

ชื่อเรื่อง : การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้อัตลักษณ์เชิงรายเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเพื่อเสริมสร้างการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครเชียงราย

ชื่อผู้วิจัย : ผศ.ดร.ภิญญาพัชญ์ กาวินคำ และคณะ

คณะ : คณะครุศาสตร์

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ : 2567

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัยปี : พฤษภาคม 2567 ถึง พฤษภาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลร่วมกับอัตลักษณ์เชิงรายเมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบของนักเรียนโรงเรียนสังกัดเทศบาลนครเชียงราย 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัลร่วมกับอัตลักษณ์เชียงรายฯ และ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบดังกล่าว รวมถึงพฤติกรรมของนักเรียนที่มีระดับการเรียนรู้ดิจิทัลแตกต่างกัน การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) โดยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods) แบ่งการดำเนินงานเป็น 3 ระยะ ได้แก่ การศึกษาสภาพปัญหาและองค์ประกอบการพัฒนารูปแบบ และการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ผู้บริหาร ครู และนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 รวม 1,700 คน จากโรงเรียนในสังกัดเทศบาลนครเชียงราย โดยใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินพฤติกรรม และแบบวัดผลการเรียนรู้ เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) และการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยพบว่า โมเดล “ICDC” (Identity of Chiangrai Digital Citizenship) ประกอบด้วยองค์ประกอบ 7 ด้าน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะส่วนบุคคล การปฏิบัติตามกฎ การเคารพ การมีส่วนร่วม และความรับผิดชอบ โดยองค์ประกอบที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุดคือ “การมีส่วนร่วม” ($b = 0.97$) ข้อมูลจากแบบสอบถามแสดงให้เห็นว่าครูมีความต้องการในการพัฒนา “วิธีสอนและสื่อ” มากที่สุด ($PNI_{Modified} = 0.1418$) รองลงมาคือ “พลเมืองดีบนโลกดิจิทัล” และ “อัตลักษณ์เชียงรายฯ” ตามลำดับ สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า “CRAFT-G” ซึ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมกลุ่มและเกมการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นและการเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผลการทดลองใช้รูปแบบ CRAFT-G พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดีดิจิทัลร่วมกับอัตลักษณ์เชียงรายเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนถึงประสิทธิภาพและความเหมาะสมของรูปแบบในบริบทของนักเรียนระดับประถมศึกษา

คำสำคัญ: พลเมืองดิจิทัล, อัตลักษณ์เชียงราย, เมืองสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ, รูปแบบการเรียนรู้, CRAFT-G

Research Title : The Development of Learning Model on Chiang Rai Creative City of Design Identity to Enhance Good Digital Citizenship among Students in Schools under the Municipality of Chiang Rai

Author : Assist.Prof.Dr.Phinyaphat Kawinkham and Lect.Angkana Kanjaikaew

Faculty : Education

Fiscal Year : 2026

Year of Research : May 2025-May 2026

Abstract

This research aimed to (1) examine the components of good digital citizenship integrated with the identity of Chiang Rai as a UNESCO Creative City of Design among primary school students under Chiang Rai Municipality; (2) develop an instructional model to promote good digital citizenship in conjunction with Chiang Rai's local identity; and (3) study the effectiveness of the developed instructional model, including differences in behavior among students with varying levels of digital literacy. The study employed research and development methodology (R&D) using a mixed methods approach, consisting of three phases: analyzing the current situation and relevant components, developing the instructional model, and implementing the model with target groups.

The sample group consisted of 1,700 participants, including school administrators, teachers, and Grade 4–6 students from municipal schools in Chiang Rai, selected through stratified sampling. Research instruments included questionnaires, interview protocols, behavior rating scales, and learning assessment tools, all validated by experts. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics and confirmatory factor analysis (CFA), while qualitative data were analyzed through content analysis.

The findings revealed that the ICDC model (Identity of Chiang Rai Digital Citizenship) consisted of seven key components: knowledge, skills, personal characteristics, rule compliance, respect, participation, and responsibility. Among these, “participation” showed the highest standardized factor loading ($b = 0.97$). Needs assessment data indicated that “instructional methods and media” had the highest level of demand ($PNI_{Modified} = 0.1418$), followed by “digital citizenship” and “Chiang Rai identity,” respectively. The developed instructional model, titled “CRAFT-G,” emphasized active learning through collaborative activities and game-based learning that integrated local identity and responsible digital behavior.

Implementation of the CRAFT-G model showed that students significantly improved in knowledge, skills, and attributes related to good digital citizenship and appreciation of local identity, confirming the model's effectiveness and contextual relevance for primary school learners in Chiang Rai.

Keywords: Digital Citizenship, Chiang Rai Identity, Creative City of Design, Instructional Model, CRAFT-G