กรประเภทต่าง ๆ ในปัจจุบัน คือ การขาดแผนกลยุทธ์หรือแผนยุทธศาสตร์ในการดำเนินงาน ฉะนั้นการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลสามารถสร้างจัดสร้างแผนกลยุทธ์ในการดำเนินงานของตนเองของกลุ่มและองค์กรขึ้นมาได้ความสำเร็จแห่งตน การบรรลุถึงวัตถุประสงค์ของกลุ่มและขององค์กรย่อมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

สรุปได้ว่า กลยุทธ์ที่ดี จะต้องมีความชัดเจนและมีกลไกการประสานการบูรณาการให้ทุกอย่างเข้ากันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งจะต้องเป็นความคิดริเริ่ม ที่จะต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในการวางแผนกลยุทธ์

การบริหารเชิงกลยุทธ์

ความหมายของการบริหารเชิงกลยุทธ์

วิโรจน์ สารรัตน์ (2546) กล่าวถึง การบริหารเชิงกลยุทธ์ว่า บริหารเชิงกลยุทธ์เป็นกระบวนการกำหนดกลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุจุดหมายเชิงกลยุทธ์ภายใต้สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยการกำหนดกลยุทธ์ (Strategic Formulation) ประกอบด้วยภารกิจ (Mission) และจุดหมายเชิงกลยุทธ์ รวมทั้งการวิเคราะห์สถานะเชิงแข่งขัน (Competitive Analysis) และสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กรที่นำไปสู่การกำหนดกลยุทธ์เพื่อการบรรลุจุดหมายเชิงกลยุทธ์ ส่วนการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Strategic Implementation) ประกอบด้วยปฏิบัติตามแผนและระบบการควบคุม

กึ่งพร ทองใบ (2549) ได้กล่าวว่า การบริหารเชิงกลยุทธ์ หมายถึง การวางแผน การดำเนินงาน และการควบคุมในแนวทางที่มุ่งเน้นยุทธศาสตร์ คือความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินงาน ซึ่งจะช่วยให้การบริหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

บุญเกียรติ ชีวะตระกูลกิจ (2550) ซึ่งกล่าวว่า การจัดการเชิงกลยุทธ์ คือ การจัดการตามวัตถุประสงค์ (Management By Objective: MBO) อย่างหนึ่งจะพิเศษก็ตรงที่ “วัตถุประสงค์” นั้นได้รับการทบทวนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ซึ่งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า

“วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Objective)” ซึ่งหมายถึง สิ่งที่ต้องการต้องการจะบรรลุในทำนองเดียวกัน ภารกิจและวิสัยทัศน์ แต่ชัดเจนกว่าและมีระยะเวลาใกล้กว่า ขั้นตอนสำคัญจึงเริ่มที่ การประเมินสถานการณ์ (Situation Analysis) ของธุรกิจและอุตสาหกรรม แล้วสิ้นสุดที่การนำเอากลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Implementation) และประเมินผลและควบคุมกลยุทธ์ (Evaluation and Control)

สรุปได้ว่า การบริหารเชิงกลยุทธ์ หมายถึง กระบวนการกำหนดกลยุทธ์ด้วยการระบุภารกิจ จุดหมายและวิเคราะห์สภาพแวดล้อม นำกลยุทธ์ไปปฏิบัติโดยใช้แผน มีการควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์ เพื่อให้บรรลุจุดหมายเชิงกลยุทธ์และช่วยให้การบริหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ความสำคัญและประโยชน์ของการบริหารเชิงกลยุทธ์

ความสำคัญและประโยชน์ของการบริหารกลยุทธ์นั้น กึ่งพร ทองใบ (2549) ได้ให้ความเห็นว่า การบริหารเชิงกลยุทธ์มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อองค์การ ทำให้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การ ทำให้มีการคำนึงถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์การอย่างกว้างขวาง มีการคำนึงถึงผลระยะยาวขององค์การ และมุ่งเน้นทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินงาน

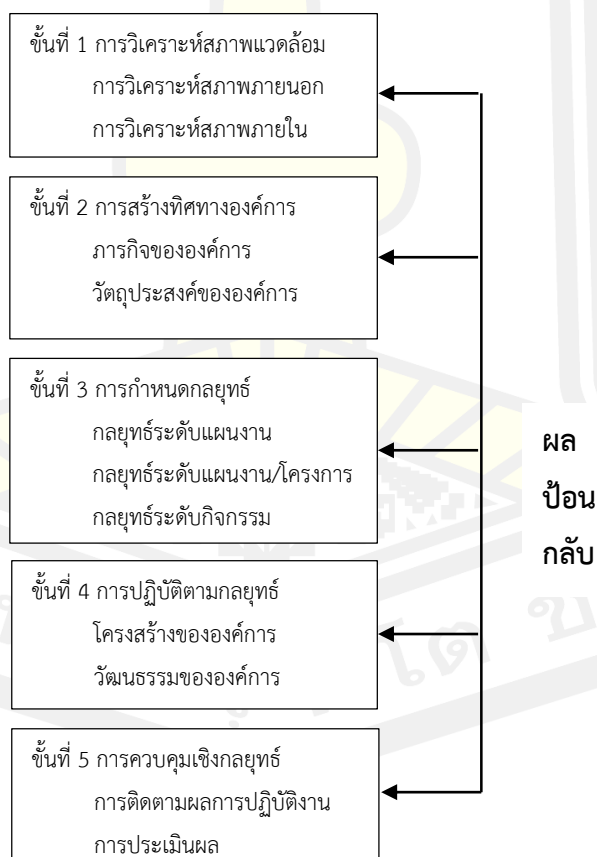
จินตนา บุญบงการ และณัฐพันธุ์ เจริญนนท์ (2548) ได้กล่าวว่า การจัดการเชิงกลยุทธ์มีประโยชน์ต่อองค์การ 4 ประการ ดังนี้ 1) การกำหนดทิศทางขององค์การ 2) ความสอดคล้องในการปฏิบัติ 3) สร้างความพร้อมในการปฏิบัติ 4) สร้างประสิทธิภาพในการแข่งขัน

สรุปได้ว่า ความสำคัญและประโยชน์ของการบริหารกลยุทธ์ เป็นการกำหนดทิศทางเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์สร้างความพร้อมในการปฏิบัติและมุ่งเน้นประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสถานศึกษา

ขั้นตอนการบริหารเชิงกลยุทธ์

เซอร์โต และปีเตอร์ (Certo and Peter, 1991) ให้ความหมายของการบริหารกลยุทธ์ว่า เป็นกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่องที่มีจุดหมายเพื่อให้องค์กรบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ โดยได้เสนอขั้นตอนการจัดการกลยุทธ์ไว้ 5 ขั้นตอน คือ

1. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environment Analysis) โดยพิจารณา “จุดแข็ง-จุดอ่อน” ภายในองค์กร และ “โอกาส-อุปสรรค” จากภายนอกองค์กร ต่อจากนั้นจัดทำ SWOT Matrix เพื่อพิจารณาประเด็นกลยุทธ์ที่เหมาะสม
2. การจัดวางทิศทางองค์กร (Establishing Organization Direction) โดยพิจารณาพันธกิจขององค์กร (Organization Mission) ซึ่งเน้นเหตุผลในการมีองค์กรและเป้าหมายขององค์กร (Organization Objectives)
3. การสร้างกลยุทธ์ (Strategic Formulation)
4. การปฏิบัติงานตามกลยุทธ์ (Strategy Formulation) โดยดำเนินงานตามแผนปฏิบัติงานตามกลยุทธ์ที่กำหนดไว้ให้เป็นไปอย่างราบรื่น โดยคำนึงถึงโครงสร้างขององค์กร (Organizational Structure) และวัฒนธรรมองค์กร (Organizational Culture) เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จที่พึงประสงค์
5. การควบคุมเชิงกลยุทธ์ (Strategy Control) โดยทำการติดตามผลการปฏิบัติงานและทำการประเมินผลกระบวนการและการประเมินผลสำเร็จขององค์กร

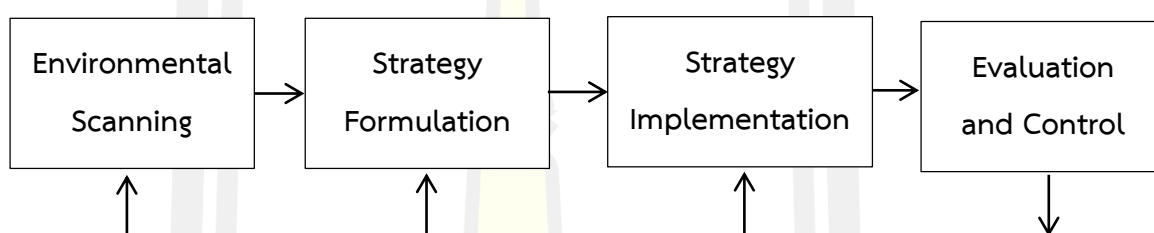


ภาพประกอบ 2 กระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์

ตามทัศนะของ Wheelen และ Hunger (2004) กล่าวว่า การบริหารเชิงกลยุทธ์นั้น จะต้องประกอบด้วยพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. การตรวจสอบสภาพแวดล้อม
2. การกำหนดยุทธศาสตร์
3. การนำยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติ
4. การประเมินผลและควบคุม

องค์ประกอบดังกล่าวมีความสัมพันธ์กันดังแสดงให้แผนภาพดังนี้



ภาพประกอบ 3 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบพื้นฐานในการบริหารเชิงกลยุทธ์

จากภาพประกอบ ที่แสดงองค์ประกอบพื้นฐานของกระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์ที่ได้กล่าวไปแล้ว Wheelen และ Hunger อธิบายการตรวจสอบสภาพแวดล้อมว่าเป็นการตรวจตรา ประเมินและเผยแพร่ข้อมูล สิ่งแวดล้อมภายนอกและภายในองค์กรให้กับผู้ที่รับผิดชอบงานสำคัญใน องค์กร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดองค์ประกอบที่สำคัญทางกลยุทธ์ เนื่องจากสภาพแวดล้อมทั้ง ภายนอกและภายในเป็นตัวสำคัญที่จะกำหนดอนาคตขององค์กร วิธีการที่ง่ายที่สุดในการตรวจสอบ สภาพแวดล้อมดังกล่าวคือ SWOT Analysis ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางกลยุทธ์สำหรับองค์กร สิ่งแวดล้อมภายนอกประกอบด้วย สิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ภายนอกองค์กรและไม่ได้เป็นรูปแบบเดียวกัน กับการบริหารจัดการภายใน สิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้เหล่านี้ก่อให้เกิดบริบทขององค์กรที่เป็นอยู่และอาจมี อิทธิพลและมีแนวโน้มจะเข้าไปในสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือเป็นองค์ประกอบเฉพาะที่เข้าไปมีส่วนใน สภาพแวดล้อมเฉพาะองค์กรที่มักจะเรียกว่า สภาพทั่วไปขององค์กร

สภาพแวดล้อมภายในองค์กรประกอบด้วยสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ (จุดแข็งและจุดอ่อน) ที่มีอยู่ในองค์กรและไม่ได้อยู่ในการควบคุมในระยะสั้น ๆ ของการบริหารจัดการในระดับสูง สิ่งเหล่านี้ ทำให้เกิดบริบทในการทำงานซึ่งหมายถึง โครงสร้างองค์กร วัฒนธรรม และแหล่งเรียนรู้ขององค์กร ส่วนที่เป็นจุดแข็งจะทำให้เกิดสมรรถนะแกนกลางที่สำคัญที่องค์กรสามารถใช้เป็นข้อได้เปรียบในการ แข่งขันได้ (Wheelen and Hunger, 2004)

การกำหนดกลยุทธ์ตามรูปแบบที่นำเสนอ Wheelen และ Hunger อธิบายถึงขั้นตอนย่อยด้านพันธกิจ วัตถุประสงค์ ยุทธศาสตร์และนโยบายว่าต้องมีการเชื่อมโยงกัน โดยแต่ละขั้นตอนย่อยมีรายละเอียดสรุปได้ดังนี้

พันธกิจ

พันธกิจขององค์กรคือ จุดมุ่งหมายหรือแนวคิดในการดำรงอยู่ขององค์กรว่าจะให้อะไรแก่สังคม ยุทธศาสตร์ที่ดีและเป็นที่ยอมรับจะเป็นพื้นฐานขององค์กรและวัตถุประสงค์เฉพาะที่จะทำให้องค์กรแตกต่างจากองค์กรอื่นในเรื่องของการดำเนินงาน เพื่อให้บริการและผลผลิตตามที่ต้องการ

วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ คือ ผลลัพธ์สุดท้ายของการดำเนินกิจกรรมตามแผน วัตถุประสงค์จะระบุถึงสิ่งที่ต้องการทำให้สำเร็จเมื่อใดและต้องมีจำนวนที่พอจะเป็นไปได้ ความสำเร็จของวัตถุประสงค์องค์กร ควรเป็นผลลัพธ์มาจากการทำพันธกิจขององค์กรให้สมบูรณ์ การกำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายควรมีขอบข่ายในเรื่องต่อไปนี้ เช่น ผลกำไร ประสิทธิภาพ ความเจริญก้าวหน้า การมีชื่อเสียงที่ดี การให้ผลประโยชน์ต่อพนักงาน การให้ผลประโยชน์ต่อสังคม การเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี ความอยู่รอดขององค์กร ฯลฯ

กลยุทธ์

กลยุทธ์จะก่อให้เกิดการวางแผนที่ครอบคลุม ชัดเจน ซึ่งจะระบุว่าองค์กรจะทำพันธกิจและวัตถุประสงค์ให้สำเร็จผลอย่างไร กลยุทธ์มี 3 ประการ คือ กลยุทธ์ระดับองค์กร (Corporate Strategy) กลยุทธ์ระดับธุรกิจ (Business Strategy) และกลยุทธ์ระดับปฏิบัติ (Functional Strategy)

นโยบาย

นโยบายขององค์กร คือ แนวทางปฏิบัติที่เด่นชัด เพื่อการตัดสินใจเลือกการดำเนินการที่เชื่อมโยงกับการกำหนดกลยุทธ์ด้วยวิธีการปฏิบัติที่สอดคล้องกัน

พสุ เดชะรินทร์ และคณะ (2552) นำเสนอขั้นตอน กระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์ตรงกันโดยมีส่วนประกอบสำคัญ 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environment Analysis) ผู้บริหารหรือนักยุทธศาสตร์ (Strategist) จะต้องศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยในด้านต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อ การดำเนินงานขององค์กร ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ สภาพแวดล้อมภายนอก (External Environment) และสภาพแวดล้อมภายใน (Internal Environment) องค์กร โดยทำการวิเคราะห์ จุดแข็ง (Strength) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และอุปสรรค (Threat)

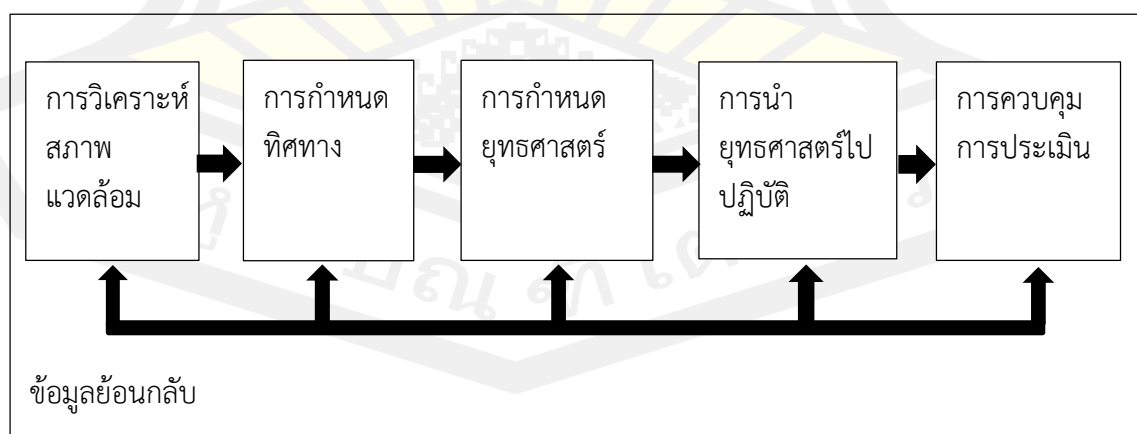
หรือที่เรียกว่า “การวิเคราะห์ SWOT Analysis” ว่าแต่ละปัจจัยมีส่วนเอื้ออำนวยหรือขัดขวางการดำเนินงานขององค์การอย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 2 การกำหนดทิศทางขององค์การ (Set Organization Direction) ผู้บริหารจะนำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากการวิเคราะห์โอกาสและข้อจำกัดมาทำการประมวลผลเพื่อใช้กำหนดทิศทางเชิงกลยุทธ์ขององค์การ โดยที่การกำหนดทิศทางขององค์การสามารถกระทำได้ในลักษณะของการกำหนดภารกิจและตั้งเป้าหมาย (Mission and Goal Establishment) ขององค์การ

ขั้นที่ 3 การกำหนดกลยุทธ์ (Strategy Formulation) หมายถึง การนำทิศทางขององค์การที่กำหนดไว้อย่างกว้างๆ มาพัฒนาเพื่อเป็นแนวทางการดำเนินงานในอนาคตขององค์การ โดยมักจะกำหนดกลยุทธ์ตามระดับชั้นภายในขององค์การ ตั้งแต่กลยุทธ์ขององค์การ กลยุทธ์ธุรกิจ และกลยุทธ์ตามหน้าที่

ขั้นที่ 4 การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ (Strategy Implementation) หมายถึง การนำกลยุทธ์ที่กำหนดขึ้นไปประยุกต์ในการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการจัดโครงสร้างบุคลากร และการประสานงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 5 การควบคุมและการประเมินกลยุทธ์ (Strategy Evaluation and Control) หมายถึง การติดตามและตรวจสอบ (Monitoring) วิเคราะห์ปัญหา การกำหนดแนวทางปรับปรุง และพัฒนาให้กลยุทธ์ที่กำลังดำเนินอยู่เกิดความสอดคล้องกับสถานการณ์จริง เพื่อองค์การจะได้คุณค่าสูงสุดจากการดำเนินงาน ตลอดจนประเมินผลจากการดำเนินกลยุทธ์ว่าประสบความสำเร็จดังที่ตั้งเป้าหมายไว้หรือเพียงใด เพื่อนำไปพิจารณาในการพัฒนากลยุทธ์ต่อไป ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์ดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 การบริหารเชิงกลยุทธ์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) กล่าวถึง กระบวนการบริหารเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วยกระบวนการ ดังนี้

1. การวางแผนกลยุทธ์ (Strategic Planning) หรือการจัดวางกลยุทธ์ (Strategy Formulation) การวางแผนกลยุทธ์ มีกระบวนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 การศึกษาสภาพภาพของหน่วยงาน เป็นการศึกษาวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีผลกระทบต่อหน่วยงานทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งแยกปัจจัยที่วิเคราะห์ออกเป็นการวิเคราะห์ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียและการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่เป็นปัจจัยภายนอกและปัจจัยภายใน หรือเรียกอีกอย่างว่า สภาพแวดล้อมภายนอกและสภาพแวดล้อมภายใน ซึ่งการวิเคราะห์ดังกล่าวจะทำให้ทราบถึงบริบทปัจจุบันของหน่วยงาน ดังคำถามที่ว่า ปัจจุบันหน่วยงานของเราอยู่ ณ จุดใด

1.2 การกำหนดทิศทางของหน่วยงาน เป็นการกำหนดทิศทางที่หน่วยงานต้องการมุ่งไปสู่ เปรียบเสมือนผลลัพธ์ปลายทางที่หน่วยงานต้องการบรรลุ ในการกำหนดทิศทางการพัฒนาของหน่วยงาน ประกอบด้วย การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์หลัก ซึ่งการกำหนดทิศทางของหน่วยงานเปรียบเสมือนการตอบคำถามที่สำคัญที่สุดและเป็นคำถามที่ถูกถามมากที่สุด คือ หน่วยงานของเราต้องการไปสู่จุดไหน

1.3 การกำหนดกลยุทธ์ เป็นการนำข้อมูลและปัจจัยที่ได้จากการวิเคราะห์สภาพภาพของหน่วยงานและกำหนดทิศทางของหน่วยงาน จัดทำเป็นกลยุทธ์ในระดับต่าง ๆ รวมทั้งประเมินและคัดเลือกกว่ากลยุทธ์ใดที่มีความเหมาะสมกับหน่วยงานมากที่สุด ซึ่งกำหนดเป็นประเด็นกลยุทธ์ เป้าประสงค์ ตัวชี้วัด เป้าหมายกลยุทธ์ ซึ่งเปรียบเสมือนการตอบคำถามที่ว่า เราจะไปสู่จุดหมายที่ต้องการได้อย่างไร

2. การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ (Strategic Implementation) เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการบริหารเชิงกลยุทธ์ ซึ่งเมื่อหน่วยงานได้วิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ กำหนดทิศทางการพัฒนา และจัดทำกลยุทธ์แล้ว ต้องนำกลยุทธ์ที่ได้วางแผนไว้มาดำเนินการประยุกต์ เพื่อให้เกิดผลผลิตและผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ในการบริหารเชิงกลยุทธ์หากขาดขั้นตอนนี้ สิ่งที่เราวางแผนไว้จะไม่เกิดผลจริง และหากวิเคราะห์หรือวางกลยุทธ์ไว้ดีเพียงใด ถ้าการปฏิบัติตามกลยุทธ์ไม่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่เราหวังไว้ก็ไม่สัมฤทธิ์ผลที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อหน่วยงาน ดังนั้น การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติเปรียบเสมือนการตอบคำถามที่ว่า เราจะต้องทำหรือเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างเพื่อไปถึงจุดนั้น

3. การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์ (Strategic Control and Evaluation) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการบริหารเชิงกลยุทธ์ ได้แก่ การติดตาม ตรวจสอบความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรค ตลอดจนความสำเร็จและความล้มเหลวของโครงการ/กิจกรรมต่าง ๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นกลยุทธ์ของหน่วยงาน ซึ่งวิธีการในการติดตามประเมินผล โดยเฉพาะการติดตามประเมินผล

ให้เป็นไปตามตัวชี้วัดความสำเร็จที่ได้กำหนดไว้ที่จะตอบคำถามที่ว่า เราจะวัดความก้าวหน้าและรู้ว่าเราได้ไปถึงที่หมายได้อย่างไร

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการบริหารกลยุทธ์ คือ กระบวนการกำหนดกลยุทธ์ภายใต้สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร และนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุจุดหมายเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วยขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้ 1) การวางแผนกลยุทธ์ 2) การนำเอากลยุทธ์ไปปฏิบัติ (Implementation) และ 3) การควบคุมและประเมินผลกลยุทธ์ (Evaluation and Control) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการวิจัยเฉพาะขั้นที่ 1 คือ การกำหนดยุทธศาสตร์หรือการวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การกำหนดกลยุทธ์

ในหัวข้อ การกำหนดกลยุทธ์ ผู้วิจัยขอเสนอหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ความหมายของแผนกลยุทธ์และการวางแผนกลยุทธ์ ดังนี้

แผนกลยุทธ์ (Strategic Plan)

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2545) กล่าวว่า แผนกลยุทธ์หรือแผนยุทธศาสตร์ คือ แผนแม่บทของการประกอบธุรกิจ เป็นแผนกว้าง ๆ ที่มีความครอบคลุม เป็นแผนมีทิศทางและแผนรายละเอียดที่กำหนดเงื่อนไขเวลาและผลงานที่เด่นชัด ในอันที่จะเป็นเครื่องมือในการกำกับและตรวจสอบ เพื่อการปรับปรุงและปรับตัวของธุรกิจให้ได้ผลตามเป้าหมาย

อุทิศ ขาวเอียร (2549) กล่าวว่า แผนกลยุทธ์หรือแผนยุทธศาสตร์ (Strategic Plan) เป็นเทคนิคการวางแผนที่เดิมถูกใช้เพื่อการรบ โดยมีหลักฐานตามตำราพิชัยสงคราม “ซุนวู” ของจีนได้รวบรวมหลักฐานการวางแผนกลยุทธ์ทางทหารเอาไว้ด้วย โดยนักธุรกิจได้นำมาประยุกต์ใช้กับการแข่งขันทางธุรกิจโดยคำนึงถึง “การแข่งขันให้อยู่รอดและการมุ่งหวังกำไร” เป็นหลัก ซึ่งต่อมานักวางแผนภาครัฐได้นำแนวคิดของภาคเอกชนมาประยุกต์ใช้ในการบริหารภาครัฐ โดยยึดหลักการ “การสนองความต้องการของประชาชน” เป็นหลัก โดยที่แผนยุทธศาสตร์เป็นเครื่องมือเพื่อช่วยชี้แนะแนวทางการตัดสินใจของผู้บริหารทุกระดับขององค์กร โดยมีการวิเคราะห์สภาวะแวดล้อมเพื่อชี้แนะเป้าประสงค์ (วิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์หลักของแผน) และแผนยุทธศาสตร์ยุทธวิธีทางเลือกปฏิบัติที่สอดคล้องกับสภาวะแวดล้อม และแผนยุทธศาสตร์ (Strategic Plan) ยังหมายถึง เอกสารของหน่วยงานที่เป็นหน่วยปฏิบัติ ซึ่งอาจจะเป็นกระทรวง ทบวง กรม เขตพื้นที่หรือสถานศึกษา จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีการวิเคราะห์สภาพทั้งภายในและภายนอกของหน่วยงาน (SWOT Analysis) เพื่อคาดคะเนแนวโน้มของสถานการณ์

พสุ เดชะรินทร์ และคณะ (2552) กล่าวว่า มีการกำหนดวิสัยทัศน์ (Vision) พันธกิจ (Mission) เป้าหมาย (Goal) และกลยุทธ์ต่าง ๆ (Strategic) ที่แสดงให้เห็นทิศทางในการดำเนินงานของหน่วยงานทั้งในระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาว โดยคำนึงถึงนโยบายของรัฐ

บทบัญญัติตามกฎหมายรัฐธรรมนูญ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติเป็นสำคัญ แผนยุทธศาสตร์ (Strategic Plan) เป็นแผนหลักขององค์การมีชื่อเรียกแตกต่างกันไปตามภาระงานขององค์การ เช่น แผนกลยุทธ์ (Strategic Plan) แผนคุณภาพ (Quality Plan) แผนธุรกิจ (Business Plan) แผนแม่บท (Master Plan) แผนแม่แบบ (Blueprint Plan) แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา (School Improvement Plan : SIP) หรือธรรมนูญสถานศึกษา (School Charter) เป็นต้น

ดังนั้น สรุปได้ว่า แผนกลยุทธ์ คือ แผนหลักขององค์การจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีการวิเคราะห์สภาพการณ์ทั้งภายในและภายนอกขององค์การ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การและมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ พันธกิจ (Mission) วัตถุประสงค์ (Objective) กลยุทธ์ (Strategy) และแผนปฏิบัติการ (Operation Plan)

การวางแผนเชิงกลยุทธ์

1. ความหมายของการวางแผนเชิงกลยุทธ์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2545) เสนอว่า การวางแผนกลยุทธ์ (Strategic Planning) คือ กระบวนการของการกำหนดวัตถุประสงค์ขององค์การและการกำหนดกลยุทธ์ขึ้นมาเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์การ

ประชุม รอดประเสริฐ (2545) กล่าวว่า การวางแผนกลยุทธ์ คือ กระบวนการตัดสินใจเพื่อดำเนินงานของหน่วยงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ แม้จะต้องเสี่ยงกับสภาพแวดล้อมที่ไม่แน่นอนหรือไม่สามารถจะคาดคะเนได้ โดยการตัดสินใจนั้นจะต้องเลือกแผนซึ่งคาดว่าจะได้ใช้ดีที่สุดเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และเป็นการตัดสินใจเพื่อดำเนินการตามภารกิจของหน่วยงานหรือองค์การในอนาคต

กิ่งพร ทองใบ (2549) กล่าวว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์ หมายถึง การพัฒนาแผนระยะยาวขององค์การบนรากฐานของโอกาสและอุปสรรคจากการประเมินสภาพแวดล้อมภายนอก จุดแข็งและจุดอ่อนขององค์การจากการประเมินสภาพแวดล้อมในองค์การ

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์ คือ กระบวนการของการกำหนดวัตถุประสงค์ขององค์การ และเกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจเพื่อดำเนินงานของหน่วยงานให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์

2. องค์ประกอบของการวางแผนเชิงกลยุทธ์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2545) จำแนกองค์ประกอบของการวางแผนเชิงกลยุทธ์ไว้ 5 ประการ ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์ 2) การระบุทิศทางหรือภารกิจหลัก 3) การกำหนดเป้าหมาย 4) การพัฒนากลยุทธ์ 5) การกำหนดนโยบายขององค์การ

ประชุม รอดประเสริฐ (2545) กล่าวว่า แผนกลยุทธ์มีส่วนประกอบที่สำคัญตามลำดับดังนี้ 1) เป้าหมายขององค์การ (Organizational Goal) ซึ่งเป็นส่วนที่จะแสดงให้เห็นทราบ

องค์การหรือหน่วยงานจะดำเนินการไปตามทิศทางใด มีแนวทางในการปฏิบัติอย่างไร 2) ภารกิจขององค์การ (Mission) เป็นส่วนที่แสดงถึงขอบข่ายของกิจกรรมว่าหน่วยงานหรือองค์การจะต้องทำอะไรบ้าง 3) กลยุทธ์หรือยุทธวิธี (Strategies) เป็นส่วนที่แสดงให้ทราบว่าองค์การจะเลือกวิธีใดในการปฏิบัติการกิจที่ได้รับมอบหมาย 4) นโยบาย (Policies) เป็นส่วนที่แสดงถึงข้อเสนอแนะในการนำไปสู่เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่องค์การหรือหน่วยงานต้องการ 5) การตัดสินใจ (Decision) เป็นส่วนที่แสดงถึงทางเลือกที่จะต้องใช้ในการปฏิบัติงาน 6) การลงมือปฏิบัติ (Actions) เป็นส่วนที่แสดงถึงการปฏิบัติจริงหรือลงมือทำจริงในการปฏิบัติงาน

อุทิศ ขาวเขียว (2549) ได้กล่าวว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์ มีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนใหญ่ ๆ ได้แก่ 1) องค์ประกอบหลักส่วน “เป้าประสงค์ร่วม” ซึ่งประกอบด้วยวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์หลัก องค์ประกอบส่วนนี้หากชัดเจนจะทำหน้าที่เสริมการประสานงานแก่องค์การและ/หรือเป็นส่วนชี้แนะให้เห็นทิศทางการพัฒนาเป็น “วิสัยทัศน์” ที่องค์การประสงค์ เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาในการพัฒนาที่สมเหตุสมผล ส่วนพันธกิจจะชี้แนะให้เกิดความชัดเจนในบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดขององค์การต้องทำอย่างมีบูรณาการภายใต้แผนต่าง ๆ ส่วนวัตถุประสงค์หลักเป็นเกณฑ์ที่ต้องบรรลุ หรือระดับความสำเร็จ (ผลกระทบ/ผลลัพธ์) ที่ต้องถูกประเมิน เพื่อเป็นหลักประกันว่าองค์การได้ดำเนินการตามแผนไปสู่ทิศทางที่ก่อให้เกิดวิสัยทัศน์ที่คาดหวังไว้ 2) องค์ประกอบด้าน “ทางเลือกการดำเนินการ” ซึ่งได้แก่ กลยุทธ์/ยุทธวิธี กำหนดอย่างชัดเจนขึ้นเป็นกรอบความคิดที่ชี้แนะทางแก่การปฏิบัติการหลักของแผนว่าแนวทางที่เหมาะสม เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของแผนมีอย่างไรบ้าง กรอบความคิดนี้สามารถผนวกประเด็นชี้แนะที่ได้จากการวิเคราะห์และการจัดลำดับความสำคัญของสถานะแวดล้อม ทั้งด้านจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับพันธกิจขององค์การอีกด้วย และ 3) องค์ประกอบหลักด้าน “เครื่องมือกลไกเร่งรัดการพัฒนา” เพื่อสามารถชี้แนะแนวทางเร่งรัดกระบวนการดำเนินงาน มีรูปแบบการปรับกระบวนการการทำงานขององค์การปรับปรุงระเบียบตลอดจนค่านิยม วัฒนธรรมและความเชื่อต่าง ๆ ภายในองค์การให้สนับสนุนแผนงานโครงการเพื่อเพิ่มประสิทธิผลของกลยุทธ์และยุทธวิธีที่กำหนดไว้ จึงพอสรุปได้ว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนใหญ่ ๆ ได้แก่ 1) องค์ประกอบหลักด้านเป้าประสงค์ร่วมประกอบด้วยกำหนดวิสัยทัศน์ (Vision) พันธกิจ (Mission) วัตถุประสงค์ (Objective) 2) องค์ประกอบด้านการดำเนินการ ได้แก่กลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ต่าง ๆ (Strategic) และ 3) องค์ประกอบหลักด้านกลไกเร่งรัดกลยุทธ์หรือการนำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ

3. ขั้นตอนการวางแผนเชิงกลยุทธ์

ประชุม รอดประเสริฐ (2545) กำหนดขั้นตอนการวางแผนกลยุทธ์ที่สำคัญไว้ดังนี้

- 1) การกำหนดวัตถุประสงค์และยุทธวิธีขององค์การ ให้มีความสอดคล้องปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

- 2) การศึกษาอิทธิพลและสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งอยู่ภายนอกองค์กร 3) การกำหนดทรัพยากร เพื่อแจกจ่ายให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ภายในองค์กร เพื่อใช้ในการดำเนินงาน 4) การพิจารณาทางเลือกเพื่อการกำหนดแผนกลยุทธ์ 5) การเลือกแผนกลยุทธ์ที่ดีที่สุดเพื่อการปฏิบัติงาน 6) การพัฒนาโครงสร้างขององค์กรให้สอดคล้องเหมาะสมกับบรรยากาศและยุทธวิธีเลือกนั้น 7) การกำหนดแผนระยะสั้น ระยะปานกลาง และระยะยาวเพื่อการปฏิบัติงาน และ 8) การประเมินแผนกลยุทธ์ที่ضمنการดำเนินงาน

จากข้างต้นสรุปได้ว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์ คือ กระบวนการของการกำหนดวัตถุประสงค์ขององค์กรและเกี่ยวข้องกับกระบวนการตัดสินใจเพื่อดำเนินงานของหน่วยงานให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ ด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่ 1) องค์ประกอบหลักด้านเป้าประสงค์ร่วม ประกอบด้วย การกำหนดวิสัยทัศน์ (Vision) พันธกิจ (Mission) วัตถุประสงค์ (Objective) 2) องค์ประกอบด้านการดำเนินการ ได้แก่ กลยุทธ์ต่าง ๆ (Strategic) และ 3) องค์ประกอบหลักด้านกลไกเร่งรัดนำกลยุทธ์หรือการนำกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ และมีขั้นตอนที่สำคัญ 8 ขั้นตอนข้างต้น

กระบวนการวางแผนเชิงกลยุทธ์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) สรุปกระบวนการวางแผนเชิงกลยุทธ์มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาสถานภาพของหน่วยงาน

การศึกษาสถานภาพของหน่วยงาน มีลักษณะที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- 1) ให้ความสำคัญกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) เพื่อการกำหนดกลยุทธ์ได้ตรงตามความต้องการ ตามภารกิจ บทบาทของหน่วยงานและมีผลต่อความพึงพอใจของผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 2) ให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมในเชิงโอกาสและอุปสรรคที่เปลี่ยนแปลงไปกับศักยภาพที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อนของหน่วยงาน เพื่อการกำหนดกลยุทธ์ของหน่วยงานได้ สอดคล้องกับบทบาทภารกิจและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ซึ่งหากสภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป กลยุทธ์จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนไปด้วย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบทั้งทางตรงและทางอ้อม จากการดำเนินการตามบทบาทและภารกิจของหน่วยงาน เช่น ผู้ปกครองประชาชน ชุมชนในท้องถิ่น บุคลากรในส่วนราชการ ผู้ส่งมอบงาน รวมถึงผู้รับบริการ คือ นักเรียนด้วย ประเภทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงานมีความสำคัญต่อการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าประสงค์หลักของหน่วยงานได้ถูกต้อง ตรงกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งมีอิทธิพลต่อการวางแผนและการดำเนินงานของหน่วยงานจำแนกได้ 3 ประเภท คือ

1.1 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายในหน่วยงาน (Internal Stakeholders) ได้แก่ ผู้บริหารและบุคลากรระดับปฏิบัติงานสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกคน และครูและบุคลากรทางการศึกษา

1.2 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงในการรับบริการ (Marketplace Stakeholders) เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง สถานประกอบการ ผู้รับจ้างและขายครุภัณฑ์และวัสดุ ในการจัดซื้อจัดจ้างตามระเบียบพัสดุ เป็นต้น

1.3 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในสังคมแต่อยู่นอกหน่วยงาน (External Stakeholders) เช่น สมศ. ชุมชน องค์กรปกครองท้องถิ่น สื่อมวลชน องค์กรพัฒนาเอกชน (Non-Governmental Organization: NGOs) คณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน รวมทั้งกลุ่มการเมือง ที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

2. ขั้นตอนและกระบวนการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2.1 สสำรวจภารกิจของหน่วยงานเพื่อวิเคราะห์หาผลผลิตและบริการที่สำคัญของแต่ละภารกิจ และนำมากำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของแต่ละผลผลิตและบริการที่สำคัญ

2.2 จำแนกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญของหน่วยงาน โดยที่เหมาะสมตามประเภทของผลผลิตและบริการ และความสัมพันธ์ของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับหน่วยงาน โดยดูว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต้องการจากหน่วยงาน และอะไรที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะมอบให้หน่วยงาน

2.3 จำแนกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีอนาคต โดยศึกษาจาก ความท้าทายเชิงกลยุทธ์ของหน่วยงาน นวัตกรรม โครงสร้างประชาชน สภาพภูมิศาสตร์และสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งจะมีผลทำให้เกิดผลผลิตและบริการใหม่ ๆ ของหน่วยงานด้วย

2.4 รวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งในอดีต ปัจจุบันและอนาคต รวมทั้งวิเคราะห์ข้อเรียกร้อง และคำชมเชยเพื่อนำมาใช้เป็นปัจจัยนำเข้าเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ของหน่วยงาน จัดลำดับความสำคัญของการให้บริการหรือส่งมอบบริการ ออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างหรือปรับปรุงการให้บริการ นำเสนอการให้บริการที่เหมาะสม รวมทั้งหาโอกาสในการพัฒนาบริการที่จะพึงมีในอนาคต

2.5 วิเคราะห์กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งมีหัวข้อสำคัญในการวิเคราะห์ ได้แก่ การบริการที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต้องการจากหน่วยงาน ความต้องการหรือความคาดหวังจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และแนวทางและวิธีการสื่อสารระหว่างกัน

2.6 ให้เรียงลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อประโยชน์ในการจัดทำกลยุทธ์และเรียงลำดับความสำคัญกลยุทธ์ งาน โครงการและงบประมาณ

2.7 นำผลการวิเคราะห์จากตารางวิเคราะห์กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและผู้รับบริการกลุ่มที่เป็นผู้ที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก เช่น ผู้ปกครอง สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) องค์กรพัฒนาเอกชน (Non-Governmental Organization: NGOs) คณะกรรมการตรวจเงินแผ่นดิน (State Audit Commission: SAC) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ฯลฯ ให้นำไปวิเคราะห์ต่อในสภาพแวดล้อมภายนอก ว่าเป็นโอกาสหรืออุปสรรคต่อหน่วยงาน และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและภายใน เช่น นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาว่าเป็นจุดแข็งหรือจุดอ่อนของหน่วยงาน เพื่อนำไปกำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสมต่อไป

2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Environment Analysis)

2.1 เครื่องมือและเทคนิคการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในหน่วยงาน ด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่เหมาะสม สามารถใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดทิศทางและกลยุทธ์ โดยใช้ข้อมูลสารสนเทศพื้นฐานที่ครอบคลุมสิ่งที่มีอิทธิพล ความเสี่ยง ความท้าทายและข้อกำหนดที่สำคัญอื่นที่อาจส่งผลกระทบต่อโอกาสและทิศทางในอนาคตของหน่วยงานและให้ความสำคัญกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยมองการณ์ไกลเท่าที่เป็นไปได้ เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจ การจัดสรรทรัพยากร รวมถึงการบริหารจัดการโดยรวม ซึ่งมีเครื่องมือและเทคนิคสำหรับวิเคราะห์ ดังนี้

2.1.1 Five Forces Model เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่หน่วยงานแข่งขันอยู่จะช่วยให้หน่วยงานเข้าใจสภาพแวดล้อมที่เป็นโอกาส (Opportunities) และ อุปสรรค (Threats) ของหน่วยงานได้อย่างชัดเจน ในภาคธุรกิจโดยคำนึงถึง 5 ปัจจัยที่สำคัญ คือ การแข่งขันภายในอุตสาหกรรม (Internal Rivalry) คู่แข่งรายใหม่ (New Entry) สิ่งทดแทน (Substitute) อำนาจต่อรองของผู้ส่งมอบสินค้า (Supplier) และอำนาจต่อรองของผู้ซื้อ (Buyer Power)

2.1.2 PESTLE Analysis เป็นเครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกหน่วยงาน โดยพิจารณาถึงความมั่นคงทางการเมือง (Political) สภาพเศรษฐกิจ (Economic) สังคม (Social) เทคโนโลยี (Technology) กฎหมาย (Legal) ผลกระทบในด้านสิ่งแวดล้อม (Environment)

2.1.3 Value Chain Model เป็นเครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์ขีดความสามารถและศักยภาพภายในหน่วยงาน โดยการวิเคราะห์กิจกรรมต่าง ๆ ที่หน่วยงานดำเนินอยู่ในปัจจุบัน (As Is) พร้อมทั้งกำหนดกิจกรรมและความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมต่าง ๆ ในลักษณะที่ควรเป็น (To Be) เพื่อก่อให้เกิดคุณค่าหาช่องว่าง (Gap) ที่มีอยู่ เพื่อจัดทำเป็นแนวทางในการลดช่องว่างดังกล่าว

2.1.4 SWOT Analysis เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ของหน่วยงาน เพื่อให้ทราบบริบทของหน่วยงานว่าเป็นอย่างไร เมื่อมีการประเมินปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ทั้งภายนอกและภายในจะพบว่า มีปัจจัยใดที่เป็นโอกาสหรือข้อจำกัดและเป็นจุดแข็งและจุดอ่อนอย่างไรต่อหน่วยงาน หรือเข้ามาส่งผลกระทบต่อหน่วยงาน รวมถึงเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการกำหนดทิศทางและกลยุทธ์ของหน่วยงานได้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง รวมถึงทำให้บุคลากรทุกระดับได้รับรู้และตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหาาร่วมกัน SWOT Analysis จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการวิเคราะห์บริบทอย่างเป็นระบบ ก่อนวางแผนการบริหารการศึกษา ในที่นี้แนะนำเสนอการใช้ SWOT Analysis ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการวางแผนการบริหารการศึกษาและพัฒนาคุณภาพการศึกษา การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหน่วยงานโดย SWOT Analysis ในที่นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหน่วยงานโดยใช้เทคนิค SWOT Analysis มีรายละเอียดดังนี้

2.1.4.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก (External Environment) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก เป็นการวิเคราะห์สภาพที่เป็นโอกาส (Opportunities) หรืออุปสรรค (Threats) โดยพิจารณาถึงแนวโน้มของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคงอยู่และการขยายตัวของภารกิจหน่วยงาน มีทั้งปัจจัยที่เป็นโอกาสและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการของหน่วยงานซึ่งไม่สามารถควบคุมได้ หรือควบคุมได้ในระยะเวลาสั้น ๆ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกทางการศึกษาสามารถใช้หลักการวิเคราะห์ที่เรียกว่า STEP หรือ C-PEST ซึ่งมีปัจจัยที่ต้องนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

- 1) แบบ STEP คือ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกที่นำปัจจัย 4 ด้านที่ส่งผลต่อการบริหารจัดการหน่วยงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ มาวิเคราะห์ ได้แก่
 - 1.1) ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Cultural Factors: S) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องโครงสร้างประชากร ระบบการศึกษา ค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แนวคิดอนุรักษ์ คุณภาพชีวิต การอนามัย กระแสสังคมและชุมชนที่ล้อมรอบหน่วยงาน ความต้องการของประชาชน ปัญหาสังคม เครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ฯลฯ
 - 1.2) ด้านเทคโนโลยี (Technology Factors: T) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการบริการ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ
 - 1.3) ด้านเศรษฐกิจ (Economic Factors: E) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องสภาพและแนวโน้มเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ภาวะทางการเงิน การว่างงาน อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจ อัตราดอกเบี้ย และการลงทุนต่าง ๆ ฯลฯ

1.4) ด้านการเมืองและกฎหมาย (Political and Legal Factors: P) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง รัฐธรรมนูญ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ มาตรฐานการศึกษา หลักสูตร นโยบายรัฐบาล นโยบายกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานต้นสังกัด กฎ ระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการหน่วยงาน ฯลฯ

2) แบบ C-PEST คือ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกหน่วยงาน นำปัจจัย 5 ด้าน ที่ส่งผลต่อการบริการจัดการหน่วยงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ มาวิเคราะห์ให้ความสำคัญกับผู้รับบริการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ได้แก่

2.1) ด้านพฤติกรรมของผู้รับบริการ (Customer Behaviors: C) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง ผู้รับผลประโยชน์ ผู้รับบริการ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หน่วยงานท้องถิ่น ผู้ปกครองชุมชนที่อยู่โดยรอบ/สภาพของคู่แข่งและการแข่งขัน เป็นต้น

2.2) ด้านการเมืองและกฎหมาย (Political and Legal Factors: P) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง รัฐธรรมนูญ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ร.บ.การศึกษาภาคบังคับ มาตรฐานการศึกษา หลักสูตร นโยบายรัฐบาล นโยบายกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานต้นสังกัด กฎ ระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการหน่วยงาน เป็นต้น

2.3) ด้านเศรษฐกิจ (Economic Factors: E) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องสภาพและแนวโน้มเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ภาวะทางการเงิน การว่างงาน อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจ อัตราดอกเบี้ย และการลงทุนต่าง ๆ เป็นต้น

2.4) ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Cultural Factors: S) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องโครงสร้างประชากร ระบบการศึกษา ค่านิยม ความเชื่อ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี แนวคิดอนุรักษ์ คุณภาพชีวิต การอนามัย กระแสสังคมและชุมชนที่ล้อมรอบหน่วยงาน ความต้องการของประชาชน ปัญหาสังคม เครือข่ายความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เป็นต้น

2.5) ด้านเทคโนโลยี (Technology Factors: T) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการบริการ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ เพื่อให้การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหน่วยงานมีความแม่นยำ เชื่อถือได้ หน่วยงานจึงจำเป็นต้องมีขั้นตอนในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ดังนี้

2.5.1) การตรวจสอบ (Scanning) เป็นการศึกษาหรือตรวจสอบถึงปัจจัยในด้านต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมภายนอก ที่มีความสำคัญ เป็นโอกาส เอื้อต่อการทำให้หน่วยงานบรรลุวัตถุประสงค์มีอะไรบ้าง หรือมีปัจจัยที่เป็นอุปสรรคไม่เอื้ออะไรบ้าง รวมทั้งปัจจัยเหล่านั้นมีการเปลี่ยนแปลงในด้านใดบ้าง จะทำให้ทราบถึงข้อมูลทั้งในอดีตและปัจจุบัน

2.5.2) การพยากรณ์ (Forecasting) เป็นการนำข้อมูลที่
 ได้รับความจากระดับการตรวจสอบ (Scanning) สภาพแวดล้อมทั้งภายนอกทั้งในอดีตและปัจจุบันมา
 คาดการณ์และพยากรณ์ถึงแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งขั้นตอนการพยากรณ์นี้
 จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อหน่วยงาน เนื่องจากข้อมูลหรือแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นใน
 อนาคตเป็นข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน จะทำให้หน่วยงานสามารถจัดทำหรือเตรียมกลยุทธ์ที่
 เหมาะสมกับการบริหารหน่วยงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้ในภายภาคหน้า

2.5.3) การประเมิน (Assessing) เป็นขั้นตอนที่สำคัญเป็น
 อย่างมาก เนื่องจากเป็นการนำข้อมูลของสภาวะแวดล้อมภายนอก ในขั้นตอนการตรวจสอบ
 (Scanning) และการพยากรณ์ (Forecasting) มาวิเคราะห์และประเมินดูว่าการเปลี่ยนแปลงของ
 สภาวะแวดล้อมนั้น ๆ จะมีผลอย่างไรต่อหน่วยงานบ้าง ทั้งในแง่ของโอกาสหรืออุปสรรค

2.4.4.2 วิธีการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน (Internal Environment) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์ถึงแนวโน้มของตัวแปรปัจจัยที่
 เป็นจุดแข็ง (Strengths: S) และจุดอ่อน (Weaknesses: W) ที่หน่วยงาน สามารถควบคุม/บริหาร
 จัดการได้และมีอิทธิพลโดยตรง ที่แสดงถึงศักยภาพของหน่วยงาน ที่ส่งผลต่อการกำหนดกลยุทธ์ของ
 หน่วยงาน การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในทางด้านการศึกษาดิฉันนิยมใช้เป็นประเด็นสำคัญมา
 วิเคราะห์ ที่เรียกว่า 2S 4M หรือใช้หลักการวิเคราะห์ตามแนวคิดของ Mc Kinsey (1980)
 มีรายละเอียดดังนี้

1) แบบ 2S4M คือ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในหน่วยงาน
 โดยนำปัจจัย 6 ด้านมาวิเคราะห์ ประกอบด้วย

1.1) ด้านโครงสร้างและนโยบาย (Structure: S1) เป็นการ
 วิเคราะห์ โครงสร้างการบริหารหน่วยงาน โครงสร้างการแบ่งหน้าที่ทำงาน ระบบงานของหน่วยงาน
 นโยบายของหน่วยงาน เป็นต้น

1.2) ด้านผลผลิตและการบริการ (Service: S2) เป็นการ
 วิเคราะห์ในเรื่องการให้บริการทางการศึกษา คุณภาพของการให้บริการ คุณภาพนักเรียน ผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียน เป็นต้น

1.3) ด้านบุคลากร (Man: M1) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง
 ปริมาณบุคลากร คุณภาพบุคลากร ความพอเพียงของบุคลากร การพัฒนาบุคลากร ขวัญกำลังใจ
 บุคลากร ความก้าวหน้าของบุคลากร ความรู้และความสามารถและทักษะของบุคลากร เป็นต้น

1.4) ด้านประสิทธิภาพทางการเงิน (Money: M2) เป็นการ
 วิเคราะห์ในเรื่อง ความพอเพียงของงบประมาณ แผนการบริการงบประมาณ ประสิทธิภาพ
 การใช้จ่าย ความประหยัด ความคุ้มค่า ความคล่องตัวในการเบิกจ่าย เป็นต้น

1.5) ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Material: M3) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง ความพอเพียงของสื่อวัสดุครุภัณฑ์ คุณภาพของสื่อ การใช้และการบำรุงรักษาสื่อ เทคโนโลยีในการเรียนการสอน ห้องปฏิบัติการ แหล่งเรียนรู้ เป็นต้น

1.6) ด้านการบริหารจัดการ (Management: M4) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง ระบบการบริหารจัดการ การมีส่วนร่วมของบุคลากร การกระจายอำนาจ การใช้เทคโนโลยีในการบริหาร การประชาสัมพันธ์ การระดมทรัพยากรจากทุกภาคส่วน เป็นต้น

2) แบบ 7S ตามแนวคิดของ Mc Kinsey (1980) คือ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในหน่วยงานโดยนำปัจจัย 7 ด้าน มาวิเคราะห์ ประกอบด้วย

2.1) ด้านโครงสร้าง (Structure: S1) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง โครงสร้างหน่วยงานที่ได้ตั้งขึ้นตามกฎหมาย การแบ่งหน่วยงาน การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ และสายการบังคับบัญชา การพิจารณาลักษณะโครงสร้างหน่วยงานมีประโยชน์ต่อการจัดทำกลยุทธ์ของหน่วยงาน เนื่องจากถ้าโครงสร้างหน่วยงานมีความเหมาะสมและสอดคล้องคล่องตัวต่อการปฏิบัติงาน บุคลากรทราบขอบเขตงานความรับผิดชอบ มีความสะดวกในการติดต่อประสานงาน ผู้ปฏิบัติงานสามารถตัดสินใจในการบริหารจัดการได้ถูกต้องและรวดเร็ว ส่งผลดีต่อการผลักดันให้การดำเนินงานตามกลยุทธ์ที่เลือกใช้บรรลุความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ก็จะเป็นจุดแข็งของหน่วยงาน แต่ถ้าโครงสร้างของหน่วยงานไม่เหมาะสมและสอดคล้อง ทำให้การดำเนินงานตามกลยุทธ์ที่เลือกใช้ไม่บรรลุความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ก็จะเป็นจุดอ่อนของหน่วยงาน

2.2) ด้านยุทธศาสตร์/กลยุทธ์ (Strategy: S2) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่องทิศทางและขอบเขตที่หน่วยงานจะดำเนินการในระยะปานกลางหรือระยะยาว ที่หน่วยงานได้ศึกษาว่า หน่วยงานของเรานั้นอยู่ที่ไหนในขณะนี้ พันธกิจของเราคืออะไรและใครเป็นผู้รับบริการแล้ว วางแผนขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอกและสภาพแวดล้อมภายใน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้หน่วยงานมีความสามารถในการแข่งขันและบริหารจัดการได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนด/บรรลุวิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ของหน่วยงานมีความสัมพันธ์กับโครงสร้างของหน่วยงานอย่างใกล้ชิด เนื่องจากการจัดโครงสร้างของหน่วยงานนั้นจะเป็นเครื่องมือให้การบริหารจัดการตามกลยุทธ์ของหน่วยงานนั้น ๆ บรรลุวัตถุประสงค์และวิสัยทัศน์ที่กำหนด

2.3) ด้านระบบในการดำเนินงานของหน่วยงาน (System: S3) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง ระบบหรือขั้นตอนการดำเนินงานภายในหน่วยงานทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ ที่ช่วยให้หน่วยงานสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ บริหารจัดการหน่วยงาน บรรลุวัตถุประสงค์/วิสัยทัศน์ ตอบสนองยุทธศาสตร์ของหน่วยงาน เช่น ระบบงานมาตรฐานของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ระบบการวางแผน ระบบนิเทศติดตามและรายงานผล ระบบด้าน

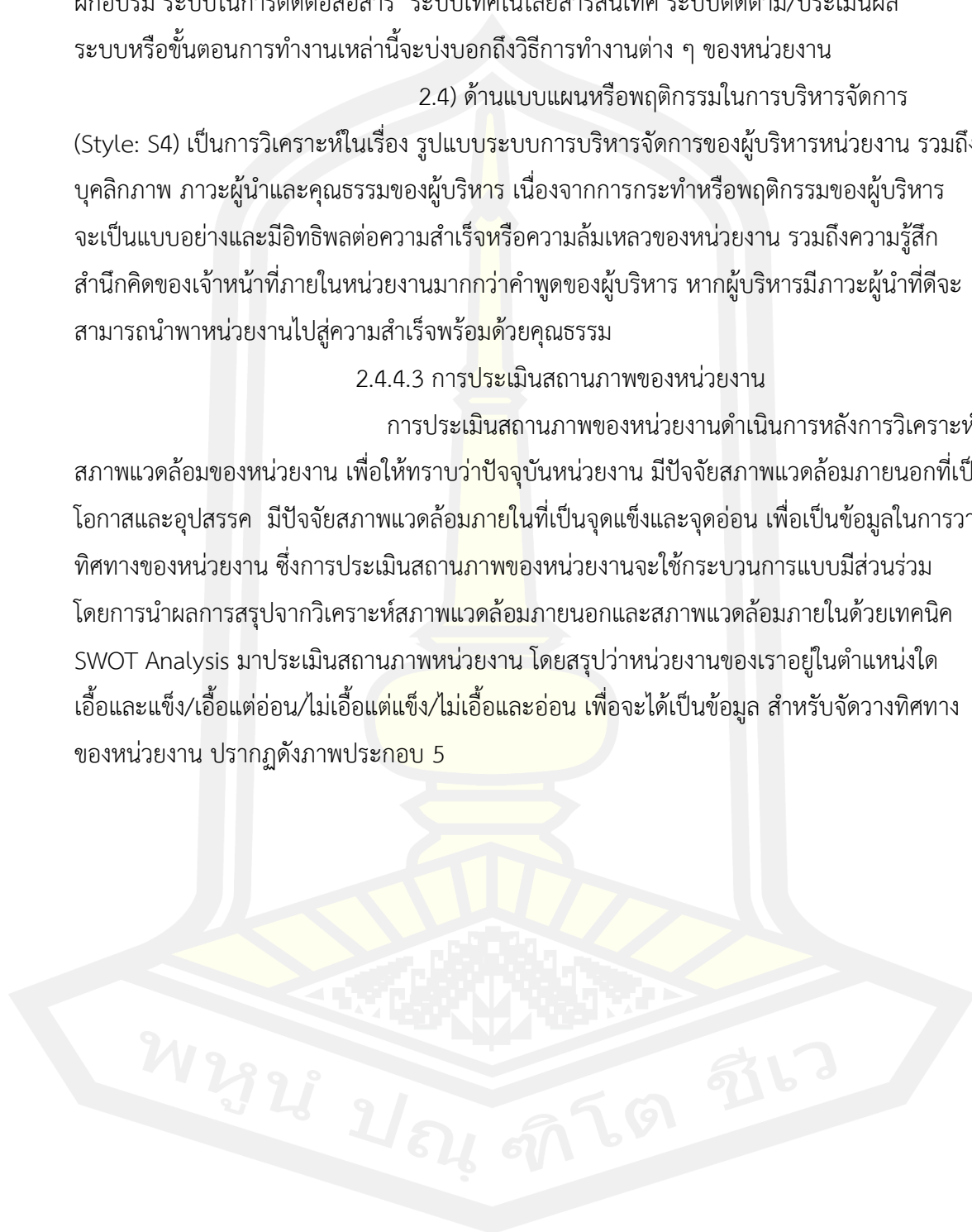
งบประมาณและระบบบัญชีการเงิน/การพัสดุ ระบบในการสรรหาและคัดเลือกพนักงาน ระบบในการฝึกอบรม ระบบในการติดต่อสื่อสาร ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบติดตาม/ประเมินผล ระบบหรือขั้นตอนการทำงานเหล่านี้จะบ่งบอกถึงวิธีการทำงานต่าง ๆ ของหน่วยงาน

2.4) ด้านแบบแผนหรือพฤติกรรมในการบริหารจัดการ

(Style: S4) เป็นการวิเคราะห์ในเรื่อง รูปแบบระบบการบริหารจัดการของผู้บริหารหน่วยงาน รวมถึงบุคลิกภาพ ภาวะผู้นำและคุณธรรมของผู้บริหาร เนื่องจากการกระทำหรือพฤติกรรมของผู้บริหาร จะเป็นแบบอย่างและมีอิทธิพลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของหน่วยงาน รวมถึงความรู้สึกสำนึกคิดของเจ้าหน้าที่ภายในหน่วยงานมากกว่าคำพูดของผู้บริหาร หากผู้บริหารมีภาวะผู้นำที่ดีจะสามารถนำพาหน่วยงานไปสู่ความสำเร็จพร้อมด้วยคุณธรรม

2.4.4.3 การประเมินสถานภาพของหน่วยงาน

การประเมินสถานภาพของหน่วยงานดำเนินการหลังการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหน่วยงาน เพื่อให้ทราบว่าปัจจุบันหน่วยงาน มีปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นโอกาสและอุปสรรค มีปัจจัยสภาพแวดล้อมภายในที่เป็นจุดแข็งและจุดอ่อน เพื่อเป็นข้อมูลในการวางทิศทางของหน่วยงาน ซึ่งการประเมินสถานภาพของหน่วยงานจะใช้กระบวนการแบบมีส่วนร่วม โดยการนำผลการสรุปจากวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกและสภาพแวดล้อมภายในด้วยเทคนิค SWOT Analysis มาประเมินสถานภาพหน่วยงาน โดยสรุปว่าหน่วยงานของเราอยู่ในตำแหน่งใด เอื้อและแข็ง/เอื้อแต่อ่อน/ไม่เอื้อแต่แข็ง/ไม่เอื้อและอ่อน เพื่อจะได้เป็นข้อมูล สำหรับจัดวางทิศทางของหน่วยงาน ปรากฏดังภาพประกอบ 5





ภาพประกอบ 5 การประเมินสถานการณ์ภาพขององค์กร

3. การกำหนดทิศทางกลยุทธ์ขององค์กร

การกำหนดทิศทางของหน่วยงาน เป็นกระบวนการที่บุคลากรทุกฝ่ายร่วมกัน ตั้งปณิธาน ความคาดหวัง ตั้งมั่น ใฝ่ฝัน ที่จะพัฒนาหน่วยงานไปสู่ความสำเร็จ โดยร่วมกันระดมพลัง ปัญญา วิจารณ์ญาณ และแรงบันดาลใจ ตรวจสอบ ทบทวน กลั่นกรอง จัดวาง สร้างสรรค์สภาพที่พึงประสงค์ ทิศของหน่วยงาน ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์หลัก ซึ่งมีการนำเสนอสาระสำคัญของหลักการและแนวทางจัดทำ ดังนี้

1. การกำหนดวิสัยทัศน์

1.1 ความหมาย

ชัยสิทธิ์ เฉลิมมีประเสริฐ (2544) ให้ความหมายของวิสัยทัศน์ หมายถึง ความคาดหวังในอนาคตขององค์กรที่ต้องการจะเป็น เป็นข้อความซึ่งกำหนดทิศทางของ พันธกิจและภารกิจ เป็นสถานภาพอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่าง ภายใต้งค์การมุ่งหมาย มุ่งหวังหรือประสงค์จะเป็นจะมีในอนาคต

ป๋นรสม มาลากุล ณ อยุธยา (2551) ให้ความหมายว่า วิสัยทัศน์ คือ คำบรรยายถึงสภาพและการดำเนินงานขององค์กรที่ต้องการให้เกิดขึ้น ภายใต้เงื่อนไขแนวโน้มของ สถานการณ์ต่าง ๆ ที่คาดคะเนไว้

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า วิสัยทัศน์เป็นความคาดหวังในอนาคตที่ต้องการจะเป็น เป็นจินตนาการเกี่ยวกับอนาคตของหน่วยงานที่เกิดจากทัศนคติ และมุมมองตลอดจนแนวคิดของผู้บริหารที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากการมีภูมิหลัง (Background) และประสบการณ์ (Experience) ที่ต่างกัน วิสัยทัศน์ จึงเป็นทัศนียภาพเกี่ยวกับอนาคต ที่ไม่จำเป็นต้องเห็นได้ด้วยตา (รูปธรรม) แต่เกิดขึ้นในความคิดคำนึง (นามธรรม) เกี่ยวกับสถานการณ์ในอนาคตของสภาวะแวดล้อมและอนาคตของหน่วยงาน วิสัยทัศน์ จะอธิบายถึงความปรารถนาหรือความทะเยอทะยานสำหรับอนาคต แต่ไม่ได้ระบุถึงวิธีที่จะนำไปสู่ความมุ่งหมายนั้นอย่างชัดเจน ดังเช่นในภาคธุรกิจ วิสัยทัศน์ที่ดีจะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและมักจะอยู่ในรูปของสิ่งที่ดีที่สุดในที่สุด หรือใหญ่ที่สุดในที่สุด

1.2 วิสัยทัศน์ที่ดี

ชัยสิทธิ์ เถลิ้มมีประเสริฐ (2544) ได้ให้ข้อพิจารณาวิสัยทัศน์ที่ดีไว้ดังนี้ 1) มีขอบเขต (Scope) ของการปฏิบัติงาน 2) มีความชัดเจนสามารถนำไปปฏิบัติได้ (Implementation) 3) เป็นภาพเชิงบวก (Positive Image) ที่ทุกคนในหน่วยงานมุ่งศรัทธาสะท้อนถึงความเป็นเลิศของหน่วยงาน 4) เป็นข้อความในเชิงบวกปลุกเร้า (Motivation) และดึงดูดใจ (Inspiring) 5) ทั้งผู้นำและสมาชิกทุกคนในหน่วยงานมีส่วนร่วม (Participation) ในการกำหนด 6) คำนึงถึงความต้องการของผู้รับบริการเป็นสำคัญ (Customer Orient) 7) มีความสอดคล้องกับค่านิยมของหน่วยงาน และ 8) มีความสอดคล้องกับแนวโน้มในอนาคต (Future Trend)

1.3 ขั้นตอนการสร้างวิสัยทัศน์

ขั้นตอนการสร้างวิสัยทัศน์ ประกอบด้วย 1) ตรวจสอบผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกและภายใน และผลจากการประเมินสภาพแวดล้อมและสถานภาพของหน่วยงาน 2) รวบรวมข้อมูลความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาจัดทำบทสรุปประเด็นที่ต้องพัฒนา/ปรับปรุงสถานศึกษาในอนาคต 3) วิเคราะห์นโยบายหน่วยงานระดับเหนือขึ้นไป และสรุปเป็นแนวทางในการดำเนินงานของหน่วยงาน 4) คณะกรรมการและกลุ่มผู้บริหารเสนอมุมมองแห่งอนาคตว่า ในอีก 3-5 ปีข้างหน้า อะไรคือสิ่งที่หน่วยงานต้องการที่จะเป็น เป็นลักษณะของการสร้างฝันของผู้บริหารแต่ละคน (Create Individuals Dream) จะได้มุมมองที่หลากหลายและครอบคลุม 5) นำมุมมองของคณะกรรมการและผู้บริหารแต่ละคนมารวมและเชื่อมโยงกัน (Share and Relate the Dream) เพื่อให้มุมมองของแต่ละคนมาเชื่อมโยงกัน แล้วเรียงลำดับความสำคัญ 6) คัดเลือกและตัดสินใจอนาคตของหน่วยงานที่เป็นความฝันของทุกคน 7) ชัดเจนล้าสมัยให้สื่อความหมายชัดเจน สั้น ๆ ทำง่าย สร้างพลังจิตใจ มีสาระครอบคลุมองค์ประกอบของวิสัยทัศน์

การกำหนดพันธกิจ

1. ความหมาย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) ได้ให้ความหมาย พันธกิจ คือ บทบาทหน้าที่ของหน่วยงาน ที่ต้องดำเนินการเพื่อให้วิสัยทัศน์เป็นจริง พันธกิจจึงเป็นการบ่งบอก หน้าที่ของสถานศึกษาที่กำลังทำในอนาคตให้แก่ลูกค้า ผู้รับบริการ หรือสังคมได้รู้ว่าเรากำลังทำอะไร ข้อความที่ปรากฏในพันธกิจมีกระบวนผลผลิตของหน่วยงาน กลุ่มหรือผู้รับบริการหรือวิธี ดำเนินงานและความรับผิดชอบของหน่วยงาน ซึ่งถือว่าเป็นหน่วยงานภาครัฐต้องคำนึงถึงนโยบายของ รัฐบาลเป็นหลัก และผลลัพธ์ที่คาดหวัง เป้าหมายเชิงกลยุทธ์เป็นหลัก เพื่อใช้เป็นสารสนเทศในการ กำหนดพันธกิจของหน่วยงาน

เจริญวิญญู สมพงษ์ธรรม (2554) ได้ให้หมายถึง ความคาดหวังในอนาคตของ การที่ต้องการจะเป็น เป็นข้อกำหนดทิศทางขององค์กร เป็นสถานภาพที่องค์การมุ่งหมาย มุ่งหวัง หรือประสงค์ จะเป็นหรือมีในอนาคต ประโยชน์ของวิสัยทัศน์ต่อการบริหารองค์การ ได้แก่ กำหนด อนาคต (Future Orient) ที่ทุกคนศรัทธาฟันฝ่าความท้าทายใหม่ (New Challenge) ไม่หลงกับ ความสำเร็จในอดีต มีวิสัยทัศน์ร่วมกัน เกิดการทำงานเป็นทีม (Teamwork) โดยมีความมุ่งมั่นไปสู่ จุดหมายเดียวกัน

2. ความสำคัญของพันธกิจ

พันธกิจ เป็นคำที่มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “Mission” มีผู้แปลเป็นภาษาไทย แล้วใช้คำว่า ภารกิจพันธกิจและภารกิจหลัก สำหรับงานวิจัยนี้ใช้คำว่า “พันธกิจ” ความหมายของคำ ว่า พันธกิจได้มีผู้ให้ความเห็นไว้ในเรื่องความหมายของพันธกิจ ดังนี้ ชัยสิทธิ์ เฉลิมมีประเสริฐ (2544) ; วัฒนา พัฒนพงศ์ (2546) และวัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์ (2549) ให้ความหมายของพันธกิจ

พันธกิจ หมายถึง การกำหนดขอบเขตของงานหรือบทบาทหน้าที่กิจกรรมที่ องค์กรจะต้องทำ มีการระบุวิธีการเพื่อให้องค์การบรรลุวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ ควรแสดงถึง องค์ประกอบด้านค่านิยม จุดมุ่งหมาย หลักขององค์การที่ต้องการบรรลุให้ถึง บ่งบอกทิศทางใน อนาคตขององค์การเป็นขั้นตอนต่อไป อธิบายว่าองค์การเป็นใคร อะไรที่ต้องทำ และต้องการจะไป ที่ใด โดยพิจารณาเกี่ยวกับธรรมชาติและขอบเขตของการปฏิบัติงาน หรือยืนยันความโดดเด่นของ องค์กรเหนือคู่แข่งในธุรกิจเดียวกัน พันธกิจ นอกจากจะบ่งบอกถึงหน้าที่ของหน่วยงานที่กำลังทำ หรือจะทำในอนาคตให้แก่ผู้รับบริการ หรือสังคม ได้รู้ว่ากำลังทำอะไรแล้ว ยังเป็นจุดเริ่มต้นในการ กำหนดแนวทางการดำเนินงานของหน่วยงานและสาระสำคัญของแผนกลยุทธ์ ตลอดจนการ ตรวจสอบความรับผิดชอบต่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ช่วยให้ทุกฝ่ายในหน่วยงานร่วมกันกำหนดทิศ ทางการทำงานร่วมกัน ลดความขัดแย้งและความซ้ำซ้อนในการทำงาน

กล่าวโดยสรุป พันธกิจ หมายถึง ขอบเขตของงานหรือบทบาทหน้าที่ กิจกรรมที่องค์กรจะต้องทำเพื่อให้องค์การบรรลุวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ ในการกำหนดข้อความพันธกิจต้องมีการพิจารณาเกี่ยวกับธรรมชาติ ขอบเขตของการปฏิบัติงานและความโดดเด่นขององค์การ เพื่อให้ได้พันธกิจที่มีคุณลักษณะที่ดีสำหรับองค์การ

การกำหนดเป้าประสงค์หลัก (Goals)

การกำหนดเป้าประสงค์หลัก เป็นขั้นตอนต่อจากการจัดทำพันธกิจ เพื่อให้หน่วยงานมีเป้าหมายในอนาคตใช้กรอบนี้ซึ่งนำการกำหนดกลยุทธ์และทิศทางในการทำงานต่อไป รวมทั้งเป็นพื้นฐานสำหรับการประเมินผลความสำเร็จของหน่วยงานและกระบวนการดำเนินงาน ซึ่งจะนำเสนอรายละเอียดการกำหนดเป้าประสงค์ดังต่อไปนี้

1. ความหมาย

มีนักวิชาการได้นำเสนอความหมายของเป้าประสงค์ไว้ดังต่อไปนี้

ชัยสิทธิ์ เฉลิมมีประเสริฐ (2544) กล่าวว่า เป้าประสงค์ หมายถึง การกำหนดสิ่งที่ต้องการในอนาคต ซึ่งหน่วยงานจะพยายามให้เกิดขึ้นหรือผลลัพธ์/ผลสำเร็จที่องค์การต้องการบรรลุถึง โดยทั่วไปจะเป็นข้อความที่กล่าวอย่างกว้าง ๆ ถึงผลลัพธ์ของบริการ อันเนื่องมาจากประเด็นกลยุทธ์หลัก

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) กล่าวว่า เป้าประสงค์ หมายถึง ความคาดหวังสำคัญที่ต้องการให้เกิดขึ้น โดยสอดคล้องกับพันธกิจและวิสัยทัศน์ เพื่อใช้เป็นกรอบชี้้นำการกำหนดกลยุทธ์และแผนปฏิบัติการ รวมทั้งเป็นพื้นฐานสำหรับการประเมินผลความสำเร็จขององค์การและกระบวนการดำเนินงาน

พิสิณห์ นุ่นเกลี้ยง (2559) กล่าวว่า เป้าประสงค์ หมายถึง การกำหนดสิ่งที่ต้องการในอนาคต ซึ่งหน่วยงานพยายามจะให้เกิดขึ้น หรือผลลัพธ์/ผลสำเร็จที่องค์การบรรลุถึง โดยทั่วไปจะเป็นข้อความที่กว้าง ๆ ถึงผลลัพธ์อันสืบเนื่องมาจากหน้าที่หลักของหน่วยงาน โดยสอดคล้องกับพันธกิจที่กำหนดไว้

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เป้าประสงค์ หมายถึง สิ่งที่คาดหวังในอนาคต หรือผลลัพธ์ที่องค์การต้องการให้เกิดขึ้น โดยมีความเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์และพันธกิจ เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์ และประเมินผลความสำเร็จต่อไป

2. กระบวนการกำหนดเป้าประสงค์

เป้าประสงค์ เป็นการระบุความคาดหวังเมื่อดำเนินตามพันธกิจแล้ว ส่งผลให้วิสัยทัศน์บรรลุ หากวิสัยทัศน์บรรลุแล้วคาดหวังว่าใครจะเป็นผู้ได้รับผลประโยชน์และได้รับผลประโยชน์อย่างไร เป้าประสงค์หลักเป็นสิ่งที่หน่วยงานต้องการในอนาคต ซึ่งหน่วยงานต้องพยายามให้เกิดขึ้นเป็นผลลัพธ์สุดท้ายหรือสิ่งสุดท้ายที่ต้องการให้บรรลุผล เป็นการขยายความต้องการที่เกิดขึ้น

จากวิสัยทัศน์และพันธกิจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่การกำหนดประเด็นกลยุทธ์ของหน่วยงานต่อไป ทั้งนี้ขอนำเสนอขั้นตอนการกำหนดเป้าประสงค์หลัก ดังนี้

<p>กลยุทธ์สร้างความเติบโต</p> <p>พัฒนาคุณภาพ - เพิ่มประสิทธิภาพ</p> <p>สร้างรากฐาน - สร้างศักยภาพ</p> <p>สร้างความแข็งแกร่ง - ขยายฐานการ....</p> <p>กระจายโอกาส - สร้างความเป็นเลิศ</p> <p>สร้างเครือข่าย - ส่งเสริม</p> <p>สร้างประสิทธิภาพ - ฯลฯ</p>	<p>กลยุทธ์ความถนัด</p> <p>ปรับปรุง - สร้างกลไก</p> <p>ปรับปรุงกลไก - กระตุ้นให้เกิดการ</p> <p>เร่งรัดพัฒนา - สร้างแรงจูงใจ</p> <p>ปฏิรูป - พัฒนาความเข้มแข็ง</p> <p>ฟื้นฟู - เพิ่มขีดความสามารถ</p> <p>ขับเคลื่อน - ฯลฯ</p>
<p>กลยุทธ์รักษาเสถียรภาพ</p> <p>ชะลอ - ยกระดับ</p> <p>สร้างความเท่าเทียม - พัฒนาชุมกำลัง</p> <p>ระดม - ประสาน</p>	<p>กลยุทธ์การตัดทอน</p> <p>ยุบเลิก - เพิ่มมาตรการ</p> <p>ควบรวม - หลอมรวม</p> <p>ปรับลด - ปรับโครงสร้าง</p> <p>พลิกฟื้น - ฯลฯ</p>

ภาพประกอบ 6 ประเภทและทิศทางกลยุทธ์

วิธีการกำหนดกลยุทธ์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2556) สรุปวิธีการกำหนดกลยุทธ์ว่ามีหลายวิธี ดังนี้

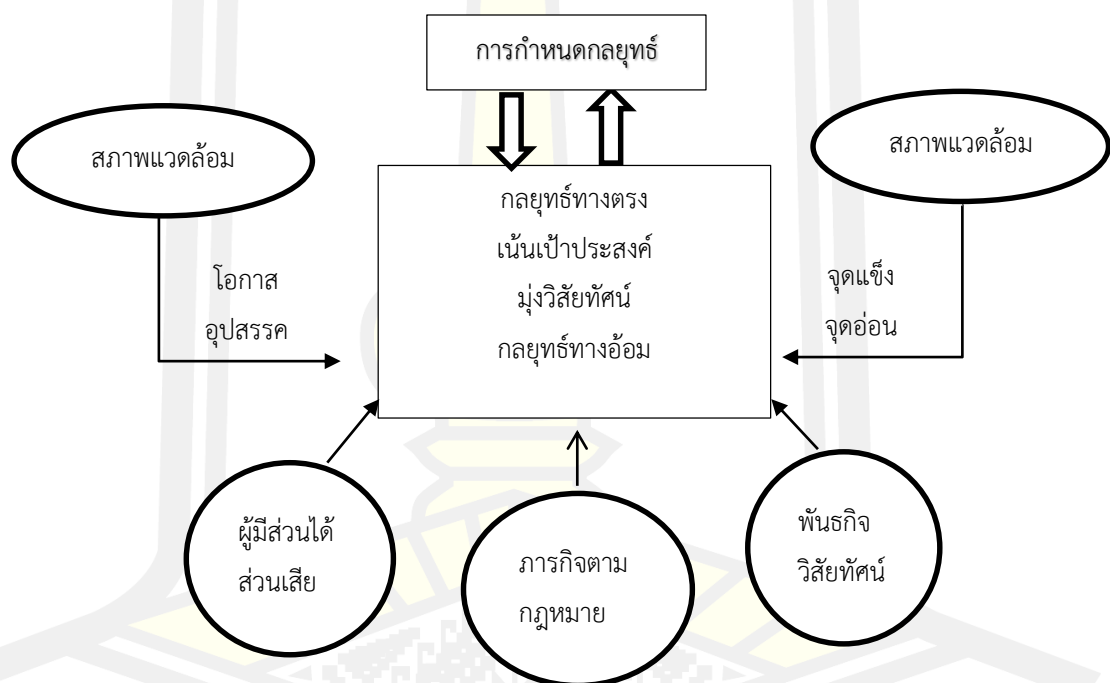
1. วิธีการทางตรง (Direct Approach) เป็นการกำหนดกลยุทธ์โดยอาศัยข้อมูลการศึกษาสถานภาพด้วยการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของหน่วยงาน เพื่อนำมาเป็นข้อมูลและเหตุผลในการตอบคำถามว่า “เมื่อหน่วยงานเป็นอย่างนี้แล้วจะอย่างไร” (Then...how?) การกำหนดกลยุทธ์วิธีนี้กำหนดภายใต้แนวคิดที่ว่า ทิศทางของหน่วยงานจะปรับไปตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น วิธีนี้จึงเริ่มจากการศึกษาสถานภาพของหน่วยงานด้วยการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและประเมินสถานภาพ เพื่อให้ทราบ bahwa หน่วยงานมีปัจจัยจากสภาพแวดล้อมภายนอก/ภายใน อะไรบ้างที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของหน่วยงาน แล้วจึงกำหนดกลยุทธ์จากปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อหรือปัจจัยที่เป็นเหตุ

2. วิธีการเน้นเป้าประสงค์ (Goals Approach) เป็นการกำหนดกลยุทธ์โดยวิธีการใช้เป้าประสงค์ของหน่วยงานเป็นตัวนำทาง วิธีการนี้จึงเป็นการนำเป้าประสงค์ของต้นสังกัด

หรือเป้าประสงค์ของหน่วยงานมาเป็นโจทย์ แล้วจึงกำหนดกลยุทธ์เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังนั้นวิธีนี้จึงเป็นการกำหนดกลยุทธ์ที่มุ่งตอบสนองผู้ได้รับผลประโยชน์ เพื่อที่จะตอบคำถามว่า “เราจะทำอะไรเพื่อให้ใครได้ประโยชน์” (How and For Whom?)

3. วิธีการมุ่งวิสัยทัศน์ (Vision of Success Approach) เป็นการกำหนดกลยุทธ์โดยมุ่งไปที่ผลสำเร็จตามวิสัยทัศน์ของหน่วยงาน วิธีนี้เริ่มจากการกำหนดวิสัยทัศน์ของหน่วยงานแล้วจึงกำหนดกลยุทธ์เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์ เพื่อตอบคำถามว่า “ทำอะไรเราจึงจะถึงที่หมาย” (How do we get there?)

4. วิธีการทางอ้อม (Indirect Approach) เป็นการกำหนดกลยุทธ์จากการแสวงหาแนวคิดหรือกลยุทธ์จากหน่วยงานอื่น ๆ แล้วพิจารณาวิเคราะห์ความเหมาะสมเพื่อกำหนดเป็นกลยุทธ์ของหน่วยงาน ปรากฏดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 วิธีในการกำหนดกลยุทธ์

จากความสำคัญที่กล่าวมา สรุปได้ว่า จากการสังเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูมและคณะ แนวคิดการจัดการศึกษาของ อ็อกแฟม (Oxfam) และยูเนสโก (UNESCO) มากำหนดคุณลักษณะเป็นด้านพุทธพิสัย ได้แก่ การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโลก ด้านทักษะพิสัย ได้แก่ การมีความสามารถด้านต่าง ๆ และด้านจิตพิสัย ได้แก่ การเห็นคุณค่าและเคารพความเป็นมนุษย์ ส่วนกลยุทธ์การเสริมสร้าง

คุณลักษณะความเป็นพลโลก โดยประยุกต์ใช้ตามรูปแบบ Wheelen และ Hunger (2004) ใน 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การตรวจสอบสภาพแวดล้อม (Environment Scanning) ทั้งสภาพแวดล้อมภายนอกและสภาพแวดล้อมภายใน 2) การกำหนดกลยุทธ์ (Environment Formulation) ในด้านวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ และ 3) การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ (Strategy Implementation) มีขั้นตอนย่อยด้านโครงการและกิจกรรมที่ต้องทำเพื่อให้สำเร็จตามแผน

การพัฒนากลยุทธ์

การพัฒนากลยุทธ์ตามแนวคิดของ Wheelen และ Hunger (2012), Koontz และ Wehrich (1990) และพทธี ศิริบรรณพิทักษ์ (2552) สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมด้วย SWOT Analysis การวิเคราะห์ SWOT

เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สภาพการณ์องค์กร ซึ่งเครื่องมือที่ช่วยชี้ให้ผู้บริหารเห็นถึงจุดแข็งและจุดอ่อน สภาพแวดล้อมภายใน โอกาสและอุปสรรคจากสภาพแวดล้อมภายนอก เพื่อที่จะนำมาใช้ในการวางแผน และกำหนดกลยุทธ์ขององค์กรต่อไป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

S : Strengths (จุดแข็ง) หมายถึง สภาพแวดล้อมภายในขององค์กรที่เป็นจุดแข็ง จุดเด่นที่องค์กรทำได้ดีและทำได้สำเร็จ ซึ่งองค์กรสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์

W : Weaknesses (จุดอ่อน) หมายถึง สภาพแวดล้อมภายในขององค์กรที่มีความบกพร่องอยู่ เป็นความสามารถในการทำงานให้บรรลุเป้าหมายองค์กรได้น้อย ซึ่งต้องทำการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่เป็นจุดบกพร่องในองค์กรให้ดีขึ้นเพื่อให้เกิดความเสียหายขององค์กรหรือเป็นการแก้อันจะทำให้เกิดการแข่งขันได้

O : Opportunities (โอกาส) หมายถึง สภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นประโยชน์ที่เอื้ออำนวยต่อการดำเนินการขององค์กรให้บรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ ได้รวดเร็วขึ้นจากความช่วยเหลือภายนอกองค์กร

T : Threats (อุปสรรคหรือภาวะคุกคาม) หมายถึง สภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นอุปสรรค ขัดขวางต่อการบริหารและการดำเนินงานที่มีภาวะคุกคามต่อองค์กร

การกำหนดเรื่อง หัวข้อหรือประเด็น ในการกำหนดกลยุทธ์ในการบริหารองค์กรเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึงโดยการกำหนดเรื่องหัวข้อหรือประเด็นในการวิเคราะห์และประเมินจุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคามได้อย่างถูกต้องที่จะทำให้การบริหารองค์กรโดยจะทำให้วิเคราะห์องค์กร ถูกต้องมากยิ่งขึ้นตามไปด้วยในการวิเคราะห์ SWOT รูปแบบที่ใช้คือการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ภายนอกองค์กร และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในองค์กร ดังนี้

1. การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกองค์การ External (Factors Analysis: EFA)

การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อมภายนอกองค์การเป็นการวิเคราะห์ปัจจัยหรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่ภายนอกองค์การที่ส่งผลกระทบต่อองค์การ ที่จะทำให้องค์การต้องเปลี่ยนแปลง และต้องให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม ภายนอกดังกล่าวสภาพแวดล้อมภายนอกขององค์การในที่นี่ที่รวมถึง สภาพแวดล้อมทางด้านเศรษฐกิจ การจัดสรรงบประมาณของรัฐบาล การมีงานทำ อัตราเงินเดือน อัตราแลกเปลี่ยน กำลังซื้อ ความคล่องตัวทางการเงิน สภาพแวดล้อมทางด้านสังคม การเพิ่มและลดของประชากร การย้ายถิ่นฐาน วัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป สภาพแวดล้อมทางการเมือง ความมั่นคงมีเสถียรภาพของรัฐบาล การบริหารงานภาครัฐ สภาพแวดล้อมทางด้าน กฎหมาย ความก้าวหน้าของกฎหมายที่มีการออกกฎหมายใหม่ ๆ ทั้งที่เป็นกฎหมายระหว่างประเทศ และกฎหมายภายในประเทศ สภาพแวดล้อมทางด้านเทคโนโลยี ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่สามารถช่วยในการทำงานให้สะดวก ถูกต้อง รวดเร็ว และสภาพแวดล้อมทางด้านธรรมชาติ ปรัชญาการทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นรุนแรง รวมถึงสถานที่ตั้งขององค์การใกล้เคียง และกลุ่มผลประโยชน์ต่าง ๆ ซึ่งนับวันจะเข้ามามีบทบาทดำเนินงานขององค์การเพิ่มขึ้น เป็นต้น สอดคล้องกับ ปกรณ์ ปรียากร (2548) กล่าวว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก เพื่อหาโอกาสภาวะคุกคามและที่นิยมใช้ทั่วไปคือ PEST Analysis มีรายละเอียดดังนี้

ด้านการเมือง (Political Component = P) เป็นการวิเคราะห์นโยบาย กฎหมาย ความมั่นคง มีเสถียรภาพของรัฐที่เป็นทั้งโอกาส และภาวะคุกคามต่อการดำเนินกิจการขององค์การ ด้านเศรษฐกิจ (Economic Component = E) เป็นการวิเคราะห์สภาพเศรษฐกิจของประเทศ สภาพเศรษฐกิจของประชาชนที่เป็นทั้งโอกาสและภาวะคุกคามต่อการดำเนินกิจการองค์การ ด้านสังคมและวัฒนธรรม (Socio-Cultural Component = S) เป็นการวิเคราะห์สภาพทางสังคมและวัฒนธรรมทั้งของประเทศ และที่รับเข้ามาจากต่างวัฒนธรรมที่เป็นทั้งโอกาสและภาวะคุกคามต่อการดำเนินกิจการขององค์การด้านเทคโนโลยี (Technology Component = T) เป็นการวิเคราะห์สภาพความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตที่เป็นทั้งโอกาสและภาวะคุกคาม

การดำเนินกิจการองค์การ นอกจากนี้ Certo และ Peter (1991) กล่าวว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกในอนาคต มีเทคนิคการวิเคราะห์ดังนี้ 1) วิเคราะห์จากการศึกษาเอกสาร 2) วิเคราะห์คาดคะเนโดยใช้สถิติปัญหาและประสบการณ์ 3) วิเคราะห์คาดคะเนโดยใช้วิธีการเชิงสถิติ 4) วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ 5) การวิเคราะห์จากการใช้เทคนิควิธีสัมภาษณ์ แบบ EFR หรือ EDFR 6) วิเคราะห์จากการใช้เทคนิค Delphi และ 7) วิเคราะห์จากผลกระทบ

สรุปได้ว่า ประเด็นหลักที่ควรนำมาพิจารณาหรือวิเคราะห์

1. ด้านการเมืองและกฎหมาย ได้แก่ ความมีเสถียรภาพของรัฐบาล นโยบายของพรรคการเมือง ความต่อเนื่องนโยบายกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกฎบัตรสหประชาชาติ สนธิสัญญาและอนุสัญญา

2. ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ภาวะทางเศรษฐกิจของประเทศ อัตราดอกเบี้ย อัตราแลกเปลี่ยน เงินตรา ภาษี มาตรการทางการค้า การมีงานทำ รายได้ของครัวเรือน

3. ด้านสังคมวัฒนธรรม ได้แก่ ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความต้องการของผู้รับบริการ ความรู้ เจตคติ พฤติกรรม โลกาภิวัตน์ จำนวนประชากร การโยกย้ายถิ่นที่อยู่

4. ด้านเทคโนโลยี ได้แก่ อุปกรณ์ต่างๆ การตัดสินใจและการทำงาน รวดเร็วขึ้น นวัตกรรม ผลผลิตจากเทคโนโลยี และการใช้เทคโนโลยี

2. การวิเคราะห์ปัจจัยภายในองค์กร (Internal Factors Analysis: IFA)

การวิเคราะห์ปัจจัยหรือสภาพแวดล้อมภายในองค์กร เป็นการประเมินศักยภาพองค์กร ที่ผ่านมาในอดีตจนถึงปัจจุบันประสบความสำเร็จในระดับใด มีสิ่งที่จะต้องแก้ไขปรับปรุงอย่างไร

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาจุดแข็ง จุดเด่น และจุดอ่อน จุดบกพร่อง ที่นิยมใช้ทั่วไปคือหลักที่เรียกว่า 4Ms ซึ่งมีรายละเอียดคือ บุคลากร (Man : M1) ปริมาณ และคุณภาพของบุคลากรในองค์กร เงิน (Money : M2) การจัดสรรงบประมาณ การระดมทรัพยากร ความคุ้มค่าในการใช้งบประมาณ ความคล่องตัวในการเบิกจ่ายเงิน วัสดุอุปกรณ์ (Material : M3) ปริมาณและคุณภาพของวัสดุอุปกรณ์ในองค์กร การหมุนเวียนการใช้วัสดุอุปกรณ์ในองค์กร อาคาร สถานที่ แหล่งสารสนเทศ เป็นต้น และการบริหารจัดการ (Management : M4) การวางโครงสร้างการบริหารจัดการ การแต่งตั้งบุคลากรและมอบหน้าที่รับผิดชอบ การมีส่วนร่วมของบุคลากรในองค์กร การดำเนินงานตามแผน การกำกับติดตามงาน การประเมินผล และการปรับปรุงพัฒนา

สรุปได้ว่า ประเด็นหลักที่ควรนำมาพิจารณาหรือวิเคราะห์ ได้แก่ บุคลากร (Man) ปริมาณ และคุณภาพของบุคลากรในองค์กร เงิน (Money) การจัดสรรงบประมาณ การระดมทรัพยากร ความคุ้มค่าในการใช้งบประมาณ ความคล่องตัวในการเบิกจ่ายเงิน วัสดุอุปกรณ์ (Material) ปริมาณและคุณภาพของวัสดุอุปกรณ์ในองค์กร การหมุนเวียนการใช้วัสดุอุปกรณ์ในองค์กร แหล่งสารสนเทศ และการบริหารจัดการ (Management) การวางโครงสร้างการบริหารจัดการ การแต่งตั้งบุคลากรและมอบหน้าที่รับผิดชอบ การมีส่วนร่วมของบุคลากรในการดำเนินงาน ตามองค์กร การดำเนินงานตามแผน การกำกับติดตามงาน ประเมินผล และการปรับปรุงพัฒนา

3. การวิเคราะห์เพื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการบริหารองค์การจาก มากไปหาน้อย โดยใช้สูตร Modified Priority Needs Index (PNI_{modified}) (นงลักษณ์ วิรัชชัย และ สุวิมล ว่องวานิช, 2542)

$$\text{สูตร } PNI \text{ Modified} = \frac{(I-D)}{D}$$

I = สภาพที่พึงประสงค์, D = สภาพปัจจุบัน

การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ เมื่อมีช่องว่าง (Gap) มากในความจริง และภาพอนาคตที่ต้องการไปถึง แสดงให้เห็นว่าเรื่องดังกล่าวต้องรีบทำการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนา อย่างเร่งด่วน ซึ่งการวิเคราะห์เพื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น จะทำให้เห็นว่าเรื่องใด ควรจะมีการลงมือดำเนินการเป็นการเร่งด่วนที่สุด

2. การกำหนดกลยุทธ์ด้วย TOWS Matrix Koontz และ Wehrich (1990)

นำเสนอ การกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์องค์การที่มีชื่อว่า TOWS Matrix เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ซึ่งเป็นการจับคู่ระหว่างอุปสรรคภาวะคุกคามและโอกาสจากภายนอกองค์การกับจุดแข็งและจุดอ่อนภายในองค์การ ซึ่งได้นำเสนอเป็น 4 ประเภท คือ ดังนี้

2.1 กลยุทธ์ SO : Maxi-Maxi มีความมุ่งหมายเพื่อพิจารณาจุดแข็งร่วมกับโอกาส โดยนำจุดแข็งที่มีมาเสริมสร้างให้ดียิ่งขึ้น และนำโอกาสที่เปิดให้มาใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ เพื่อกำหนดกลยุทธ์ที่เพิ่มศักยภาพองค์การให้สูงขึ้น ถือเป็นกลยุทธ์ที่มีศักยภาพสูงสุดในการบรรลุความสำเร็จในช่วงเวลาที่รวดเร็วกว่ากลยุทธ์แบบอื่น ด้วยการมุ่งที่ด้านบวก และมีโอกาสช่วยทำให้เกิดผลสำเร็จ

2.2 กลยุทธ์ WO : Mini-Maxi มีความมุ่งหมายเพื่อพิจารณาจุดอ่อนร่วมกับโอกาสเพื่อกำหนดกลยุทธ์ที่ต้องเร่งปรับปรุงและพัฒนา เป็นกลยุทธ์ระยะสั้นเพื่อแก้ไขจุดอ่อน และนำโอกาสที่เปิดให้มาใช้ประโยชน์ ซึ่งจุดอ่อนบางประการจำเป็นต้องมีการกำหนดมาตรการเร่งด่วน เพื่อพัฒนาจุดอ่อนให้กลายเป็นจุดแข็งขององค์การ

2.3 กลยุทธ์ ST : Maxi-Mini มีความมุ่งหมายเพื่อพิจารณาจุดแข็งร่วมกับภาวะคุกคาม หรืออุปสรรคเพื่อกำหนดกลยุทธ์สร้างภูมิคุ้มกันป้องกันหรือกลยุทธ์การขยายขอบข่ายกิจการโดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็ง หลีกเลี่ยงภาวะคุกคามและอุปสรรค เป็นการใช้จุดแข็งในการรับมือหรือหลีกเลี่ยงกับภาวะคุกคามจากภายนอก พร้อมกับหาแนวทางดำเนินการที่จะทำให้องค์การ

เกิดความสูญเสียน้อยที่สุด และเป็นการเพิ่มจุดแข็งที่ยังไม่มี บางครั้งก็พยายามแปรเปลี่ยน
ภาวะคุกคาม อุปสรรคให้กลายเป็นโอกาสที่เอื้ออำนวยให้แก่องค์กร

2.4 กลยุทธ์ WT : Mini-Mini มีความมุ่งหมายเพื่อพิจารณาจุดอ่อนร่วมกับ
ภาวะคุกคามหรือกำหนดกลยุทธ์แก่วิกฤต หรือกลยุทธ์เชิงป้องกันหรือตั้งรับ โดยพยายามลดจุดอ่อน
เล็งคุกคาม และหาแนวทางดำเนินการที่จะทำให้องค์กรเกิดความสูญเสียน้อยที่สุดและเปลี่ยน
อุปสรรคให้กลายเป็นโอกาส เช่น การกำหนดรูปแบบความร่วมมือมากกว่าการแข่งขันหรือ
การควรวรรวมกิจการ

ตาราง 6 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอก

สภาพแวดล้อมภายใน	จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
สภาพแวดล้อมภายนอก	ได้แก่ การบริหารจัดการ คุณภาพ ของบุคลากรในองค์กร การปฏิบัติงาน การเงิน ทรัพยากร ภายใน การวิจัยและพัฒนา เป็นต้น	ได้แก่ การบริหารจัดการ คุณภาพ ของบุคลากรในองค์กร การปฏิบัติงาน ความคุ้มค่าในการ ใช้งบประมาณ ผู้รับบริการ สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น
โอกาส (O)	กลยุทธ์ SO	กลยุทธ์ WO
ได้แก่ สภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน และในอนาคต การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และสังคม เทคโนโลยี ผลิตภัณฑ์ หรือนวัตกรรมใหม่ เป็นต้น	Maxi-Maxi เป็นกลยุทธ์ที่มี ศักยภาพสูงสุด ในการบรรลุ ความสำเร็จ โดยเน้นที่จุดแข็งของ องค์กร และประโยชน์ของโอกาส ภายนอกมาเสริม	Mini-Maxi เป็นกลยุทธ์เชิงแก้ไข ระยะสั้น ที่พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ไข จุดอ่อน โดยใช้ประโยชน์ของ โอกาสภายนอกที่เป็นผลดีต่อ องค์กร
อุปสรรคหรือภาวะคุกคาม (T)	กลยุทธ์ ST	กลยุทธ์ WT
ได้แก่ สภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน และในอนาคต การแข่งขัน ภัยธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง และสังคม เป็นต้น	Maxi-Mini เป็นกลยุทธ์ที่ใช้จุด แข็งเพื่อรับมือกับภาวะคุกคาม หรือหลีกเลี่ยงภาวะคุกคาม	Mini-Mini เป็นกลยุทธ์แก่วิกฤต เพื่อลดความสูญเสียลง ที่เกิดจาก จุดอ่อนและภาวะคุกคามภายนอก

องค์กรต้องมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมภายในองค์กรและ
สภาพแวดล้อม ภายนอกองค์กร การทำงานเชิงรุกขององค์กรสมัยใหม่จึงต้องการการวางแผน
กลยุทธ์ที่ดีเพื่อให้องค์กรสามารถดำรงอยู่ได้ การวางแผนกลยุทธ์สำหรับองค์กรมี 3 แนวทาง ดังนี้

1) การวางตามหลักเหตุผลตามกระบวนการการวางแผน โดยผู้บริหารหรือกลุ่มผู้บริหารหรือเจ้าหน้าที่ฝ่ายวางแผนเป็นผู้ทำหน้าที่วางแผนกลยุทธ์ จัดทำแผนกลยุทธ์ 2) การวางทางการเมือง การประชุมกลุ่ม เพื่อระบุมุมมอง เป้าหมายและทางเลือกในการปฏิบัติโดยใช้อำนาจสั่งการแทนที่จะต้องรอข้อมูลต่าง ๆ 3) วางตามวิธีการปรับตัว จากระยะเวลาที่กำหนด หรือการวิเคราะห์แนวโน้มสภาพสังคม สภาพแวดล้อม ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทำให้ต้องมีการทบทวนการวางแผนกลยุทธ์สม่ำเสมอ ธงชัย สันติวงษ์ (2537) การวางแผนกลยุทธ์ที่ดีมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) เป็นแผนงานที่มีระยะเวลายาวนาน ซึ่งครอบคลุมการดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งหมดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันตามเป้าหมาย องค์กร หมายความว่า แผนงานระยะยาวที่กำหนดทิศทาง และแนวทางสำหรับการดำเนินงาน กิจกรรมและโครงการในระยะสั้นทั้งหมดอย่างครบถ้วน ซึ่งบางสถานการณ์การดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งอาจมีความสำคัญมากกว่าอีกอย่างหนึ่งกลยุทธ์จะเป็นกลไกเข้ามากำหนด และจัดลำดับความสำคัญ รวมทั้งการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่อองค์กรให้น้อยลง 2) เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างการสำรวจตรวจสอบสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กรกับการสำรวจตรวจสอบสภาพแวดล้อมภายในตัวองค์กรเอง เพื่อให้องค์กรนั้นใช้จุดเด่นหรือข้อได้เปรียบขององค์กร ลดสิ่งที่เป็นจุดอ่อน และกำจัดภาวะคุกคาม ใช้ประโยชน์จากโอกาสที่สภาพแวดล้อมภายนอกเอื้ออำนวย 3) เป็นกระบวนการร่วมกันของทุกคนในองค์กรที่ร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กรในอนาคตพัฒนา ปฏิบัติงานเพื่อให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ตามที่องค์กรกำหนดไว้ Keller (1983) กล่าวว่า การพัฒนา กลยุทธ์ไม่ใช่การนำเสนอความคิดของคนเดียวให้คนอื่นนำไปปฏิบัติ แต่เป็นนวัตกรรมจากความคิด และการวางแผนของกลุ่มคนที่สำคัญในองค์กรที่ทำการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กร เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและคำนึงถึงความสำเร็จขององค์กรระยะยาวในอนาคต โดยการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และระบุวิธีดำเนินการที่รวดเร็ว ทั้งนี้การพัฒนากลยุทธ์ขององค์กรต้องรักษาจุดยืน หรือจุดแข็ง หรือเอกลักษณ์ขององค์กรไว้ ไม่ใช่ยอมตามความต้องการของสังคมเสมอไป

3. การตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ หมายถึง การประเมินคุณภาพของกลยุทธ์ เมื่อมีการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติจึงต้องมีการประเมินกลยุทธ์เป็นระยะตามช่วงเวลาของแผนกลยุทธ์ หรือตามสถานการณ์ เมื่อเห็นว่าสภาพการณ์มีการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อองค์กรทำให้ไม่สามารถดำเนินการตามแผนกลยุทธ์ได้ประสบความสำเร็จตามที่วางแผนไว้ ซึ่งผู้บริหารและบุคลากรร่วมกันประเมิน บางครั้งรวมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้าร่วมการประเมินและเชิญผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วยในการประเมินเพื่อให้มีความมั่นใจในข้อมูล เพื่อการตัดสินใจ ซึ่งการตรวจสอบและประเมินจะทำให้ได้รับข้อเสนอแนะความคิดเห็นของผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กรที่จะต้องไปดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงหรือดำเนินการแก้ไขต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ธนาธร ทะนานทอง (2551) พัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเว็บล็อก 2.0 มีผลการวิจัยว่า 1) ด้าน Functional Requirement Test ระบบเว็บล็อกที่พัฒนาขึ้นตรงตามความต้องการผู้ใช้ ผลประเมินอยู่ในเกณฑ์ดี 2) ด้าน Functional Test หลักจากทดสอบการใช้งานระบบ ความถูกต้องของการทำงาน อยู่ในเกณฑ์ดี 3) ด้าน Usability Test มีโครงสร้างไม่ซับซ้อนสะดวกต่อการใช้งาน ผลประเมินอยู่ในเกณฑ์ดี 4) ด้าน Performance Test มีประสิทธิภาพในการทำงานสูง ผลประเมินอยู่ในเกณฑ์ดี 5) ด้าน Security Test ความปลอดภัยของระบบ ผู้ใช้มีความมั่นใจอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

ขวัญชีวา ว่องนิตธิธรรม (2551) วิจัยเรื่อง การใช้แนวการสอนเขียนแบบเน้นกระบวนการและเว็บล็อกเพิ่มพูนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเขียนของนักเรียนระดับก้าวหน้า พบว่า 1) นักเรียนมีความสามารถเขียนภาษาอังกฤษมากขึ้น (หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง) 2) นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เว็บล็อกและสื่อสังคมออนไลน์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังเป็นแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ ใฝ่เรียนรู้อีกด้วย

สมใจ จันทร์เต็ม (2553) บทความเรื่อง Hybrid Learning กับนวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาบัญชีในศตวรรษที่ 21 : กรณีศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ UTCC Hybrid Learning ของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กำหนดให้ทุกวิชาจัดการเรียนการสอนควบคู่กันไประหว่างการเรียนการสอนในห้องเรียนและการจัดการเรียนการสอนด้วยระบบการศึกษาทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยกำหนดให้มีแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในแต่ละหัวข้อในระบบการศึกษาทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์ การเรียนการสอนวิชาบัญชีด้วยระบบ Hybrid Learning นับเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เป็นการนำข้อดีของการเรียนในห้องเรียนและข้อดีของการเรียนระบบทางไกลทางอิเล็กทรอนิกส์มาผสมผสานกัน เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องเชื่อมโยงกันทั้งการเรียนในห้องเรียนและการเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน สามารถเรียนรู้วิชาทางบัญชีให้เข้าใจง่ายขึ้นทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ถือเป็นการผลิตนักบัญชีที่มีคุณภาพออกสู่สังคม ซึ่งนักศึกษาแสดงผลของการเรียนรู้จากพฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในทางที่ดีตามวัตถุประสงค์ สามารถวางแผนจัดตารางเข้าเรียนในระบบด้วยตนเองได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ และส่งงานตรงเวลา รู้จักการทำงานเป็นทีม การแสดงความคิดเห็นและ

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การมีทักษะด้านเทคโนโลยีและทักษะด้านภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น รวมทั้ง การนำระบบนี้มาใช้มหาวิทยาลัยจะได้รับประโยชน์ด้วย ดังนี้ การพัฒนาเนื้อหาให้ทันสมัยง่ายขึ้น การขยายเนื้อหาสู่การแสดงความเห็นสาธารณะ ลดปริมาณการใช้กระดาษลง มีสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร เสริมความเป็นสากลในตัวนักศึกษาด้านภาษาและเทคโนโลยี

สุธีธรัตน์ ใจจันทร์ (2553) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก พบว่า 1) นักเรียนส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านและ มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยมีเพื่อนแนะนำ มีการใช้บริการเฟซบุ๊กในช่วงเวลา 16.00 – 20.00 น. มากที่สุด ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการดูแลและให้ความรู้ในการใช้น้อย 2) นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ด้านพฤติกรรมการใช้ ด้านพฤติกรรมการ คูปในห้องสนทนา ด้านส่วนบุคคล และด้านการกรอกข้อมูลส่วนตัวตามลำดับ

พูนภัทรา พูลผล (2554) ได้ทำวิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาบริหาร การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการบริหารงานวิชาการ ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเตรียมผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลก มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบ การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเตรียมผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลก โดยใช้วิธี วิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างคือโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการโรงเรียน มาตรฐานสากลในปี 2553 จำนวน 500 โรงเรียน ผู้ให้ข้อมูลคือผู้บริหารสถานศึกษา ครูและบุคลากร ทางการศึกษา ผลวิจัยพบว่า โครงสร้างองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการบริหารงานวิชาการ 5 ด้าน ที่มีความสัมพันธ์กันและเมื่อได้บริหารงานวิชาการแล้ว จะส่งผลให้โรงเรียนสามารถเตรียมผู้เรียนสู่ ความเป็นพลเมืองโลก ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ 1) หลักการและวัตถุประสงค์ 2) โครงสร้างและสาระสำคัญ 3) การนำไปสู่การปฏิบัติ และเงื่อนไขความสำเร็จมีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้ หลักสูตรบูรณาการเนื้อหาเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ภายในตนสู่ สังคมรอบตัวและขยายออกไปไกลตัว การจัดการกระบวนการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบลงมือ ปฏิบัติแบบร่วมมือ การสนทนาสะท้อนอย่างลึกซึ้งซึ่งร่วมกัน การนิเทศการเรียนการสอนต้องทำเป็น กระบวนการตรวจสอบภายใน โดยผู้บริหารโรงเรียน และเพื่อนครูอย่างสม่ำเสมอ การวัดและ ประเมินผล เน้นการวัดผลผู้เรียนเชิงคุณภาพในประเด็นความสามารถและความดงาม ใช้รูปแบบ บรรยายพัฒนาการนักเรียน การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาอย่างรู้เท่าทันด้วยการใช้สื่อออนไลน์เป็น เครื่องมือในการค้นคว้า การสร้างสรรค์ผลงาน บันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล เพื่อเตรียม ผู้เรียนที่มีใจเปิดกว้าง ยินดีรับฟัง เข้าใจวัฒนธรรมและความคาดหวังของผู้อื่น สามารถใช้ประโยชน์ จากความรู้ในการสื่อสารได้เป็นอย่างดี มีปฏิสัมพันธ์และทำงานอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทแวดล้อม ที่หลากหลาย

สุธาวลัย ธรรมสังวาล (2554) วิจัยเรื่อง การออกแบบกิจกรรมผ่านเครือข่ายเว็บสังคมออนไลน์: facebook รายวิชา 141-301 (การรายงานข่าว) พบว่า การออกแบบกิจกรรมผ่านเครือข่ายเว็บสังคมออนไลน์ facebook สามารถกระตุ้นบรรยากาศในการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก 1) กิจกรรมการเรียนรู้เป็นที่น่าสนใจและท้าทายผู้เรียนอยากแสดงความสามารถ 2) กิจกรรมมีความหมายกับผู้เรียน สามารถนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน 3) เสริมความเข้าใจให้ผู้เรียนได้เข้าใจมากขึ้นสอดคล้องกับหลักสูตร 4) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ 5) รูปแบบและกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำเอาองค์ความรู้ของรายวิชามาประยุกต์และออกแบบเป็นกิจกรรมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในผลการประเมินระดับดี 1) กิจกรรมเหมาะสมกับวัยและความสามารถ 2) มีหลักการใช้จิตวิทยาในการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 3) กิจกรรมมีความหมายกับผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 4) กิจกรรมช่วยผู้เรียนได้ฝึกฝนเต็มที่ เข้าใจสิ่งที่เรียนรู้ สนุกสนานกับการเรียนรู้

ปฐมาภรณ์ ปันอินทร์ (2555) ได้ทำวิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทยตามแนวคิดปัญญาศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ โดยใช้วิธีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนา สามารถจำแนกนักเรียนออกเป็นกลุ่มที่มีการเรียนรู้สูงและกลุ่มต่ำ วิธีดำเนินกิจกรรมแบบสุนทรียสนทนาเหมาะสมกับนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้สูง และวิธีกิจกรรมสนทนาเหมาะสมกับนักเรียนที่มีผลการเรียนรู้ต่ำ 2) จำนวนคนที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้แต่ละกลุ่มคือ 5-6 คน 3) นักเรียนสามารถเรียนรู้และผ่านเกณฑ์มากกว่าร้อยละ 80 คือนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับดีและดีมาก 4) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อคือ บริบทผู้ปกครอง ได้แก่ ระดับการศึกษา การดูแลเอาใจใส่ อาชีพ การมีส่วนร่วมเปิดรับสื่อ บริบทด้านนักเรียน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการใช้เวลาว่าง ลักษณะการเปิดรับสื่อและความถี่ในการเปิดรับสื่อ

อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์ (2555) ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 382 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เข้าใช้ทุกวัน เพื่อติดต่อสื่อสารมากที่สุด 2) พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารด้วยการศึกษด้วยตนเอง ใช้งานเพื่อความบันเทิง

ใช้งานในการสื่อสาร และใช้งานเว็บเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ประเภทเผยแพร่ตัวตนมากที่สุด มีความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ในระดับมาก 3) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร ไม่แตกต่างกัน ส่วนที่ตั้งสถาบันการศึกษาและชั้นปีที่ศึกษา แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร แตกต่างกัน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2555) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาคุณลักษณะ ผู้เรียนยุคใหม่เพื่อรองรับการปฏิรูปในทศวรรษที่สอง ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ” การพัฒนาคนไทยยุคใหม่จำเป็นต้องสร้างและเตรียมเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 แนวทางการปฏิรูปประการแรกได้กล่าวไว้ว่า พัฒนาคนไทยยุคใหม่เพื่อมุ่งให้เป็นคนที่มีนิสัยใฝ่รู้ เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรมจริยธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างมีสันติ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาผลการบูรณาการ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการที่มีต่อการพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนยุคใหม่ตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง และเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนยุคใหม่ ตามแนวทางปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง โดยพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ผู้เรียนจะต้องมีสมรรถนะที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดคุณลักษณะดังกล่าวคือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) สอดคล้องกับองค์การระดับชาติของประเทศสหรัฐอเมริกา (The Partnership for the 21st Century) เมื่อปี ค.ศ. 2002 ทักษะที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ทักษะความรู้ความสามารถทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อต้องการให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อการแข่งขันในด้านเศรษฐกิจระดับโลก การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่นำมาใช้กันมากและมักถูกนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เป็นอุปกรณ์ให้ครูใช้ในลักษณะครูเป็นศูนย์กลาง เน้นการเรียนรู้เนื้อหาสาระตามแนวพฤติกรรมนิยม เน้นว่าการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนทุกคนมีเครื่องคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นเครื่องมือของตนเอง สามารถใช้เชื่อมต่อกับแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง การใช้เพียงเป็นอุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิธีเดิมคงไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ การนำมาใช้ในยุคที่สามารถ

เชื่อมต่อเครือข่ายถึงกันทั่วโลก ต้องนำมาใช้มากกว่าการค้นหาหรือสืบค้นข้อมูล การรับ-ส่งข้อความทางเมลล์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ การสนทนาโต้ตอบกัน คือการนำมาใช้อย่างสร้างสรรค์ปัญญา ทั้งการเรียนรู้เนื้อหา การสื่อสาร การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีปัจจุบัน เป็นเครื่องมือของทุกการเข้าถึง แบ่งปัน แลกเปลี่ยน และเป็นบริบทในชีวิตประจำวันที่นับวันจะมีบทบาทมากยิ่งขึ้น ไม่ได้เป็นสิ่งแปลกแยกจากการศึกษาอีกต่อไป การไม่นำมาใช้จึงเป็นการปิดกั้นผู้เรียนจากโลกที่เป็นจริงที่ผู้เรียนต้องใช้ชีวิตอยู่ที่แตกต่างจากยุคผู้ใหญ่ในปัจจุบัน ผลการศึกษาพบว่าคุณลักษณะผู้เรียนยุคใหม่ประกอบด้วย การรู้เนื้อหาสาระและการมีสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน ได้ข้อสรุปว่า วิธีบูรณาการ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาความรู้เนื้อหาสาระและสมรรถนะ ดังนี้ 1) การรู้เนื้อหาสาระ ในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระจากการเรียนกับครู ด้วยการสร้างชิ้นงานนอกจากผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วยังช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนรู้และมีความคงทนในความรู้ 2) ความสามารถในการสื่อสาร ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการสื่อสารจากการออกแบบชิ้นงาน ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการเลือกและการจัดการสื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อการสื่อสาร 3) ความสามารถในการคิด จากการสร้างชิ้นงานทำให้ผู้เรียนต้องใส่ใจหาเหตุผลและใช้การคิดอย่างเป็นระบบ จัดลำดับความสำคัญของงาน ต้องประสานเวลา และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนกับครูและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว 4) ความสามารถในการแก้ปัญหา การออกแบบและสร้างชิ้นงานช่วยสนับสนุนการค้นหาปัญหาและทางแก้ไขจากบริบทการออกแบบ 5) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต การสร้างชิ้นงานช่วยสนับสนุนความร่วมมือ การทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยน การคิดหาวิธีแก้ปัญหา การทำงานทำให้ค้นพบตัวเองอย่างมีความหมาย 6) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อค้นหาความรู้ ติดต่อสื่อสาร ออกแบบ สร้างชิ้นงานดิจิทัล และนำเสนอชิ้นงานได้อย่างสะดวกและเหมาะสมกับชิ้นงาน เช่น ใช้เทคโนโลยีสื่อสังคมในการเผยแพร่ชิ้นงาน การแลกเปลี่ยนการเรียนรู้อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม รู้จักเคารพสิทธิ สามารถแสดงความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและบุคคลทั่วไป ผ่านเครือข่ายออนไลน์ด้วยวาจาสุภาพ และมองเห็นความสำคัญของการถ่วงรองข้อมูลข่าวสารที่น่าเชื่อถือ

มูลนิธิเพื่อ “คนไทย” (2557) ศึกษาวิจัยเรื่อง “คนไทย” มอนิเตอร์: เสียงเยาวชนไทย ปี พ.ศ. 2557 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจเยาวชนไทยอย่างรอบด้าน ทั้งในชีวิตความเป็นอยู่ ทัศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมต่าง ๆ 2) เพื่อศึกษาศักยภาพและคุณค่าที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต 3) เพื่อวิเคราะห์ความท้าทายและโอกาสต่าง ๆ ในการพัฒนาเยาวชนไทย 4) เพื่อศึกษาทัศนคติและมุมมองของเยาวชนที่มีต่อการพัฒนาประเทศในด้านต่าง ๆ ตลอดจนวิเคราะห์ปัจจัยที่จะนำไปสู่การสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีคุณภาพ 5) เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนากลยุทธ์เพื่อสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีส่วน

เพื่อส่วนรวม (Active Citizen) จากการสัมภาษณ์เยาวชน 4,000 คน ที่มีอายุ 15-24 ปี โดยอาศัย นิยามความเป็นเยาวชนในระดับสากลของสหประชาชาติ จาก 6 ภูมิภาคทั่วประเทศ โดยต้องพำนักใน ภูมิภาค จังหวัดนั้น ๆ เป็นเวลาอย่างน้อย 5 ปี ดำเนินการเก็บข้อมูล 1 ธันวาคม 2556 ถึง 5 กุมภาพันธ์ 2557 ผลการศึกษาพบว่า 1) ในปัจจุบันเยาวชนไทยร้อยละ 99 ยังมีเป้าหมายในชีวิต จำกัดที่เรื่องการเรียน งานและความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน 2) ความคิดและทัศนคติต่อ เรื่องต่าง ๆ โดย 3 ใน 4 ของเยาวชนได้รับอิทธิพลจากคนใกล้ชิด เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ ผู้ปกครอง และเพื่อน และ 1 ใน 4 ของเยาวชนยึดถือนักร้อง นักแสดงเป็นตัวอย่าง 3) การใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล สิ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญและมีอิทธิพลอย่างมากต่อเยาวชนคือ สื่อดิจิทัล โดยเยาวชนได้ใช้เวลา เฉลี่ยอย่างน้อย 4 ชั่วโมงต่อวัน เพื่อทำกิจกรรมผ่านสื่อดิจิทัล 4) เยาวชนร้อยละ 90 ประสบกับปัญหา ความเครียด และเยาวชนกว่า 1 ใน 3 มีปัญหาความขัดแย้งในตนเอง รู้สึกหดหู่ ซึมเศร้า หมดหวังใน ชีวิต 5) ภาวะความเครียดส่วนหนึ่งมาจากระบบการศึกษา ร้อยละ 78 กังวลเกี่ยวกับการเรียน 6) การที่เยาวชนมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมและความรักที่มีต่อประเทศชาติพบได้น้อย ด้วยพ่อแม่/ ผู้ปกครองในปัจจุบันยังให้น้ำหนักความสำคัญส่วนใหญ่ไปในการปลูกฝังเยาวชนด้านการเรียนและ การพัฒนาตนเองมากกว่าด้านสังคมและประเทศชาติ นอกจากนี้เมื่อดูเฉพาะเรื่องการใช้ชีวิตในสังคม ดิจิทัล พบว่า สื่อเข้ามามีบทบาทสำคัญและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชน คือ สื่อดิจิทัลจาก การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างก้าวกระโดด ทำให้สมาร์โฟนกลายมาเป็น ปัจจัยในการดำเนินชีวิตที่สำคัญอันดับต้น ๆ ของเยาวชน มีเยาวชนในสัดส่วนที่สูงถึงร้อยละ 82 ที่ใช้สมาร์โฟนเพื่อเชื่อมต่อตัวเองเข้ากับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เยาวชนร้อยละ 100 ที่ใช้งาน สื่อดิจิทัลเพื่อคุยกับเพื่อน ติดตามข่าวสาร แบ่งปันเรื่องราว รวมไปถึงการหาเพื่อนใหม่ ขณะที่พบว่า เยาวชนร้อยละ 73 ใช้เพื่อติดตามกระแสหรือความรู้ใหม่ ๆ ค้นหาแรงบันดาลใจจากบุคคลตัวอย่าง เยาวชนร้อยละ 51 ที่ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเป็นช่องทางสำหรับตัวเองในการแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคม อาจกล่าวได้ว่าบทบาทที่ทวีความสำคัญของสื่อดิจิทัลได้นำพา เยาวชนเข้าสู่การดำเนินชีวิตในสังคมเสมือนที่มีการแต่งเติมสีสันด้วยความคิด ความเชื่อ และอคติของ ผู้แสดงความคิดเห็น จึงมีผลทำให้การดำเนินชีวิตและการแยกแยะสิ่งถูก-ผิดของเยาวชนในสังคมจริง เปลี่ยนแปลงไปได้

ดารานิตย์ คงเทียม (2557) ศึกษาวิจัยเรื่อง การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ บนเว็บไซต์ยูทูปบดทคอมการศึกษา ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อการศึกษาลักษณะประชากรของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ ยูทูปบดทคอม 2) เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปบดทคอมของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ บนเว็บไซต์ยูทูปบดทคอม 3) เพื่อศึกษาหมวดวิดีโอที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปบดทคอม ใช้ในการโพสต์ (Post) วิดีโอ 4) เพื่อศึกษาการแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์

ยูทูปดอทคอม 5) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปดอทคอมกับการแสดงตัวตนบนวิดีโอของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม จำนวน 400 คน ประกอบด้วย เพศชาย 191 คน เพศหญิง 209 คน ที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ที่ผู้วิจัยโพสต์ (Post) บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอมและสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ โดยกลุ่มตัวอย่างต้องเป็นผู้มีอายุระหว่าง 15-34 ปี และต้องเป็นผู้ที่เคยโพสต์ตนเองบนวิดีโอเท่านั้น และในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ t-test และ F-test ANOVA ผลการวิจัย พบว่า ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม ร้อยละ 40.8 มีอายุระหว่าง 20-24 ปี ร้อยละ 31.5 มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 68.2 มีระดับการศึกษาตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไป ร้อยละ 51.1 มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท ร้อยละ 66.0 เป็นนักศึกษา ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม ได้โพสต์ (Post) วิดีโอบนหมวดที่เกี่ยวข้องเพลงมากที่สุด รองลงมา คือ หมวดบันเทิง ภาพยนตร์และแอนิเมชัน ตามลำดับ โดยผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพศชายมีแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปด้านความต้องการแสดงความสามารถของตนเอง ต้องการอัปเดตเผยแพร่กิจกรรมของตนเอง ต้องการเป็นที่รู้จัก ต้องการมีชื่อเสียงต้องการได้รับการยอมรับ ต้องการแสดงค่านิยมของตนเองและต้องการเป็นจุดสนใจ ในขณะที่เพศหญิงมีแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปดอทคอมมากกว่าเพศชายในด้านความต้องการผ่อนคลายความเครียด ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปดอทคอมที่ชัดเจนกว่าช่วงอายุอื่น ๆ ในด้านต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงปัญหา เพื่อคลายความเหงา ต้องการเป็นที่รู้จักต้องการมีชื่อเสียง ต้องการได้รับการยอมรับ ต้องการแสดงความคิดเห็นของตนเองและต้องการแสดงออกด้านความสนใจของตนเอง อีกทั้งยังพบว่า เพศชายมีการแสดงตัวตนของตนเองบนวิดีโอที่ชัดเจนกว่าเพศหญิงในด้านการแสดงออกเป็นผู้มีความชำนาญด้านใดด้านหนึ่ง เป็นคนชอบค้นหา ช่างสงสัย ชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่ เป็นแบบอย่างที่ดีได้ เป็นผู้นำทางความคิดและเป็นผู้ที่โดดเด่นบนโลกออนไลน์ ส่วนด้านระดับการศึกษา ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอมที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่ามีการแสดงตัวตนบนวิดีโอมากกว่าผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่า และผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอมที่มีอาชีพแตกต่างกันมีการแสดงตัวตนบนวิดีโอแตกต่างกัน นอกจากนี้ในด้านแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปดอทคอมความสัมพันธ์กับการแสดงตัวตนบนวิดีโอของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม

รุ่งอรุณรัตน์ บุญรักษ์ (2560) กลยุทธ์การบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ ในการศึกษาสำหรับโรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา 1) สภาพปัจจุบันและสภาพพึงประสงค์ของความร่วมมือ 2) สภาพปัจจุบันและสภาพปัญหาของการบริหารความร่วมมือ และ 3) เพื่อพัฒนากลยุทธ์การบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ในการศึกษาสำหรับโรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขต

กรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมผสาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ โรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 128 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบศึกษาเอกสาร แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา การแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า PNI Modified ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันและสภาพพึงประสงค์ของความร่วมมือ คือ ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมรับผิดชอบในภาพรวมมีความร่วมมือ และมีความประสงค์ให้มีความร่วมมือใน ระดับมากทุกด้าน ยกเว้นมีความประสงค์ให้มีความร่วมมือด้านร่วมคิดใน ระดับมากที่สุด 2) สภาพปัจจุบันของปัญหาการบริหารความร่วมมืออยู่ในระดับมากทุกด้าน ส่วนสภาพปัญหาที่คาดว่าจะมีในอนาคตอยู่ใน ระดับมากทุกด้านเช่นกัน แต่ด้านที่เห็นว่าจะมีปัญหามากเป็นอันดับแรก คือการเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้าร่วมในการบริหารจัดการ และ 3) กลยุทธ์การบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) กลยุทธ์มุ่งเปลี่ยนแปลงสู่ยุคร่วมสร้างคุณค่าทางสังคมออนไลน์ทางการศึกษา 2) กลยุทธ์ร่วมบูรณาการสร้างและใช้แผนการใช้สังคมออนไลน์อย่างมืออาชีพ และ 3) กลยุทธ์ร่วมยกระดับความรู้ทะลุมิติความแตกต่างของบุคคล ผู้วิจัยพบว่า ปัญหาที่เกิดขึ้นในการบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ของโรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานคร ข้อค้นพบที่เป็นประเด็นสำคัญคือ การวางแผนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กล่าวคือ จากผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครอง และผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารและผู้รับผิดชอบสื่อออนไลน์ของโรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานครทั้งสองฝ่ายมีความคิดเห็นว่า โรงเรียนยังขาดการวางแผนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ เช่น การกำหนดเนื้อหาสาระ การกำหนดบุคลากรที่ทำหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงเป็นต้น ซึ่งการวางแผนควรจะต้องทำอย่างเป็นระบบจึงจะเป็นแผนที่ดีและสามารถนำไปใช้ได้ง่ายเพื่อผลตามแผนจะได้เกิดขึ้นจริงอย่างมีประสิทธิภาพจากการเก็บข้อมูลจากผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ด้านการร่วมทำ พบว่ามีค่าความต้องการจำเป็น (PNI Modified) สูงที่สุด แสดงว่ายังมีการปฏิบัติด้านนี้น้อย ทำให้มีความจำเป็นต้องปรับปรุงพัฒนาให้เกิดความร่วมมือมากขึ้น เมื่อวิเคราะห์ SWOT ก็พบว่า ด้านการร่วมทำนี้เป็นจุดอ่อนของความร่วมมือทางสังคมออนไลน์ระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครอง ซึ่งการร่วมทำนี้อาจกล่าวได้ว่าตรงกับการขาดความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมน้อย ซึ่งผลการวิจัยในลักษณะนี้เป็นเรื่องที่พบบ่อยในงานวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองเป็นปกติ และสภาพปัจจุบันของการบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ พบว่าในภาพรวมมีการบริหารความร่วมมือด้านการร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมรับผิดชอบอยู่ในระดับมาก แต่มีการบริหารความร่วมมือด้านการร่วมทำน้อยกว่าด้านอื่น ๆ อีกสองด้าน และพบว่า โรงเรียนเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาด้านอารมณ์ จิตใจของเด็กปฐมวัย

ผ่านสื่อออนไลน์น้อยกว่าการเผยแพร่ความรู้ด้านอื่น และมีความประสงค์ที่จะได้รับความพึงพอใจในการเผยแพร่ข้อมูลที่ช่วยเสริมความรู้ด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัยจากสื่อออนไลน์ของโรงเรียนมากที่สุด และสภาพปัญหาของการบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ พบว่าในภาพรวมผู้ให้ข้อมูลเห็นว่ามีปัญหาในระดับมากทั้งในสภาพปัจจุบันและในสภาพอนาคต ในสภาพปัจจุบันมีปัญหาด้านการสร้างความเข้าใจในการใช้สื่อสังคมออนไลน์กับผู้ปกครองมากกว่าปัญหาด้านอื่น ส่วนสภาพในอนาคต ผู้ให้ข้อมูลคาดว่าจะมีปัญหาด้านการเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้าร่วมในการบริหารจัดการมากกว่าด้านอื่น ส่วนทางโรงเรียนมีความเห็นว่าในอนาคตผู้ปกครองจะยังเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการน้อย เนื่องจากความไม่พร้อมในหลาย ๆ ด้าน

งานวิจัยต่างประเทศ

Livingstone, Bober และ Helsper (2005) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความรู้ ความเข้าใจ ในการอ่านละเขียนบนอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนในสหราชอาณาจักร (เวล, ไอร์แลนด์, สก๊อตแลนด์และอังกฤษ) โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม 14 กลุ่ม และการเยี่ยมบ้านเด็กและเยาวชนจำนวน 1,511 คน ตั้งแต่อายุ 9-19 ปี ของสหราชอาณาจักร พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผิดและใช้ในทางไม่เหมาะสม สาเหตุหนึ่งมาจากการขาดความรู้ ความเข้าใจหรือการฝึกฝนอบรมในโรงเรียน

Ribble (2006) ทำการวิจัยและพัฒนาเรื่องการดำเนินการพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน วิจัยและพัฒนากับคู่มือผู้นำด้านเทคโนโลยีที่สมบูรณ์ วัตถุประสงค์การวิจัย 1) ศึกษาเอกสาร เพื่อกำหนดองค์ประกอบบูรณาการสำคัญของการปฏิบัติพลเมืองดิจิทัล 2) กำหนดโอกาสในการใช้ พลเมืองดิจิทัลในการนำองค์การ การสอน และการเรียนรู้ 3) พัฒนารูปแบบสำหรับผู้นำเทคโนโลยี เพื่อการใช้อำนาจการในโรงเรียน ในการนำองค์การ การสอน และการเรียนรู้ 4) สร้างคู่มือสำหรับผู้นำ เทคโนโลยีเพื่อใช้ทรัพยากรในการบูรณาการพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน แหล่งข้อมูลเหมาะสำหรับกลุ่ม นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในปัจจุบันยังไม่มีแหล่งข้อมูลสำหรับเด็ก ปฐมวัยถึงประถมศึกษาปีที่ 5 วิจัยใช้วิธีวิจัยและพัฒนา มี 7 ขั้นตอนการวิจัย ได้แก่ 1) การหาความต้องการจำเป็น 2) พิสูจน์แนวคิด โดยใช้แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ 4 คน 3) พัฒนาคู่มือ 4) ทดสอบใช้ในกลุ่มทดลอง 5 คนที่ทำงานเกี่ยวกับเทคโนโลยี 5) ทบทวน ยกร่าง 6) ทดสอบจริงกับผู้ทำงานด้าน เทคโนโลยี ผู้เชี่ยวชาญ และครูผู้สอน 12 คน 7) ทบทวนคู่มือสุดท้ายและนำเสนอผลการวิจัย พบว่า 1) งานวิจัยและเอกสารเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลบกพร่อง ขาดแคลน โดยเฉพาะเกี่ยวกับผู้นำเทคโนโลยี สำหรับการดำเนินการในโรงเรียน 2) ผู้นำเทคโนโลยีและครูได้ประโยชน์จากแหล่งข้อมูลคุณภาพที่ แนะนำไว้สำหรับค้นคว้าเพิ่มเติม 3) คู่มือทางการศึกษาที่พัฒนาขึ้นผ่านการวิจัยและพัฒนาจะเสนอ ผลงานผู้นำเทคโนโลยีสำหรับการปรับปรุงการศึกษา 4) พลเมืองดิจิทัลมีผลกระทบทางการศึกษา 5) แหล่งทรัพยากรในคู่มือเป็นประโยชน์แก่ผู้นำเทคโนโลยีและครูใช้เป็นเครื่องมือเมื่อบูรณาการ

พลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน และ 6) แนวคิดเชิงระบบเพื่อการดำเนินการพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาหลักสูตรพลเมืองดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จ

Boylel (2010) ศึกษาวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพของหลักสูตรพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน เขตเมือง ปริญญาเอกสาขาความเป็นผู้นำทางการศึกษา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยจอร์จทาวน์และ เวลส์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจว่าหลักสูตรพลเมืองดิจิทัลมีผลต่อพฤติกรรมนักเรียน และหาความสัมพันธ์หลักสูตรพลเมืองดิจิทัลกับการใช้เทคโนโลยี ใช้วิธีการวิจัยแบบกึ่งทดลองโดยแบ่งนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 75 คน โดยใช้เครื่องมือของ Mike Ribble ในปี ค.ศ. 2004 ผลการวิจัยพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนเมื่อใช้หลักสูตรพลเมืองดิจิทัล ผลที่ได้จากการศึกษามีข้อเสนอแนะว่า ควรมีการวิจัยเพิ่มเติม โดยมีเป้าหมายที่การใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ ประโยชน์ด้านบวกของเทคโนโลยีข้อมูลที่จะรวบรวมมาได้จะช่วยให้เด็กศึกษามีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับการจัดหลักสูตรและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีคุณธรรมจริยธรรมทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

Hague และ Payton (2010) ศึกษาวิจัยเรื่อง “Digital literacy across the curriculum” โดยโครงการวิจัยนี้ ใช้ครูระดับประถมศึกษา 8 คน ระดับมัธยมศึกษา 6 คน ทำงานร่วมกับนักวิจัย สำรวจแนวคิด Digital literacy ในแผนการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน โดยทำเป็นคู่มือครูขึ้นมาเพื่อพัฒนาปลูกฝังความรู้ การใช้ดิจิทัลในห้องเรียน

Riel (2012) ศึกษาวิจัยเรื่อง พลเมืองดิจิทัลที่มีความรอบรู้: พลเมืองที่รอบรู้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในสังคมของประชาชนประเทศอเมริกา การวิจัยครั้งนี้เพื่อตรวจสอบการมีความรู้ ความเข้าใจพลเมืองดิจิทัล 3 ด้าน คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การประเมิน และการสร้างข้อมูลข่าวสารได้กลายเป็นเรื่องสำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และการมีกิจกรรมทางสังคมในอเมริกา รวมทั้งกิจกรรมทางสังคม พลเมือง การเมือง และกิจกรรมออนไลน์ ด้วยปริมาณในการใช้งานเทคโนโลยีสื่อสารเพิ่มขึ้นในที่สาธารณะ ทักษะด้านเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารเรียกร้องการมีส่วนร่วมในสังคมและการมีส่วนร่วมในการเมืองอย่างเต็มที่ ผลการวิจัยพบว่า ความเข้มแข็งของทักษะพลเมืองดิจิทัลที่รอบรู้ส่งเสริมการเสริมอำนาจแก่สมาชิกในการมีส่วนร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมทางการเมือง และมีส่วนร่วมกิจกรรมทางสังคมออนไลน์

Lyons (2012) ศึกษาวิจัยเรื่อง ตรวจสอบพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในเพศและชั้นเรียนที่แตกต่าง โดยศึกษาในเด็กนักเรียนระดับ Grade 5, 7, 9, 11 พบว่า เพศและชั้นเรียนที่ต่างกันมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ต่างกันอย่างมีนัยทางสถิติ ยังมีชั้นเรียนที่สูงขึ้น ความปลอดภัยส่วนบุคคลมีความเสี่ยง มีการใช้งานสื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม และมีการกลั่นแกล้งกันมากขึ้น ขณะที่การมีส่วนร่วมดูแลของพ่อแม่น้อยลง ผู้ชายมีการรักษาความปลอดภัยเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลดีกว่าเพศหญิง การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการดูแลในเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่าง

กัน ควรมีการปรับปรุงการปฏิบัติงานให้มีความรู้ในเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในด้านบวก รวมถึงการสร้างความตระหนักในการมีส่วนร่วมของพลเมืองดิจิทัลกับพ่อแม่ บุคลากร และนักเรียน และมีการป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้สื่อออนไลน์แก่นักเรียน

Lopez (2013) ศึกษาวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมทางสื่อมัลติมีเดียสีเขียว: สภาพการณ์ การมีความรู้เรื่องสื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างพลเมืองวัฒนธรรมสีเขียว วัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบ การใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีความรู้โดยศึกษาทั้งบทบาทของสื่อและผลกระทบที่มีต่อพลเมืองวัฒนธรรม สีเขียว โดยการวิเคราะห์เนื้อหา เอกสารจากเว็บไซต์และจากครูของ 7 องค์กรอเมริกาเหนือและ สัมภาษณ์ 9 คน ที่ปฏิบัติตามแนวคิดสภาพแวดล้อมสื่อมัลติมีเดียสีเขียว บนแนวคิดระบบนิเวศน์ การสำรวจว่าการปฏิบัติของผู้ที่สนใจด้านสื่อมัลติมีเดียมีความหมาย เหมาะสม ในแนวคิดให้ส่งเสริม การผลิตซ้ำและเพิ่มเติม ผลการวิจัยพบว่า การศึกษามีความรู้เรื่องสื่อมัลติมีเดียเป็นฐานในการสร้าง โลกทัศน์ที่กว้างไกล ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน ทำให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของการมีความ รอบรู้เรื่องสื่อมัลติมีเดีย การส่งเสริมการแก้ปัญหาในการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ และได้สร้าง ทฤษฎีรากฐาน รูปแบบการมีความรู้สื่อมัลติมีเดียที่ร่วมมือกับพลเมืองวัฒนธรรมสีเขียว เรียกว่า Ecomedia Literacy ความรู้สื่ออินเวนท์ และแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนเป็นความสำคัญ แรกสำหรับนักการศึกษาสื่อมัลติมีเดีย

Suppo (2013) ศึกษาวิจัยเรื่อง การสอนความเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียนรัฐ มลรัฐ เพนซิลวาเนีย: ความเชื่อและการปฏิบัติของผู้บริหารโรงเรียน ปริญญาเอกศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย อินเดียนาแห่งรัฐเพนซิลวาเนีย มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียนรัฐบน ฐานความรับผิดชอบของผู้บริหารโรงเรียน รวมทั้งศึกษานิเทศน์ ผู้ประสานงานหลักสูตรและผู้ประสาน ด้านเทคโนโลยี และเพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อและการปฏิบัติงานหลักสูตรพลเมือง ดิจิทัลในเขตพื้นที่ และโรงเรียนระดับต่าง ๆ ของมลรัฐเพนซิลวาเนีย และตรวจสอบว่า อายุ เพศ ระดับของผู้บริหารโรงเรียน สถานที่ตั้งโรงเรียนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติหลักสูตรความเป็น พลเมืองดิจิทัล โดยใช้วิธีการวิจัยสำรวจแบบออนไลน์ 1,386 จาก 1,400 คน 501 โรงเรียน โดยการ วิจัยในครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดพลเมืองดิจิทัลของ Mike Ribble (2011) พลเมืองดิจิทัล 9 องค์ประกอบ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้บริหารโรงเรียนมีความเห็นตรงกันว่า การสอนความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะในเรื่องสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบพลเมืองดิจิทัลเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด ขณะที่ส่วนใหญ่มี ความเห็นตรงกันว่า ควรมีการสอนในโรงเรียนของพวกเขา มีเพียงหนึ่งในสามที่เห็นได้ว่ามีความ พยายามสอนพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน 2) ผู้บริหารในโรงเรียนเห็นความสำคัญว่า ควรสอนความเป็น พลเมืองดิจิทัลให้นักเรียนทุกคน แต่ก็รู้ว่าการที่นักเรียนขาดทักษะด้านพลเมืองดิจิทัลยังไม่สำคัญเท่า ประเพณี วัฒนธรรมดั้งเดิมของโรงเรียน 3) ข้อค้นพบในงานวิจัยนี้พบว่า ยังไม่สามารถจะยืนยันได้ว่ามี ความสัมพันธ์กันระหว่างความเชื่อและการปฏิบัติหลักสูตรพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียน

4) โรงเรียนในระดับต่าง ๆ ในมลรัฐเพนซิลวาเนีย มีความแตกต่างกันชัดเจน ในหลักสูตรความเป็นพลเมืองดิจิทัลระหว่างโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับโรงเรียนระดับประถมศึกษา 5) อายุ เพศ ระดับผู้บริหารโรงเรียน สถานที่ตั้งไม่เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความเชื่อและการปฏิบัติหลักสูตรพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน

Chau (2014) ศึกษาวิจัยเรื่อง ด้านดีของการพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับเด็ก ๆ ในบริบทแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาของเด็ก ปริณญาเอกปรัชญาการพัฒนาเด็ก มหาวิทยาลัยทัล์พีม วัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบโปรแกรมแอปพลิเคชันว่ามีความเหมาะสม เป็นประโยชน์กับเด็กอายุ 3-5 ปี และขยายขอบเขตการศึกษาจากงานวิจัยเดิมคือ แนวคิดการพัฒนาที่เหมาะสมและแนวคิดของ Ber ที่ว่าการพัฒนาด้านดีของเทคโนโลยี ผู้วิจัยได้แย้งว่าแอปพลิเคชันสำหรับเด็กจะต้องพัฒนาให้เหมาะสมกับเด็ก จำเป็นต้องมีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก 2) การออกแบบเนื้อหาต้องสนับสนุนพัฒนาการของเด็กทั้งในเรื่องความรู้ ทักษะทางอารมณ์และสังคม พัฒนาการทางกาย 3) ชุดการออกแบบที่พัฒนาขึ้นต้องสนับสนุนกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ของเด็ก และส่งเสริมพฤติกรรมที่ดี ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือประเมิน 3 ด้าน คือ 1) การประเมิน 2) การตรวจสอบ 3) คุณภาพการออกแบบ โดยเลือก 100 แอปพลิเคชันบน ipad ผลการวิจัยพบว่าการวิเคราะห์เนื้อหาแสดงให้เห็นว่าไม่มีนัยสำคัญของแอปพลิเคชัน (58%) ที่มีความเหมาะสมกับเด็กอายุ 3-5 ปี แอปพลิเคชันที่เลือกมาใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีทั้งเกม เพลง กิจกรรมการเรียนรู้แบบโต้ตอบได้ อีเลิร์นนิ่งและแอปพลิเคชันอื่น ๆ เนื้อหาของแอปพลิเคชันเหล่านี้มีแนวโน้มส่งเสริมทักษะเด็ก และมีความน่าสนใจดึงดูดให้เด็กเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เหนือกว่าการฝึกฝนปฏิบัติทางการเรียน แต่แอปพลิเคชันเหล่านี้ไม่ได้ส่งเสริมทักษะทางสังคมและพัฒนาการทางร่างกายที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 3-5 ปี อย่างจริงจัง

สรุป งานวิจัยของประเทศไทย ส่วนมากเป็นงานวิจัยที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน การพัฒนานวัตกรรม สื่อ เพื่อสนับสนุนระบบการเรียนการสอนและการทำงานของครู และมีลักษณะเกี่ยวข้องกับการพัฒนา การเรียนรู้เพิ่มผลสัมฤทธิ์สำหรับการเรียนของนักเรียน นักศึกษา โดยที่เน้นการใช้โปรแกรมหรือพัฒนา แอปพลิเคชัน ส่วนงานวิจัยทางด้านพฤติกรรมนั้นมักเป็นงานวิจัยที่ค้นหาสภาพและสาเหตุของปัญหาในการใช้งานเทคโนโลยี แต่งานวิจัยด้านการบริหารโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเสริมนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลในประเทศไทยมีน้อยมาก และงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะนักเรียนให้มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมนั้นมีการทำงานวิจัยน้อย ในขณะที่งานวิจัยต่างประเทศ พบว่า มีการวิจัยในเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้พอสมควร ด้วยถือว่าเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่ มีความน่าสนใจและมีการศึกษาค้นคว้ามาอย่างต่อเนื่อง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 7 แสดงระยะการวิจัย วิธีดำเนินการ และผลที่ได้รับเกี่ยวกับกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน

ระยะการวิจัย	วิธีดำเนินการวิจัย	ผลลัพธ์ที่ต้องการ
<p>ระยะที่ 1 การศึกษา องค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>	<p>1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้</p> <p>1.1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>1.2 การสร้างเสริมผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมือง ดิจิทัล</p> <p>1.3 กลยุทธ์และการพัฒนากลยุทธ์</p> <p>1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</p> <p>2. สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดเป็นองค์ประกอบหลัก และตัวชี้วัด</p> <p>3. ประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดโดยผู้ทรงวุฒิ ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการบริหารการศึกษา หรือ ด้านพลเมืองดิจิทัล จำนวน 7 คน</p>	<p>องค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>
<p>ระยะที่ 2 การศึกษา สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึง ประสงค์ และความ ต้องการจำเป็น การ เสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของ นักเรียน โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>	<p>1. กำหนดประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ โรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ในภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 8,930 โรงเรียน ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เทคนิคสุ่มแบบ หลายขั้นตอน จำนวน 368 โรงเรียน</p> <p>2. ขอความร่วมมือ ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้บริหาร สถานศึกษาจำนวน 368 คน และครูผู้สอนระดับ ประถมศึกษา จำนวน 368 คน รวม จำนวน 736 คน</p> <p>3. ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ในการเก็บรวบรวมข้อมูล</p> <p>4. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน</p>	<p>สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึง ประสงค์ และความต้องการ จำเป็น ของการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน</p>

ตาราง 7 (ต่อ)

ระยะการวิจัย	วิธีดำเนินการวิจัย	ผลลัพธ์ที่ต้องการ
ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถาม 2. ดำเนินการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 3. ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 4. ประเมิน ตรวจสอบความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์ฯ ใช้กระบวนการ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ(Connoisseurship) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน 5. ปรับปรุงร่างกลยุทธ์ฯ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ 	กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. เลือกโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่สมัครใจ เข้าร่วมการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2. นำกลยุทธ์ฯไปใช้กับโรงเรียนและศึกษาผลการใช้กลยุทธ์ฯ 3. ติดตามและประเมินผลการใช้กลยุทธ์ฯ 4. ประเมินความพึงพอใจในการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2. โรงเรียน ผู้บริหาร สถานศึกษา และครูผู้สอน ในระดับประถมศึกษา มีความพึงพอใจต่อกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

**ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล องค์ประกอบของกลยุทธ์และการพัฒนากลยุทธ์ เพื่อนำข้อมูลมา
สังเคราะห์ได้องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 การประเมิน ความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
(Focus Group) กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน
มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้

1. สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา
 2. มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือวิทยฐานะเชี่ยวชาญขึ้นไป
 3. เคยดำรงตำแหน่งทางการบริหารในสถาบันอุดมศึกษาหรือมีประสบการณ์ในการสอน
สาขาวิชาการบริหารการศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา อย่างน้อย 5 ปี
 4. เป็นผู้บริหารการศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี
 5. เป็นผู้บริหารสถานศึกษาและมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี
- ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา
และมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือวิทยฐานะเชี่ยวชาญขึ้นไป หรือเคยดำรง
ตำแหน่งทางการบริหารในสถาบันอุดมศึกษาหรือมีประสบการณ์ในการสอนสาขาวิชาการบริหาร
การศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา อย่างน้อย 5 ปี ได้แก่

รองศาสตราจารย์ ดร.จิณฉวีตร ปะโคทั้ง คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏอุบลราชธานี

กลุ่มที่ 2 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา
และเป็นผู้บริหารการศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี ได้แก่

1. ว่าที่ร้อยตรี ดร.ธนุ วงษ์จินดา รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ดร.อนันต์ พันนึก ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาระบบบริหารงานบุคคลและ
นิติการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3. ดร.อดุลย์ศักดิ์ บุญเอนก ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

4. ดร.ประเสริฐศักดิ์ เทินไธสง รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มที่ 3 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา เป็นผู้บริหาร
สถานศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี ได้แก่

1. ดร.นิพนธ์ ยศดา ผู้อำนวยการโรงเรียนสารคามพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษามัธยมศึกษา จังหวัดมหาสารคาม สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ดร.ปริญญาพันธ์ เทินไธสง ผู้อำนวยการโรงเรียนดงครั่งใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ด เขต 2

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบประเมินตรวจสอบความสอดคล้อง ความเหมาะสมของ
องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็น
พลเมืองดิจิทัล โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency : IOC) โดยใช้สูตรของ
โรวีเนลลี และแฮมเบิลตัน (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง ที่มีค่าตั้งแต่ -1 ถึง +1

ซึ่งมี 3 ระดับ ดังนี้

+1 หมายถึง สอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงวุฒิ

N แทน จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ตอนที่ 2 เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิเขียนข้อเสนอแนะ และประเด็น
การปรับปรุงขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
การสร้างแบบประเมินตรวจสอบความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

2.2 ร่างแบบประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมือง
ดิจิทัล

2.3 นำแบบประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลเสนอคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้

2.4.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการวัดและประเมินผลหรือการวิจัย
หรือมีประสบการณ์ด้านการวิจัย

2.4.2 มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือ

2.4.3 มีประสบการณ์ในการสอนด้านการวัดและประเมินผลหรือการวิจัย
อย่างน้อย 5 ปี

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ประกอบด้วย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญชม ศรีสะอาด คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ชูยกระเดื่อง คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ปัญญา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม

2.5 ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนจัดพิมพ์เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประสานคณะศึกษาศาสตร์เพื่อจัดทำหนังสือขอความร่วมมือถึงผู้ทรงคุณวุฒิ
2. ส่งหนังสือขอความร่วมมือ คำาโครงการวิทยานิพนธ์และแบบประเมินถึงผู้ทรงคุณวุฒิ
เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล
3. ประสานผู้ทรงคุณวุฒิทางโทรศัพท์เพื่อขออนัดหมายวันและเวลา

4. ดำเนินการสอบถามตามวันและเวลาที่นัดหมาย

ขั้นตอนที่ 5 การจัดการกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบและคัดเลือกแบบสอบถามที่ตอบสมบูรณ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลการประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยใช้การประเมินความสอดคล้อง (IOC) มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ยและมี 3 ระดับ ดังนี้

- +1 หมายถึง สอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ
- 1 หมายถึง ไม่สอดคล้อง

2. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและแปลผลตามเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูล ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

หมายเหตุ : ผลการประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดในระดับมากที่สุดขึ้นไป

ถือว่ามีความเหมาะสมและผู้วิจัยจะนำไปใช้

ขั้นตอนที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (CVI : Content validity index)

ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนดำเนินการ ผู้วิจัยนำองค์ประกอบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ได้จากการประเมิน ตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิมาใช้ในการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ และการสังเคราะห์เอกสารเกี่ยวกับวิธีการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน เพื่อสร้างแบบสอบถามในการสำรวจสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์วิธีการเสริมสร้าง

ตาราง 8 (ต่อ)

กลุ่มจังหวัด	จังหวัด	จำนวนประชากร			จำนวนกลุ่มตัวอย่าง		
		ใหญ่	กลาง	เล็ก	ใหญ่	กลาง	เล็ก
อีสานตอนล่าง	ศรีสะเกษ	685	185	14	31	8	1
	บุรีรัมย์	582	268	11	26	11	0
	อุบลราชธานี	743	208	16	33	9	2
	นครราชสีมา	1,113	282	32	46	11	2
	ชัยภูมิ	612	115	8	27	5	0
รวม		6,554	1,712	124	293	76	6
		8,390			368		

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้าง

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐานแบ่งเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับวิทยฐานะ
ระดับการศึกษา เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 ระดับความสามารถและพฤติกรรมเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึง
ประสงค์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่
มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Open-ended Form)

2. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ
การสร้างแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.2 ร่างแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้างความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.3 นำแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เสนอคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.4 นำแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) ความเหมาะสมของภาษา โครงสร้างและรูปแบบ และหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามศัพท์ (Index of Congruence : IOC)

2.5 ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนจัดพิมพ์เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.6 นำแบบสอบถามที่แก้ไข ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับสถานศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 โรงเรียน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีการของ Conbach (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ เท่ากับ 0.986

2.7 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว มาปรับปรุงอีกครั้ง แล้วนำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ไปใช้ในการเก็บข้อมูลในการวิจัยต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นทางไปรษณีย์ไปยังโรงเรียนประถมศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

1. ประสานคณะศึกษาศาสตร์เพื่อจัดทำหนังสือขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและโรงเรียนประถมศึกษา
2. ส่งหนังสือขอความร่วมมือ และแบบสอบถามถึงผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ส่งไปยังโรงเรียนประถมศึกษาในสังกัด เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล

3. โทรศัพท์ประสานงานเจ้าหน้าที่ หรือติดต่อทางช่องทางสื่อออนไลน์เพื่อขอความอนุเคราะห์และขอความร่วมมือเก็บรวบรวมข้อมูลและจัดส่งแบบคืนทางไปรษณีย์และ/หรือช่องทางสื่อออนไลน์

ขั้นตอนที่ 5 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบและคัดเลือกแบบสอบถามที่ตอบสมบูรณ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นโดยใช้เทคนิค (PNI : Priority Needs Index)

เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ และจัดลำดับ
ความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ค่าดัชนีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา
3. ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค
4. การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (PNI)

**ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

ขั้นตอนที่ 1 การดำเนินการ

1.1 นำผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (PNI : Priority Needs Index) ที่ได้จาก
ระยะที่ 2 มาจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนา

1.2 นำผลการจัดลำดับความสำคัญมาวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคาม
(SWOT Analysis) ซึ่งการพิจารณาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคาม ใช้เกณฑ์ดังนี้

1.2.1 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาจัดกลุ่มดัชนี
PNI modified โดยนำค่าดัชนี PNI modified สูงที่สุด ลบด้วยค่าดัชนี PNI modified ต่ำที่สุด
ได้ระยะ ห่างมาจัดกลุ่มค่า PNI modified นำมาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีค่าดัชนี
PNI modified สูงเป็นจุดอ่อน และกลุ่มที่มีค่าดัชนี PNI modified ต่ำเป็นจุดแข็ง

1.2.2 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาจัดกลุ่ม
ดัชนี PNI modified โดยนำค่าดัชนี PNI modified สูงที่สุด ลบด้วยค่าดัชนี PNI modified ต่ำที่สุดได้
ระยะห่างมาจัดกลุ่มค่า PNI modified นำมาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีค่าดัชนี
PNI modified สูงเป็นภาวะคุกคาม และกลุ่มที่มีค่าดัชนี PNI modified ต่ำเป็นโอกาส

1.3 นำผลการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคาม มาจับคู่โดยใช้เทคนิค
TOWS matrix โดยเรียงค่าดัชนี PNI modified จากมากไปหาน้อย และจับคู่ระหว่างสภาพแวดล้อม
ภายในและสภาพแวดล้อมภายนอก ดังนี้

1.3.1 จับคู่จุดแข็ง-โอกาส (SO) เพื่อกำหนดกลยุทธ์เชิงรุก (Aggressive strategy)
โดยนำจุดแข็งที่มีมาเสริมสร้างและนำโอกาสที่เปิดให้มาทำประโยชน์อย่างเต็มที่

1.3.2 จับคู่จุดแข็ง-ภาวะคุกคาม (ST) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ขยายขอบข่าย (Diversification strategy) โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็ง หลีกเลี่ยงภาวะคุกคาม และหาแนวทางดำเนินการที่จะทำให้เกิดความสูญเสียน้อยที่สุด

1.3.3 จับคู่จุดอ่อน-โอกาส (WO) เพื่อกำหนดกลยุทธ์พลิกตัว (Turnaround oriented strategy) โดยแก้ไขจุดอ่อนและนำโอกาสที่เปิดมาทำประโยชน์อย่างเต็มที่

1.3.4 จับคู่จุดอ่อน-ภาวะคุกคาม (WT) เพื่อกำหนดกลยุทธ์เชิงป้องกัน (Defensive strategy) โดยพยายามลดจุดอ่อน หลีกเลี่ยงภาวะคุกคาม และหาแนวทางดำเนินการที่จะทำให้เกิดความสูญเสียน้อยที่สุด

ตาราง 9 การจับคู่กลยุทธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอก

	จุดแข็ง (Strengths)	จุดอ่อน (Weaknesses)
โอกาส (Opportunities)	จับคู่จุดแข็งภายในกับโอกาสภายนอก (จับคู่ SO) เป็นกลยุทธ์เชิงรุก (Aggressive strategy)	จับคู่จุดอ่อนภายในกับโอกาสภายนอก (จับคู่ WO) เป็นกลยุทธ์พลิกตัว (Turnaround oriented strategy)
ภาวะคุกคาม (Threats)	จับคู่จุดแข็งภายในกับภาวะคุกคามภายนอก (จับคู่ ST) เป็นกลยุทธ์ขยายขอบข่าย (Diversification strategy)	จับคู่จุดอ่อนภายในกับภาวะคุกคามภายนอก (จับคู่ WT) เป็นกลยุทธ์เชิงป้องกัน (Defensive strategy)

1.4 นำผลการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภาวะคุกคาม มากร่างกลยุทธ์ การเสริมสร้างทักษะผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล แล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงตามคำแนะนำ

1.5 นำร่างกลยุทธ์โดยใช้กระบวนการ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้

1.5.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา

1.5.2 มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือวิทยฐานะเชี่ยวชาญขึ้นไป

1.5.3 เคยดำรงตำแหน่งทางการบริหารในสถาบันอุดมศึกษา

1.5.4 เป็นผู้บริหารการศึกษาหรือผู้บริหารสถานศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี

ผู้ทรงคุณวุฒิในการการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา และมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์หรือวิทยฐานะเชี่ยวชาญขึ้นไป หรือเคยดำรงตำแหน่งทางการบริหารในสถาบันอุดมศึกษา ได้แก่

1. รองศาสตราจารย์ ดร.จิณฉวีตร ะโคทัง คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กลุ่มที่ 2 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกด้านการบริหารการศึกษา เป็นผู้บริหารการศึกษาหรือผู้บริหารสถานศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการบริหาร อย่างน้อย 10 ปี ได้แก่

1. ดร.อดุลย์ศักดิ์ บุญเอนก ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัชฌิมศึกษา ร้อยเอ็ด

2. ดร.ประเสริฐศักดิ์ เทินไธสง รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

3. ดร.มิญช์มนัส วรรณมหินทร์ สलगสิงห์ รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด

4. ว่าที่พันตรี ดร.มานิตย์ ซาซียะ ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเมืองอาจสามารถ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2

5. ดร.ศุภณัฐ อินทร์งาม ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพนครก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

1.6 ปรับปรุงกลยุทธ์ตามคำแนะนำ แล้วนำกลยุทธ์เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้

ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมิน

2. กำหนดประเด็นสำคัญที่จะประเมินสร้างเป็นข้อคำถามให้ครอบคลุมทุก

ประเด็น

3. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ

ความถูกต้องของรูปแบบและสำนวนภาษาแล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

4. ปรับปรุงแบบประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปจัดพิมพ์

ฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำหนังสือขอความอนุเคราะห์พร้อมด้วยแบบสัมภาษณ์และแบบประเมินติดต่อประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์มาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ จากนั้นเรียบเรียงข้อมูล แล้วทำการวิเคราะห์โดยสร้างข้อสรุปจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4.2 นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ จากนั้นทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 4 การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ขั้นตอนการดำเนินการ

1.1 กำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 จำนวน 1 โรงเรียน ได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) และเป็นโรงเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมพัฒนา

1.2 นำกลยุทธ์ที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับโรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้เรียนและศึกษาผลการใช้กลยุทธ์

1.3 ประเมินผลและติดตามผล การพัฒนาการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามเกณฑ์ตัวชี้วัดความสำเร็จของทุกกลยุทธ์

1.4 ประเมินความพึงพอใจในการใช้กลยุทธ์การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยนำเสนอตามขั้นตอนของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์แทนความหมายต่าง ๆ ดังนี้

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
D	แทน	สภาพปัจจุบัน
I	แทน	สภาพที่พึงประสงค์
$PNI_{modified}$	แทน	ดัชนีความต้องการจำเป็นในการพัฒนา

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตอนที่ 3 ผลการพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตอนที่ 4 ผลการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลมา
ประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยผู้ทรงคุณวุฒิ
ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาและคณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
จำนวน 7 คน โดยมีความคิดเห็นดังรายละเอียด ปรากฏดังตาราง 10

ตาราง 10 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล	จำนวนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม	7	-	-	1.00
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	6	1	-	0.86
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์	6	1	-	0.86
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	7	-	-	1.00

จากตาราง 10 พบว่า องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการรักษาความปลอดภัย
ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคาม

ทางเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.86-1.00

ตาราง 11 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	จำนวนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม				
1.1 การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	6	1	-	0.86
1.2 การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	7	-	-	1.00
1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ	7	-	-	1.00
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล				
2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	7	-	-	1.00
2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งานและประพฤติดี	6	1	-	0.86
2.3 การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	7	-	-	1.00
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์				
3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	7	-	-	1.00
3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอดเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	7	-	-	1.00

ตาราง 11 (ต่อ)

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	จำนวนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)
	สอดคล้อง (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่สอดคล้อง (-1)	
3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรม จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	6	1	-	0.86
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย				
4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	7	-	-	1.00
4.2 การปฏิบัติตามกฎหมาย	6	1	-	0.86

จากตาราง 11 พบว่า องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการรักษา
ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ทุกตัวชี้วัด ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ
การรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ทุกตัวชี้วัด ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้
ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ทุกตัวชี้วัด และด้านการใช้เทคโนโลยี
ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ทุกตัวชี้วัด มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
ตั้งแต่ 0.86-1.00

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 368 โรงเรียน ซึ่งเก็บข้อมูลเป็น
รายโรงเรียน โรงเรียนละ 2 คน ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา และครูผู้สอนระดับประถมศึกษา
รวมทั้งหมด 736 คน ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามที่สมบูรณ์คืน ทั้งหมด 736 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100
การวิเคราะห์ข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และลำดับสภาพที่เป็นจริงใน
ปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้อำนวยการ
สถานศึกษา ครูผู้สอนระดับประถมศึกษา โดยแยกเป็นรายด้านและรายข้อ ผลปรากฏตาราง

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นการ
เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านสภาพแวดล้อมภายใน

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.02	0.67	มาก	4.79	0.40	มากที่สุด
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.70	มาก	4.87	0.36	มากที่สุด
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	0.63	มาก	4.91	0.27	มากที่สุด
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.35	0.69	มาก	4.89	0.31	มากที่สุด
โดยรวม	4.18	0.67	มาก	4.87	0.34	มากที่สุด

จากตาราง 12 พบว่า สภาพปัจจุบันความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึง
ประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.02	0.67	มาก	4.79	0.40	มากที่สุด
1.1 การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.91	0.69	มาก	4.70	0.47	มากที่สุด
1.2 การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	4.11	0.66	มาก	4.76	0.42	มากที่สุด
1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง เหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ	4.05	0.66	มาก	4.91	0.30	มากที่สุด
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.70	มาก	4.87	0.36	มากที่สุด
2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	4.33	0.64	มาก	4.82	0.44	มากที่สุด
2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการ ใช้งาน และประพฤติดี	4.31	0.73	มาก	4.88	0.37	มากที่สุด
2.3 การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	4.22	0.74	มาก	4.92	0.28	มากที่สุด
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	0.63	มาก	4.91	0.27	มากที่สุด
3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี ดิจิทัล และสารสนเทศ	4.41	0.59	มาก	4.88	0.31	มากที่สุด
3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.63	มาก	4.94	0.25	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ)

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	3.48	0.68	ปานกลาง	4.93	0.26	มากที่สุด
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.35	0.69	มาก	4.89	0.31	มากที่สุด
4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.74	มาก	4.91	0.29	มากที่สุด
4.2 การปฏิบัติตามกฎหมาย	4.40	0.64	มาก	4.88	0.33	มากที่สุด
โดยรวม	4.18	0.67	มาก	4.87	0.34	มากที่สุด

จากตาราง 13 พบว่า สภาพปัจจุบันความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

พหุบัณฑิต ชีวะ

ตาราง 14 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.91	0.69	มาก	4.70	0.47	มากที่สุด
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความเป็นตัวตนในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล	3.87	0.63	มาก	4.66	0.49	มากที่สุด
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึก และมีวิจารณญาณในการใช้ งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.88	0.67	มาก	4.73	0.46	มากที่สุด
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นใน การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.05	0.76	มาก	4.73	0.47	มากที่สุด
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา การรักษาความปลอดภัยของตนเองการ ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.48	0.70	ปานกลาง	4.68	0.47	มากที่สุด
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความรับผิดชอบต่อตนเองและ สังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.68	มาก	4.73	0.48	มากที่สุด
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	4.11	0.66	มาก	4.76	0.42	มากที่สุด
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการ เข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.49	0.63	ปานกลาง	4.79	0.42	มากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม	4.17	0.66	มาก	4.78	0.41	มากที่สุด
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม	4.27	0.63	มาก	4.68	0.48	มากที่สุด
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม	4.28	0.69	มาก	4.70	0.48	มากที่สุด
2.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น	4.08	0.68	มาก	4.66	0.47	มากที่สุด
2.6 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น	4.38	0.64	มาก	4.92	0.27	มากที่สุด
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ	4.05	0.66	มาก	4.91	0.30	มากที่สุด
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา แบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม	3.48	0.73	ปานกลาง	4.90	0.32	มากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่หมกมุ่น ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.20	0.66	มาก	4.94	0.25	มากที่สุด
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย	4.21	0.53	มาก	4.95	0.31	มากที่สุด
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิตใจ	4.33	0.70	มาก	4.88	0.33	มากที่สุด
โดยรวม	4.02	0.67	มาก	4.79	0.40	มากที่สุด

จากตาราง 14 พบว่า สภาพปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากทุกข้อ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

พหุ มณู ทิโต ชีเว

ตาราง 15 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	4.33	0.64	มาก	4.82	0.44	มากที่สุด
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้รูปแบบ วิธีการ ผ่านทางเทคโนโลยี ดิจิทัลในการสื่อสาร ได้อย่างเหมาะสม	4.18	0.60	มาก	4.75	0.49	มากที่สุด
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน	4.39	0.71	มาก	4.78	0.45	มากที่สุด
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง	4.42	0.61	มาก	4.77	0.58	มากที่สุด
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.37	0.64	มาก	4.86	0.37	มากที่สุด
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่าง สร้างสรรค์	4.29	0.65	มาก	4.92	0.30	มากที่สุด
2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการ ใช้งาน และประพฤติดี	4.31	0.73	มาก	4.88	0.37	มากที่สุด

ตาราง 15 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.21	0.75	มาก	4.88	0.34	มากที่สุด
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์	4.23	0.70	มาก	4.88	0.35	มากที่สุด
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้ถูกที่และถูกเวลา	4.30	0.74	มาก	4.91	0.29	มากที่สุด
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.73	มาก	4.86	0.49	มากที่สุด
3. การมีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	4.22	0.74	มาก	4.92	0.28	มากที่สุด
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการเข้าถึง รับรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.21	0.69	มาก	4.89	0.35	มากที่สุด

ตาราง 15 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.17	0.78	มาก	4.92	0.29	มากที่สุด
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.33	0.79	มาก	4.93	0.26	มากที่สุด
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้น จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.17	0.70	มาก	4.94	0.23	มากที่สุด
โดยรวม	4.29	0.70	มาก	4.87	0.36	มากที่สุด

จากตาราง 15 พบว่า สภาพปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ทุกข้อ

ตาราง 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี
ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	4.41	0.59	มาก	4.88	0.31	มากที่สุด
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้สิ่งใหม่จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.35	0.63	มาก	4.76	0.47	มากที่สุด
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.39	0.62	มาก	4.79	0.43	มากที่สุด
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.61	มาก	4.90	0.31	มากที่สุด
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	4.31	0.65	มาก	4.93	0.37	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.49	0.53	มาก	4.94	0.22	มากที่สุด
1.6 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.48	0.58	มาก	4.94	0.21	มากที่สุด
1.7 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียน ข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.50	0.56	มาก	4.96	0.18	มากที่สุด
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.63	มาก	4.94	0.25	มากที่สุด
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการถ่ายทอด ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.49	0.56	มาก	4.95	0.22	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในตรวจสอบ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.50	0.58	มาก	4.93	0.27	มากที่สุด
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.46	0.51	มาก	4.92	0.28	มากที่สุด
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ประโยชน์ จากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.91	0.85	มาก	4.94	0.23	มากที่สุด
3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างสร้างสรรค์	3.48	0.68	ปานกลาง	4.93	0.26	มากที่สุด
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	3.39	0.85	ปานกลาง	4.92	0.26	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.45	0.70	ปานกลาง	4.94	0.23	มากที่สุด
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.48	0.59	ปานกลาง	4.95	0.21	มากที่สุด
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้นสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.49	0.47	ปานกลาง	4.92	0.28	มากที่สุด
3.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.35	0.70	ปานกลาง	4.93	0.26	มากที่สุด

ตาราง 16 (ต่อ)

องค์ประกอบ/ตัวชี้วัด	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.6 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.73	0.76	มาก	4.89	0.33	มากที่สุด
โดยรวม	4.07	0.63	มาก	4.91	0.27	มากที่สุด

จากตาราง 16 พบว่า สภาพปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ ส่วนมากอยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด ทุกข้อ

ตาราง 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.74	มาก	4.91	0.29	มากที่สุด
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักว่า สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.29	0.75	มาก	4.92	0.27	มากที่สุด
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิดว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.39	0.73	มาก	4.93	0.25	มากที่สุด
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่า สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.16	0.75	มาก	4.87	0.34	มากที่สุด
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.34	0.72	มาก	4.91	0.30	มากที่สุด

ตาราง 17 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. การปฏิบัติตามกฎหมาย	4.40	0.64	มาก	4.88	0.33	มากที่สุด
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.50	0.60	มาก	4.94	0.26	มากที่สุด
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่กระทำผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.49	0.63	มาก	4.92	0.28	มากที่สุด
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.27	0.65	มาก	4.92	0.28	มากที่สุด
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและมีความตระหนักรู้ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.33	0.65	มาก	4.81	0.42	มากที่สุด
2.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	0.68	มาก	4.80	0.41	มากที่สุด
โดยรวม	4.35	0.69	มาก	4.89	0.31	มากที่สุด

จากตาราง 17 พบว่า สภาพปัจจุบัน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี

คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ อยู่ในระดับมากทุกข้อ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด ทุกข้อ

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก

ตาราง 18 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน

ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	0.68	มาก	4.73	0.42	มากที่สุด
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	0.78	มาก	4.83	0.41	มากที่สุด
3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3.66	0.76	มาก	4.83	0.39	มากที่สุด
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	0.71	มาก	4.87	0.31	มากที่สุด
โดยรวม	4.00	0.73	มาก	4.82	0.38	มากที่สุด

จากตาราง 18 พบว่า สภาพแวดล้อมภายนอก สภาพปัจจุบันความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวม อยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 19 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน สภาพแวดล้อมภายนอก

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	0.68	มาก	4.73	0.42	มากที่สุด
1.1 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.07	0.75	มาก	4.65	0.44	มากที่สุด
1.2 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.25	0.76	มาก	4.78	0.39	มากที่สุด
1.3 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.30	0.48	มาก	4.72	0.45	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1.4 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.22	0.74	มาก	4.79	0.41	มากที่สุด
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	0.75	มาก	4.83	0.41	มากที่สุด
2.1 สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.29	0.79	มาก	4.80	0.42	มากที่สุด
2.2 สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3.58	0.71	มาก	4.82	0.41	มากที่สุด
2.3 สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.54	0.74	มาก	4.86	0.40	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2.4 สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.51	0.76	มาก	4.87	0.39	มากที่สุด
3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3.66	0.76	มาก	4.83	0.39	มากที่สุด
3.1 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	3.65	0.80	มาก	4.79	0.39	มากที่สุด
3.2 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3.66	0.79	มาก	4.81	0.41	มากที่สุด
3.3 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.62	0.75	มาก	4.86	0.35	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3.4 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.69	0.73	มาก	4.84	0.42	มากที่สุด
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	0.71	มาก	4.87	0.42	มากที่สุด
4.1 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.39	0.70	มาก	4.84	0.46	มากที่สุด
4.2 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	0.72	มาก	4.85	0.41	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล	\bar{X}	S.D.	ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
4.3 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.39	0.68	มาก	4.92	0.42	มากที่สุด
4.4 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.43	0.75	มาก	4.88	0.39	มากที่สุด

จากตาราง 19 พบว่า ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก สภาพปัจจุบันความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวม ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง อยู่ในระดับมาก ด้านสภาพเศรษฐกิจ อยู่ในระดับมาก ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม อยู่ในระดับมาก และ ด้านเทคโนโลยี อยู่ในระดับมาก

ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวม ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านสภาพเศรษฐกิจ อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านเทคโนโลยี อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ ของผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน
สรุปได้ดังนี้

ด้านโอกาส

1. มีการจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยเสริมสร้างนักเรียนให้มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกดิจิทัลได้
2. การพัฒนาเทคโนโลยีส่งผลต่อการเรียนการสอน การนำเสนองานผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
3. โรงเรียนสามารถใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน ให้นักเรียน ผู้ปกครองนักเรียน และชุมชนได้รับทราบอย่างรวดเร็ว
4. มีการประยุกต์ใช้ สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เข้ากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. มีการเปิดกว้างด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่นักเรียน หรือผู้ใช้งาน
6. การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถส่งเสริมนักเรียนให้มีความเคารพต่อผู้อื่นและตนเอง
7. มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในชีวิตประจำวันของ ครู นักเรียนและผู้ปกครองมากขึ้น
8. การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยทำให้นักเรียนมีทักษะในการใช้งานเพิ่มมากขึ้น
9. โรงเรียนมีการอำนวยความสะดวก และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
10. โรงเรียนมีการประชาสัมพันธ์ สื่อสาร กิจกรรม การดำเนินโครงการต่าง ๆ ผ่านช่องทางสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล หลากหลายรูปแบบ
11. มีเครือข่ายความร่วมมือจากหน่วยงานทางการศึกษา หน่วยงานอื่น ทั้งภาครัฐและเอกชน ในการจัดกิจกรรม ส่งเสริม สนับสนุน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
12. มีการแข่งขัน การประกวด ผลงานทางวิชาการ หรือผลงานด้านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
13. มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการสร้างสรรค์

ด้านภาวะคุกคาม

1. สภาพเศรษฐกิจและนโยบายของภาครัฐ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน
2. มีการคุกคามจากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ต่อนักเรียนเพิ่มมากขึ้น
3. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยขาดวิจารณญาณ
4. การนำสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ ผิดวัตถุประสงค์ อาจทำให้เกิดผลเสียได้
5. ข้อมูลจากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เข้ามาขาดการคัดกรอง และการควบคุมสื่อ
6. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกต้อง
7. ภาวะทางเศรษฐกิจ ทำให้ผู้ปกครองนักเรียนไม่สามารถให้การสนับสนุนงบประมาณด้านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
8. การใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล มีแนวโน้มสูงขึ้น ทำให้ขาดวินัย คุณธรรม และจริยธรรม
9. มีการสร้าง หรือ พัฒนา สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่สร้างสรรค์ เช่น เกม การพนันออนไลน์ ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน
10. การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล จากทางภาครัฐ ยังไม่เข้มงวด มีช่องว่างให้กระทำความผิดด้าน สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล มากขึ้น
11. การนำเสนอ ข้อมูล จากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ได้พิจารณาหรือปรับปรุงข้อมูลให้ถูกต้อง ส่งผลให้มีการกระจาย ข้อมูล และทำให้ผู้รับข้อมูลเหล่านั้นมีความคลาดเคลื่อนเข้าใจผิด
12. ค่านิยม วัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่น ทำให้ยากต่อการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ พฤติกรรม และทัศนคติ เกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล
13. นักเรียน เยาวชนในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล สนใจแต่ตัวเอง ไม่สนใจบุคคลรอบข้าง
14. สังคม วัฒนธรรม และประเพณีของไทย ยังไม่ยอมรับสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลบางประเภท

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความต้องการจำเป็น ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผลการวิเคราะห์การประเมินความต้องการจำเป็น เพื่อจัดลำดับความสำคัญและเป็นข้อมูลเพื่อวางแผนในการกำหนดกลยุทธ์หรือกิจกรรมการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามวิธี Modified Priority Need Index (PNI_{modified}) รายละเอียดในตาราง

ตาราง 20 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น แยกตามองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล

องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.02	4.79	0.192	2
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	4.87	0.135	3
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	4.91	0.206	1
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.35	4.89	0.124	4

จากตาราง 20 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมเรียงลำดับตามความต้องการจากมากไปน้อย คือ การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ (PNI_{modified} = 0.206) การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม (PNI_{modified} = 0.192) การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.135) และ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย (PNI_{modified} = 0.124) ตามลำดับ

ตาราง 21 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ตัวชี้วัด	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.91	4.70	0.202	2
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	4.11	4.76	0.158	3
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ	4.05	4.91	0.212	1

จากตาราง 21 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ($PNI_{\text{modified}} = 0.212$) การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ($PNI_{\text{modified}} = 0.202$) และการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน ($PNI_{\text{modified}} = 0.158$) ตามลำดับ

ตาราง 22 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	4.33	4.82	0.113	3
2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี	4.31	4.88	0.132	2
3. การมีวิจารณญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	4.22	4.92	0.166	1

จากตาราง 22 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย คือ การมีวิจรรย์ญาณ คิวเคอเรจท์ แก่ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อ ($PNI_{modified} = 0.166$) การมีมารยาท ฐักาลเทศะในการใช้งาน และประพฤดีดี ($PNI_{modified} = 0.132$) และการสื่อสารมีประสิทธิภาพ ($PNI_{modified} = 0.113$) ตามลำดับ

ตาราง 23 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$)	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	4.41	4.88	0.107	3
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ริเริ่มเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	4.34	4.94	0.138	2
3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	3.48	4.93	0.417	1

จากตาราง 23 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.4166$) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{modified} = 0.1382$) และมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ ($PNI_{modified} = 0.1065$) ตามลำดับ

ตาราง 24 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวชี้วัด	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	4.91	0.145	1
2. การปฏิบัติตามกฎหมาย	4.40	4.88	0.109	2

จากตาราง 24 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.145) และการปฏิบัติตามกฎหมาย (PNI_{modified} = 0.109) ตามลำดับ

ตาราง 25 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.91	0.69	4.70	0.47		
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความเป็นตัวตนในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.87	0.63	4.66	0.49	0.204	3

ตาราง 25 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึกร และมีการอนุญาตในการใช้ งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.88	0.67	4.73	0.46	0.219	2
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นใน การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.05	0.76	4.73	0.47	0.168	4
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการรักษาความปลอดภัยของตนเอง การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.48	0.70	4.68	0.47	0.344	1
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความรับผิดชอบต่อตนเองและ สังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.68	4.73	0.48	0.103	5
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	4.11	0.66	4.76	0.42		
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการ เข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.49	0.63	4.79	0.42	0.372	1
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการ เรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่าง เหมาะสม	4.17	0.66	4.78	0.41	0.146	2

ตาราง 25 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.27	0.63	4.68	0.48	0.096	6
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม	4.28	0.69	4.70	0.48	0.098	5
2.5 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น	4.08	0.68	4.66	0.47	0.142	3
2.6 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น	4.38	0.64	4.92	0.27	0.123	4
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ	4.05	0.66	4.91	0.30		
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาแบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม	3.48	0.73	4.90	0.32	0.408	1
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่หมกมุ่น ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.20	0.66	4.94	0.25	0.176	2
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย	4.21	0.53	4.95	0.31	0.175	3

ตาราง 25 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสีย ต่อสุขภาพจิตใจ	4.33	0.70	4.88	0.33	0.127	4
โดยรวม	4.02	0.67	4.79	0.40		

จากตาราง 25 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ประเด็น การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษามีการรักษาความปลอดภัยของตนเองการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.109$) นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึก และมีวิจรรย์ญาณในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงความเป็นตัวตนในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล และนักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ตามลำดับ

ประเด็น การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม และนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม ตามลำดับ

ประเด็น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา แบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่หมกมุ่นในการใช้

เทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิตใจตามลำดับ

ตาราง 26 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	4.33	0.64	4.82	0.44		
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้รูปแบบวิธีการผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร ได้อย่างเหมาะสม	4.18	0.60	4.75	0.49	0.136	2
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน	4.39	0.71	4.78	0.45	0.089	4
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง	4.42	0.61	4.77	0.58	0.079	5
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.37	0.64	4.86	0.37	0.112	3
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	4.29	0.65	4.92	0.30	0.146	1

ตาราง 26 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี	4.31	0.73	4.88	0.37		
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.21	0.75	4.88	0.34	0.159	1
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์	4.23	0.70	4.88	0.35	0.153	2
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้ถูกที่และถูกเวลา	4.30	0.74	4.91	0.29	0.141	3
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.73	4.86	0.49	0.080	4
3. การมีวิจาร์ณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	4.22	0.74	4.92	0.28		
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการเข้าถึง รับรู้ ข้อมูล สารสนเทศ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.21	0.69	4.89	0.35	0.161	4

ตาราง 26 (ต่อ)

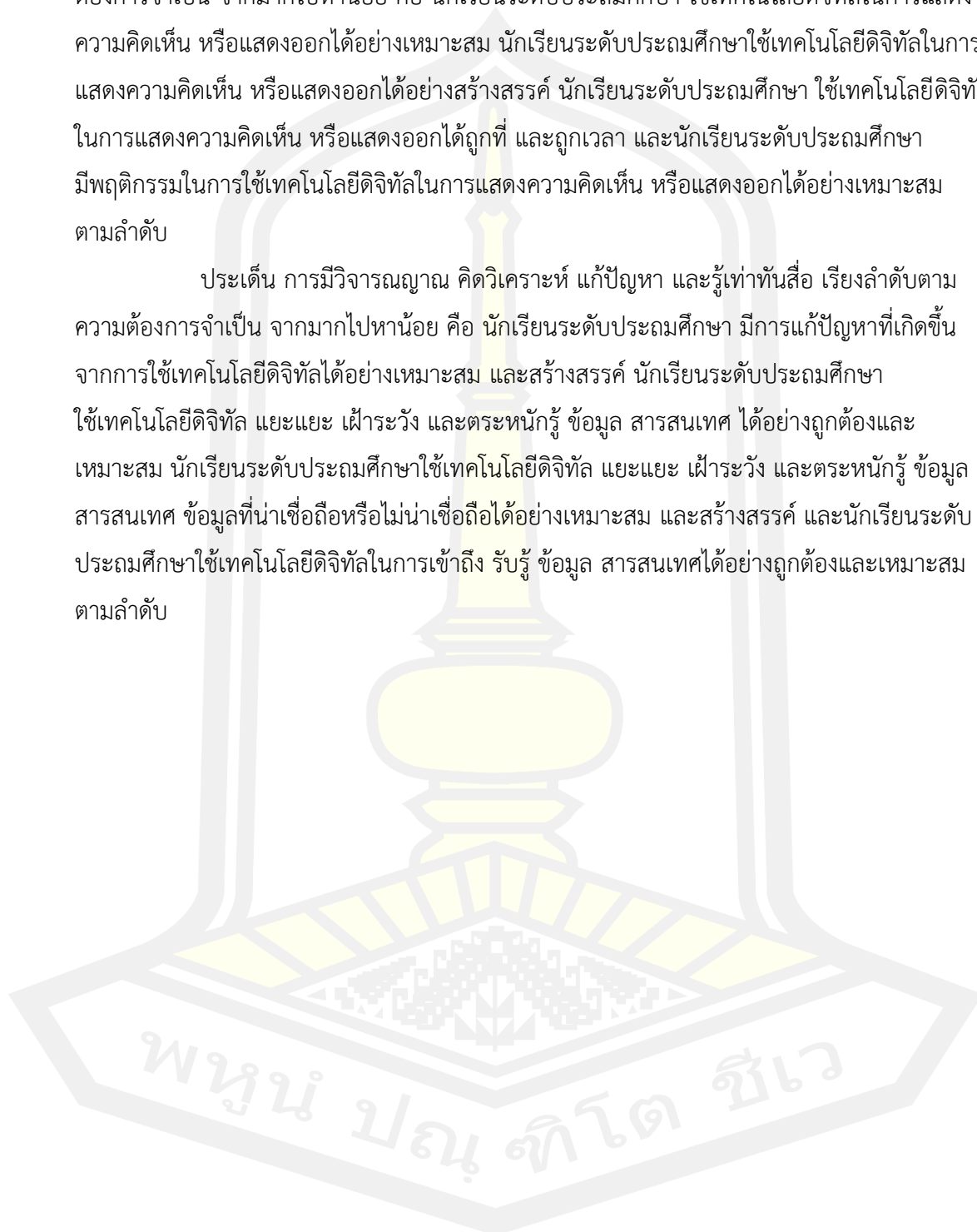
ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.17	0.78	4.92	0.29	0.179	2
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูล สารสนเทศ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือ ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.33	0.79	4.93	0.26	0.165	3
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้น จากการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.17	0.70	4.94	0.23	0.184	1
โดยรวม	4.29	0.70	4.87	0.36		

จากตาราง 26 พบว่า ลำดับความ
ต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษา
ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ประเด็น การสื่อสารมีประสิทธิภาพ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมาก
ไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร
ไปยังผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้รูปแบบ วิธีการ ผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล
ในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัล
ในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทาง
เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน และนักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอด
ข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง ตามลำดับ

ประเด็น การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้ถูกต้อง และถูกเวลา และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสมตามลำดับ

ประเด็น การมีวิจาร์ณญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูล สารสนเทศ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยะแยะ เผื่อระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูล สารสนเทศ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่น่าเชื่อถือได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์ และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึง รับรู้ ข้อมูล สารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามลำดับ



ตาราง 27 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	4.41	0.59	4.88	0.31		
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้สิ่งใหม่จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.35	0.63	4.76	0.47	0.094	6
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.39	0.62	4.79	0.43	0.091	7
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝนจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.61	4.90	0.31	0.113	2
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	4.31	0.65	4.93	0.37	0.143	1

ตาราง 27 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.49	0.53	4.94	0.22	0.100	5
1.6 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝนจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.48	0.58	4.94	0.21	0.102	4
1.7 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียน ข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.50	0.56	4.96	0.18	0.103	3
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.63	4.94	0.25		
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอด ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.49	0.56	4.95	0.22	0.102	3

ตาราง 27 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในตรวจสอบ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.50	0.58	4.93	0.27	0.095	4
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.46	0.51	4.92	0.28	0.103	2
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ประโยชน์ จากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่าง เหมาะสมและสร้างสรรค์	3.91	0.85	4.94	0.23	0.263	1
3. การใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อและนวัตกรรม จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	3.48	0.68	4.93	0.26		
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	3.39	0.85	4.92	0.26	0.451	2
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาสื่อ หรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการ ประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	3.45	0.70	4.94	0.23	0.431	3

ตาราง 27 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	3.48	0.59	4.95	0.21	0.422	4
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	3.49	0.47	4.92	0.28	0.409	5
3.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	3.35	0.70	4.93	0.26	0.471	1
3.6 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการ เรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่าง เหมาะสมและสร้างสรรค์	3.73	0.76	4.89	0.33	0.310	6
โดยรวม	4.07	0.63	4.91	0.27		

จากตาราง 27 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีความรู้
เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ประเด็น การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้สิ่งใหม่ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม ตามลำดับ

ประเด็น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ประโยชน์ จากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอด ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ และนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในตรวจสอบ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ตามลำดับ

ประเด็น การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล

คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ และนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ตามลำดับ

ตาราง 28 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) และลำดับความต้องการจำเป็น ของตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$)	ลำดับความต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.74	4.91	0.29		
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิดว่า สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.29	0.75	4.92	0.27	0.146	2
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิดว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.39	0.73	4.93	0.25	0.123	4
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.16	0.75	4.87	0.34	0.170	1

ตาราง 28 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณา ว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและ สร้างสรรค์	4.34	0.72	4.91	0.30	0.131	3
2. การปฏิบัติตามกฎหมาย	4.40	0.64	4.88	0.33		
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับและระเบียบ ที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.50	0.60	4.94	0.26	0.097	3
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่กระทำผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และ ระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัล	4.49	0.63	4.92	0.28	0.095	4
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล	4.27	0.65	4.92	0.28	0.152	1
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และมีความตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัล	4.33	0.65	4.81	0.42	0.110	2
2.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	0.68	4.80	0.41	0.088	5
โดยรวม	4.35	0.69	4.89	0.31		

จากตาราง 28 พบว่า ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ประเด็น การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่า สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิด ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิด ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ตามลำดับ

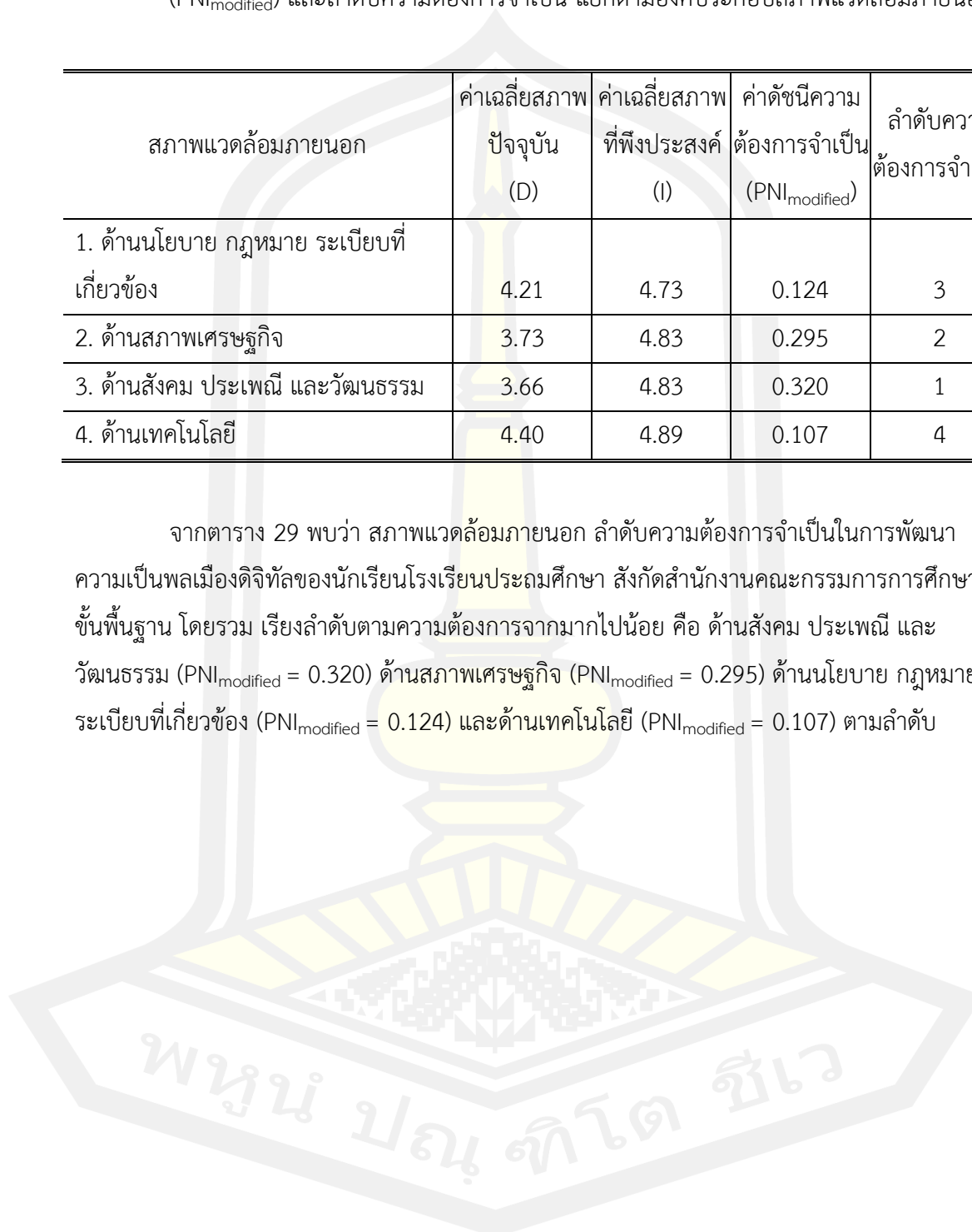
ประเด็น การปฏิบัติตามกฎหมาย เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและมีความตระหนักรู้ว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษา ปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่กระทำความผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ตามลำดับ

ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) และ ลำดับความต้องการจำเป็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตาราง 29 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็น แยกตามองค์ประกอบสภาพแวดล้อมภายนอก

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	4.73	0.124	3
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	4.83	0.295	2
3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3.66	4.83	0.320	1
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	4.89	0.107	4

จากตาราง 29 พบว่า สภาพแวดล้อมภายนอก ลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวม เรียงลำดับตามความต้องการจากมากไปน้อย คือ ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม (PNI_{modified} = 0.320) ด้านสภาพเศรษฐกิจ (PNI_{modified} = 0.295) ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง (PNI_{modified} = 0.124) และด้านเทคโนโลยี (PNI_{modified} = 0.107) ตามลำดับ



ตาราง 30 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) และลำดับความต้องการจำเป็นของสภาพแวดล้อมภายนอก พิจารณารายด้าน

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความต้องการจำเป็น
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	4.73		
1.1 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.07	4.65	0.143	1
1.2 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.25	4.78	0.069	4
1.3 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.30	4.72	0.098	3

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	ค่าเฉลี่ยสภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพ ที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
1.4 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย	4.22	4.79	0.135	2
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	4.83		
2.1 สภาพเศรษฐกิจของประเทศใน ปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.29	4.80	0.119	4
2.2 สภาพเศรษฐกิจของประเทศใน ปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล	3.58	4.82	0.346	3
2.3 สภาพเศรษฐกิจของประเทศใน ปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.54	4.86	0.373	2

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	ค่าเฉลี่ยสภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพ ที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
2.4 สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.51	4.87	0.387	1
3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม	3.66	4.83		
3.1 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	3.65	4.79	0.312	3
3.2 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3.66	4.81	0.314	2
3.3 ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.62	4.86	0.343	1

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	ค่าเฉลี่ยสภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพ ที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
3.4 ค่านิยม ประเพณี และ วัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.69	4.84	0.311	4
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	4.87		
4.1 ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.39	4.84	0.103	2
4.2 ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	4.85	0.100	4

ตาราง 30 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	ค่าเฉลี่ยสภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพ ที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
4.3 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.39	4.92	0.121	1
4.4 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.43	4.88	0.102	3

จากตาราง 30 พบว่า ด้านสภาพแวดล้อมภายนอก มีลำดับความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปรากฏผลดังนี้

ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย คือ ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม (PNI_{modified} = 0.143) ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย (PNI_{modified} = 0.135) ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา

กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.098$) และภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.069$) ตามลำดับ

ด้านสภาพเศรษฐกิจ เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{modified} = 0.387$) สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.373$) สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.346$) และสภาพเศรษฐกิจของประเทศ ในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{modified} = 0.119$)

ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.343$) ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.314$) ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{modified} = 0.312$) และค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง มีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{modified} = 0.311$)

ด้านเทคโนโลยี เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย คือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.121$) ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{modified} = 0.103$) ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ

ปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.102$) และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยี ดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.100$)

ผลการศึกษาจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสดงจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคาม ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
1. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน จากการนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาจัด กลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} โดยการหาค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบทุกองค์ประกอบ เมื่อได้ค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบ ซึ่งเป็นค่ากลาง นำค่าดัชนี PNI_{modified} มาจัดกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีค่าดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบสูงกว่า และต่ำกว่า ค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบ ดังนี้ กลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} สูง และกลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} ต่ำ กำหนดให้กลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} สูง เป็นจุดอ่อนของการวิเคราะห์ สภาพภายในของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ในการจัดหรือ ลดจุดอ่อน สำหรับกลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} ต่ำ เป็นจุดแข็งของการวิเคราะห์สภาพภายในของ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ในการเริ่มจุดแข็ง แล้วนำผลการสังเคราะห์เป็นข้อมูลในการจัดทำร่างกลยุทธ์ในลำดับต่อไป

ตาราง 31 ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน (D) ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์ (I) ค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการ
จำเป็น ($PNI_{modified}$) ขององค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ค่าเฉลี่ยสภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพ ที่พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$)	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.02	4.79	0.192	2
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือ กับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	4.87	0.135	3
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	4.91	0.206	1
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.35	4.89	0.124	4

จากตาราง 31 พบว่า องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการ
จำเป็น $PNI_{modified}$ คือ

$$\frac{0.206 + 0.124}{2} = 0.165$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ มากกว่า 0.165 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.165

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 32 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการ
วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในโดยภาพรวม

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ยสภาพที่ พึงประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น ($PNI_{modified}$)	ผลการจัด กลุ่ม	การ วิเคราะห์ สภาพ แวดล้อม
1. การรักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม	4.02	4.79	0.192	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	4.87	0.135	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3. การมีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	4.91	0.206	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง มีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย	4.35	4.89	0.124	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

จากตาราง 32 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในโดยภาพรวม การเสริมสร้างความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เท่ากับ 0.165 พบประเด็นที่มีความต้องการ
จำเป็นในระดับสูง ซึ่งมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เฉลี่ยสูงกว่า ค่ารวมเฉลี่ย
($PNI_{modified}$) 2 ด้าน ได้แก่ การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม
มีค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เท่ากับ 0.192 และด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการ

จำเป็น (PNI_{modified}) เท่ากับ 0.206 เป็นจุดอ่อน ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

และประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) เฉลี่ยต่ำกว่า ค่ารวมเฉลี่ย (PNI_{modified}) 2 ด้าน ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) เท่ากับ 0.135 และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) เท่ากับ 0.124 เป็นจุดแข็ง ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.344 + 0.103}{2} = 0.224$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.224 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.224

เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการเคารพและให้เกียรติผู้อื่น มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.372 + 0.096}{2} = 0.234$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.234 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.234

เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ คือ

$$\frac{0.408 + 0.127}{2} = 0.268$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ มากกว่า 0.268 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.268

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 33 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$)	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม							
1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.91	0.69	4.70	0.47			
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเป็นตัวตนในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.87	0.63	4.66	0.49	0.204	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 33 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึก และมีวิจรรณญาณในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.88	0.67	4.73	0.46	0.219	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.05	0.76	4.73	0.47	0.168	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการรักษาความปลอดภัยของตนเองการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.48	0.70	4.68	0.47	0.344	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.68	4.73	0.48	0.103	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 33 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น	4.11	0.66	4.76	0.42			
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	3.49	0.63	4.79	0.42	0.372	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม	4.17	0.66	4.78	0.41	0.146	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.27	0.63	4.68	0.48	0.096	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 33 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม	4.28	0.69	4.70	0.48	0.098	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.5 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น	4.08	0.68	4.66	0.47	0.142	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.6 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น	4.38	0.64	4.92	0.27	0.123	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ	4.05	0.66	4.91	0.30			

ตาราง 33 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาแบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	3.48	0.73	4.90	0.32	0.408	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่หมกมุ่น ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.20	0.66	4.94	0.25	0.176	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย	4.21	0.53	4.95	0.31	0.175	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิตใจ	4.33	0.70	4.88	0.33	0.127	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

จากตาราง 33 พบว่า ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่องาน ดังนี้

1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษามีการรักษาความปลอดภัยของตนเองการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.344)
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.372)
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา แบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม (PNI_{modified} = 0.408)

ส่วนประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นจุดแข็ง ของการเสริมสร้างความ เป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนี้

1. การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเป็นตัวตนในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.204) นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.168) นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.103) และนักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึก และมีวิจารณญาณในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (PNI_{modified} = 0.219)
2. การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ อย่างเหมาะสม (PNI_{modified} = 0.146) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม (PNI_{modified} = 0.096) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่างเหมาะสม (PNI_{modified} = 0.098) นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (PNI_{modified} = 0.142) และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น (PNI_{modified} = 0.123)
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ประเด็นที่มีความ ต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาไม่หมกมุ่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

($PNI_{\text{modified}} = 0.176$) นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.175$) และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพจิตใจ ($PNI_{\text{modified}} = 0.127$)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการสื่อสารมีประสิทธิภาพ มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.146 + 0.079}{2} = 0.113$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.113 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.113 เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.159 + 0.080}{2} = 0.119$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.119 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.119 เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ มีค่ากลาง ของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.179 + 0.134}{2} = 0.1565$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.172 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.172

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏดังตาราง

ตาราง 34 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตัวชี้วัด/ข้อความถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล							
1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ	4.33	0.64	4.82	0.44			
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้รูปแบบวิธีการผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร ได้อย่างเหมาะสม	4.18	0.60	4.75	0.49	0.136	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 34 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน	4.39	0.71	4.78	0.45	0.089	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง	4.42	0.61	4.77	0.58	0.079	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	4.37	0.64	4.86	0.37	0.111	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์	4.29	0.65	4.92	0.30	0.146	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 34 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี	4.31	0.73	4.88	0.37			
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.21	0.75	4.88	0.34	0.159	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์	4.23	0.70	4.88	0.35	0.153	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้ถูกที่ และถูกเวลา	4.30	0.74	4.91	0.29	0.141	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 34 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม	4.50	0.73	4.86	0.49	0.080	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
รวมเฉลี่ย PNI _{modified}					0.133		
3. การมีวิจารณ์ญานคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ	4.22	0.74	4.92	0.28			
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึง รับรู้ ข้อมูลสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.21	0.69	4.89	0.35	0.161	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยกแยะ เฝ้าระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูลสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.17	0.78	4.92	0.29	0.179	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 34 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยกแยะ เฝาระวัง และตระหนักรู้ ข้อมูลสารสนเทศ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่ น่าเชื่อถือ ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.33	0.79	4.93	0.26	0.165	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.17	0.70	4.94	0.23	0.184	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

จากตาราง 34 พบว่า ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้รูปแบบ วิธีการ ผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม (PNI_{modified} = 0.136) และนักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (PNI_{modified} = 0.146)

2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.159$) นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.153$) และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้ถูกที่ และถูกเวลา ($PNI_{\text{modified}} = 0.141$)

3. การมีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยกแยะ ฝัาระวัง และตระหนักข้อมูลสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.179$) และนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.184$)

ส่วนประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นจุดแข็งของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนี้

1. การสื่อสารมีประสิทธิภาพ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน ($PNI_{\text{modified}} = 0.089$) นักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง ($PNI_{\text{modified}} = 0.079$) และนักเรียนระดับประถมศึกษาถ่ายทอดข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไปยังผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.146$)

2. การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีพฤติกรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.080$)

3. การมีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึง รับรู้ ข้อมูลสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.161$) และนักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แยกแยะ ฝัาระวัง และตระหนักข้อมูลสารสนเทศ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือหรือไม่ น่าเชื่อถือ ได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.165$)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศมีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.143 + 0.091}{2} = 0.117$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.117 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.117 เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.263 + 0.095}{2} = 0.179$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.179 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.179 เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.471 + 0.310}{2} = 0.390$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.390 เป็นกลุ่มสูง

2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.390

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏดังตาราง

ตาราง 35 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการศึกษา
วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม
และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์							
1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ	4.41	0.59	4.88	0.31			
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้สิ่งใหม่จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.35	0.63	4.76	0.47	0.094	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.39	0.62	4.79	0.43	0.091	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 35 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝนจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม	4.40	0.61	4.90	0.31	0.113	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษาการอ่านและเขียนข้อความจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม	4.31	0.65	4.93	0.37	0.143	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
1.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.49	0.53	4.94	0.22	0.100	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 35 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
1.6 นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.48	0.58	4.94	0.21	0.102	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.7 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	4.50	0.56	4.96	0.18	0.103	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถ่ายทอด เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม	4.34	0.63	4.94	0.25			
2.1 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอดข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.49	0.56	4.95	0.22	0.102	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 35 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2.2 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในตรวจสอบ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.50	0.58	4.93	0.27	0.095	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.3 นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.46	0.51	4.92	0.28	0.103	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.4 นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีการใช้ประโยชน์ จากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.91	0.85	4.94	0.23	0.263	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อ และนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์	3.48	0.68	4.93	0.26			

ตาราง 35 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
3.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้นสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.39	0.85	4.92	0.26	0.451	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.45	0.70	4.94	0.23	0.431	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบสื่อหรือนวัตกรรมใหม่ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.48	0.59	4.95	0.21	0.422	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 35 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
3.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.49	0.47	4.92	0.28	0.409	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3.5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.35	0.70	4.93	0.26	0.471	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
3.6 นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	3.73	0.76	4.89	0.33	0.310	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

จากตาราง 35 พบว่า ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.143$)

2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ประโยชน์ จากใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.263$)

3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.451$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.431$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ความรู้ ความความสามารถและประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.422$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล คิดค้น สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.409$) และนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนา สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.471$)

ส่วนประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นจุดแข็ง ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนี้

1. มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.113$) นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ การเรียนรู้สิ่งใหม่ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.094$) นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้อย่างเหมาะสม ($PNI_{\text{modified}} = 0.091$) นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.100$) นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการพัฒนาและฝึกฝน จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องให้เกิด

ประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.102$) และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความ จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.103$)

2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอด ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.102$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในตรวจสอบ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.095$) และนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ ได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.103$)

3. การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.310$)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.170 + 0.123}{2} = 0.146$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{Modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.146 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.146 เป็นกลุ่มต่ำ

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม ประเด็นการเคารพและให้เกียรติผู้อื่น มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.152 + 0.088}{2} = 0.120$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.120 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.120

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏดังตาราง

ตาราง 36 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการศึกษาวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

ตัวชี้วัด/ข้อความ	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย							
1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	0.74	4.91	0.29			
1.1 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิดว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และสร้างสรรค์	4.29	0.75	4.92	0.27	0.147	กลุ่มสูง	จุดอ่อน

ตาราง 36 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผลการจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
1.2 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิดว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.39	0.73	4.93	0.25	0.123	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
1.3 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.16	0.75	4.87	0.34	0.170	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
1.4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์	4.34	0.72	4.91	0.30	0.131	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

ตาราง 36 (ต่อ)

ตัวชี้วัด/ข้อคำถาม	สภาพปัจจุบัน		สภาพที่พึงประสงค์		ค่าดัชนีความ ต้องการจำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายใน
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.			
2. การปฏิบัติตามกฎหมาย	4.40	0.64	4.88	0.33			
2.1 นักเรียนระดับ ประถมศึกษา ปฏิบัติตาม กฎหมาย ข้อบังคับ และ ระเบียบที่เกี่ยวข้องในการ ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.50	0.60	4.94	0.26	0.097	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.2 นักเรียนระดับ ประถมศึกษา ไม่กระทำความ ผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และ ระเบียบที่เกี่ยวข้องในการ ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล	4.49	0.63	4.92	0.28	0.095	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.3 นักเรียนระดับ ประถมศึกษา ไม่ละเมิด สิทธิของผู้อื่นในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล	4.27	0.65	4.92	0.28	0.152	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2.4 นักเรียนระดับ ประถมศึกษา มีความ รับผิดชอบต่อการกระทำ ของตนเองและมีความ ตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล	4.33	0.65	4.81	0.42	0.110	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
2.5 นักเรียนระดับ ประถมศึกษา มีความ ตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	0.68	4.80	0.41	0.088	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง

จากตาราง 36 พบว่า ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นจุดอ่อนของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนี้

1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิด ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.146$) และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีการวิเคราะห์ แยกแยะ และพิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.170$)

2. การปฏิบัติตามกฎหมาย ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.152$)

ส่วนประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นจุดแข็งของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ดังนี้

1. การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ และตระหนักคิด ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.123$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่กระทำผิดกฎหมาย ขอบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.131$)

2. การปฏิบัติตามกฎหมาย ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษา ปฏิบัติตามกฎหมาย ขอบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.097$) นักเรียนระดับประถมศึกษา ไม่กระทำผิดกฎหมาย ขอบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.095$) นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความตระหนักรู้ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.088$) และนักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองและมีความตระหนักรู้ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.110$)

2. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ในการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก จากการนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาจัดกลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} โดยการหาค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบทุกองค์ประกอบ

เมื่อได้ค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบ ซึ่งเป็นค่ากลาง นำค่าดัชนี PNI_{modified} มาจัดกลุ่ม เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีค่าดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบสูงกว่า และต่ำกว่า ค่ากลางของดัชนี PNI_{modified} ขององค์ประกอบ ดังนี้ กลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} สูง และกลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} ต่ำ

กำหนดให้กลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} สูง เป็นจุดอ่อนของการวิเคราะห์สภาพภายนอกของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ในการจัดหรือลดจุดอ่อน

สำหรับกลุ่มค่าดัชนี PNI_{modified} ต่ำ เป็นจุดแข็งของการวิเคราะห์สภาพภายในของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ในการเริ่มจุดแข็ง แล้วนำผลการสังเคราะห์เป็นข้อมูลในการจัดทำร่างกลยุทธ์ในลำดับต่อไป

สภาพแวดล้อมภายนอกโดยรวม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.320 + 0.107}{2} = 0.214$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.214 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.214

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

พหุบัณฑิต ชีวะ

ตาราง 37 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก โดยรวม ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น ($PNI_{modified}$)	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	4.73	0.124	กลุ่มต่ำ	โอกาส
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	4.83	0.295	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
3. ด้านสังคม ประเพณี และ วัฒนธรรม	3.66	4.83	0.320	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	4.89	0.107	กลุ่มต่ำ	โอกาส

จากตาราง 37 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกโดยภาพรวม การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เท่ากับ 0.214 พบประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เฉลี่ยสูงกว่าค่ากลางของค่าดัชนี $PNI_{modified}$ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านสภาพเศรษฐกิจ $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.295 และด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.320 เป็นภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

และประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) เฉลี่ยต่ำกว่าค่ากลางของดัชนี $PNI_{modified}$ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง มีค่าเฉลี่ยดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.124 และด้านเทคโนโลยี มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.107 เป็นโอกาส ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.143 + 0.069}{2} = 0.106$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.106 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.106

เป็นกลุ่มต่ำปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 38 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI_{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	4.21	4.73			
1.1 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.07	4.65	0.143	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม

ตาราง 38 (ต่อ)

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
1.2 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.25	4.78	0.069	กลุ่มต่ำ	โอกาส
1.3 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.30	4.72	0.098	กลุ่มต่ำ	โอกาส
1.4 ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.22	4.79	0.135	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม

จากตาราง 38 พบว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นภาวะคุกคาม ได้แก่ ภาครัฐมี กฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม (PNI_{modified} = 0.143)

และภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.135$)

2. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นโอกาส ได้แก่ ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.069$) และภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.098$)

สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสภาพเศรษฐกิจ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.387 + 0.119}{2} = 0.253$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.253 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.253

เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 39 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสภาพเศรษฐกิจ ของการเสริมสร้างความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	4.83			
2.1 สภาพเศรษฐกิจของ ประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม	4.29	4.80	0.119	กลุ่มต่ำ	โอกาส
2.2 สภาพเศรษฐกิจของ ประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3.58	4.82	0.346	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
2.3 สภาพเศรษฐกิจของ ประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.54	4.86	0.373	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
2.4 สภาพเศรษฐกิจของ ประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.51	4.87	0.387	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม

จากตาราง 39 พบว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสภาพเศรษฐกิจของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นภาวะคุกคาม ได้แก่ สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.346$) สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.373$) และสภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.387$)

2. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นโอกาส ได้แก่ สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของนักเรียน และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{\text{modified}} = 0.119$)

สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.343 + 0.311}{2} = 0.327$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.327 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.327 เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 40 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม
ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
3. ด้านสังคม ประเพณี และ วัฒนธรรม	3.66	4.83			
3.1 ค่านิยม ประเพณี และ วัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียน รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม	3.65	4.79	0.312	กลุ่มต่ำ	โอกาส
3.2 ค่านิยม ประเพณี และ วัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3.66	4.81	0.314	กลุ่มต่ำ	โอกาส
3.3 ค่านิยม ประเพณี และ วัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	3.62	4.86	0.343	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
3.4 ค่านิยม ประเพณี และ วัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	3.69	4.84	0.311	กลุ่มต่ำ	โอกาส

จากตาราง 40 พบว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านสังคม ประเพณี และ วัฒนธรรม ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นภาวะคุกคาม ได้แก่ ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.343$)

2. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นโอกาส ได้แก่ ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{\text{modified}} = 0.312$) ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.314$) และค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.311$)

สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านเทคโนโลยี ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีค่ากลางของดัชนีความต้องการ จำเป็น PNI_{modified} คือ

$$\frac{0.121 + 0.100}{2} = 0.110$$

นำดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มาจัดเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} มากกว่า 0.110 เป็นกลุ่มสูง
2. กลุ่มค่าดัชนีความต้องการจำเป็น PNI_{modified} น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0.110 เป็นกลุ่มต่ำ ปรากฏผลดังตาราง

ตาราง 41 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านเทคโนโลยี ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น
พื้นฐาน

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	4.87			
4.1 ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยี และเครือข่าย อินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียน การรักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม	4.39	4.84	0.103	กลุ่มต่ำ	โอกาส
4.2 ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยี และเครือข่าย อินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	4.41	4.85	0.100	กลุ่มต่ำ	โอกาส

ตาราง 41 (ต่อ)

สภาพแวดล้อมภายนอก	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
4.3 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.39	4.92	0.121	กลุ่มสูง	ภาวะ คุกคาม
4.4 ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.43	4.88	0.102	กลุ่มต่ำ	โอกาส

จากตาราง 41 พบว่า การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ด้านเทคโนโลยี ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นภาวะคุกคาม ได้แก่ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ (PNI_{modified} = 0.121)

2. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นโอกาส ได้แก่ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{\text{modified}} = 0.103$) ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.100$) และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ($PNI_{\text{modified}} = 0.102$)

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ สภาพภายในและสภาพภายนอก ความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สรุปได้ดังนี้

สภาพแวดล้อมภายใน การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. จุดแข็ง

1.1 ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม
สรุปได้ดังนี้

นักเรียนแสดงความเป็นตัวตน เห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ใช้ประโยชน์ เรียนรู้ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

1.2 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
สรุปได้ดังนี้

นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ แสดงความคิดเห็นและแสดงออก มีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สื่อสาร ถ่ายทอด ข้อมูลไปยังผู้อื่น ได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

1.3 ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สรุปได้ดังนี้

นักเรียนแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ การใช้ภาษา การอ่าน การเขียนข้อความ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการถ่ายทอด ตรวจสอบ การวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และ

สารสนเทศ คิดค้น ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพจากการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ให้เกิดประโยชน์ แก่ตนเองและสังคมได้ อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

1.4 ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย สรุปลงได้ดังนี้

นักเรียนปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตระหนักรู้ ตระหนักคิด พิจารณาการกระทำใด ๆ ไม่กระทำผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการ ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

2. จุดอ่อน

2.1 ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม สรุปลงได้ดังนี้

นักเรียนแสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้านความคิด ความรู้สึก และมีวิจารณญาณ รักษาความปลอดภัยของตนเอง แบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เหมาะสม ไม่มีความเสมอภาค เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

2.2 ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล สรุปลงได้ดังนี้

นักเรียนแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออก ไม่ถูกกาลเทศะ ใช้รูปแบบ วิธีการ ถ่ายทอดข้อมูลการสื่อสาร ผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารไม่เหมาะสม วิเคราะห์ ใช้วิจารณญาณ และมีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

2.3 ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สรุปลงได้ดังนี้

นักเรียนใช้ความรู้ ความสามารถ ศึกษา ใช้ประโยชน์ คิดค้น ออกแบบ พัฒนา ผักผ่อน ใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลง อย่างต่อเนื่อง ไม่เหมาะสมและไม่สร้างสรรค์

2.4 ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย สรุปลงได้ดังนี้

นักเรียน ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ไม่รับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และไม่มีควมตระหนักรู้ ว่าสิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล

สภาพแวดล้อมภายนอก การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับสูง ซึ่งเป็นภาวะคุกคาม ได้แก่
ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง
เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้
ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ($PNI_{\text{modified}} = 0.121$)

2. ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในระดับต่ำ ซึ่งเป็นโอกาส ได้แก่
ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง
เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษา
ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ($PNI_{\text{modified}} = 0.103$) ความเจริญก้าวหน้า
ทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่าย
อินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทาง
เทคโนโลยีดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.100$) และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล
การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน
ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย
($PNI_{\text{modified}} = 0.102$)

ด้านโอกาส

จากการวิเคราะห์ ค่าดัชนี PNI_{modified} สรุปได้ดังนี้

1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย
ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์
ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล และให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่
ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของ
สังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความ
รับผิดชอบต่อสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

4. ด้านเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

จากการสังเคราะห์ ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม สรุปได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยเสริมสร้างนักเรียนให้มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ การพัฒนาเทคโนโลยีส่งผลต่อการเรียน การสอน การนำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มีการประยุกต์ใช้ สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เข้ากับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. สื่อทางสังคม ในปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง ผู้ใหญ่ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง ต้องให้การควบคุม ดูแล การใช้งานของนักเรียนให้ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง
3. การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถส่งเสริมนักเรียนให้มีความเคารพต่อผู้อื่น และตนเอง มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในชีวิตประจำวันของ ครู นักเรียนและผู้ปกครองมากขึ้น การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยทำให้นักเรียนมีทักษะในการใช้งานเพิ่มมากขึ้น เช่น การเรียนแบบออนไลน์ การเรียนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้มีการแข่งขัน การประกวด ผลงานทางวิชาการ หรือผลงานด้านสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่สร้างสรรค์ มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มาใช้ในการเรียนและการประกอบอาชีพที่สร้างสรรค์
4. โรงเรียนมีการประชาสัมพันธ์ การสื่อสาร กิจกรรม การดำเนินโครงการต่าง ๆ ผ่านช่องทางสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล หลากหลายรูปแบบ มีการอำนวยความสะดวก และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลให้ ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน ให้นักเรียน ผู้ปกครองนักเรียน และชุมชนได้รับทราบอย่างรวดเร็ว
5. มีเครือข่ายความร่วมมือจากหน่วยงานทางการศึกษา หน่วยงานอื่น ทั้งภาครัฐ และเอกชน ในการจัดกิจกรรม ส่งเสริม สนับสนุน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน หน่วยงาน ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มีการเปิดกว้างด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับนักเรียนหรือ ผู้ใช้งาน เพิ่มมากขึ้น

ด้านภาวะคุกคาม

จากการวิเคราะห์ ค่าดัชนี PNI_{modified} สรุปได้ดังนี้

1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนรักษา

ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

4. ด้านเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

จากการสังเคราะห์ ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม สรุปได้ดังนี้

1. สภาพเศรษฐกิจและนโยบายของภาครัฐ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลง แนวปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ภาวะทางเศรษฐกิจ ทำให้ผู้ปกครองนักเรียนไม่สามารถให้การสนับสนุนงบประมาณด้านสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล
2. มีการคุกคามจากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลต่อนักเรียนเพิ่มมากขึ้น การใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล มีแนวโน้มสูงขึ้น ทำให้ขาดวินัย คุณธรรม และจริยธรรม มีการสร้างหรือ พัฒนา สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่สร้างสรรค์ เช่น เกม การพนันออนไลน์ ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการใช้สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ถูกต้อง และไม่เหมาะสม
3. นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยขาดวิจารณญาณ การนำสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ไปใช้ ผิดวัตถุประสงค์ อาจทำให้เกิดผลเสียได้ ข้อมูลจากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล เข้ามาขาดการคัดกรอง และการควบคุมสื่อ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นักเรียน เยาวชนในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล สนใจแต่ตัวเอง ไม่สนใจบุคคลรอบข้าง การนำเสนอ ข้อมูล จากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ได้พิจารณาหรือปรับปรุง ข้อมูลให้ถูกต้อง ส่งผลให้มีการกระจาย ข้อมูล และทำให้ผู้รับข้อมูลเหล่านั้นมีความคลาดเคลื่อน เข้าใจผิด
4. การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล จากทางภาครัฐ ยังไม่เข้มงวด มีช่องว่างให้กระทำความผิดกฎหมาย ด้านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น

5. ค่านิยม วัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่น ทำให้ยากต่อการเปลี่ยนแปลง ความเชื่อ พฤติกรรม และทัศนคติ เกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล สังคม วัฒนธรรม และประเพณีของไทยยังไม่ยอมรับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลบางประเภท

ส่วนที่ 4 การกำหนดกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การกำหนดกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและสภาพแวดล้อมภายนอกมา จัดทำ TOWS Matrix เพื่อกำหนดกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1. จุดแข็ง (S = Strength) วิเคราะห์จากการประเมินความต้องการจำเป็นที่มีค่า ต่ำนี้ $PNI_{modified}$ ต่ำ จะเป็นจุดแข็งของความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็น ข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ที่จะเสริมจุดแข็ง

2. จุดอ่อน (W = Weaknesses) วิเคราะห์จากการประเมินความต้องการจำเป็น ที่มีค่าต่ำนี้ $PNI_{modified}$ สูง เป็นจุดอ่อนของความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการนำเสนอกลยุทธ์ที่จะขจัดหรือลดจุดอ่อน

3. โอกาส (O = Opportunities) วิเคราะห์จากการประเมินความต้องการจำเป็น ที่มีค่าต่ำนี้ $PNI_{modified}$ ต่ำ จะเป็นจุดโอกาส วิเคราะห์และสังเคราะห์จากการประเมินความต้องการ จำเป็น ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามแบบปลายเปิด โดยหาแนวทางส่งเสริมให้เกิดโอกาส

4. ภาวะคุกคาม (T = Threats) วิเคราะห์จากการประเมินความต้องการจำเป็นที่มีค่าต่ำนี้ $PNI_{modified}$ สูง จะเป็นภาวะคุกคาม วิเคราะห์และสังเคราะห์จากการประเมินความต้องการ จำเป็น ข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถามแบบปลายเปิด โดยหลีกเลี่ยงแนวทางที่จะก่อให้เกิด ภาวะคุกคาม

จากนั้นนำมาจัดทำเป็นตาราง TOWS Matrix ด้วยการจับคู่ดังนี้

1. จับคู่จุดแข็ง-โอกาส (SO) กำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม สำหรับส่วนนี้เป็น กลยุทธ์ที่ใช้จุดแข็งเพื่อให้ได้รับโอกาสมากที่สุด

2. จับคู่จุดแข็ง-ภาวะคุกคาม (ST) กำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม สำหรับส่วนนี้ เป็นกลยุทธ์ที่ใช้จุดแข็งภายในมาใช้เพื่อลดอุปสรรคภายนอก

3. จับคู่จุดอ่อน-โอกาส (WO) กำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม สำหรับส่วนนี้เป็นการ ขจัดหรือแก้ไขจุดอ่อนภายในต่าง ๆ โดยพิจารณาจากโอกาสภายนอกที่เป็นผลดี

4. จับคู่จุดอ่อน-ภาวะคุกคาม (WT) กำหนดกลยุทธ์ที่เหมาะสม สำหรับส่วนนี้ เป็นการพยายามลดอุปสรรคต่าง ๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น รวมทั้งแก้ไขปัญหาอุปสรรคภายในต่าง ๆ

การกำหนดกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.1 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานศึกษา (SWOT Analysis)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานศึกษา (SWOT Analysis) ผู้วิจัยนำผลที่ได้ จากการศึกษามาวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ได้แก่ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย กับสภาพแวดล้อมภายนอก ได้แก่ ด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมืองและกฎหมาย และด้านเทคโนโลยี จากนั้นนำมาจัดทำ SWOT Analysis ปรากฏผลดังตาราง ดังนี้

ตาราง 42 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

	จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
สภาพแวดล้อม ภายใน	1. นักเรียนแสดงความเป็นตัวตน เห็นอก เห็นใจผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคม ใช้ประโยชน์ เรียนรู้ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรม ทางสังคม ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และข้อมูลของผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อ สุขภาพต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต	1. นักเรียนแสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้าน ความคิด ความรู้สึก และมีวิจารณญาณ รักษาความปลอดภัยของตนเอง แบ่งเวลา จัดสรรเวลาหน้าจอ ในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลไม่เหมาะสม ไม่มีความ เสมอภาค เท่าเทียมกันในการเข้าถึงและการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 42 (ต่อ)

	จุดแข็ง (S)	จุดอ่อน (W)
สภาพแวดล้อม ภายใน	<p>ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็นและแสดงออก มีวิจารณ์ญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น สื่อสาร ถ่ายทอด ข้อมูลไปยังผู้อื่น ได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์</p> <p>3. นักเรียนแสวงหาความรู้ เรียนรู้สิ่งใหม่ มีความเข้าใจ การใช้ภาษา การอ่าน การเขียนข้อความ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการถ่ายทอด ตรวจสอบ การวิเคราะห์ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศ คิดค้น ออกแบบ สื่อหรือนวัตกรรมใหม่ ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ให้เกิดประโยชน์ แก่ตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์</p> <p>4. นักเรียนปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตระหนักรู้ ตระหนักคิด พิจารณาการกระทำใด ๆ ไม่กระทำความผิดกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>2. นักเรียนแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออก ไม่ถูกกาลเทศะ ใช้รูปแบบวิธีการ ถ่ายทอดข้อมูลการสื่อสาร ผ่านทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร ไม่เหมาะสม วิเคราะห์ ใช้วิจารณ์ญาณ และมีการแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้น จากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม</p> <p>3. นักเรียนใช้ความรู้ ความสามารถ ศึกษา ใช้ประโยชน์ คิดค้น ออกแบบ พัฒนา ผักฝน ใช้ภาษา การอ่านและเขียนข้อความจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ไม่เหมาะสมและไม่สร้างสรรค์</p> <p>4. นักเรียน ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ไม่รับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และไม่มีความตระหนักรู้ว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล</p>

ตาราง 43 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอก การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

	โอกาส(O)	ภาวะคุกคาม (T)
สภาพแวดล้อม ภายนอก	<p>1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล และให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจ ของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน การรักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของสังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. ด้านเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียน</p>	<p>1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่ เกี่ยวข้อง ภาครัฐมีกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ หลักสูตรการศึกษา กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของ นักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ สภาพเศรษฐกิจ ของประเทศในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. ด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมของ สังคม เป็นปัจจัยที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้ นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>4. ด้านเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทาง เทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต</p>

ตาราง 43 (ต่อ)

	โอกาส(O)	ภาวะคุกคาม (T)
สภาพแวดล้อม ภายนอก	<p>การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. สื่อทางสังคม ในปัจจุบัน มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นอย่างยิ่ง ผู้ใหญ่ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง ต้องให้การควบคุมดูแล การใช้งานของนักเรียนให้ถูกต้องเหมาะสม และสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถส่งเสริมนักเรียนให้มีความเคารพต่อผู้อื่นและตนเอง มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันของ ครู นักเรียนและผู้ปกครองมากขึ้น การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยทำให้นักเรียนมีทักษะในการใช้งานเพิ่มมากขึ้น</p> <p>7. มีเครือข่ายความร่วมมือจากหน่วยงานทางการศึกษา หน่วยงานอื่น ทั้งภาครัฐและเอกชน ในการจัดกิจกรรม ส่งเสริม สนับสนุน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน หน่วยงานภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มีการเปิดกว้างด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับนักเรียนหรือผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้น</p>	<p>ที่ส่งเสริม สนับสนุน ทำให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>5. สภาพเศรษฐกิจและนโยบายของภาครัฐ มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ภาวะทางเศรษฐกิจ ทำให้ผู้ปกครองนักเรียนไม่สามารถให้การสนับสนุนงบประมาณด้านสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. มีการคุกคามจากสื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลต่อนักเรียนเพิ่มมากขึ้น การใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล มีแนวโน้มสูงขึ้น ทำให้ขาดวินัย คุณธรรม และจริยธรรม มีการสร้างหรือ พัฒนา สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่สร้างสรรค์ เช่น เกม การพนันออนไลน์ ทำให้นักเรียนไม่สนใจเรียน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อการใช้สื่อ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลโดยขาดวิจารณญาณ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม</p> <p>7. การบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จากทางภาครัฐ ยังไม่เข้มงวด มีช่องว่างให้กระทำความผิดกฎหมาย ด้าน สื่อ เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้น</p>

ตาราง 44 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก โดยรวม ของการเสริมสร้างความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำ TOWS Matrix กำหนดร่างกลยุทธ์การเสริมสร้าง
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน

สภาพแวดล้อมของการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ค่าเฉลี่ย สภาพ ปัจจุบัน (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่พึง ประสงค์ (I)	ค่าดัชนี ความต้องการ จำเป็น (PNI _{modified})	ผล การจัดกลุ่ม	การวิเคราะห์ สภาพแวดล้อม ภายนอก
สภาพแวดล้อมภายใน					
1. การรักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม	4.02	4.79	0.192	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ การรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	4.29	4.87	0.135	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.07	4.91	0.206	กลุ่มสูง	จุดอ่อน
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย	4.35	4.89	0.124	กลุ่มต่ำ	จุดแข็ง
สภาพแวดล้อมภายนอก					
1. ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบ ที่เกี่ยวข้อง	4.21	4.73	0.124	กลุ่มต่ำ	โอกาส
2. ด้านสภาพเศรษฐกิจ	3.73	4.83	0.295	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
3. ด้านสังคม ประเพณี และ วัฒนธรรม	3.66	4.83	0.320	กลุ่มสูง	ภาวะคุกคาม
4. ด้านเทคโนโลยี	4.40	4.89	0.107	กลุ่มต่ำ	โอกาส

จากตาราง 44 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในโดยภาพรวม การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบประเด็น ดังนี้

จุดแข็ง ได้แก่ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

จุดอ่อน ได้แก่ ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม และ ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกโดยภาพรวม การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบประเด็น ดังนี้

โอกาส ได้แก่ ด้านนโยบาย กฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง และด้านเทคโนโลยี

ภาวะคุกคาม ได้แก่ ด้านสภาพเศรษฐกิจ และด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม

**ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับที่ 1 พัฒนาและปรับปรุง
ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์**

วิสัยทัศน์

ผู้เรียนระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และเครือข่ายทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แบบองค์รวม

พันธกิจ

1. การเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม อย่างมีคุณภาพ
2. การสร้างศักยภาพครูผู้สอนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. การพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ด้านการจัดการศึกษาระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในท้องถิ่น และต่างท้องถิ่น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ őrักความรู้ ประสบการณ์ และสนับสนุนทางด้านงบประมาณเพื่อใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีความ เป็นพลเมืองดิจิทัล

เป้าประสงค์

เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

ตาราง 45 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รอง 1.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด

ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.1 พัฒนาศักยภาพ การจัดการเรียนรู้ของ ครูผู้สอนในระดับ ประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย	<p>1. กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนใน ทุกรายวิชา โดยบูรณาการการ เสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย</p> <p>2. พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3. พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทาง ปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุก รายวิชา ที่เป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการ พัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมิน หลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง</p>

ตาราง 45 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>4. บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน</p> <p>7. กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษา และต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่เป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 46 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รอง 1.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.2 พัฒนาศักยภาพ การจัดการเรียนรู้ ของครูผู้สอนใน ระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ รับมือกับการคุกคาม ทางเทคโนโลยี ดิจิทัล	<p>1. กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติและจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนใน ทุกรายวิชา โดยบูรณาการ การเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องในการจัดการจัดการ เรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือ กับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องใน การจัดการจัดการการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการ คุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการ คุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทาง ปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการของครูผู้สอน ในทุกรายวิชา ที่เป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงใน การพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการ เรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมิน หลักสูตร ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ใน สถานศึกษาและต่างสถานศึกษา อย่าง น้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p>

ตาราง 46 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>4. พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. จัดการประชุม กิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติของครูผู้สอนที่เป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 47 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รอง 2.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<ol style="list-style-type: none"> จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย พัฒนาวิธีดำเนินงานกิจการนักเรียนระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100 โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 47 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>6. ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>7. จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายอย่างต่อเนื่อง</p>

ตาราง 48 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รอง 1.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. พัฒนาวิธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100</p>

ตาราง 48 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>3. จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>

ตาราง 49 ร่างกลยุทธ์หลักข้อที่ 3 กลยุทธ์รอง 3.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<ol style="list-style-type: none"> กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยมทัศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชนระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100 โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชนระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายมีการประชุม วางแผนและการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 50 ร่างกลยุทธ์หลักข้อที่ 3 กลยุทธ์รอง 3.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทักษะดี ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดีขึ้น โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทักษะดี ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ร้อยละ 100 โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีการประชุมวางแผน และการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 50 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	7. ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	

ตาราง 51 ร่างกลยุทธ์หลักข้อที่ 4 กลยุทธ์รอง 4.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.1 พัฒนานักเรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ ของการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอก ห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนา ผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับ เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้นไป โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของ นักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้ มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอดและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง

ตาราง 51 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>6. ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p> <p>7. จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>8. จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของ นักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วม กิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p> <p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียน เพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้าน การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 52 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 4 กลยุทธ์รอง 4.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งเสียต่อสุขภาพในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ร้อยละ 100</p>

ตาราง 52 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการทำงานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้นักเรียนมีความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้นักเรียนมีความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผนเกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>



ตาราง 53 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รอง 5.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ	<p>1. กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. กำหนดรูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>3. จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. ประสานความร่วมมือของสมาชิก เครือข่าย ในการระดมทรัพยากร งบประมาณ รับการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับ โครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>3.โรงเรียนดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>

ตาราง 53 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	5. กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล	4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษาเพื่อระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 54 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รอง 5.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ	1. กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ 2. กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย รูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศเพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ตาราง 54 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>3. จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. ประสานความร่วมมือของสมาชิก เครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการ ดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิด ประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายใน เครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ภาคเรียน ละ 1 ครั้ง</p> <p>3.โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และ ประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงาน เครือข่ายทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p>



ตาราง 55 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รอง 6.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ กำหนดแนวทาง วิธีการมุ่งใจ การเสริมแรง ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีขึ้น โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการมุ่งใจของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ภาคเรียนละ 1 ครั้ง นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100

ตาราง 55 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อและนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>6. สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>7. จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อและนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนาสภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

พหุ ม บณุ ทิโต ชิว

ตาราง 56 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รอง 6.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด
ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จักรระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. กำหนดแนวทาง วิธีการมุ่งใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4. กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ให้นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป 2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการมุ่งใจ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ให้นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง 4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ร้อยละ 100

ตาราง 56 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อ สุขภาพในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>7. จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่ง เรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสีย ต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้าน การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการ ดำเนินงานด้านพัฒนาสภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน</p>

การตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อได้ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้วิธีการสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการบริหารการศึกษา นักวิชาการ อาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาการ

บริหารการศึกษา จำนวน 7 ท่าน และใช้แบบประเมินค่า 5 ระดับ (Rating scale) เพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เมื่อวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 มีรายละเอียด ดังนี้

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 ท่าน ดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร.จิณฉวีตร ปะโคทั้ง คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. ดร.อดุลย์ศักดิ์ บุญเอนก ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด
4. ดร.ประเสริฐศักดิ์ เหมินโธสง รองสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
5. ดร.มิญช์มนัส วรรณมรินทร์ สलगสิงห์ รองสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด
6. ว่าที่พันตรี ดร.มานิตย์ ซาซियो ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเมืองอาจสามารถ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2
7. ดร.ศุภณัฐ อินทร์งาม ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนนครก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

ผู้ทรงคุณทั้ง 7 ท่าน ได้ให้ข้อเสนอแนะในการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติม และแก้ไข เพื่อให้กลยุทธ์หลัก กลยุทธ์รอง และวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น สรุปได้ ดังนี้

1. ควรนิยามศัพท์ให้ชัดเจน โดยเฉพาะนักเรียน ควรเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ไม่ควรใช้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 เพราะอาจจะยังไม่รู้เรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือไม่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล
2. ข้อคำถามต้องสื่อถึงคนตอบ ข้อคำถามบางข้อไม่สื่อถึงนักเรียน
3. ควรใช้ประโยค หรือศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เช่น กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ควรปรับเป็น “เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ริเริ่มเรียนรู้ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์”
4. งานวิจัย มีความน่าสนใจ ทันทสมัย เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียน และเป็นประโยชน์ต่อสังคม นักเรียนควรเริ่มพัฒนาด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่วัยเด็ก

5. ยุทธหลัก กลยุทธ์รอง และวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง เป็นวิธีการที่ดีมาก แต่ควรเพิ่มเติมวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ใครเป็นผู้ทำ ใครเป็นผู้ดำเนินการ
 6. งานวิจัย เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนและเป็นประโยชน์ต่อสังคม
 7. ในขั้นตอนการนำกลยุทธ์ไปใช้ควรมีการประเมินผลการใช้กลยุทธ์ให้ครอบคลุมทั้งผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือฝ่ายบริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง
 8. เป้าหมายสุดท้ายของการพัฒนากลยุทธ์ คือการพัฒนาผู้เรียน
 9. กลยุทธ์หลัก กลยุทธ์รอง และวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ควรเพิ่มเติมวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ใครเป็นผู้ทำ ใครเป็นผู้ดำเนินการ เช่น ผู้อำนวยการ ครู นักเรียน หรือผู้ปกครอง ใครเป็นคนทำ หรือดำเนินการ
 10. วัตถุประสงค์ของกลยุทธ์ และ วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ควรให้สอดคล้องกัน
 11. ควรใช้ประโยค หรือศัพท์ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน
 12. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง แต่ละกลยุทธ์ มีหลายกิจกรรม ควรพิจารณาว่ากิจกรรมไหนอาจจะไม่จำเป็นก็ควรตัดออก
 13. ควรระบุบทบาทของผู้อำนวยการสถานศึกษา หรือฝ่ายบริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง หรือชุมชน ในวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง แต่ละกลยุทธ์ ให้มีความชัดเจนขึ้น
- ผู้วิจัย ได้ดำเนินการปรับเปลี่ยน เพิ่มเติม และแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 7 ท่าน ได้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีรายละเอียดดังนี้

**กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

หลักการ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และกระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาของประเทศที่จะทำหน้าที่ในการแปลงนโยบายตามแผนการศึกษาของชาติมาสู่การปฏิบัติ เป็นการยกระดับการพัฒนาการจัดการศึกษาของประเทศให้เท่าทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงในโลก โดยได้จัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนด สาระ มาตรฐาน สมรรถนะด้านต่าง ๆ ได้แก่ สมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน

การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม สาระที่ 2 การออกแบบและ เทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการ เทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทาง สร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพ อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรมและสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะ แห่งศตวรรษที่ 21 ดังนี้ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้าง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และตัวผู้เรียน ได้เรียนรู้ค้นคว้า ผ่าน เทคโนโลยี สารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีจำนวนมากมายมหาศาลบนโลกอินเทอร์เน็ต ประกอบกับการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเท่าทัน มีภูมิคุ้มกัน มีการใช้งานที่ปลอดภัย มีคุณธรรม จริยธรรมใน การใช้งาน

ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษาใน ระดับประถมศึกษา ที่มีนักเรียนอยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็นหลาย ๆ ด้าน จึงต้องปรับเปลี่ยน การบริหารจัดการการจัดการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับการเตรียมนักเรียนให้มีความพร้อมสู่โลก สากล ด้วยความเป็นผู้มีความรู้ มีความเข้าใจ การทอดถ่ายทอด การสื่อสาร และมีทักษะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัย สามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม ใช้งานอย่างสร้างสรรค์ ใช้งานอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตั้งแต่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อส่งผลต่อความเป็น พลเมืองดิจิทัลในระดับมัธยมในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป อีกทั้งเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในการดำรงชีวิตในประจำวันอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ซึ่งการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและสอดคล้องกับนโยบายที่เกี่ยวข้องของประเทศ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายกระทรวงศึกษาธิการ และ นโยบายของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งเป็นแนวทางในการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้ในระดับอื่น ๆ ให้มีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

วิสัยทัศน์

ผู้เรียนระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และเครือข่ายทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแบบองค์รวม

พันธกิจ

1. การเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม อย่างมีคุณภาพ
2. การสร้างศักยภาพครูผู้สอนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. การพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม
4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ด้านการจัดการศึกษาระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในท้องถิ่น และต่างท้องถิ่น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ ประสบการณ์ และสนับสนุนทางด้านงบประมาณเพื่อใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

เป้าประสงค์

เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 ครูผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพนักเรียน และมีศักยภาพในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการและ กิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 ครูผู้สอนมีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการและ กิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

วัตถุประสงค์ที่ 2 นักเรียนระดับประถมศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียนและมีความพร้อมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการ ตามโครงการและกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ที่ เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการ
คุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 โรงเรียนมีเป้าหมายของการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็น
พลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียน เพื่อแลกเปลี่ยน
เรียนรู้ ความรู้ ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษามีจิตสำนึกที่ดี ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล
ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าถึงการใช้งาน อินเทอร์เน็ต สื่อ อุปกรณ์
เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่
เกี่ยวข้องในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

**กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้นักเรียนมี
ความเป็นพลเมืองดิจิทัล**

กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม
และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบ
ต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้
ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและ
มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมายของการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความเป็น
พลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ
สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้เหมาะสมกับวัย

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ได้รับการกำกับ ดูแล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
จากครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้อง อย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ กิจกรรมพัฒนา
นักเรียนของโรงเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 7 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่
เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
ของนักเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้
นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน
เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้
นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน
เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีโครงสร้างเครือข่าย รูปแบบวิธีการการบริหารจัดการเครือข่าย
และการดำเนินกิจกรรมระหว่างสมาชิกเครือข่าย ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ที่สนับสนุน
ส่งเสริม และพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 โรงเรียนได้รับความร่วมมือจากสมาชิกในเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร
และการกำกับติดตาม การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเสริมสร้างนักเรียน ให้นักเรียน
มีความเป็นพลเมือง
ดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม
และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความ
รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม
และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

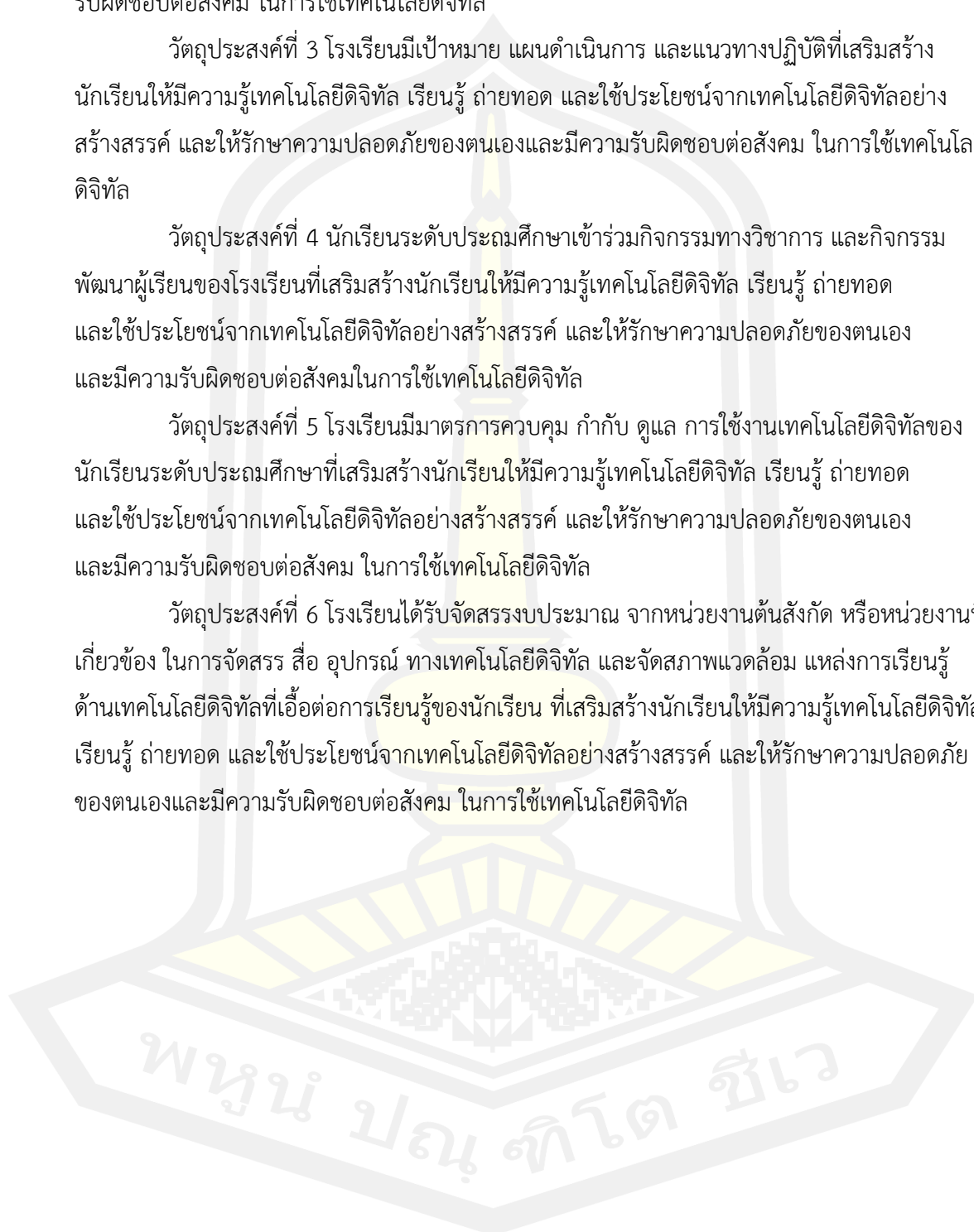
วัตถุประสงค์ที่ 2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมาย แผนดำเนินการ และแนวทางปฏิบัติที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนมีมาตรการควบคุม กำกับ ดูแล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



ตาราง 57 กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รอง 1.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.1 พัฒนาศักยภาพ การจัดการเรียนรู้ของ ครูผู้สอนในระดับ ประถมศึกษา ใ้ นักเรียนใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนด นโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการ จัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุก รายวิชาโดยบูรณาการการเสริมสร้าง นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางาน หลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้าง นักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย</p> <p>4. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหาร หลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อ เสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทาง ปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุก รายวิชา ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการ พัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมิน หลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง</p> <p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ใน สถานศึกษาและต่างสถานศึกษา อย่าง น้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตน ของครูผู้สอนที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 57 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้ เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน</p> <p>7. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนด แนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้อง ในการจัดการจัดการการเรียนรู้ เพื่อเป็น แบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	



ตาราง 58 กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รอง 1.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียน
มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.2 พัฒนาศักยภาพ การจัดการเรียนรู้ของ ครูผู้สอนในระดับ ประถมศึกษา ให้นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีและรับมือกับการ คุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษาพัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรมสัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น 2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุกรายวิชา ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน 4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง 5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษา และต่างสถานศึกษาอย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง 6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 58 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียน
มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหาร หลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อ เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือ กับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่าง สถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการ เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>	

พูน ปณ ทัโต ชีเว

ตาราง 59 กลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รอง 2.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. โรงเรียน/คณะครูจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีติดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>

ตาราง 59 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุน ด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p>

พหุ ม บณ จิ โด ชี เว

ตาราง 60 กลยุทธ์หลักที่ 2 กลยุทธ์รอง 2.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษาให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีรื่อดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครูจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้และดูแลพฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 60 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง</p>

พหุ ม บณุ ทิโต ชีเว

ตาราง 61 กลยุทธ์หลักที่ 3 กลยุทธ์รอง 3.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ ของนักเรียนให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด เป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้าง จิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถ เข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ</p> <p>6. โรงเรียน / คณะครู จัดกิจกรรม ปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและ เหมาะสมกับวัย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมายในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึก ให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมายให้ถูกต้องและ เหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100</p> <p>4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนใน ชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย มีการประชุม วางแผนและการดำเนินงานอย่าง ต่อเนื่อง</p>

ตาราง 61 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 62 ร่างกลยุทธ์หลักที่ 3 กลยุทธ์รอง 3.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัด ความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดีขึ้น 2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนทัศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง

ตาราง 62 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	3. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
	4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
	5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	ดิจิทัลมีการประชุม วางแผน และการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง
	6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน
	7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	

ตาราง 63 กลยุทธ์หลักที่ 4 กลยุทธ์รอง 4.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมือง
ดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.1 พัฒนานักเรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีขึ้น 2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ภาคเรียนละ 1 ครั้ง 4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอดและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100

ตาราง 63 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผนเกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 64 กลยุทธ์หลักที่ 4 กลยุทธ์รอง 4.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.2 พัฒนา นักเรียนให้รักษา ความปลอดภัย ของตนเองและมี ความรับผิดชอบต่อสังคม ในการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่าง นักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด เป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของ การพัฒนาให้นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ ที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึง การใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้ รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมี ความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียน ที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>

ตาราง 64 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้ความสำคัญความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้าน การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียน ให้ความสำคัญ ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
	6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล	7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 65 กลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รอง 5.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.1 แสวงหาเครือข่าย ความร่วมมือ ระดม ทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ	1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของ เครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล	1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับ โครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบวิธีการ บริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับ ท้องถิ่น และระดับประเทศ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 65 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของของ สมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อ ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร งบประมาณรับการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่าย ทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้าง ขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>3. โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่าย ทางการศึกษา เพื่อระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้ สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 66 กลยุทธ์หลักที่ 5 กลยุทธ์รอง 5.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.2 พัฒนาเครือข่าย ทางการศึกษา ในการ กำกับ ดูแล ตรวจสอบ การใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัลของนักเรียน ใน ท้องถิ่น และใน ระดับประเทศ	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของ เครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิก ภายในเครือข่ายที่หลากหลายเพื่อ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่าย ทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับ โครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบวิธีการ บริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับ ท้องถิ่น และระดับประเทศเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่ ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้าง ขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัลภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และ ประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่าย ทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 67 กลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รอง 6.1 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการมุ่งใจ การเสริมแรง ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการมุ่งใจของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p>

ตาราง 67 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p> <p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยี ดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครูจัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยี ดิจิทัล และสารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็น ผลการพัฒนาของให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการ ดำเนินงานด้านพัฒนาสภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน</p>

ตาราง 68 กลยุทธ์หลักที่ 6 กลยุทธ์รอง 6.2 วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง และตัวชี้วัดความสำเร็จ
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือ วัตและประเมินผล จัดระบบ การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแล ช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้ รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>

ตาราง 68 (ต่อ)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและ ให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง เหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา/ คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและ ให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสีย ต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้าน การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็น ผลการพัฒนาของนักเรียน ให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผนเกี่ยวกับการ ดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่ง เรียนรู้และด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตาราง 69 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์หลักและกลยุทธ์รอง ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลยุทธ์หลัก/กลยุทธ์รอง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์หลัก 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษาให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

ตาราง 69 (ต่อ)

กลยุทธ์หลัก/กลยุทธ์รอง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 69 (ต่อ)

กลยุทธ์หลัก/กลยุทธ์รอง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบ ต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 74 พบว่า กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการการเรียนรู้ของ ครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนา ศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ รับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

กลยุทธ์หลัก 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็น พลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42) กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็น พลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม

กฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42) กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนในท้องถิ่น และในระดับประเทศ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่า กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

กลยุทธ์หลัก 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42) กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42) กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนาศักยภาพนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42) กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48) กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38) กลยุทธ์รองที่ 6.2

เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้อย่างมากที่สุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ตาราง 70 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง
กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.71	0.48	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

ตาราง 70 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน	4.86	0.38	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด
7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 70 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการที่เสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่า วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของ กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/ แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนใช้ เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วย ตนเอง มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้าง นักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและ นอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ตาราง 71 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 1
กลยุทธ์รองที่ 1.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

ตาราง 71 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตรผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.71	0.48	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

จากตาราง 71 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่าวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของ กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติ และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86, S.D. = 0.42$)

4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00$)

5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา บริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00$)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86, S.D. = 0.38$)

7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86, S.D. = 0.42$)

ตาราง 72 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 2
กลยุทธ์รองที่ 2.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 72 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาริธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัดประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.71	0.48	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 72 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ พบว่าวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของ กลยุทธ์หลักที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาริธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ตาราง 73 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 2
กลยุทธ์รองที่ 2.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3.โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการ ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัดประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด

ตาราง 73 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

จากตาราง 73 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวิธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวิธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ตาราง 74 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 3
กลยุทธ์รองที่ 3.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	4.71	0.48	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
6. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยน ค่านิยม ทักษะคิด ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

จากตาราง 74 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

6. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายมีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
6. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ตาราง 75 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 3
กลยุทธ์รองที่ 3.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการ จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

จากตาราง 75 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.86$, S.D. = 0.42)



ตาราง 76 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 4
กลยุทธ์รองที่ 4.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดทำงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 76 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 76 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนา นักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่าวิชาการ ค่าพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้ นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับ เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยี ดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนา นักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ตาราง 77 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 4
กลยุทธ์รองที่ 4.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้ความสำคัญปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่นใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึงเพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ความสำคัญปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 77 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนา นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้ความสำคัญความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนา นักเรียนให้ความสำคัญความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักชาติลักษณะที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)
5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ความสำคัญความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)
6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ตาราง 78 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 5
กลยุทธ์รองที่ 5.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด โครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด รูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่ หลากหลาย เพื่อความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่ายเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่ายในการระดม ทรัพยากร งบประมาณ รับการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุป รายงาน ผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิผล	4.86	0.42	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 78 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือระดมทรัพยากรในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร งบประมาณ รับการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากรในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

ความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อความร่วมมือ ระดมทรัพยากรในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร งบประมาณ รับการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีความเป็นไปได้ ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

ตาราง 79 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 5
กลยุทธ์รองที่ 5.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด โครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด

ตาราง 79 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด

จากตาราง 79 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษาในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

ตาราง 80 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 6
กลยุทธ์รองที่ 6.1

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด เป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อ ดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด แนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรงให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและ ประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและ เสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด

ตาราง 80 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด มาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุน งบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด

จากตาราง 80 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์
หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รอง
ที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี
ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผน
เพื่อดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ
ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$,
S.D. = 0.38)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรงให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผน เพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

ตาราง 81 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง กลยุทธ์หลักที่ 6
กลยุทธ์รองที่ 6.2

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.42	มากที่สุด
2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด	4.71	0.48	มากที่สุด

ตาราง 81 (ต่อ)

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด มาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	4.86	0.42	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุน งบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	4.71	0.48	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายใน และภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 81 พบว่า มีความเหมาะสมของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์ หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รอง ที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

ส่วนด้านความเป็นไปได้ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ของกลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ดังนี้

1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.42)

2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือให้นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48)

5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.38)

6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความเป็นไปได้ ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00)

จากตาราง 70 ถึง ตาราง 81 พบว่า ทั้งความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำกลยุทธ์ไปใช้ของกลยุทธ์หลัก กลยุทธ์รอง และวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด จึงเป็นกลยุทธ์และวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางที่สมบูรณ์ มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในสถานศึกษาได้ จึงได้กลยุทธ์ฉบับสมบูรณ์ดังนี้

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ฉบับสมบูรณ์

หลักการ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และกระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาของประเทศ ที่จะทำหน้าที่ในการแปลงนโยบายตามแผนการศึกษาของชาติมาสู่การปฏิบัติ เป็นการยกระดับการพัฒนาการจัดการศึกษาของประเทศให้เท่าทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงในโลก โดยได้จัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนด สาระ มาตรฐาน สมรรถนะด้านต่าง ๆ ได้แก่ สมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม สาระที่ 2 การออกแบบและ เทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการ เทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรมและสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ดังนี้ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้าง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และตัวผู้เรียนได้เรียนรู้ค้นคว้าผ่านเทคโนโลยี สารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีจำนวนมากมายมหาศาลบนโลกอินเทอร์เน็ต ประกอบกับการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเท่าทัน มีภูมิคุ้มกัน มีการใช้งานที่ปลอดภัย มีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้งาน

ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษา ในระดับประถมศึกษาที่มีนักเรียนอยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็นหลาย ๆ ด้าน จึงต้องปรับเปลี่ยน การบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับการเตรียมนักเรียนให้มีความพร้อม สู่โลกสากล ด้วยความเป็นผู้มีความรู้ มีความเข้าใจ การทอดถ่ายทอด การสื่อสาร และมีทักษะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย สามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม ใช้งาน

อย่างสร้างสรรค์ ใช้งานอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตั้งแต่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในระดับมัธยม ในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป อีกทั้งเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการ ดำรงชีวิตในประจำวันอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ซึ่งการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะมีประโยชน์ต่อ การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและสอดคล้องกับนโยบายที่เกี่ยวข้องของประเทศ นโยบายของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายกระทรวงศึกษาธิการ และนโยบายของ หน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งเป็นแนวทางในการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ระดับการศึกษาขั้น พื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้ในระดับอื่นๆ ให้มีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

วิสัยทัศน์

ผู้เรียนระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการเสริมสร้างและ พัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และเครือข่ายทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แบบองค์รวม

พันธกิจ

1. การเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม อย่างมีคุณภาพ
2. การสร้างศักยภาพครูผู้สอนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนา คุณภาพของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. การพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม
4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ด้านการจัดการศึกษาระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในท้องถิ่น และต่างท้องถิ่น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ ประสบการณ์ และสนับสนุนทางด้านงบประมาณเพื่อใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีความ เป็นพลเมืองดิจิทัล

เป้าประสงค์

เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา
ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา
ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา
พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 ครูผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพนักเรียน
และมีศักยภาพในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการ
และกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 ครูผู้สอนมีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ
และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการ
และกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่
เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา
ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา
ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา
ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 นักเรียนระดับประถมศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพ
ผู้เรียนและมีความพร้อมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 นักเรียนระดับประถมศึกษามีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการ
ตามโครงการและกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 โรงเรียนมีเป้าหมายของการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความรู้ ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีจิตสำนึกที่ดี ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าถึงการใช้งาน อินเทอร์เน็ต สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษาให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมายของการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความเป็น พลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้เหมาะสมกับวัย

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ได้รับการกำกับ ดูแล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จากครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องอย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ กิจกรรมพัฒนา นักเรียนของโรงเรียนให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 7 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีโครงสร้างเครือข่าย รูปแบบวิธีการการบริหารจัดการเครือข่าย และการดำเนินกิจกรรมระหว่างสมาชิกเครือข่ายในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศที่สนับสนุน ส่งเสริม และพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 โรงเรียนได้รับความร่วมมือจากสมาชิกในเครือข่ายในการระดมทรัพยากร และการกำกับติดตาม การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมาย แผนดำเนินการ และแนวทางปฏิบัติที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ของโรงเรียน ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนมีมาตรการควบคุม กำกับ ดูแล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกสายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหารหลักสูตรผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน</p> <p>7. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุกสายวิชา ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง</p> <p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษา และต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาคเรียน ละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และ เป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผน แนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา พัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 5. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป 2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุกรายวิชา ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน 4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง 5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษา และต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง 6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. โรงเรียน/คณะครูจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการ ในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการและดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p>

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<ol style="list-style-type: none"> 1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวิธีดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบาย การเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดีขึ้นไป 2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลจริยธรรม และปฏิบัติตาม กฎหมาย 3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน 6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง 5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ 6. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย 7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้นไป 2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง 3. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100 4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีการประชุมวางแผนและการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง 5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทักษะคิด ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแลการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทักษะคิด ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียนมีการประชุม วางแผน และการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>4.1 พัฒนา นักเรียนให้มี ความรู้ เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p>	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด เป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการ พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่าง นักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่า วิชาการ ค่าพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้าง ให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และ นวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของ นักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อ เสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่า วิชาการ ค่าพัฒนาผู้เรียน ให้มี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึง การใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้ มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อน ให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>4.2 พัฒนา นักเรียนให้ รักษาความ ปลอดภัยของ ตนเองและ มีความ รับผิดชอบต่อ สังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ใน ห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่าง นักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด เป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของ การพัฒนาให้นักเรียนให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ ดีของนักเรียนเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่ง เสียต่อสุขภาพ</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึง การใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้ รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัย ของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของ นักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อ เสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัย ของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อ สังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียน และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษา ความปลอดภัยของนักเรียนและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ความสำคัญความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ความสำคัญความปลอดภัยของนักเรียน และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>



กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของของสมาชิกภายในเครือข่าย ที่หลากหลายเพื่อความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่ายในการระดม ทรัพยากร งบประมาณ รับการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิด ประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับโครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย รูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษา ในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศ ระดมทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายใน เครือข่าย ระดมทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>3.โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงาน เครือข่ายทางการศึกษา เพื่อ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.2 พัฒนาเครือข่าย ทางการศึกษา ในการ กำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของ นักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของ เครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของสมาชิก ภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจ ของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิด ประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับโครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของ เครือข่ายรูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และ ประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการ ดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบ การวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผล การพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่ พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจของนักเรียนที่ เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือเครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อ สุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา/ คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และ ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ผลการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้ในสถานศึกษา

ผู้วิจัยนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้กับโรงเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่โรงเรียนโพนขวาวพิทยาคม ตำบลทุ่งศรีเมือง อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยได้นัดหมาย ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา ตัวแทนนักเรียน และตัวแทนผู้ปกครอง ชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าร่วมการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ณ โรงเรียนโพนขวาวพิทยาคม ตำบลทุ่งศรีเมือง อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2

ผู้วิจัยได้นำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้ในโรงเรียนโพนขวาวพิทยาคม เริ่มวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2565 และดำเนินการประเมินผลการนำไปใช้ ดังนี้

1. ประเมินก่อนและหลังใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. ประเมินความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้อำนวยการสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา ตัวแทนนักเรียน และตัวแทนผู้ปกครอง

ผลการประเมินการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ก่อนและหลังใช้กลยุทธ์ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ตาราง 82 กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับ
ประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพ
การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ใน ระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และ ปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดี ขึ้นไป	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมายในระดับดีขึ้น
2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนการ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนการ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ของครูผู้สอน ในทุกรายวิชาที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนการ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ของครูผู้สอน ในทุกรายวิชาที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน
3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	ครูผู้สอนร้อยละ 60 มีชั่วโมงใน การพัฒนาตนเอง ด้านการ จัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมง ในการพัฒนาตนเอง ด้านการ จัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน
4. โรงเรียนมีการพัฒนา และประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการพัฒนา และประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการพัฒนา และประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง

ตาราง 82 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาค เรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาค เรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อย ภาคเรียนละ 3 ครั้ง
6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน
7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่ไม่ต่อเนื่องและไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอน ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 83 กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับ
ประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการ
จัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับ
การคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

รายการประเมิน/ตัวชี้วัด ความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 55 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและ รับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์ กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคาม ทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 83 (ต่อ)

รายการประเมิน/ตัวชี้วัด ความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผน แผนการจัดการเรียนรู้แบบ บูรณาการของครูผู้สอน ในทุกรายวิชาที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทาง ปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการ เรียนรู้แบบบูรณาการของ ครูผู้สอนในทุกรายวิชา ที่ไม่ ต่อเนื่องและไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทาง ปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการ เรียนรู้แบบบูรณาการของ ครูผู้สอนในทุกรายวิชาที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน
3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมง ในการพัฒนาตนเอง ด้านการ จัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	ครูผู้สอนร้อยละ 55 มีชั่วโมง ในการพัฒนาตนเอง ด้านการ จัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน	ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมง ในการพัฒนาตนเอง ด้านการ จัดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อภาคเรียน
4. โรงเรียนมีการพัฒนาและ ประเมินหลักสูตร ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการพัฒนาและ ประเมินหลักสูตร ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการพัฒนาและ ประเมินหลักสูตร ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง
5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อย ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อย ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูผู้สอน ในสถานศึกษาและ ต่างสถานศึกษา อย่างน้อย ภาคเรียนละ 3 ครั้ง
6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน
7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ ไม่ต่อเนื่องและไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 84 กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น
2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย
3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน

ตาราง 84 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย	โรงเรียนไม่มีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย	โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของ นักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย
5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน
6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง	โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย ไม่ต่อเนื่อง	โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง

ตาราง 85 กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น
2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลจรรยาบรรณ และปฏิบัติตามกฎหมาย	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 65 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลจรรยาบรรณ และปฏิบัติตามกฎหมาย	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลจรรยาบรรณ และปฏิบัติตามกฎหมาย
3. โรงเรียนมีระบบการวัดประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบการวัดประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่องและไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบการวัดประเมินผล รายงานผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 85 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีและรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีและรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของ นักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีและรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล
5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน
6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้มี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง	โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้มี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัลไม่ต่อเนื่อง	โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อ การเรียนรู้ของนักเรียนให้มี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับ การคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง

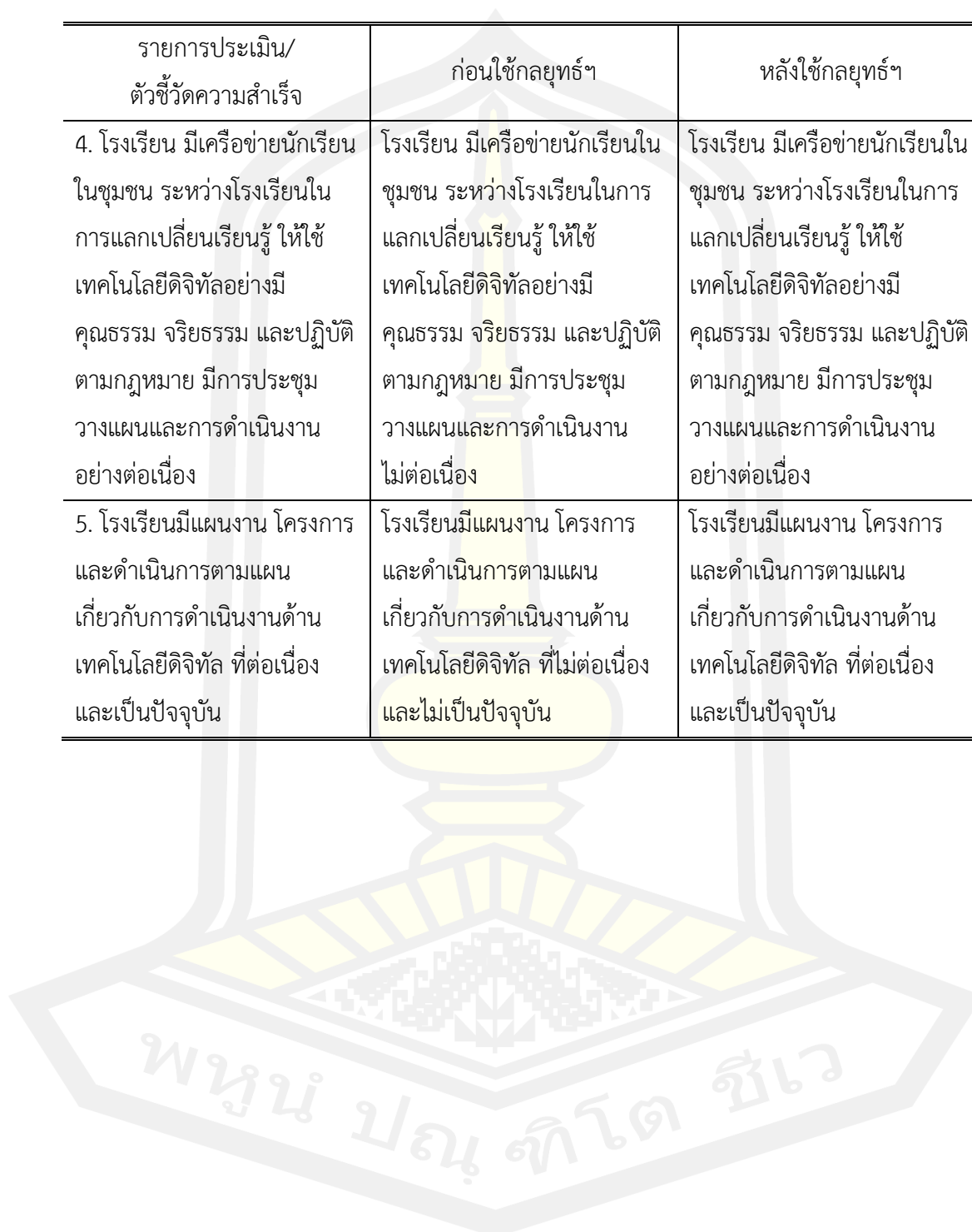


ตาราง 86 กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 60 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น	1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น
2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย มากกว่าเดือนละ 1 ครั้ง
3. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100	นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 70	นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100

ตาราง 86 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียน ในชุมชน ระหว่างโรงเรียนใน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย มีการประชุม วางแผนและการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง	โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนใน ชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย มีการประชุม วางแผนและการดำเนินงาน ไม่ต่อเนื่อง	โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนใน ชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมี คุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติ ตามกฎหมาย มีการประชุม วางแผนและการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง
5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน



ตาราง 87 กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 60 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย มากกว่าเดือนละ 1 ครั้ง
3. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 70 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 87 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียน ในชุมชน ระหว่างโรงเรียนใน การแลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ ที่ดีและรับมือกับการคุกคาม ทางเทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนใน ชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการ แลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนใน ชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการ แลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล
5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตาม แผนเกี่ยวกับการดำเนินงาน ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน

ตาราง 88 กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความ
เป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้
ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55 มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

ตาราง 88 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	โรงเรียนไม่มีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
3. โรงเรียนจัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับ นักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ มากกว่า ภาคเรียนละ 1 ครั้ง
4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 70 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์

ตาราง 88 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	โรงเรียนไม่มีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยี ดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ไม่ต่อเนื่อง	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการด้านการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง
7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่อง และไม่เป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน

ตาราง 89 กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 60 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
3. โรงเรียนจัดกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มากกว่าภาคเรียนละ 1 ครั้ง

ตาราง 89 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ความสำคัญ ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อย ละ 70 เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ความสำคัญ ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อย ละ 100 เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ความสำคัญ ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษา ความปลอดภัยของนักเรียนและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้ความสำคัญ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้ความสำคัญ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้ความสำคัญ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล
7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ไม่ต่อเนื่องและไม่เป็น ปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 90 กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่ออุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษาในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อ สื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล
2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนไม่ได้จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง

ตาราง 90 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
<p>3.โรงเรียนดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่ายในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p>	<p>โรงเรียนไม่ได้ดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากรในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>โรงเรียนดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p>
<p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน</p>	<p>โรงเรียนไม่มีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน</p>	<p>โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการศึกษา เพื่อระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 91 กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษาในระดับท้องถิ่นและ ระดับประเทศเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษาในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน	โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับ โครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบ วิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษาในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศเพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็น ปัจจุบัน
2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนไม่ได้จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล	โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมือง ดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง

ตาราง 91 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
3. โรงเรียนดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง	โรงเรียนไม่ได้ดำเนินการ ประสานความร่วมมือของ สมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบและประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง	โรงเรียนดำเนินการประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง
4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการ ดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการ ดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล	โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุป รายงานผลการ ดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล



ตาราง 92 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน
6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน
7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

ตาราง 93 กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลกลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ
รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 55 รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป	นักเรียนระดับประถมศึกษา มากกว่าร้อยละ 75 รักษาความ ปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป
2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่ เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล	โรงเรียนไม่มีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่ เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของนักเรียนและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่ เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล
3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนไม่ได้จัดกิจกรรม กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง	โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่าย วิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัย ของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มากกว่าภาคเรียนละ 1 ครั้ง
4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 70 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและมี มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ตาราง 93 (ต่อ)

รายการประเมิน/ ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ก่อนใช้กลยุทธ์ฯ	หลังใช้กลยุทธ์ฯ
5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และ ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และ ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษา อัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม และ ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน
6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนา ของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน
7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนไม่มีแผนงาน โครงการ และไม่ดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้าน พัฒนาสภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และด้าน เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน	โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

จากตาราง 82 ถึงตาราง 93 พบว่า หลังการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ใน

สถานศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วม พบว่า กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผ่านเกณฑ์ตามตัวชี้วัดความสำเร็จร้อยละ 100 ทุกกลยุทธ์

3. ผลการประเมินความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รายละเอียดปรากฏดังตาราง

ตาราง 94 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง มีความสอดคล้องกับหลักการของกลยุทธ์	4.90	0.36	มากที่สุด
2. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของกลยุทธ์	4.80	0.42	มากที่สุด
3. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับพันธกิจของกลยุทธ์	4.90	0.38	มากที่สุด
4. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของกลยุทธ์	4.80	0.45	มากที่สุด
5. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกลยุทธ์	4.70	0.46	มากที่สุด
6. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับความต้องการในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียน	4.90	0.28	มากที่สุด
7. ระยะเวลาในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนมีความเหมาะสม	4.80	0.32	มากที่สุด

ตาราง 94 (ต่อ)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
8. สถานที่ ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ในโรงเรียนมีความเหมาะสมเอื้อต่อการเรียนรู้	4.80	0.33	มากที่สุด
9. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียน ครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องเกิดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล	4.90	0.38	มากที่สุด
10. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.1 และกลยุทธ์รองที่ 1.2	5.00	0.00	มากที่สุด
11. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 2 กลยุทธ์รองที่ 2.1 และกลยุทธ์รองที่ 2.2	4.90	0.26	มากที่สุด
12. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 3 กลยุทธ์รองที่ 3.1 และกลยุทธ์รองที่ 3.2	5.00	0.00	มากที่สุด
13. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 4 กลยุทธ์รองที่ 4.1 และกลยุทธ์รองที่ 4.2	5.00	0.00	มากที่สุด
14. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 5 กลยุทธ์รองที่ 5.1 และกลยุทธ์รองที่ 5.2	4.90	0.28	มากที่สุด
15. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 6 กลยุทธ์รองที่ 6.1 และกลยุทธ์รองที่ 6.2	5.00	0.00	มากที่สุด
โดยรวม			มากที่สุด

จากตาราง 94 โรงเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขั้นตอนการวิจัยและผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. เพื่อพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
4. เพื่อศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สรุปผล

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สรุปผลตามความมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากผลการวิเคราะห์เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน จากนั้นนำมาสังเคราะห์องค์ประกอบ และตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด ได้แก่

- 1) องค์ประกอบด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ
- 2) องค์ประกอบด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การสื่อสารมีประสิทธิภาพ การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งานและประพฤติดี และการมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ
- 3) องค์ประกอบด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและการใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยี ดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์
- 4) องค์ประกอบด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด คือ การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการปฏิบัติตามกฎหมาย

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา และครูผู้สอนระดับประถมศึกษา พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมาก ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับสุดท้ายคือการรักษาความปลอดภัยของตนเองและ

มีความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ สามารถสรุปการวิเคราะห์แต่ละด้านเป็นรายข้อ ได้ดังนี้

2.1 การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ และการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น และการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมา เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การสื่อสารมีประสิทธิภาพ การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งานและประพฤติดี และการมีวิจารณญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การมีวิจารณญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี และการสื่อสารมีประสิทธิภาพ

2.3 การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และการใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง

ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม และมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ

2.4 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การปฏิบัติตามกฎหมาย และการมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ สามารถเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด คือ การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการปฏิบัติตามกฎหมาย

จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยพบจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. จุดแข็งของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย
2. จุดอ่อนของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่องสังคม และด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
3. โอกาสของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ด้านนโยบายกฎหมาย ระเบียบที่เกี่ยวข้อง และด้านเทคโนโลยี

4. ภาวะคุกคามของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ด้านสภาพเศรษฐกิจ และด้านสังคม ประเพณี และวัฒนธรรม

3. กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบของกลยุทธ์ คือ 1) หลักการ 2) วิสัยทัศน์ 3) พันธกิจ 4) เป้าประสงค์ 5) กลยุทธ์หลัก 6) กลยุทธ์รอง 7) วัตถุประสงค์ 8) วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง 9) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักการ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ กระทรวงศึกษาธิการ เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาของประเทศ ที่จะทำหน้าที่ในการแปลงนโยบายตามแผนการศึกษาของชาติมาสู่การปฏิบัติ เป็นการยกระดับการพัฒนาการจัดการศึกษาของประเทศให้เท่าทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงในโลก โดยได้จัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้กำหนด สาระ มาตรฐาน สมรรถนะด้านต่าง ๆ ได้แก่ สมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ นักเรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม สาระที่ 2 การออกแบบและ เทคโนโลยี มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการ เทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการ เทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรมและสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ดังนี้ ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เนื่องด้วยในปัจจุบันมีการเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อและเทคโนโลยีมากมาย ผู้เรียนจึงต้องมีความสามารถในการแสดงทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและปฏิบัติงานได้หลากหลาย โดยอาศัยความรู้ในหลายด้าน ดังนี้ ความรู้ ด้านสารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับสื่อ ความรู้ด้านเทคโนโลยี แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้าง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และตัวผู้เรียน ได้เรียนรู้ค้นคว้า ผ่าน เทคโนโลยี

สารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่มีจำนวนมากมายมหาศาลบนโลกอินเทอร์เน็ต ประกอบกับการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างเท่าทัน มีภูมิคุ้มกัน มีการใช้งานที่ปลอดภัย มีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้งาน

ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และบุคลากรทางการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษาใน ระดับประถมศึกษา ที่มีนักเรียนอยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากเห็นหลาย ๆ ด้าน จึงต้องปรับเปลี่ยน การบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ โดยให้ความสำคัญกับการเตรียมนักเรียนให้มีความพร้อมสู่โลก สากล ด้วยความเป็นผู้มีความรู้ มีความเข้าใจ การทอดถ่ายทอด การสื่อสาร และมีทักษะการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างปลอดภัย สามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคาม ใช้งานอย่างสร้างสรรค์ ใช้งานอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม โดยใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็น พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตั้งแต่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อส่งผลต่อความเป็น พลเมืองดิจิทัลในระดับมัธยม ในระดับการศึกษาที่สูงขึ้นต่อไป อีกทั้งเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดิจิทัลในการดำรงชีวิตในประจำวันอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข ซึ่งการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและสอดคล้องกับนโยบายที่เกี่ยวข้องของประเทศ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน นโยบายกระทรวงศึกษาธิการ และ นโยบายของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งเป็นแนวทางในการบริหารจัดการ การจัดการเรียนรู้ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้ในระดับอื่น ๆ ให้มีคุณภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

วิสัยทัศน์

ผู้เรียนระดับประถมศึกษาเป็นบุคคลที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการเสริมสร้างและ พัฒนาผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน และเครือข่ายทางการศึกษา ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แบบ องค์กรร่วม

พันธกิจ

1. การเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม อย่างมีคุณภาพ
2. การสร้างศักยภาพครูผู้สอนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนา คุณภาพของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล
3. การพัฒนาสถานศึกษาให้เป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

4. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ด้านการจัดการศึกษาระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในท้องถิ่น และต่างท้องถิ่น เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้องค์ความรู้ ประสบการณ์ และสนับสนุนทางด้านงบประมาณเพื่อใช้ในการเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้มีความ เป็นพลเมืองดิจิทัล

เป้าประสงค์

เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านเจตคติ ด้านการประยุกต์ใช้ และด้านคุณธรรมจริยธรรม

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 ครูผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพนักเรียน และมีศักยภาพในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการ และกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 ครูผู้สอนมีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 ครูผู้สอนมีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการ และกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาศักยภาพครูผู้สอน พัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 นักเรียนระดับประถมศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและมีความพร้อมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 นักเรียนระดับประถมศึกษามีความพึงพอใจและเตรียมพร้อมดำเนินการตามโครงการและกิจกรรมในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยวิธีการที่หลากหลายในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย

กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 2 โรงเรียนมีเป้าหมายของการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความรู้ ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีจิตสำนึกที่ดี ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าถึงการใช้งาน อินเทอร์เน็ต สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนานักเรียนระดับประถมศึกษา ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมายของการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความรู้ ทักษะและแสวงหาความรู้ด้านสื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลได้เหมาะสมกับวัย

วัตถุประสงค์ที่ 5 นักเรียนระดับประถมศึกษา ได้รับการกำกับ ดูแล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จากครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้อง อย่างทั่วถึง

วัตถุประสงค์ที่ 6 นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ กิจกรรมพัฒนา นักเรียนของโรงเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 7 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือ ทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีโครงสร้างเครือข่าย รูปแบบวิธีการการบริหารจัดการเครือข่าย และการดำเนินกิจกรรมระหว่างสมาชิกเครือข่าย ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ที่สนับสนุน ส่งเสริม และพัฒนานักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 โรงเรียนได้รับความร่วมมือจากสมาชิกในเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร และการกำกับติดตาม การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเสริมสร้างนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ จิเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 3 โรงเรียนมีเป้าหมาย แผนดำเนินการ และแนวทางปฏิบัติ ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 4 นักเรียนระดับประถมศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมทางวิชาการ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนของโรงเรียนที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 5 โรงเรียนมีมาตรการควบคุม กำกับ ดูแล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วัตถุประสงค์ที่ 6 โรงเรียนได้รับจัดสรรงบประมาณ จากหน่วยงานต้นสังกัด หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดสรร สื่อ อุปกรณ์ ทางเทคโนโลยีดิจิทัล และจัดสภาพแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษาพัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุกรายวิชาที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมง ต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมินหลักสูตร ปีการศึกษา ละ 1 ครั้ง</p>

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา
ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างนักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน</p> <p>7. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษาอย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติตนของครูผู้สอนที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดนโยบายระดับสถานศึกษา วางแผนแนวทางปฏิบัติและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกรายวิชา โดยบูรณาการการเสริมสร้างนักเรียนให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. ผู้อำนวยการสถานศึกษากำหนดแนวปฏิบัติของครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษาพัฒนาครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความรู้ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ การอบรม สัมมนา การดูงาน การเรียนรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู พัฒนางานหลักสูตรแบบบูรณาการ ที่เสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือนโยบาย แนวทางปฏิบัติ และแผนแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของครูผู้สอนในทุกรายวิชาที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>3. ครูผู้สอนร้อยละ 100 มีชั่วโมงในการพัฒนาตนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีดิจิทัลไม่น้อยกว่า 20 ชั่วโมงต่อภาคเรียน</p> <p>4. โรงเรียนมีการพัฒนาและประเมินหลักสูตร ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>5. โรงเรียนมีการจัดประชุม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา อย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>6. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีคู่มือเกี่ยวกับแนวปฏิบัติของครูผู้สอนที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการจัดการการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. ผู้อำนวยการสถานศึกษาบริหารหลักสูตร ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดการประชุม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอน ในสถานศึกษาและต่างสถานศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>	

พหุ ม บณุ ทิโต ชีเว

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. โรงเรียน/คณะครูจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาริชาดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดนโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>7. โรงเรียน / คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนจัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อย่างต่อเนื่อง</p>

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมแบบบูรณาการในทุกรายวิชา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู พัฒนาวีรื่อดำเนินงานกิจการนักเรียน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนเพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ และดูแลพฤติกรรม เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนด้านงบประมาณ ทรัพยากร ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีการใช้ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียนมีระบบการวัด ประเมินผล รายงานผล ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>4. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม แหล่งเรียนรู้ ภายในและภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้มี ปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการ คุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบ การวัด ประเมินผล รายงานผลการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้ เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน เพื่อ เสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีและรับมือกับการคุกคามทาง เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนด นโยบายการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ในระดับสถานศึกษาเพื่อเสริมสร้าง นักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ รับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล</p>	<p>6. โรงเรียนจัดสภาพ แวดล้อม แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของ นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและ รับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยี ดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p>

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแลการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครูจัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง</p> <p>3. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ร้อยละ 100</p> <p>4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีการประชุม วางแผนและการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง</p> <p>5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. โรงเรียน/คณะครู สร้างเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียน ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมปรับเปลี่ยน ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับวัย ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 4. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 5. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดทำงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 7. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม นักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น 2. โรงเรียนจัดกิจกรรมสร้างจิตสำนึกให้นักเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กิจกรรมปรับเปลี่ยนค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัลให้ถูกต้อง และเหมาะสมกับวัย เดือนละ 1 ครั้ง 3. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล 4. โรงเรียน มีเครือข่ายนักเรียนในชุมชน ระหว่างโรงเรียนในการแลกเปลี่ยนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล มีการประชุม วางแผน และการดำเนินงาน อย่างต่อเนื่อง 5. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	<p>1. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนมีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดหางบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบ การวัด ประเมินผล รายงานผลการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้ เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้มี ความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อน ให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จาก เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่อง</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
4.2 พัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	<p>1. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผ่านการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียนระหว่างนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติของการพัฒนานักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองเคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้นไป</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับนักเรียน กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน ให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>

กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา จัดทางงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู จัดทำระบบ การวัด ประเมินผล รายงานผลการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม</p> <p>6. โรงเรียน/คณะครู ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนานักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม</p>	<p>5. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ติดตาม กำกับ ดูแล การพัฒนา นักเรียนเพื่อเสริม สร้างให้รักษา ความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างต่อเนื่อง</p> <p>6.โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อน ให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้ รักษาความปลอดภัยของตนเองและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับ การดำเนินงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ
เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.1 แสวงหา เครือข่ายความ ร่วมมือ ระดม ทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัลในระดับ ท้องถิ่น และ ระดับประเทศ	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ ความร่วมมือ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของของสมาชิก ภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อความ ร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรมการประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญ กำลังใจของสมาชิกภายในเครือข่าย เพื่อ เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการระดมทรัพยากร งบประมาณ รับการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่ายทางการ ศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิด ประสิทธิภาพและประสิทธิผล</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับ โครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่ายรูปแบบวิธีการ บริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับ ท้องถิ่น และระดับประเทศ ระดม ทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียน เข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยี ดิจิทัล</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายใน เครือข่าย ระดมทรัพยากร ในการ สนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>3. โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ ประเมินผล การระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้ นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงานเครือข่าย ทางการศึกษา เพื่อ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึง การใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการ
เสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
5.2 พัฒนาเครือข่าย ทางการศึกษา ในการ กำกับ ดูแล ตรวจสอบ การใช้งานเทคโนโลยี ดิจิทัลของนักเรียน ใน ท้องถิ่น และใน ระดับประเทศ	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดโครงสร้างเครือข่าย สมาชิก เครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของ เครือข่าย ความร่วมมือทางการศึกษา ในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดรูปแบบวิธีการบริหาร จัดการ ติดต่อสื่อสาร การมีส่วนร่วมของของ สมาชิกภายในเครือข่ายที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิก ภายในเครือข่าย เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล</p> <p>4. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา ประสานความร่วมมือของสมาชิก เครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็น พลเมืองดิจิทัล</p> <p>5. โรงเรียน/คณะครู กำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงาน เครือข่ายทางการศึกษา เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข ให้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพ</p>	<p>1. โรงเรียนมีคู่มือ เกี่ยวกับโครงสร้าง เครือข่าย สมาชิกเครือข่าย วัตถุประสงค์ เป้าหมายของเครือข่าย รูปแบบวิธีการบริหารจัดการ ติดต่อสื่อสาร ความร่วมมือทาง การศึกษา ในระดับท้องถิ่น และ ระดับประเทศเพื่อเสริมสร้างนักเรียน มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน</p> <p>2. โรงเรียนจัดกิจกรรม การประชุม การอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างขวัญกำลังใจ ของสมาชิกภายใน เครือข่าย เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัลภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>3.โรงเรียนดำเนินการประสาน ความร่วมมือของสมาชิกเครือข่าย ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบ และ ประเมินผล การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนมี ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ปีการศึกษาละ 1 ครั้ง</p> <p>4. โรงเรียนมีระบบการกำกับ ติดตาม สรุปรายงานผลการดำเนินงาน เครือข่ายทางการศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	<p>1. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการมุ่งใจ การเสริมแรง ให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงาน ผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>4. โรงเรียน/คณะครู กำหนด กิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้ นักเรียนมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน</p>	<p>1. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 75 มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ในระดับดีขึ้น</p> <p>2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติ แนวทางการมุ่งใจของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรม ค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ภาคเรียนละ 1 ครั้ง</p> <p>4. นักเรียนระดับประถมศึกษา เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ร้อยละ 100</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	<p>5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้มีความรู้ มีการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรมเกี่ยวกับ เทคโนโลยีดิจิทัล และสารสนเทศ</p> <p>6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่าง ทัวถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p> <p>7. โรงเรียน/คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและภายนอก สถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของ นักเรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ริเริ่ม ใช้ คิดค้น พัฒนาสื่อ และนวัตกรรม เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ สารสนเทศ ที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p> <p>6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อน ให้เห็นผลการพัฒนาของให้มีความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ที่ต่อเนื่อง และเป็นปัจจุบัน</p> <p>7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผนเกี่ยวกับการดำเนินงานด้านพัฒนา สภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนา แหล่งเรียนรู้และด้านเทคโนโลยี ดิจิทัลที่ต่อเนื่องและเป็นปัจจุบัน</p>

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
<p>6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. โรงเรียน/คณะครู จัดทำคู่มือเครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 4. โรงเรียน/คณะครู กำหนดกิจกรรมที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนระดับประถมศึกษาร้อยละ 75 รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในระดับดีขึ้น 2. โรงเรียนมีคู่มือ แนวปฏิบัติแนวทางการจูงใจ ของนักเรียนที่เป็นปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างความรู้ นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3. โรงเรียนจัดกิจกรรม กิจกรรมค่ายวิชาการ ค่ายพัฒนาผู้เรียน นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ภาคเรียนละ 1 ครั้ง 4. นักเรียนระดับประถมศึกษา ร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล		
กลยุทธ์รอง	วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ตัวชี้วัดความสำเร็จ
	5. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของ นักเรียน เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	5. โรงเรียนมีมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของ ตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน
	6. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล ให้นักเรียน สามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษา ความปลอดภัยของนักเรียนและ มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล	6. โรงเรียนมีระบบและดำเนินการ ด้านการวัด ประเมินผล รายงานผล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อน ให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่อง และ เป็นปัจจุบัน
	7. โรงเรียน/ผู้อำนวยการสถานศึกษา /คณะครู จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ของนักเรียน เพื่อเสริมสร้าง นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของ ตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล	7. โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ และดำเนินการตามแผน เกี่ยวกับการ ดำเนินงานด้านพัฒนาสภาพแวดล้อม ด้านการพัฒนาแหล่งเรียนรู้และ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ที่ต่อเนื่องและ เป็นปัจจุบัน

4. การศึกษาผลการใช้ กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้ในสถานศึกษาที่ สม่ัครใจเข้าร่วมการนำกลยุทธ์ไปใช้ จากผลการศึกษาหลังนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมือง

ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า กลยุทธ์ทุกกลยุทธ์ ผ่านเกณฑ์ตามตัวชี้วัดความสำเร็จร้อยละ 100

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสามารถนำมาอภิปรายผลตามความมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน จากผลการวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน มีองค์ประกอบที่สำคัญ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ 2) องค์ประกอบด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การสื่อสารมีประสิทธิภาพ การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งานและประพฤติดี และการมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อ 3) องค์ประกอบด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและการใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ 4) องค์ประกอบด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด คือ การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการปฏิบัติตามกฎหมาย ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน แล้วนำมาสังเคราะห์ องค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน จากนักวิชาการและนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ จะต้ององค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนเป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี หลังจากนั้นผู้วิจัยนำข้อความที่แสดงถึงตัวชี้วัดของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนมาจัดทำเป็นเครื่องมือที่เป็นแบบประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน เพื่อเสนอ

ต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 ท่าน ได้ทำการพิจารณาประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ผลการประเมินพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.86-1.00 ทุกองค์ประกอบและตัวชี้วัด ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการ นักการศึกษาหลายท่านที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นิยามของความเป็นพลเมืองดิจิทัล แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นต้น ซึ่งนักวิชาการ นักการศึกษาดังกล่าว ได้ให้ความหมายความเป็นพลเมืองดิจิทัลไว้ใกล้เคียงกัน และแตกต่างกันตามขอบเขตเนื้อหา ทักษะคิด มุมมองและสถานการณ์ ดังที่ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) ได้กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล คือ บุคคลที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อมีส่วนร่วมในสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความรับผิดชอบ มีการปฏิบัติเทคโนโลยีและการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพนั้นจำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและความคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า ความรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก ดังที่ กฤตย์ชัชช สารนอก และปณิธา วรณพินธุ์ (2561) ได้กล่าวว่า พลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่จะเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 9 ปี และเป็นผู้เรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาที่มีสมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์พกพาอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ดังที่ นรรัชต์ ฝืนเชียร (2561) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ แนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้ทุกคนสามารถที่จะเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพ โดยสามารถปกป้องตัวเองจากความเสียหายในสิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ รู้จักเคารพสิทธิของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อสังคม ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตัวเองและสังคม และใช้มันอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตัวเองและสร้างสรรค์สังคมไปในเชิงบวก ดังที่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้ให้ความหมายว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลก ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ เพศ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ดังที่ วรลักษณ์ สงวนแก้ว (2562) ได้ให้ความหมายว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอและมีประสิทธิภาพ เป็นคุณลักษณะเบื้องต้นของการเป็นพลเมืองดิจิทัล มีทักษะและความรู้หลากหลายในการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์และช่องทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ เช่น โซเชียลเน็ตเวิร์ก

และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่ เป็นต้น ดังที่ Ribble (2011) ได้ให้ความหมายว่า หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ เข้าใช้งานดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอในการปฏิบัติสัมพันธ์กับผู้อื่นทั่วโลก มีการใช้งานดิจิทัลในทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์ และมีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานดิจิทัลเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม ดังที่ Mossberger, Tolbert และ McNeal (2015) กล่าวว่า ปัจจุบันการเข้าถึงดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจทางการตลาด การเปลี่ยนแปลงจากสภาพสังคมที่มีการเชื่อมต่อเป็นชุมชน เกิดเป็นสังคมทางดิจิทัลและยังส่งผลต่อการพัฒนาเทคโนโลยีที่พัฒนา รูปแบบของการสื่อสารและเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่นำมาใช้กับการสื่อสาร ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องเป็นคนที่มีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักถึงสถานะทางสังคมที่จะก่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่ต้องมีการปรับตัวต่อสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง ดังที่ Heick (2558) กล่าวว่า การเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องสามารถตรวจสอบตนเองและควบคุมการกระทำการสร้างสรรค์การมีปฏิสัมพันธ์ของตนเองและผู้อื่น และสภาพแวดล้อมของผู้เข้าใช้ถึงความแตกต่างระหว่างชุมชนทางกายภาพ และชุมชนดิจิทัลที่แสดงถึงคุณภาพของการตอบสนองของสมาชิกในชุมชนอย่างมีคุณภาพ จากการกระทำและรูปแบบของเนื้อหาที่ส่งผลต่อชุมชนทางกายภาพและชุมชนดิจิทัล

Global Citital Citizen Foundation (2015) เป็นองค์การการปฏิรูปการศึกษา ในรูปของมูลนิธิเพื่อนักวิชาการที่ต้องปลูกฝังความรับผิดชอบจริยธรรมของพลโลกในโลกดิจิทัล โดยยึดมั่นความดีงาม ความรับผิดชอบ การแสวงหา การเคารพตนเองและการป้องกัน เพื่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของพลเมืองโลกในโลกดิจิทัล โดยสรุป พลเมืองดิจิทัล ต้องแสดงความเคารพและความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และทรัพย์สินทางปัญญา

International Society for Technology in Education (ISTE) (2015) ได้ให้ความหมายว่า นักเรียนที่มีความรู้ ความเข้าใจ มนุษย์ วัฒนธรรมและประเด็นสังคมที่เชื่อมต่อสัมพันธ์กับเทคโนโลยี และปฏิบัติตามกฎหมาย และมีคุณธรรมจริยธรรม

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของประเทศนิวซีแลนด์ (Netsafe New Zealand, 2015) ให้ความหมายว่า พลเมืองดิจิทัล คือ ผู้ที่สามารถเข้าใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อมีส่วนร่วมในการศึกษา วัฒนธรรมและกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ใช้เพื่อพัฒนาความคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีความรู้ในภาษา สัญลักษณ์ ข้อความทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นในทางสร้างสรรค์ เหมาะสม มีประโยชน์ มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เคารพปกป้องต่อความเป็นส่วนบุคคลของตนเองและผู้อื่น

ส่วนองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ผู้วิจัยวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้นั้น เกิดจากการหลอมรวมแนวคิดของนักการศึกษา และนักวิชาการหลาย ๆ ท่าน แล้วนำมาตรวจสอบ และประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อให้ได้องค์ประกอบและตัวชี้วัดที่ดี สอดคล้องกับบริบทของคนไทยมากที่สุด

องค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน จากผลการวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน มีองค์ประกอบที่สำคัญประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด ได้แก่ ได้แก่ 1) องค์ประกอบด้านการรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของนักเรียน การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น และ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งเสียต่อสุขภาพ 2) องค์ประกอบด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือการสื่อสารมีประสิทธิภาพ การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งานและประพฤติดี และการมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและรู้เท่าทันสื่อ 3) องค์ประกอบด้านความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัด คือ การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและการใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ 4) องค์ประกอบด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัด คือ การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการปฏิบัติตามกฎหมาย

จะเห็นได้ว่า ทั้ง 4 องค์ประกอบ 11 ตัวชี้วัด นี้ มีนักวิชาการ นักการศึกษา และแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการ สนับสนุน ดังนี้ สำนักงานกองทุนสร้างเสริมสุขภาพ (2562), นรวิทย์ ผืนเขียว (2561), สรวทมณฑ์ สิทธิสมาน (2562), คลังความรู้ SciMath (2562), กระทรวงศึกษาธิการ (2551), Ribble (2011), International Society for Technology in Education (ISTE) (2015), Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) และ North Central Regional Educational Laboratory (NECRL) (2013) และ Ribble (2011) ทำให้องค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน มีความเป็นวิชาการ ทันสมัย และเหมาะสมกับการนำไปใช้ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา และครูผู้สอนระดับประถมศึกษา พบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมาก ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการรักษาความปลอดภัย

ของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับสุดท้าย การรักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากปัจจุบันการสื่อสารในโลกดิจิทัลมีความจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมของผู้เรียนควรต้องเน้นการปลูกฝัง การสอน การชี้แนะให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรู้ มีความเท่าทันสื่อ มีภูมิคุ้มกันที่ดี มีการใช้งานที่ปลอดภัย มีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิชย์ (2555) ได้สรุปว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเพียงอุปกรณ์ส่งเสริมการเรียนรู้ ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 เพราะปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา ส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้จากนักเรียน โดยการสืบค้นจากสารสนเทศจำนวนมหาศาลบนโลกอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อหลัก นำหน้าหนังสือ และตำรา ในส่วนของความต้องการจำเป็น พบว่า ซึ่งสอดคล้องกับการเสริมสร้างคุณลักษณะของนักเรียนด้านพลเมืองดิจิทัล ของ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ที่ได้กำหนดสมรรถนะในด้านที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม และสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ปรากฏในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ในสาระที่ 2 มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจ เทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน และสาระที่ 3 มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม และสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2557) แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของ กระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 2 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ว่า ประชาชนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา โดยมี 3 ป่าหมาย ดังนี้

- 1) การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ คือ เพิ่มศักยภาพการศึกษาค้นคว้าและเข้าถึงแหล่งเรียนรู้แบบออนไลน์
- 2) การเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา คือ เพิ่มประสบการณ์เรียนรู้โดยไม่ขาดความต่อเนื่องด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัย
- 3) ความหลากหลายของการเรียนรู้ คือ เพิ่มความสามารถและอิสระในการเลือกวิธีการและสื่อการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบในห้องเรียนแห่งอนาคต การสอนนักเรียนให้มีสมรรถนะทางเทคโนโลยีนั้นต้องสอนให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจไม่เพียงแต่การเรียนรู้เรื่องอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์

และซอฟต์แวร์เท่านั้น แต่ต้องมีการเรียนการสอนให้มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ที่เหมาะสม มีคุณธรรมในการใช้งาน

3. กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบของกลยุทธ์ คือ 1) หลักการ 2) วิสัยทัศน์ 3) พันธกิจ 4) เป้าประสงค์ 5) กลยุทธ์หลัก 6) กลยุทธ์รอง 7) วัตถุประสงค์ 8) วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง 9) ตัวชี้วัดความสำเร็จ มีทั้งสิ้น 6 กลยุทธ์หลัก 12 กลยุทธ์รอง ดังนี้ กลยุทธ์หลักที่ 1 พัฒนาศักยภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 1.1 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย กลยุทธ์รองที่ 1.2 พัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในระดับประถมศึกษา ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล กลยุทธ์หลักที่ 2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 2.1 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย กลยุทธ์รองที่ 2.2 พัฒนาศักยภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนประถมศึกษา ให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 3.1 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย กลยุทธ์รองที่ 3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล กลยุทธ์หลักที่ 4 เพิ่มขีดความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ให้นักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 4.1 พัฒนานักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ กลยุทธ์รองที่ 4.2 พัฒนานักเรียน ให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล กลยุทธ์หลักที่ 5 พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศในการเสริมสร้างนักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 5.1 แสวงหาเครือข่ายความร่วมมือ ระดมทรัพยากร ในการสนับสนุนให้นักเรียนเข้าถึงการใช้สื่อ อุปกรณ์ เทคโนโลยีดิจิทัลในระดับท้องถิ่น และระดับประเทศ กลยุทธ์รองที่ 5.2 พัฒนาเครือข่ายทางการศึกษา ในการกำกับ ดูแล ตรวจสอบการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียน ในท้องถิ่น และในระดับประเทศ กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลยุทธ์รองที่ 6.1 เสริมสร้างนักเรียนให้มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ริเริ่ม และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของนักเรียนและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ เศกสรร สกนธวัฒน์ (2560)

ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีกลยุทธ์หลัก 3 กลยุทธ์ และมีกลยุทธ์รอง 7 กลยุทธ์ และวิธีดำเนินการ 40 วิธีดำเนินการ ประกอบด้วย กลยุทธ์หลักที่ 1 ปรับปรุงการบริหารเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีการใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย กลยุทธ์หลักที่ 2 เพิ่มขีดความสามารถในการบริหารเพื่อพัฒนานักเรียนในการสร้างนวัตกรรมดิจิทัล กลยุทธ์หลักที่ 3 ยกระดับการบริหารเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความเคารพตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล สอดคล้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของออสเตรเลีย (Australian Government, 2014) ได้กล่าวว่า ตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีต่อสังคมโดยเฉพาะต่อเด็ก ๆ ของประเทศได้มีการจัดการหลักสูตรให้กับประชากร และหลักสูตรเฉพาะสำหรับเด็ก มีการบริหารจัดการและส่งเสริมการใช้งานออนไลน์ที่ปลอดภัย สอดคล้องกับแนวคิดการเสริมสร้างคุณลักษณะนักเรียนด้านพลเมืองดิจิทัลของนิวซีแลนด์ (Netsafe New Zealand, 2015) ซึ่งรัฐบาลได้จัดทำหลักสูตรโดยเน้นที่ความปลอดภัย การเรียนรู้ที่จะรักษาตนเองให้มีความปลอดภัยในโลกดิจิทัล การปฏิบัติการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมแนะแนวทางการรักษาความปลอดภัยบนโลกดิจิทัล การรู้จักการบริหารจัดการตนเองให้มีความปลอดภัยในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ Global Digital Citizen Foundation (GDC) (2015) กำหนดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ไว้ 3 ด้าน ดังนี้ 1) รับผิดชอบต่อตนเอง รับผิดชอบต่อสิ่งที่นำเสนอบนดิจิทัล 2) รับผิดชอบต่อผู้อื่น สิ่งที่นำเสนอบนดิจิทัลสามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ควรคิดให้ดีก่อนที่จะนำเสนอบนดิจิทัล ไม่ส่งต่อเรื่องราวที่ไม่ถูกต้องไปให้ผู้อื่นด้วย 3) รับผิดชอบต่อทรัพย์สินทางปัญญา รับผิดชอบต่อการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น สอดคล้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของสิงคโปร์ Ministry of Education (2014) รัฐบาลได้จัดทำหลักสูตร Cyber Wellness ความปลอดภัยของนักเรียนเมื่อเข้าไปในโลกดิจิทัลที่มีความรู้ความเข้าใจแนวปฏิบัติ มาตรฐานถึงการใช้งานอย่างเหมาะสม มีพฤติกรรมรับผิดชอบต่อเมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีความรู้ ทักษะ ค่านิยม และทัศนคติต่อการปกป้องตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล สอดคล้องกับ North Central Regional Educational Laboratory (NCERL) and METIRI Group (2013) ได้กล่าวว่าดังนั้นในการเสริมสร้างคุณลักษณะของนักเรียนให้มีความพร้อมในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อชีวิต ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลจึงจำเป็นต้องมีทักษะความพร้อมที่จำเป็น ดังนี้ ความสามารถในการรู้ เข้าใจ และใช้งานดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การผลิตงานที่มีคุณภาพสูง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพในการทำงาน การผลิตผลงานที่ถูกต้องตรงตามที่ต้องการและได้ผลผลิตที่มีคุณภาพสูง สอดคล้องกับ International Society for Technology in Education (2015) ได้กำหนดคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียน คือ ผู้สร้างความรู้ นักเรียนสร้างความรู้ด้วย

ตนเอง สรรหาความหลากหลายของแหล่งทรัพยากร ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อให้ความรู้ สร้างสรรค์ผลงาน ประดิษฐ์ และทำให้ประสบการณ์เรียนรู้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น และการพัฒนาดังกล่าวนั้น โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่การวางแผน การปฏิบัติตามแผน และการประเมินผล สอดคล้องกับ Riel (2012) ในการวิจัยเรื่อง พลเมืองดิจิทัลที่มีความรอบรู้ พลเมืองที่รอบรู้ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในสังคมของประชาชนประเทศอเมริกา การวิจัยครั้งนี้เพื่อตรวจสอบการมีความรู้ความเข้าใจพลเมืองดิจิทัล 3 ด้าน คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การประเมิน และการสร้างข้อมูลข่าวสารเป็นเรื่องที่สำคัญในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน และการมีกิจกรรมทางสังคมในอเมริกา รวมทั้งกิจกรรมทางสังคม พลเมือง การเมือง และกิจกรรมออนไลน์ ด้วยมีปริมาณการใช้งานเทคโนโลยีสื่อสารเพิ่มขึ้นในที่สาธารณะ ทักษะด้านเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร การมีส่วนร่วมทางสังคมและการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างเต็มที่ ผลการวิจัยพบว่า ความเข้มแข็งของทักษะ พลเมืองดิจิทัลที่รอบรู้ ส่งเสริมการเสริมอำนาจแก่สมาชิกในการมีส่วนร่วมกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมทางการเมือง และกิจกรรมทางสังคมออนไลน์ และสอดคล้องกับ ดารานิตย์ คงเทียม (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม การศึกษาวิจัยพบว่า ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแรงจูงใจในการใช้เว็บไซต์ยูทูปดอทคอมที่ชัดเจนกว่าช่วงอายุอื่น ๆ ในด้านต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงปัญหา เพื่อคลายความเหงา ต้องการเป็นที่รู้จัก ต้องการมีชื่อเสียง ต้องการได้รับการยอมรับ ต้องการแสดงความคิดเห็นของตนเอง และต้องการแสดงออกด้านความสนใจของตนเอง อีกทั้งยังพบว่า เพศชายมีการแสดงตัวตนของตนเองบนวิดีโอที่ชัดเจนมากกว่าเพศหญิง ส่วนด้านระดับการศึกษา ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอมที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่า มีการแสดงตัวตนบนวิดีโอมากกว่า ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่า

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากที่กล่าวมาข้างต้นอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า หากสถานศึกษานำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้อย่างจริงจังและต่อเนื่องโดยมีการจัดทำ แผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาและแผนปฏิบัติการประจำปีที่มีแผนงาน โครงการ กิจกรรมรองรับที่ชัดเจน จะช่วยให้สถานศึกษาสามารถพัฒนาผู้เรียนด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนาสถานศึกษาต่อไป

4. การศึกษาการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปใช้ในสถานศึกษาที่สมัครใจ เข้าร่วมการนำกลยุทธ์ไปใช้ จากผลการศึกษาหลังนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ พบว่า

กลยุทธ์ทุกกลยุทธ์ ผ่านเกณฑ์ตามตัวชี้วัดความสำเร็จร้อยละ 100 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เศกสรร สกนธวัฒน์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิ คณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย ตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล สรุปได้ว่า โรงเรียนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้เรื่องการใช้งานดิจิทัล ให้นักเรียนมีความเคารพต่อตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล มีมารยาทในการใช้งาน มีคุณธรรมจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัล แสดงตัวตนในการใช้งาน มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่นในโลกดิจิทัล ใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย เพื่อปกป้องตนเองและผู้อื่นในการใช้งานดิจิทัลอย่างเหมาะสม และสร้างนวัตกรรมดิจิทัลที่สามารถออกแบบสร้างนวัตกรรมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ ดารานิตย์ คงเทียม (2557) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ บนเว็บไซต์ ยูทูบดอทคอม การศึกษาวิจัยพบว่า ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแรงจูงใจในการใช้ เว็บไซต์ยูทูบดอทคอมที่ชัดเจนกว่าช่วงอายุอื่น ๆ ในด้านต้องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อต้องการหลีกเลี่ยงปัญหา เพื่อคลายความเหงา ต้องการเป็นที่รู้จัก ต้องการมีชื่อเสียง ต้องการได้รับการยอมรับ ต้องการแสดงความคิดเห็นของตนเอง และต้องการแสดงออกด้านความสนใจของตนเอง อีกทั้งยังพบว่า เพศชายมีการแสดงตัวตนของตนเองบนวิดีโอที่ชัดเจนมากกว่าเพศหญิง ส่วนด้านระดับ การศึกษา ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูบดอทคอมที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่ามีการแสดงตัวตน บนวิดีโอมากกว่า ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงกว่า

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษาศักดิ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 สำหรับสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

จากผลการวิจัย พบว่า กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษาศักดิ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นแนวทางในการเสริมสร้างและพัฒนาเด็ก โดยกลุ่มเป้าหมายในการเสริมสร้างและพัฒนาเป็นนักเรียนระดับ ประถมศึกษา ศักดิ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีสภาพปัจจุบันการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาศักดิ์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมาก และสภาพที่พึงประสงค์ การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ

นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1.1.1 สถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องมีความตระหนักและเห็นความสำคัญของการเสริมสร้างและพัฒนาตามกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน อีกทั้งยังต้องสามารถจัดสรรเวลาในการเข้าร่วมการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ดังนั้น สถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องได้รับการส่งเสริม พัฒนาในทุกด้าน ได้แก่ ด้านงบประมาณในการดำเนินกิจกรรม โครงการต่าง ๆ การประชุม การฝึกอบรม การกำกับติดตาม การวัด ประเมินผล และรายงานผลการดำเนินกิจกรรม โครงการ เป็นต้น

1.1.2 ผู้บริหารสถานศึกษา สามารถนำกรอบแนวคิดการวิจัย และกลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้ในการกำหนดนโยบาย และวางแผนการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา วางแผนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1.1.3 ครู สามารถนำผลการวิจัยกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไปบูรณาการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และช่วยเหลือ ดูแลนักเรียน ในการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1.2 สำหรับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา

1.2.1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ควรกำกับดูแล ประเมินผล และติดตามผล การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยตระหนักและให้ความสำคัญในการพัฒนานักเรียนด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1.2.2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ควรนำกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบาย แนวทางในการพัฒนานักเรียนด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1.2.3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ควรให้การสนับสนุนงบประมาณ และทรัพยากรสำหรับการดำเนินกิจกรรม โครงการ ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน นักศึกษา ในระดับอื่น ๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษา นักเรียน นักศึกษาสายอาชีพ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัย การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนที่มีกิจกรรม วิธีการ แนวทางอื่น ๆ ที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น

2.3 จากการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ได้กลยุทธ์การสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถนำกลยุทธ์นี้ไปทำวิจัยและพัฒนาต่อไปโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยในรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ เรื่องพลเมืองดิจิทัล ถือเป็นเรื่องที่น่าสนใจในการนำมาใช้ปรับวิธีการทำงานในโรงเรียนประถมศึกษา จึงควรมีการพัฒนาตัวชี้วัดความสำเร็จของกลยุทธ์ให้ชัดเจน เพื่อที่จะได้วิธีปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). *สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.eta.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA/ETDA>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 3 กรกฎาคม 2563].
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ : กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551*. กรุงเทพฯ : สำนักงานกระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). *แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2557-2559*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤตย์ชัชวาลย์ สารนอก และปณิตา วรณพิรุณ. (2561). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต ออฟ เอเวอรี่ธิง เพื่อสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้แบบภควันตภาพสำหรับพลเมืองดิจิทัล. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 7(1), 120-134.
- กิ่งพร ทองใบ. (2549). *กลยุทธ์และนโยบายธุรกิจ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ขวัญชีวา ว่องนิตธรรม. (2551). *การใช้แนวการสอนแบบเน้นกระบวนการและเว็บล็อก เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเขียนของนักเรียนระดับก้าวหน้า*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- คลังความรู้ SciMath. (2562). *ยุคแห่งพลเมืองดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 1 กรกฎาคม 2563].
- จินตนา บุญบงการ และณัฐพันธ์ เขจรนนท์. (2548). *การจัดการเชิงกลยุทธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- เจริญวิษณุ สมพงษ์ธรรม. (2554). *การบริหารและประเมินโครงการ (Project Management and Evaluation)*. ราชบุรี : บริษัทธรรม.
- ชัยสิทธิ์ เฉลิมมีประเสริฐ. (2544). *มาตรฐานการจัดการทางการเงิน 7 Hurdless กับการจัดทำงบประมาณระบบใหม่*. กรุงเทพฯ : ธีระการพิมพ์และไซเท็ก.
- दनัย เทียมพุด. (2540). *วิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ STRATEGIC PROFILE*. กรุงเทพฯ : ก.พลพิมพ์.

- คารานิตย์ คงเทียม. (2557). *การแสดงตัวตนของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูปดอทคอม*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะนิเทศ
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2537). *พฤติกรรมองค์กร : การศึกษาการบริหารพฤติกรรมองค์กรเชิงบริหาร*.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2540). *การวางแผนเชิงกลยุทธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ธนาธร ทยานานทอง. (2551). *การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเว็บบล็อก*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวานิช. (2542). *การสังเคราะห์งานวิจัยทางการศึกษาด້วยการ
วิเคราะห์ทอภิมานและการสังเคราะห์เนื้อหา*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
แห่งชาติ.
- นรรชต์ ฝั้นเชียร. (2561). *การส่งเสริมการศึกษาไทยเพื่อรับมือกับโลกยุค VUCA*. [ออนไลน์]. ได้จาก :
<https://www.trueplookpanya.com/blog/content/75666/-blog-teartedu-teaart>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 2 กรกฎาคม 2563].
- บุญเกียรติ ชีวะตระกูลกิจ. (2550). *SRATEGIC MANAGEMENT การจัดการเชิงยุทธศาสตร์สำหรับ
CEO*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุขุมและบุตร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญมี จันทร์วงศ์. (2543). *ยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาในภาคเกษตร*. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยป้องกัน
ราชอาณาจักร.
- ปกรณ์ ปรียากร. (2548). *การวางแผนกลยุทธ์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เสมาธรรม.
- ปฐมภรณ์ ปันอินทร์. (2555). *กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชนไทย
ตามแนวคิดปัญญาศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒน
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประชุม รอดประเสริฐ. (2545). *นโยบายและการวางแผน หลักการ ทฤษฎี*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ :
เนติกรการพิมพ์.
- ปิ่นรส มาลากุล ณ อยุธยา. (2551). *การพัฒนาองค์กร*. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนานโยบายและ
การจัดการ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์. (2552). *การบริหารและการจัดการศึกษาเพื่อโลกใบเล็ก*. กรุงเทพฯ :
พริกหวานกราฟฟิค.

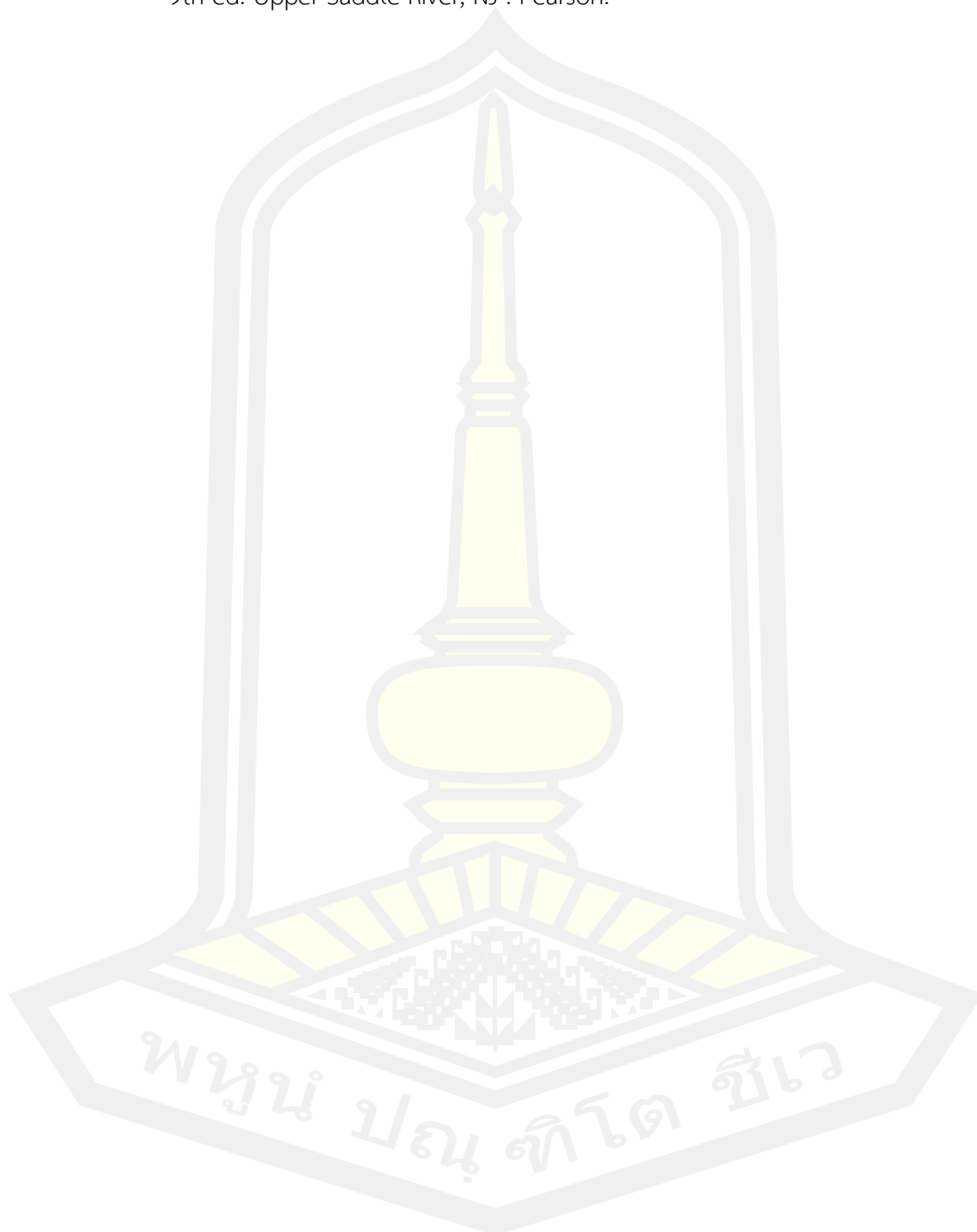
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- พสุ เดชะรินทร์ และคณะ. (2552). *Strategy map แผนที่ยุทธศาสตร์*. กรุงเทพฯ : ก.พลพิมพ์ (1996).
- พิสนธ์ นุ่นเกลี้ยง. (2559). *การจัดทำแผนยุทธศาสตร์*. พัทลุง : ม.ป.ป.
- พูนภัทรา พูลผล. (2554). *รูปแบบการบริหารงานวิชาการในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อเตรียมผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2545). *ประมวลการสอนชุดวิชาการบริหารทรัพยากรทางการศึกษา หน่วยที่ 1*. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2550). *การบริหารการเปลี่ยนแปลง*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มูลนิธิเพื่อ “คนไทย”. (2557). *รายงานคนไทย มอนิเตอร์ 2557 เสียงเยาวชนไทย*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://khonthaifoundation.org/th/resources/>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564].
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คส์.
- รุ่งรุจน์นันท์ บุญรักษ. (2560). *กลยุทธ์การบริหารความร่วมมือทางสังคมออนไลน์เชิงสร้างสรรค์ในการศึกษาสำหรับโรงเรียนเอกชนระดับอนุบาลในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการศึกษา วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วรลักษณ์ สงวนแก้ว. (2562). *พลเมืองดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ได้จาก : [https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59\(500\)/page2-1-59\(500\).html](https://www.stou.ac.th/study/sumrit/1-59(500)/page2-1-59(500).html). [สืบค้นเมื่อ วันที่ 1 กรกฎาคม 2563].
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ได้จาก : www.thaidigizen.com. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 1 กรกฎาคม 2563].
- วัฒนา พัฒนพงศ์. (2546). *การบริหารเพื่อมุ่งอนาคต*. กรุงเทพฯ : ดอกหญ้า.
- วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์. (2549). *การวางแผนกลยุทธ์ ศิลปะการกำหนดแผนองค์กรสู่ความเป็นเลิศ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สถาบันเพิ่มผลผลิต.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

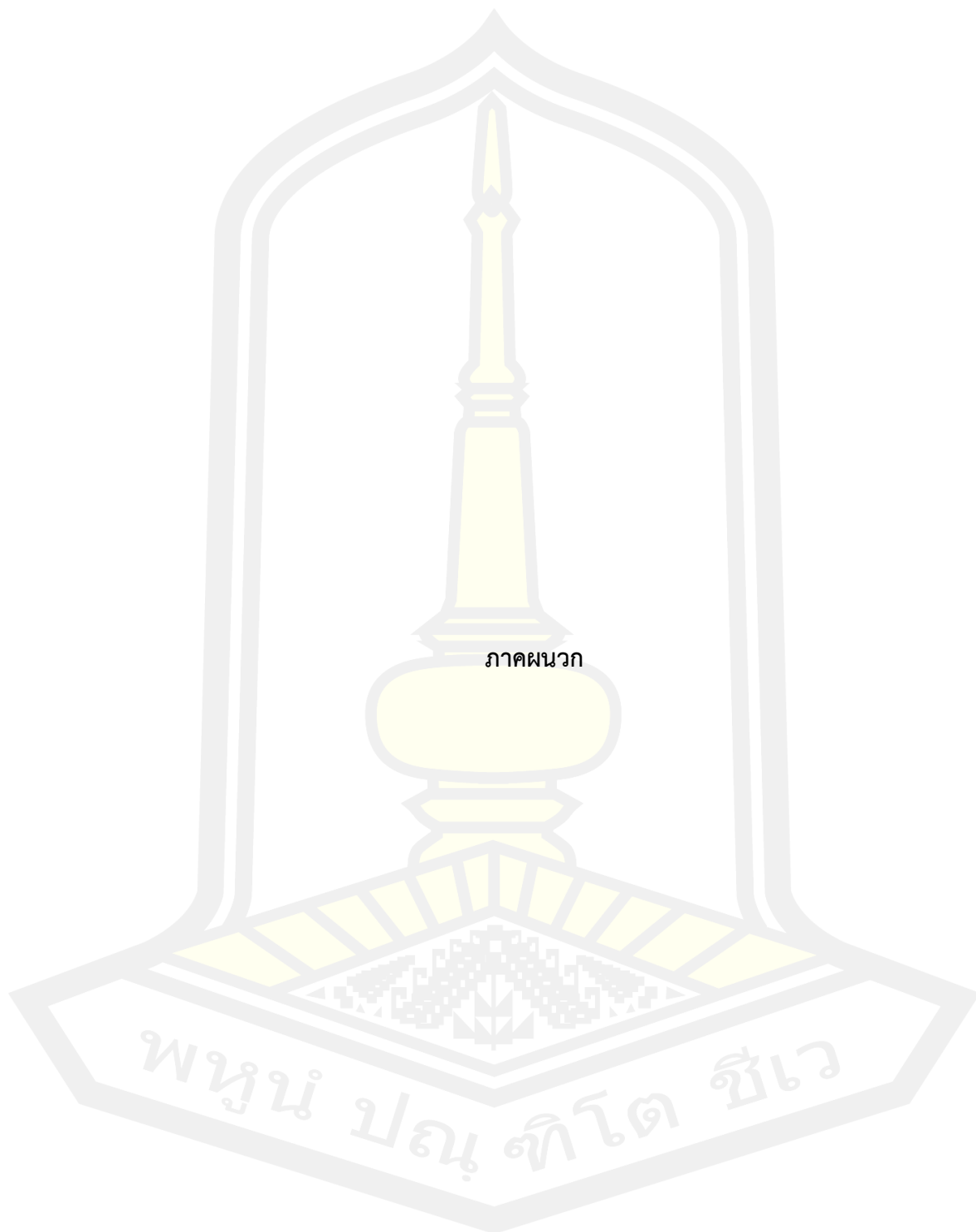
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2546). *แผนยุทธศาสตร์องค์การ*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). *ทฤษฎีการประเมิน*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เศกสรร สกนธวัฒน์. (2560). *กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมใจ จันทร์เต็ม. (2553). Hybrid Learning กับนวัตกรรมการเรียนการสอนวิชาบัญชีในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษาของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 30(1), 134-150.
- สรวมณต์ สิทธิสมาน. (2562). *ผู้จัดการออนไลน์*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://mgronline.com/qol/detail/962000058138>. [สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2563].
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). *พลเมืองดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.thaihealth.or.th/Content/48161-Citizenship.html>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 2 กรกฎาคม 2563].
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2556). *หลักการและแนวทางในการดำเนินงานสถานักเรียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพัฒนานักเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2555). *การพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่เพื่อรองรับการปฏิรูปในทศวรรษที่สอง ด้วยการบูรณาการ ICT ในการจัดการเรียนรู้ด้วยโครงการ*. กรุงเทพฯ : พริกหวานกราฟิก.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุธัญรัตน์ ใจจันทร์. (2553). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนจ่านกร้อง จังหวัดพิษณุโลก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา แขนงวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุธาวัลย์ ธรรมสังวาล. (2554). *รายงานการวิจัย เรื่อง การออกแบบกิจกรรมผ่านเครือข่ายเว็บไซต์ออนไลน์ : Facebook*. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม.
- เสาวนิตย์ ชัยมุสิก. (2545). *การจัดทำแผนยุทธศาสตร์ระดับสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บู๊คพอยท์.
- อุทิศ ขาวเจียร. (2549). *การวางแผนกลยุทธ์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อรุณรัตน์ ศรีชูศิลป์. (2555). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Australian Government. (2014). *Online safety*. [online]. Available from : http://www.communications.gov.au/funding_and_programs/cyber_safety. [accessed 5 July 2020].
- Boyle, C.J. (2010). *Effectiveness of Digital Citizenship Curriculum in an Urban School*. Ed.D. Thesis, Johnson & Wales University.
- Certo, S.C. and Peter, P.J. (1991). *Strategic Management concept and applications*. New York : McGraw Hill.
- Chau, C. (2014). *Positive Technological Development for Young Children in the Context of Children s Mobile Apps*. Ph.D. Thesis, Tufts University.
- Global Digital Citizen Foundation. (2015). *Digital Citizenship for You Child*. [online] Available from : <https://globaldigitalcitizen.org/digital-citizenship-school-program>. [accessed 2 July 2020]
- Hague, C. and Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Bristol : Futurelab.
- Heick, T. (2015). *The Definition Of Digital Citizenship*. [online]. Available from : <http://www.teachthought.com/technology/the-definition-of-digital-citizenship/>. [accessed 5 July 2020].
- International Society for Technology in Education. (ISTE). (2015). *ISTE Standards for Students*. [online] Available from : <http://www.iste.org/standards/iste-standards/standards-for-students>. [accessed 2 July 2020]
- Keller, G. (1983). *Academic Strategy : the management revolution in American higher education*. Baltimore, Md. : Johns Hopkins University Press.
- Koontz, H. and Weihrich, H. (1990). *Essentials of Management*. 5th ed. Singapore : McGraw Hill.
- Livingstone, S., Bober, M. and Helsper, E. (2005). *Internet Literacy among Child and Young People*. London, United Kingdom : London School of Economics and Political Science, Department of Media and Communications.

- Lopez, A.R. (2013). *Greening the Media Literacy Ecosystem : Situating Media Literacy for Green Cultural Citizenship*. Ph.D. Thesis, Prescott College.
- Lyons, R. (2012). *Investigating Student Gender and Grade Level Differences in Digital Citizenship Behavior*. Ph.D. Thesis, Walden University.
- Mc Kinsey. (1980). *McKinsey 7S model*. [online] Available from : <http://www.geocities.com/cyberdo007/McKinsey>. [accessed 12 July 2021].
- Ministry of Education. (2014). *Syllabus Cyber Wellness Secondary. Student Development Curriculum Davison*. Singapore : Ministry of Education.
- Mossberger, K, Tolbert, C.J. and McNeal, R.S. (2015). *Digital Citizenship, the Internet society and Participation*. [online] Available from : <http://www.scribd.com/doc>. [accessed 2 July 2020].
- Netsafe New Zealand. (2015). *Digital Citizenship on New Zealand School*. New Zealand : Overview.
- North Central Regional Educational Laboratory and Metiri Group. (2013). *The Century skills: Literacy in the digital age*. [online] Available from : <http://pict.sdsu.edu/engage21st.pdf>. [accessed 2 July 2020].
- Palasri, S., Hunter, S. and WenZel, Z. (1999). *The History of the Internet in Thailand*. United States of America, State of Oregon : University of Oregon Books.
- Ribble, M.S. (2006). *Implementation Digital Citizenship in Schools. : The Research Development and Validation of a Technology Leader's Guide*. Ed.D. Thesis, Kansas State University.
- Ribble, M.S. (2011). *Digital Citizenship in Schools*. 2nd ed. London : Printed in United States of America.
- Riel, J. (2012). *The Digital Literate Citizen : How Digital Literacy Empowers Mass Participation in the United States*. Ph.D. Thesis, University of Illinois at Chicago.
- Suppo, C.A. (2013). *Digital Citizenship instruction in Pennsylvania Public school Leaders experienced beliefs and current practices*. Ed.D. Thesis Indiana University of Pennsylvania.
- Wheelen, T.L. and Hunger, J.D. (2012). *Strategic management and business policy: toward global sustainability*. 13th ed. New York : Prentice Hall.

Wheelen, T.L. and Hunger, T.D. (2004). *Strategic Management and Business Policy*.
9th ed. Upper Saddle River, NJ : Pearson.

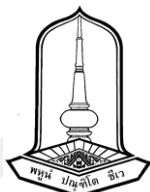






ภาคผนวก ก

แบบประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ระยะที่ 1 การศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



แบบประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ชื่อเรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
STRATEGIES OF ENHANCING FOR STUDENT TO DIGITAL CITIZENSHIP
FOR PRIMARY SCHOOL UNDER THE OFFICE OF BASIC EDUCATION
COMMISSION

จุดมุ่งหมายของการประเมิน

แบบประเมินนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ ยืนยันความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดของความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำไปใช้เป็นกรอบแนวคิด องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในการพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการประเมิน

ขอให้ท่านประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล การวิจัยเรื่องกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ว่ามีความสอดคล้อง อยู่ในระดับใด มี 3 ระดับ ดังนี้

- | | | |
|----|---------|-------------|
| +1 | หมายถึง | สอดคล้อง |
| 0 | หมายถึง | ไม่แน่ใจ |
| -1 | หมายถึง | ไม่สอดคล้อง |

ความสอดคล้องขององค์ประกอบ หมายถึง องค์ประกอบมีความสอดคล้องกับการสังเคราะห์หลักการแนวคิด ทฤษฎี ของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความสอดคล้องของตัวชี้วัด หมายถึง ตัวชี้วัดมีความสอดคล้องกับการสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีของความเป็นพลเมืองดิจิทัล เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของตัวแปรที่ศึกษา

เมื่อท่านทำแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งคืนทางไปรษณีย์ที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ให้แล้ว หรือ ถ่ายภาพแบบสอบถามส่งคืนในช่องทางไลน์ ตาม QR Code นี้ หรือหมายเลขโทรศัพท์ 0840223434

ขอขอบคุณผู้ทรงวุฒิทุกท่านเป็นอย่างสูงที่สละเวลาในการประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัด



นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง (โทรศัพท์ 084 0223434)

นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรการศึกษาดุขศึกษิตบัณฑิต (กศ.ด.)

สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม
 - 1.1 การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง
 - 1.2 การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น
 - 1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล
 - 2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ
 - 2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี
 - 2.3 การมีวิจารณญาณ คติวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
 - 3.1 การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ
 - 3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม
 - 3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย
 - 4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
 - 4.2 การปฏิบัติตามกฎหมาย

การพัฒนากลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ SWOT Analysis และจัดลำดับความต้องการจำเป็นโดยใช้ค่า PNI modified
2. การร่างกลยุทธ์ โดยใช้ TOWS Matrix ได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ โครงการ และ กิจกรรม
3. การตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของกลยุทธ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วยตัวชี้วัด				
1.1 การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง				
1.2 การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น				
1.3 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ				

นิยามศัพท์เฉพาะ

การรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพและให้เกียรติผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ

การรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง หมายถึง การแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง การสร้างภาพลักษณ์ในด้านบวกของตนเอง ทั้งด้านความคิด ความรู้สึก การกระทำ มีวิจรรย์ญาณ เห็นอกเห็นใจผู้อื่น รักษาความปลอดภัยของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

การเคารพและให้เกียรติผู้อื่น หมายถึง การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเสมอภาคเท่าเทียม ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสิทธิของผู้อื่น ไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ สามารถสรรเวลาหน้าจอ การบริหารเวลาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เหมาะสม ไม่หมกมุ่น ไม่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วยตัวชี้วัด				
2.1 การสื่อสารมีประสิทธิภาพ				
2.2 การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี				
2.3 การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ				

นิยามศัพท์เฉพาะ

การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีและการรับมือกับการคุกคามทางเทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การสื่อสารมีประสิทธิภาพ มีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี มีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ

การสื่อสารมีประสิทธิภาพ หมายถึง การใช้รูปแบบ วิธีการ และถ่ายทอดข้อมูลผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลไปยังผู้อื่นได้อย่างชัดเจน เข้าใจ ถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

การมีมารยาท รู้กาลเทศะในการใช้งาน และประพฤติดี หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงความคิดเห็น หรือแสดงออกได้อย่างเหมาะสม สร้างสรรค์ ถูกที่ ถูกเวลา พฤติกรรมดี หรือสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ

การมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ความสามารถในการใช้ เข้าถึง แยกแยะ รับรู้ ใฝ่รู้ ใฝ่ระวัง ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง ข้อมูลที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
3. การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยตัวชี้วัด				
3.1 มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ				
3.2 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม				
3.3 การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์				

นิยามศัพท์เฉพาะ

การมีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์

การมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสารสนเทศ หมายถึง การแสวงหา การเรียนรู้ สิ่งใหม่ การพัฒนา การเข้าใจ ผักผ่อน เกี่ยวกับข้อมูลทางเทคโนโลยีดิจิทัล สารสนเทศ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้ภาษา การอ่านการเขียนข้อความ ได้อย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องและเหมาะสม ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

การแลกเปลี่ยน เรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม หมายถึง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการถ่ายทอด เรียนรู้ข้อมูลข่าวสารที่อยู่รอบตัว การตรวจสอบข้อมูล การคิดวิเคราะห์ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

การใช้ คิดค้น พัฒนา สื่อและนวัตกรรมจากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้ความรู้ ประโยชน์ คิดค้น พัฒนา ออกแบบ สื่อ นวัตกรรมใหม่ การสร้างความรู้จากความสามารถในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ในการเรียน การประกอบอาชีพ ด้วยความหลากหลายของแหล่งข้อมูลผ่านช่องทางเทคโนโลยีดิจิทัล

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

การประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด

องค์ประกอบและตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	ความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย ประกอบด้วยตัวชี้วัด				
4.1 การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล				
4.2 การปฏิบัติตามกฎหมาย				

นิยามศัพท์เฉพาะ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย หมายถึง การมีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นและไม่กระทำผิดกฎหมาย

การมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง การตระหนักรู้ ตระหนักคิด แยกแยะ วิเคราะห์ พิจารณาว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งใดถูกหรือผิด จากการใช้งาน การสื่อสาร ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

การปฏิบัติตามกฎหมาย หมายถึง ไม่กระทำผิดกฎหมาย การปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ และระเบียบที่เกี่ยวข้องในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ผู้ใช้ต้องมีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง มีความตระหนักรู้ พิจารณาว่า สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านเป็นอย่างสูง
ในการประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

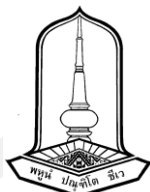
ลงชื่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ
(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.



ภาคผนวก ข

แบบสอบถามสำหรับการวิจัย ระยะที่ 2 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการ
เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



แบบสอบถามสำหรับการวิจัย

ชื่อเรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
STRATEGIES OF ENHANCING FOR STUDENT TO DIGITAL CITIZENSHIP
FOR PRIMARY SCHOOL UNDER THE OFFICE OF BASIC EDUCATION COMMISSION

คำชี้แจง แบบสอบถามสำหรับการวิจัย ฉบับนี้ กำหนดไว้เป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แบบสอบถามฉบับนี้ สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาเอก หลักสูตรการศึกษาดุซฎิบัณฑิต (กศ.ด.) สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์ให้ท่านตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพราะคำตอบของท่านมีคุณค่าต่องานวิจัยอย่างยิ่ง ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามจะใช้สำหรับงานวิจัยเท่านั้น ไม่มีผลกระทบต่อกรปฏิบัติงานและสถานภาพทางราชการของท่านแต่ประการใด ผลการตอบแบบสอบถามของท่าน ผู้วิจัยจะถือเป็นความลับ

เมื่อท่านทำแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งคืนทางไปรษณีย์ที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมซองไว้ให้ หรือ ถ่ายภาพแบบสอบถาม ส่งคืนในช่องทางไลน์ ตาม QR Code นี้ หรือหมายเลขโทรศัพท์ 0840223434



ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม

นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง (โทรศัพท์ 084 0223434)

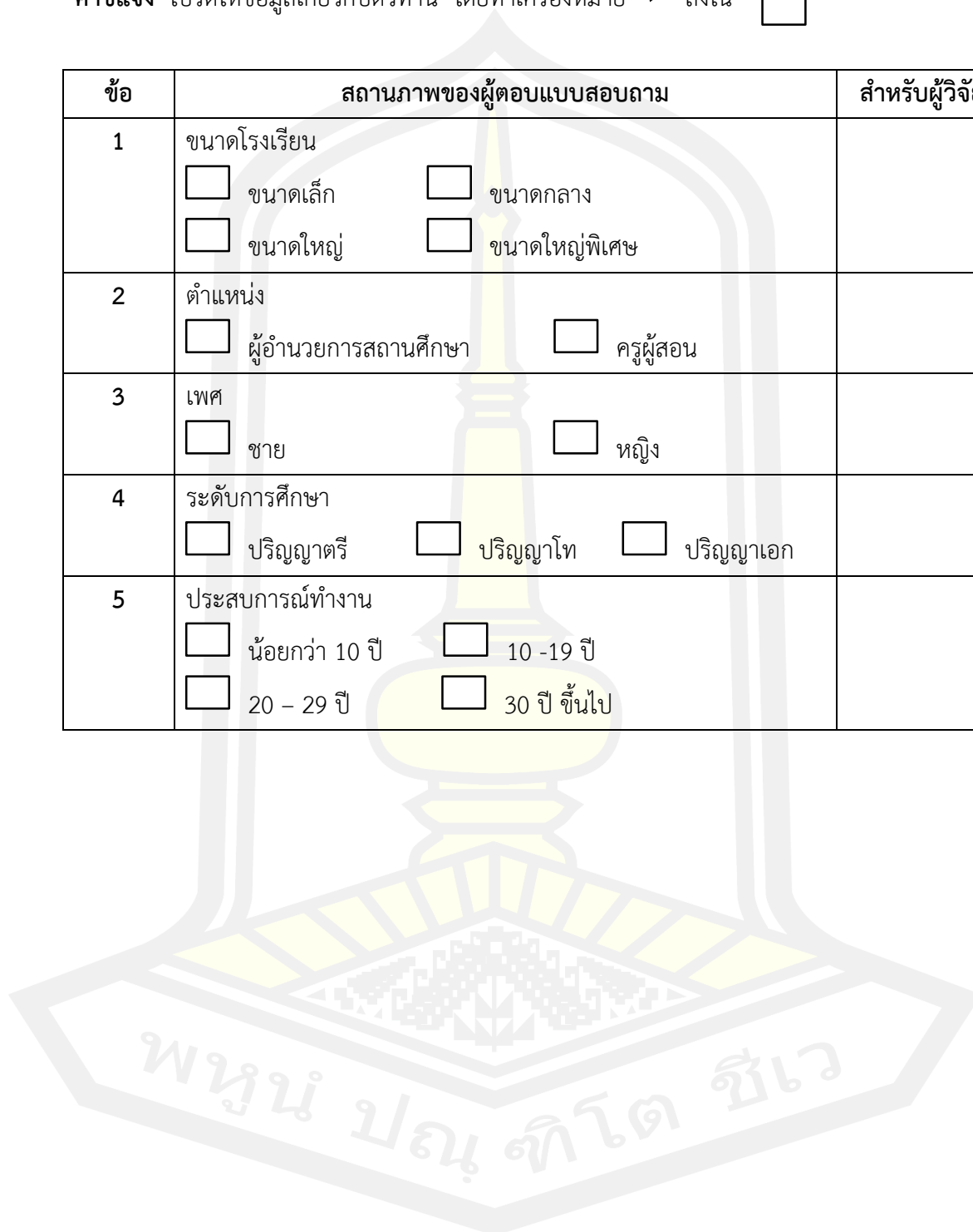
นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรการศึกษาดุซฎิบัณฑิต (กศ.ด.)

สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวท่าน โดยทำเครื่องหมาย ลงใน

ข้อ	สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	สำหรับผู้วิจัย
1	ขนาดโรงเรียน <input type="checkbox"/> ขนาดเล็ก <input type="checkbox"/> ขนาดกลาง <input type="checkbox"/> ขนาดใหญ่ <input type="checkbox"/> ขนาดใหญ่พิเศษ	
2	ตำแหน่ง <input type="checkbox"/> ผู้อำนวยการสถานศึกษา <input type="checkbox"/> ครูผู้สอน	
3	เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง	
4	ระดับการศึกษา <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	
5	ประสบการณ์ทำงาน <input type="checkbox"/> น้อยกว่า 10 ปี <input type="checkbox"/> 10 -19 ปี <input type="checkbox"/> 20 - 29 ปี <input type="checkbox"/> 30 ปี ขึ้นไป	



ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำชี้แจง ขอให้ท่านตอบแบบสอบถาม การวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน”
โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ว่าสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ ของความเป็น
พลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ในแต่ละข้อคำถามอยู่ระดับใด ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตัวอย่าง

ข้อที่ 0 นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเป็นตัวตนในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล
แนวทางการตอบ หากท่านมีความคิดเห็นว่า สภาพปัจจุบันของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ให้ทำ
เครื่องหมาย ✓ ลงช่องหมายเลข 4 และหากท่านมีความคิดเห็นว่า สภาพที่พึงประสงค์ของ
นักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงช่องหมายเลข 5 ดังนี้

ข้อ ที่	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระดับสภาพ ปัจจุบัน					ระดับสภาพ ที่พึงประสงค์				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
		0	นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเป็นตัวตน ในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล		✓				✓		

ข้อ ที่	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระดับสภาพ ปัจจุบัน					ระดับสภาพ ที่พึงประสงค์				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
	ด้านการรักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม										
1	นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความเป็นตัวตนในการ ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล										
2	นักเรียนระดับประถมศึกษา แสดงภาพลักษณ์ที่ดีในด้าน ความคิด ความรู้สึก และมีวิจารณญาณในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัล										
3	นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความคิดเห็นนอกเหนือ ใจผู้อื่นในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล										
4	นักเรียนระดับประถมศึกษามีการรักษาความปลอดภัย ของตนเองการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล										
5	นักเรียนระดับประถมศึกษาแสดงความรับผิดชอบต่อ ตนเองและสังคมในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล										
6	นักเรียนระดับประถมศึกษา มีความเสมอภาค เท่าเทียม กันในการเข้าถึงและการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล										
7	นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลในการเรียนรู้และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่าง เหมาะสม										
8	นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสม										
9	นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ดิจิทัลในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมได้อย่าง เหมาะสม										
10	นักเรียนระดับประถมศึกษาใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น										
11	นักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลของผู้อื่น										

ข้อ ที่	ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน	ระดับสภาพ ปัจจุบัน						ระดับสภาพ ที่พึงประสงค์					
		5	4	3	2	1		5	4	3	2	1	
69	ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียน มีความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล เรียนรู้ ถ่ายทอด และ ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์												
70	ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทางเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสาร สื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ทางเทคโนโลยี และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริม สนับสนุน ให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมาย												

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง
ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามเพื่อดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

พูน ปลูก ทัต ชีเว



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ระยะที่ 3 การพัฒนากลยุทธ์เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



**แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์
การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และทำการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเป็นรายบุคคล
2. แบบประเมินนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน
 - ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ของร่างกลยุทธ์หลักและกลยุทธ์รอง วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และข้อเสนอแนะแบบปลายเปิด
 - ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ของวิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) และข้อเสนอแนะแบบปลายเปิด
3. ขอความอนุเคราะห์ โปรดพิจารณา ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน

ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของร่างกลยุทธ์ฯ

เมื่อท่านประเมินฯ เรียบร้อยแล้ว ขอความกรุณาส่งคืนทางไปรษณีย์ที่ผู้วิจัยได้จัดเตรียมไว้ให้แล้ว หรือถ่ายภาพแบบสอบถามส่งคืนในช่องทางไลน์ ตาม QR Code นี้ หรือหมายเลขโทรศัพท์ 0840223434



นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง
นิติระดับปริญญาเอก หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต (กศ.ด.)
สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ทรงวุฒิ

ชื่อ.....นามสกุล.....
 ระดับการศึกษา.....
 สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชา.....
 ตำแหน่งปัจจุบัน.....
 สังกัด.....

คำชี้แจง สำหรับตอนที่ 2 และตอนที่ 3

แบบประเมินนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในระดับคะแนนซึ่งตรงกับความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ตามเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ความเหมาะสม		ความเป็นไปได้	
ระดับ	ความหมาย	ระดับ	ความหมาย
5	มีความเหมาะสมมากที่สุด	5	มีความเป็นไปได้มากที่สุด
4	มีความเหมาะสมมาก	4	มีความเป็นไปได้มาก
3	มีความเหมาะสมปานกลาง	3	มีความเป็นไปได้ปานกลาง
2	มีความเหมาะสมน้อย	2	มีความเป็นไปได้น้อย
1	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด	1	มีความเป็นไปได้น้อยที่สุด

พหุบัณฑิต ชีวะ

กลยุทธ์หลักที่ 6 เพิ่มมาตรการ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของนักเรียนให้มีความเป็น
พลเมืองดิจิทัล

กลยุทธ์รองที่ 6.2 เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ
รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง	ความเหมาะสม						ความเป็นไปได้					ข้อ เสนอแนะ
	5	4	3	2	1		5	4	3	2	1	
1. จัดทำคู่มือ เครื่องมือวัดและประเมินผล จัดระบบการวัด ประเมินผล รายงานผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสะท้อนให้เห็นผลการพัฒนาของนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												
2. กำหนดเป้าหมายและแนวทางปฏิบัติ จัดทำแผนเพื่อ ดำเนินงาน ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												
3. กำหนดแนวทาง วิธีการจูงใจ การเสริมแรง เสริมสร้าง นักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมีความ รับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												
4. กำหนดกิจกรรม ที่พัฒนาและเสริมสร้างให้นักเรียนรักษา ความปลอดภัยของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน												
5. กำหนดมาตรการ ควบคุม กำกับ ดูแล ของสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างนักเรียนรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง เคารพ และให้เกียรติผู้อื่น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม และ ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												
6. สนับสนุนงบประมาณ จัดสรร สื่อ อุปกรณ์เทคโนโลยี ดิจิทัล ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างทั่วถึง เพื่อเสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												
7. จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ แหล่งเรียนรู้ภายในและ ภายนอกสถานศึกษา ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อ เสริมสร้างนักเรียนให้รักษาความปลอดภัยของตนเองและมี ความรับผิดชอบต่อสังคม ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล												

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้ประเมิน



ภาคผนวก ง

แบบประเมินความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน

โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระยะที่ 4

การศึกษาผลการใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน

โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



MAHASARAKHAM
UNIVERSITY

แบบประเมินความพึงพอใจ

การใช้กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำชี้แจง

- แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- แบบประเมินนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบประเมิน
 - ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในระดับคะแนนซึ่งตรงกับความพึงพอใจของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ประเมินความพึงพอใจการใช้กลยุทธ์

ชื่อ..... นามสกุล.....
 ระดับการศึกษา.....
 สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชา.....
 ตำแหน่งปัจจุบัน.....

คำชี้แจง สำหรับตอนที่ 2

- แบบประเมินความพึงพอใจนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในระดับคะแนนซึ่งตรงกับความพึงพอใจของท่าน ตามเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ความพึงพอใจ	
ระดับ	ความหมาย
5	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	มีความพึงพอใจมาก
3	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	มีความพึงพอใจน้อย
1	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจในการใช้กลยุทธ์หลักและกลยุทธ์รอง วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง มีความสอดคล้องกับหลักการของกลยุทธ์					
2. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของกลยุทธ์					
3. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับพันธกิจของกลยุทธ์					
4. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับเป้าประสงค์ของกลยุทธ์					
5. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกลยุทธ์					
6. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทางมีความสอดคล้องกับความต้องการในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียน					
7. ระยะเวลาในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนมีความเหมาะสม					
8. สถานที่ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียนมีความเหมาะสมเอื้อต่อการเรียนรู้					
9. วิธีดำเนินการ/กิจกรรม/แนวทาง ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนในโรงเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียน ครู ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้องเกิดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล					
10. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 1 กลยุทธ์รองที่ 1.1 และกลยุทธ์รองที่ 1.2					
11. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 2 กลยุทธ์รองที่ 2.1 และกลยุทธ์รองที่ 2.2					
12. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 3 กลยุทธ์รองที่ 3.1 และกลยุทธ์รองที่ 3.2					
13. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 4 กลยุทธ์รองที่ 4.1 และกลยุทธ์รองที่ 4.2					
14. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 5 กลยุทธ์รองที่ 5.1 และกลยุทธ์รองที่ 5.2					
15. ความพึงพอใจและความเกิดประโยชน์ในการใช้กลยุทธ์ที่ 6 กลยุทธ์รองที่ 6.1 และกลยุทธ์รองที่ 6.2					



ภาคผนวก จ

หนังสือขอความอนุเคราะห์ ประเมินความสอดคล้องขององค์ประกอบและตัวชี้วัด
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ฉิมฉวีตร ปะโค่นัง

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุบัณฑิตศึกษา



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.อนุ วงษ์จินดา

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0840223434



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.อนันต์ พันนึก

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : "กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทั โด ชี เว



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.อตุลศักดิ์ บุญเอนก

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : "กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุบัณฑิตชีวิต



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.ประเสริฐศักดิ์ เหนือสง

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โมทยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

ศูนย์ บัณฑิตศึกษา



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.นิพนธ์ ยศดา

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โอมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทั โด ชี เว



ที่ อว 0605.5(2)/ว1096

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.ปรียานันท์ เทินไธสง

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อผลิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โนมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434



ภาคผนวก ฉ

หนังสือขอความอนุเคราะห์ ประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว1097 วันที่ 30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.บุญชม ศรีสะอาด

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว1097 วันที่ 30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์





บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว1097 วันที่ 30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเข้มแข็งเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์





ที่ อว 0605.5(2)/ว1097

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ ท้ายเรือคำ

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โมทยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

มหาบัณฑิต



ที่ อว 0605.5(2)/ว1097

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอลาอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริญ ชูยกระเดื่อง

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โอมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทิ โด ชี เว



ที่ อว 0605.5(2)/ว1097

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล วรคำ

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434



ที่ อว 0605.5(2)/ว1097

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

30 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ปัญญา

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินพิงษ์ นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทั โด ชีเว



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

พหุณฺ ปณฺ ทิตฺตํ สิวเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว1674

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

21 กรกฎาคม 2564

เรื่อง ขอลงความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ ภูมิ ทัต ชีวะ



ที่ อว 0605.5(2)/ว1674

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

21 กรกฎาคม 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดมหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174

เบอร์โทรนิสิต 0840223434



ภาคผนวก ซ

หนังสือขอความอนุเคราะห์ การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ และประเมินร่างกลยุทธ์ฯ



ที่ อว 0605.5(2) /

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.จิณณวัตร ปะโคทัต

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ศ.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันพุธที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โมทยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

มณู ฑิตาโต



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันพุธที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทั โด ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.อศุศลศักดิ์ บุญเอก

ด้วย นายชัยณรงค์ จีนเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันพุธที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ชาติ โต ชีวะ



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.ประเสริฐศักดิ์ เทินไธสง

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โนมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ ม ปณ ทั โด ชี เว



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขออนุญาตเคราะห้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร.มิถุขันธ์ สวรรณทินทร์ สलगสิงห์

ด้วย นายชัยณรงค์ จีนเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตเคราะห้จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โนมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุ อนุ ทิ โต ชีเว



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ว่าที่พันตรี ดร. มานิตย์ ขาซियो

ด้วย นายชัยณรงค์ จีนเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคตามหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันพุธที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0840223434

พหุบัณฑิตศึกษา



ที่ อว 0605.5(2)/ว2408

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ดร. ศุภณัฐ อินทร์งาม

ด้วย นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง กลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำรงหลักสูตร (กศ.ด.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ จุลสุวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิการสนทนากลุ่ม (Focus group) ร่างกลยุทธ์การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้วยรูปแบบออนไลน์ ในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 เวลา 10.00 น. เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โนมยา)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรบีสต์ 0840223434

พหุบัณฑิตศึกษา

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นายชัยณรงค์ ชินเพ็ง
วันเกิด	วันที่ 8 กันยายน พ.ศ. 2524
สถานที่เกิด	อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 194 หมู่ที่ 2 ตำบลหัวโตน อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45130
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษา ชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนโพชนฆราวาสพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 อำเภอสุวรรณภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45130
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2539 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนตากแดดสุธรรมประชาสรรค์ จังหวัดร้อยเอ็ด พ.ศ. 2543 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล จังหวัดร้อยเอ็ด พ.ศ. 2546 ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาคณิตศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต พ.ศ. 2549 ปริญญานิติศาสตรบัณฑิต (น.บ.) สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2551 ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช พ.ศ. 2554 ปริญญารัฐศาสตรบัณฑิต (ร.บ.) สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรม มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2555 ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

- พ.ศ. 2557 ปริญญารัฐประศาสนศาสตรศาสตรบัณฑิต (รป.บ.)
สาขาวิชาการบริหารท้องถิ่น
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พ.ศ. 2559 ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.)
สาขาวิชาการสหกรณ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พ.ศ. 2561 ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.)
สาขาวิชาการศึกษานอกระบบ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พ.ศ. 2562 ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.)
สาขาวิชาการพัฒนาเด็กปฐมวัย
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- พ.ศ. 2565 ปริญญาการศึกษาดุขณีบัณฑิต (กศ.ด.)
สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

