ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
Digital Citizenship Skills of Undergraduate Students

ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ[1]
Thuntuch Viphatphumiprathes[1]

Received: 17 April 2023 **Revised**: 2 June 2023 **Accepted**: 16 June 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง.66 - 1.00 และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคที่ระดับ.972 เก็บรวบรวมข้อมูลในภาคการศึกษาที่ 2/2565 จากนักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 142 คน ซึ่งคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*Power และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุโดยใช้วิธีคัดเลือกแบบขั้นตอน

ผลการวิจัย พบว่า 1) นักศึกษามีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่ระดับสูง ($\bar{X}$ = 3.75, SD =.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเป็นทักษะที่มีระดับสูงสุด ($\bar{X}$ = 3.97, SD =.77) ส่วนทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัวเป็นทักษะที่มีระดับต่ำสุด ($\bar{X}$ = 3.60, SD =.76) และ 2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ได้แก่ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ (X_4) การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (X_3) และผลการเรียน (X_2) โดยทั้ง 3 ปัจจัยสามารถร่วมกันพยากรณ์ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 58.1 ดังสมการพยากรณ์ $\hat{Y}$ =.478 +.383(X_4) +.346(X_3) +.142(X_2)

คำสำคัญ: ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล, นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Abstract

The aims of this research were to study the digital citizenship skills of undergraduate students and to examine the factors affecting their digital citizenship skills. Data were collected in semester 2/2022 using a questionnaire, for which the IOC was 0.66-1.00, and Cronbach's Alpha coefficient was 0.972. The sample group comprised 142 undergraduate students selected with the proportional stratified sampling method. The G*Power Program was utilized to calculate the size of the sample

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน E-mail: thuntuch18@gmail.com

[1] Assistant Professor, Faculty of Science and Technology, Pathumwan Institute of Technology, E-mail: thuntuch18@gmail.com

group. Mean, standard deviation, and multiple regression analysis with the stepwise method were used to analyze the collected data.

The research results illustrated that the overall digital citizenship skills of undergraduate students were at a high level ($\bar{X}$ = 3.75, SD =.66). When considered by aspect, analytical thinking was at the highest level ($\bar{X}$ = 3.97, SD =.77), whereas personal information protection was at the lowest level ($\bar{X}$ = 3.60, SD =.76). In addition, the factors affecting the digital citizenship skills of undergraduate students with a statistical significance of 0.05 included attitudes toward the internet and social media (X_4), perceived self-efficacy with regard to computers and the internet (X_3), and learning achievement (X_2). All three of these factors predicted the digital citizenship skills of undergraduate students at 58.1%. The prediction equation was $\hat{Y}$ =.478 +.383(X_4) +.346(X_3) +.142(X_2).

Keywords: Digital citizenship skills, undergraduate students

บทนำ

สังคมปัจจุบันเป็นสังคมดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในด้านต่าง ๆ ของชีวิตประจำวันของผู้คน รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัว การศึกษา การทำงาน การประกอบธุรกิจ และกิจกรรมในเวลาว่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมออนไลน์ (ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ, 2562) จากการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564) พบว่า กลุ่ม Gen Z (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ.2540-2555) เป็นกลุ่มที่มีสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด (เฉลี่ยวันละ 12 ชั่วโมง 5 นาที) โดยกิจกรรมที่กลุ่มนี้ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ การเรียนออนไลน์ (เฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง 23 นาที) รองลงมา คือ การดูรายการโทรทัศน์ การดูคลิป การดูภาพยนตร์/ฟังเพลงออนไลน์ (เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง 11 นาที) และการติดต่อสื่อสารออนไลน์ (เฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง 39 นาที) ตามลำดับ อย่างไรก็ดี จากการสำรวจสถานการณ์เกี่ยวกับภัยออนไลน์ของเยาวชนไทย (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, 2563) พบว่า เยาวชนมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่เสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัวได้ เช่น การรับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน การใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ การส่งต่อข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ การนำข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา และการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร นอกจากนี้ เยาวชนบางส่วนได้ตกเป็นเหยื่อและได้รับผลกระทบแล้ว เช่น การถูกกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์หรือการระรานทางไซเบอร์ (cyberbullying) การถูกละเมิดทางเพศโดยการพูดคุย/ส่งภาพ/ส่งสื่อลามกอนาจาร

ดังนั้น ในยุคสังคมดิจิทัล เยาวชนจึงจำเป็นที่จะต้องมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) กล่าวคือ มีความเข้าใจในหลักการใช้งานอินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการวิเคราะห์บทบาทของเทคโนโลยีในสังคมและผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน รวมถึงบทบาทในการใช้สื่อดิจิทัลในการสร้างความรู้และทำให้เกิดการมีส่วนร่วมทางสังคม โดยรวมแล้วพลเมืองดิจิทัลต้องมีความเข้าใจ/ความสามารถในการวิเคราะห์ ผลิตและใช้สื่อดิจิทัลอย่างวิพากษ์ มีจริยธรรม มีความปลอดภัย สร้างสรรค์ มีความเคารพ/เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และรับผิดชอบ (Morduchowicz, 2020, p. 4; Tan *et al.*, 2015, pp. 12-13) หรือ

กล่าวได้ว่า จะต้องมี “ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล” ซึ่งหมายถึง พลเมืองที่ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตนให้เหมาะสม รวมถึงมีความสามารถในการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ (ชุติมา สัจจานันท์, 2564, หน้า 4-31; สุมน อยู่สิน, 2563, หน้า 12-52) ทั้งนี้ ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพควรมีลักษณะสำคัญ (ชุติมา สัจจานันท์, 2564, หน้า 4-32 - 4-33; สุมน อยู่สิน, 2563, หน้า 12-53 - 12-54) ดังนี้ 1) ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง 2) ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ 3) ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ 4) ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว 5) ทักษะการบริหารจัดการเวลาในโลกออนไลน์ 6) ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล/ร่องรอยทางดิจิทัล 7) ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และ 8) ทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีน้ำใจและมีมารยาท

จากปรากฏการณ์ในยุคสังคมดิจิทัลดังกล่าวประกอบกับความสำคัญของการมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการศึกษาในครั้งนี้มุ่งศึกษากลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาในกรุงเทพฯ ว่ามีทักษะในเรื่องดังกล่าวอย่างไร รวมถึงศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งได้แก่ เพศ ผลการเรียน การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และเจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งตัวแปรอิสระเหล่านี้ได้มาจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ, 2564; ฤทธิ์ติยา ธรรมสวาสดิ์, 2564; วลัญชพร ทุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์, 2562; Al-Zahranu, 2015; Ke & Xu, 2017) โดยการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดแนวทางในการพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่นักศึกษาได้อย่างเหมาะสมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วิธีการศึกษา

1. ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถาบันของรัฐและเอกชนอย่างละ 1 แห่ง ที่มีการเปิดสอนในสายวิศวกรรมศาสตร์/วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (A) มีนักศึกษาจำนวน 1,099 คน และสถาบันอุดมศึกษาของเอกชน (B) มีนักศึกษาจำนวน 9,081 คน รวมทั้งสิ้น 10,180 คน

ตัวอย่างในงานวิจัย ผู้วิจัยได้คำนวณโดยใช้โปรแกรม G*Power ในการคำนวณขนาดตัวอย่างสำหรับการทดสอบการวิเคราะห์ด้วยสถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุ (multiple regression analysis) (นิพิฐพนธ์ สนิทเหลือ และคณะ, 2562, หน้า 505) โดยกำหนดขนาดอิทธิพล (effect sizes f^2) ที่ระดับปานกลาง.15 ความคลาดเคลื่อนในการทดสอบ (α) ที่ระดับ.05 อำนาจการทดสอบ (power หรือ 1- β) ที่ระดับ.95 และมีตัวแปรอิสระจำนวน 4 ตัวแปร คำนวณแล้วได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 129 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนตัวอย่างอีกร้อยละ 10 เพื่อป้องกันความไม่สมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม จึงได้จำนวนตัวอย่างรวม 142 คน และดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วน (proportional stratified sampling) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ขนาดประชากรและขนาดตัวอย่าง

รายการ	ขนาดประชากร	ขนาดตัวอย่าง
สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (A)	1,099	15
สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน (B)	9,081	127
รวม	**10,180**	**142**

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยคือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (เพศ และผลการเรียน) ตอนที่ 2 การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (จำนวน 11 ข้อ) และเจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ (จำนวน 5 ข้อ) และตอนที่ 3 ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล (จำนวน 32 ข้อ) โดยแบบสอบถามตอนที่ 2 และ 3 มีลักษณะเป็นแบบมาตรประเมินค่า (rating scale) 5 ระดับ โดยมาตรวัดทั้งตอนที่ 2 และ 3 นั้น ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ชุติมา สัจจานันท์, 2564; รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์, 2564; ฤทธิ์ดิยา ธรรมสวาสดิ์, 2564; วลัญชพร ทุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์, 2562; ศศิประภา เอี่ยมภูมิ, 2563; สุมน อยู่สิน, 2563; Al-Zahranu, 2015; Ke & Xu, 2017)

ทั้งนี้ แบบสอบถามได้มีการปรับแก้ข้อความคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน โดยมีความตรงตามเนื้อหา (content validity) หรือ IOC อยู่ระหว่าง.66-1.00 และมีความเชื่อมั่น (reliability) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถามทั้งฉบับที่ระดับ.972

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ผ่านลิงก์ของ google form ในระหว่างภาคการศึกษาที่ 2/2565 ระหว่างเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2566 โดยดำเนินการติดต่อประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาเพื่อส่งลิงก์แบบสอบถามให้นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง สำหรับสาเหตุที่ใช้ google form นั้น เนื่องจากเป็นวิธีการที่สะดวกต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล (เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, 2562, หน้า 114) ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดต่อ COVID-19 และรูปแบบการเรียนการสอนของสถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบันที่เน้นการสอนแบบออนไลน์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัยในด้านหลักการปกป้องความเป็นส่วนตัวและการรักษาความลับ และหลักความยินยอมของผู้ให้ข้อมูล โดยได้มีการชี้แจงในแบบสอบถามว่า ข้อมูลที่นักศึกษาตอบจะเป็นความลับ ไม่ต้องระบุชื่อของนักศึกษาในแบบสอบถาม การนำเสนอผลการวิจัยจะนำเสนอแบบภาพรวมโดยไม่ได้จำแนกเป็นรายบุคคลและไม่ระบุชื่อมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ การตอบแบบสอบถามเป็นไปตามความสมัครใจ หากนักศึกษาไม่ต้องการตอบแบบสอบถาม จะไม่มีผลใดๆ ต่อตัวนักศึกษาในภายหลัง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม รวมถึงด้านการรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ และทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย (Mahadir *et al.*, 2021, p. 840) ของการรับรู้ความสามารถของตนเอง

ในด้านคอมพิวเตอร์ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ และทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ คะแนน 1.00-2.33 หมายถึง ระดับต่ำ คะแนน 2.34-3.66 หมายถึง ระดับปานกลาง คะแนน 3.67-5.00 หมายถึง ระดับสูง

4.2 การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อระดับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุ โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบขั้นตอน (stepwise) ทั้งนี้ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของหลักการวิเคราะห์การถดถอยพหุ คือ

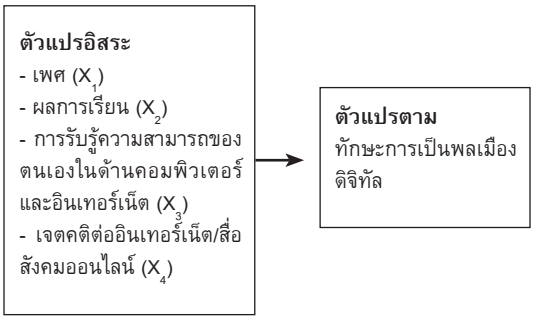
4.2.1 ตัวแปรอิสระและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์เชิงเส้น โดยพบว่ามีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร คือ การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และเจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์เชิงเส้นกับตัวแปรตาม คือ ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) มากกว่า.40 คือ.619 และ.676 ตามลำดับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

4.2.2 ตัวแปรอิสระแต่ละตัวเป็นอิสระ หรือ ตัวแปรอิสระไม่มีความสัมพันธ์กันเอง (multicollinearity) โดยพบว่า ตัวแปรอิสระแต่ละคู่มีความสัมพันธ์ไม่เกิน.65 มีค่า Tolerance ระหว่าง .755 -.947 (ซึ่งมีค่าไม่เข้าใกล้ 0 และมีค่ามากกว่า .10) และ มีค่า VIF ระหว่าง 1.057 - 1.324 (ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 10) (ณัฐทิตา โรจนประศาสน์ และประเสริฐ ทองหนูนุ้ย, 2557, หน้า 380)

4.2.3 ค่าความคลาดเคลื่อนเป็นอิสระกันหรือไม่มีความสัมพันธ์กัน โดยพบว่า มีค่า Durbin-Watson อยู่ที่ 1.915 ซึ่งมีค่าอยู่ในเกณฑ์ระหว่าง 1.5 - 2.5 (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2561, หน้า 191)

4.2.4 ค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่ (homoscedasticity) เป็นไปตามเกณฑ์กล่าวคือ มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานกระจายอย่างสุ่มอยู่ในช่วง -3 ถึง +3 (ณัฐทิตา โรจนประศาสน์ และประเสริฐ ทองหนูนุ้ย, 2557, หน้า 382)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่ระดับสูง ($\bar{X}$ = 3.75, SD =.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทักษะที่อยู่ในระดับสูงมี 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ($\bar{X}$ = 3.97, SD =.77) รองลงมา คือ ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ($\bar{X}$ = 3.80, SD =.80) ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล/ร่องรอยทางดิจิทัล ($\bar{X}$ = 3.78, SD =.85) ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ($\bar{X}$ = 3.77, SD =.75) และทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีน้ำใจและมีมารยาท ($\bar{X}$ = 3.77, SD =.87) สำหรับทักษะที่อยู่ในระดับปานกลางมี 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการบริหารจัดการเวลาในโลกออนไลน์ ($\bar{X}$ = 3.66, SD =.79) รองลงมา คือ ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ($\bar{X}$ = 3.65, SD=.82) และทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว ($\bar{X}$ = 3.60, SD=.76) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล	$\bar{x}$	SD	ความหมาย
1.ทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	3.77	.75	สูง
2.ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ	3.97	.77	สูง
3.ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์	3.80	.80	สูง
4.ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว	3.60	.76	ปานกลาง
5.ทักษะการบริหารจัดการเวลาในโลกออนไลน์	3.66	.79	ปานกลาง
6.ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล/ร่องรอยทางดิจิทัล	3.78	.85	สูง
7.ทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์	3.65	.82	ปานกลาง
8.ทักษะการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีน้ำใจและมีมารยาท	3.77	.87	สูง
ภาพรวม	**3.75**	**.66**	**สูง**

2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

จากการศึกษาปัจจัย/ตัวแปรอิสระจำนวน 4 ตัวแปร ได้แก่ เพศ (X_1) ผลการเรียน (X_2) การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (X_3) และเจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ (X_4) โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบขั้นตอนพบว่ามี 3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ได้แก่ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ (X_4) การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (X_3) และผลการเรียน (X_2) โดยทั้ง 3 ปัจจัยสามารถร่วมกันพยากรณ์ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 58.1 ทั้งนี้ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองมากที่สุด คือ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ (β =.470) รองลงมา คือ การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (β =.388) และผลการเรียน (β =.116) ตามลำดับ ดังรายละเอียดในตารางที่ 3 ซึ่งสามารถเขียนเป็นสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

$$\hat{Y} = .478 + .383(X_4) + .346(X_3) + .142(X_2)$$

สมการพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

$$\hat{Z}y = .470(Z_{X4}) + .388(Z_{X3}) + .116(Z_{X2})$$

ตารางที่ 3 ค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตัวแปร	B	S.E.	β	t	p-value
เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์(X_4)	.383	.051	.470	7.497	.000*
การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (X_3)	.346	.055	.388	6.315	.000*
ผลการเรียน (X_2)	.142	.069	.116	2.063	.041*
Constant =.478 R^2 =.590 Adjusted R^2 =.581 F = 66.095 p-value =.000					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สรุปและอภิปรายผล

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่ระดับสูง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปัจจุบันนักศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงที่สุดโดยมีวัตถุประสงค์การใช้งานที่หลากหลาย เช่น การเรียนออนไลน์ การทำกิจกรรมบันเทิงต่างๆ ผ่านทางออนไลน์ และการติดต่อสื่อสารออนไลน์ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564) ประกอบกับ Giddens & Sutton (2021, p. 800) อธิบายว่า เยาวชนผู้ที่โตมากับอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ จะมีการแสดงออก/การมีส่วนร่วมทางพลเมืองสูง โดยสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการร่วมสนับสนุน แบ่งปัน และมีความรู้สึกร่วมกับผู้อื่นผ่านทางออนไลน์ เช่น การเล่นเกมออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นและการเผยแพร่รูปภาพทางออนไลน์ หรือกล่าวได้ว่า เยาวชนได้รับการขัดเกลาทางดิจิทัล (digital socialization) ด้วยการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลในชีวิตประจำวันและในสถาบันการศึกษามาเป็นเวลาหลายปี จึงส่งผลให้นักศึกษามีทักษะพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่ระดับสูง ข้อค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศของทวนทอง เชาวกีรติพงศ์ และสมชัย วงษ์นายะ (2563) ซึ่งพบว่า นักศึกษามีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยภาพรวมในระดับสูง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของงานวิจัยในต่างประเทศ กล่าวคือ นักศึกษาในประเทศซาอุดีอาระเบีย (Al-Zahranu, 2015) นักศึกษาในประเทศมาเลเซีย (Mahadir *et al*., 2021) และนักศึกษาในประเทศจีน (Ke & Xu, 2017) พบว่า มีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับสูง

เมื่อพิจารณาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในรายด้านพบว่า นักศึกษามีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับสูงสุด และมีทักษะด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวในระดับต่ำสุด สะท้อนให้เห็นได้ว่า แม้ว่านักศึกษาจะสามารถวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลที่ถูกต้องและผิด หรือข้อมูลที่เป็นประโยชน์และเข้าข่ายอันตรายได้นั้น แต่นักศึกษายังขาดดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว หรือขาดทักษะการรู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต/การปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัว โดยเฉพาะการเปลี่ยนรหัสผ่านอย่างเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจสถานการณ์ภัยออนไลน์สำหรับเยาวชนที่พบว่า เยาวชนมีความเสี่ยงประการหนึ่งต่อภัยออนไลน์โดยมีการใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, 2563) ทั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของวลัญชพร ทุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์ (2562) ซึ่งพบว่า นักเรียนมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวในระดับปานกลาง

2. จากผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ได้แก่ เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และผลการเรียน โดยทั้ง 3 ปัจจัยสามารถร่วมกันพยากรณ์ทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ร้อยละ 58.1 ดังนี้

2.1 เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ พบว่าเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลมากที่สุด ทั้งนี้สามารถอธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่องเจตคติ (attitude) (Feldman, 2015, pp. 579, 581) ได้ว่า เจตคติเป็นการประเมินผู้คน วัตถุสิ่งของ ความคิด และพฤติกรรมของผู้คนในสังคม โดยเจตคติจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ดังนั้น หากนักศึกษา

มีเจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ในระดับสูง เช่น มีความรู้สึกเพลิดเพลิน เห็นประโยชน์/ความจำเป็นของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ก็จะส่งผลต่อแนวโน้มที่จะแสดงออกทางพฤติกรรมหรือทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยเช่นกัน ข้อค้นพบในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศของรินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์ (2564) และ ฤทธิ์ติยา ธรรมสวาสดิ์ (2564) ซึ่งพบว่า ความตระหนัก/เจตคติที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน และสอดคล้องกับงานวิจัยของต่างประเทศ Al-Zahranu (2015) และ Ke & Xu (2017) ซึ่งพบว่า เจตคติต่ออินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา โดยนักศึกษาที่มีเจตคติต่ออินเทอร์เน็ตในระดับสูงจะมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลในภาพรวมที่สูงขึ้นตาม

2.2 การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต พบว่า เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ทั้งนี้สามารถอธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถของตนเอง (perceived self-efficacy) (Feldman, 2015, p. 453) ได้ว่า การรับรู้ความสามารถของตนเอง คือ ความเชื่อในความสามารถของตนเองว่าจะทำงานได้อย่างบรรลุเป้าหมายหรือเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ ผู้ที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองสูงจะยิ่งมีแรงบันดาลใจและความพากเพียรในการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย/ประสบความสำเร็จ ดังนั้น นักศึกษาที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูง ก็จะส่งผลให้มีความเชื่อมั่นว่าตนเองมีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงตามไปด้วย ข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยในประเทศของฤทธิ์ติยา ธรรมสวาสดิ์ (2564) ซึ่งพบว่า การประเมินตนเองเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศของ Al-Zahranu (2015) และ Ke & Xu (2017) พบว่า นักศึกษาที่มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จะมีระดับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยภาพรวมที่สูงขึ้น

2.3 ผลการเรียน พบว่า เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ทั้งนี้สามารถอธิบายโดยใช้แนวคิดเรื่องทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล (สุมน อยู่สิน, 2563, หน้า 12-52; เสนีย์ คำสุข, 2564, หน้า 14-26) ได้ว่า การที่พลเมืองจะมีทักษะการเป็นพลเมืองที่ดีหรือมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (digital literacy) นั้น เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ การศึกษา การฝึกฝน และประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งการจะเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพได้นั้นจำเป็นที่จะต้องมีทักษะความฉลาดทางสติปัญญา (intelligence quotient: IQ) ควบคู่ไปกับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ (emotional quotient: EQ) และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (digital quotient: DQ) ดังนั้น การที่ผลการเรียนมีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงสะท้อนได้ว่า การที่นักศึกษาใส่ใจต่อการเรียนรู้ การศึกษา การฝึกฝน และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนนั้น จะเป็นปัจจัยประการหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงขึ้นตามด้วย ข้อค้นพบจากงานวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2556) และ ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ (2564) ซึ่งพบว่า ผลการเรียนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองของนักศึกษาโดยผู้ที่มีผลการเรียนสูงจะมีระดับความเป็นพลเมืองสูงขึ้นตาม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อการทำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการรักษาข้อมูลส่วนตัวต่ำที่สุด ดังนั้น สถาบันการศึกษาจึงควรให้ความรู้ความเข้าใจในประเด็นดังกล่าวแก่นักศึกษา โดยให้ความรู้/ยกกรณีศึกษาสอดแทรกผ่านรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

1.2 จากผลการวิจัยที่พบว่า เจตคติต่ออินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ดังนั้น สถาบันการศึกษาจึงควรสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการใช้งานอินเทอร์เน็ต/สื่อสังคมออนไลน์ ควบคู่กับการรู้เท่าทันสื่อผ่านรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป/กิจกรรมเสริมหลักสูตร

1.3 จากผลการวิจัยที่พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา ดังนั้น สถาบันการศึกษาควรส่งเสริม/พัฒนาความสามารถ/ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้แก่นักศึกษา

1.4 จากผลการวิจัยที่พบว่า ผลการเรียนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทักษะการเป็นพลเมืองของนักศึกษา ดังนั้น สถาบันการศึกษาควรพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาทั้งในด้านทักษะความฉลาดทางสติปัญญา ควบคู่ไปกับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะต่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยและพัฒนาแนวทางเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับนักศึกษา

2.2 ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพมาช่วยในการศึกษาวิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษา

เอกสารอ้างอิง

กัลยา วานิชย์บัญชา. (2561). *สถิติสำหรับงานวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 12). หจก.สามลดา.

ชุติมา สัจจานันท์. (2564). หน่วยที่ 4 ความฉลาดรู้เรื่องสารสนเทศ สื่อและดิจิทัล. *เอกสารการสอนชุดวิชาทักษะชีวิต หน่วยที่ 1-7*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เชษฐภูมิ วรรณไพศาล. (2562). *เครื่องมือการวิจัยทางสังคมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ศูนย์บริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณัฐทิตา โรจนประศาสน์ และประเสริฐ ทองหนูนุ้ย. (2557). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อการจัดการทรัพยากรชายฝั่ง.* โอเดียนสโตร์.

ทวนทอง เชาวกีรติพงศ์ และสมชัย วงษ์นายะ. (2563). แนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักศึกษาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. *สักทอง: วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, *26*(4), 72-85.

ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2556). *ความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.* มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2562). สังคมวิทยาดิจิทัล: แนวคิดและการนำไปใช้. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, *6*(1), 43-55.

ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2564). เจตคติต่อความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, *9*(3), 908-923.

นิพิฐพนธ์ สนิทเหลือ, วัชรีพร สาตร์เพ็ชร์, และญาดา นภาอารักษ์. (2562). การคำนวณขนาดตัวอย่างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป G*Power. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, *5*(1), 496-507.

รินทร์ลภัส เกตุวีระพงศ์. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อ และการตระหนักรู้การกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่. *พิฆเนศวร์สาร, 17*(2), 143-160.

ฤทธิ์ติยา ธรรมสวาสดิ์. (2564). *ปัจจัยเชิงสาเหตุพหุระดับที่ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดมุกดาหาร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].

วลัญชพร ทุ่งสงค์ และลักขณา สริวัฒน์. (2562). การศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลในระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 10*(3), 19-34.

ศรีดา ตันทะอธิพานิช. (2563). *การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563*. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.

ศศิประภา เอี่ยมภูมิ. (2563). *การพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2564). *ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2564*. https://www.etda.or.th/th/pr-news/ETDA-released-IUB-2021.aspx

สุมน อยู่สิน. (2563). หน่วยที่ 12 อิทธิพลและผลกระทบของสื่อมวลชน. *เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อมวลชน หน่วยที่ 8-15*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เสนีย์ คำสุข. (2564). หน่วยที่ 14 คุณธรรม จริยธรรม มารยาทและความรู้ด้านความเป็นพลเมือง. *เอกสารการสอนชุดวิชาทักษะชีวิต หน่วยที่ 8-15*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

Al-Zahranu, A. (2015). Toward digital citizenship: Examining factors affecting participation and involvement in the internet society among higher education students. *International Education Studies*, *8*(12), 203-217.

Feldman, R. S. (2015). *Understanding psychology* (12th Edition). McGraw-Hill Education.

Giddens, A. & Sutton, P. W. (2021). *Sociology* (9th Edition). Polity Press.

Ke, D. & Xu, S. (2017). A research on factors affecting college students' digital citizenship. In L., Juhong, N., Shoji, Z., Hai, & J. Qun (Eds.) *The Sixth International Conference on Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp. 61-64). https://ieeexplore.ieee.org/document/8308508

Mahadir, N. B., Baharudin, N. H., & Ibrahim, N. N. (2021). Digital citizenship skills among undergraduate students in Malaysia: A preliminary study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, *10*(3), 835-844.

Morduchowicz, R. (2020). *Digital citizenship as a public policy in education in Latin America*. UNESCO.

Tan, M. M., Park, J., Patravanich, S., & Cheong, J. (2015). *Fostering digital citizenship through safe and responsible use of ICT*. UNESCO.