

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

1. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล

1.1 ปัจจัยที่ 1 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	1.00	ใช้ได้	8	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	9	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	10	0.67	ใช้ได้
4	1.00	ใช้ได้	11	1.00	ใช้ได้
5	1.00	ใช้ได้	12	0.67	ใช้ได้
6	0.67	ใช้ได้	13	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	14	1.00	ใช้ได้

1.2 ปัจจัยที่ 2 พฤติกรรมการสอนของครู

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	0.67	ใช้ได้	8	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	9	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	10	1.00	ใช้ได้
4	1.00	ใช้ได้	11	1.00	ใช้ได้
5	1.00	ใช้ได้	12	1.00	ใช้ได้
6	1.00	ใช้ได้	13	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	14	0.67	ใช้ได้

1.3 ปัจจัยที่ 3 การเรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	1.00	ใช้ได้	9	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	10	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	11	0.67	ใช้ได้
4	0.67	ใช้ได้	12	1.00	ใช้ได้
5	1.00	ใช้ได้	13	0.67	ใช้ได้
6	1.00	ใช้ได้	14	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	15	1.00	ใช้ได้
8	0.67	ใช้ได้	16	1.00	ใช้ได้

1.4 ปัจจัยที่ 4 การสนับสนุนจากผู้ปกครอง

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	1.00	ใช้ได้	7	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	8	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	9	0.67	ใช้ได้
4	1.00	ใช้ได้	10	1.00	ใช้ได้
5	1.00	ใช้ได้	11	0.67	ใช้ได้
6	0.67	ใช้ได้	12	1.00	ใช้ได้

1.5 ปัจจัยที่ 5 แรงจูงใจ

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	1.00	ใช้ได้	5	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	6	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	7	0.67	ใช้ได้
4	1.00	ใช้ได้	8	1.00	ใช้ได้

2. ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามการรู้ดิจิทัล

ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา	ข้อที่	IOC	ผลการพิจารณา
1	1.00	ใช้ได้	13	1.00	ใช้ได้
2	1.00	ใช้ได้	14	1.00	ใช้ได้
3	1.00	ใช้ได้	15	1.00	ใช้ได้
4	1.00	ใช้ได้	16	1.00	ใช้ได้
5	1.00	ใช้ได้	17	1.00	ใช้ได้
6	1.00	ใช้ได้	18	1.00	ใช้ได้
7	1.00	ใช้ได้	19	1.00	ใช้ได้
8	1.00	ใช้ได้	20	1.00	ใช้ได้
9	1.00	ใช้ได้	21	1.00	ใช้ได้
10	1.00	ใช้ได้	22	1.00	ใช้ได้
11	1.00	ใช้ได้	23	1.00	ใช้ได้
12	1.00	ใช้ได้	24	1.00	ใช้ได้

3. ผลการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล

3.1 ปัจจัยที่ 1 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.729*	ใช้ได้	8	0.740*	ใช้ได้
2	0.721*	ใช้ได้	9	0.712*	ใช้ได้
3	0.730*	ใช้ได้	10	0.539*	ใช้ได้
4	0.746*	ใช้ได้	11	0.686*	ใช้ได้
5	0.650*	ใช้ได้	12	0.866*	ใช้ได้
6	0.782*	ใช้ได้	13	0.842*	ใช้ได้
7	0.791*	ใช้ได้	14	0.733*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.950					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

3.2 ปัจจัยที่ 2 พฤติกรรมการสอนของครู

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.649*	ใช้ได้	8	0.743*	ใช้ได้
2	0.754*	ใช้ได้	9	0.738*	ใช้ได้
3	0.809*	ใช้ได้	10	0.734*	ใช้ได้
4	0.792*	ใช้ได้	11	0.740*	ใช้ได้
5	0.740*	ใช้ได้	12	0.535*	ใช้ได้
6	0.691*	ใช้ได้	13	0.697*	ใช้ได้
7	0.725*	ใช้ได้	14	0.523*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.940					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

3.3 ปัจจัยที่ 3 การเรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.710*	ใช้ได้	9	0.838*	ใช้ได้
2	0.723*	ใช้ได้	10	0.796*	ใช้ได้
3	0.733*	ใช้ได้	11	0.742*	ใช้ได้
4	0.726*	ใช้ได้	12	0.781*	ใช้ได้
5	0.778*	ใช้ได้	13	0.768*	ใช้ได้
6	0.730*	ใช้ได้	14	0.758*	ใช้ได้
7	0.785*	ใช้ได้	15	0.676*	ใช้ได้
8	0.696*	ใช้ได้	16	0.649*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.956					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

3.4 ปัจจัยที่ 4 การสนับสนุนจากผู้ปกครอง

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.505*	ใช้ได้	7	0.732*	ใช้ได้
2	0.647*	ใช้ได้	8	0.612*	ใช้ได้
3	0.719*	ใช้ได้	9	0.720*	ใช้ได้
4	0.694*	ใช้ได้	10	0.575*	ใช้ได้
5	0.758*	ใช้ได้	11	0.616*	ใช้ได้
6	0.762*	ใช้ได้	12	0.634*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.918					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

3.5 ปัจจัยที่ 5 แรงจูงใจ

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.757*	ใช้ได้	5	0.588*	ใช้ได้
2	0.732*	ใช้ได้	6	0.644*	ใช้ได้
3	0.645*	ใช้ได้	7	0.737*	ใช้ได้
4	0.593*	ใช้ได้	8	0.647*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.888					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

4. ผลการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อและค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการรู้ดิจิทัล

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา	ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผลการพิจารณา
1	0.771*	ใช้ได้	13	0.757*	ใช้ได้
2	0.817*	ใช้ได้	14	0.788*	ใช้ได้
3	0.593*	ใช้ได้	15	0.723*	ใช้ได้
4	0.758*	ใช้ได้	16	0.859*	ใช้ได้
5	0.801*	ใช้ได้	17	0.810*	ใช้ได้
6	0.791*	ใช้ได้	18	0.814*	ใช้ได้
7	0.839*	ใช้ได้	19	0.806*	ใช้ได้
8	0.774*	ใช้ได้	20	0.804*	ใช้ได้
9	0.842*	ใช้ได้	21	0.600*	ใช้ได้
10	0.807*	ใช้ได้	22	0.799*	ใช้ได้
11	0.867*	ใช้ได้	23	0.693*	ใช้ได้
12	0.864*	ใช้ได้	24	0.637*	ใช้ได้
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.974					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r_{.05,98} = 0.196$)

ภาคผนวก ข.

เครื่องมือวิจัย

แบบสอบถาม/แบบวัด สำหรับการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6

ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : การวิเคราะห์พหุระดับ

หมายเลขแบบสอบถาม

--	--	--	--

คำชี้แจง

1. แบบสอบถาม/แบบวัด สำหรับการวิจัย เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีผลต่อการรู้ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : การวิเคราะห์พหุระดับ ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดและไม่ส่งผลต่อการเรียนของนักเรียน คำตอบของนักเรียนจะเป็นความลับจึงขอให้นักเรียนตอบคำถามที่เกี่ยวกับตัวนักเรียนที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

2. ข้อมูลที่นักเรียนตอบนี้ จะถือเป็นความลับ ผู้วิจัยจะนำเสนอในภาพรวม และใช้เฉพาะในการวิจัยเท่านั้น ไม่มีผลเสียหายต่อนักเรียนไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม

3. แบบสอบถาม/แบบวัด สำหรับการวิจัยฉบับนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม/แบบวัด

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย

- แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้
- พฤติกรรมการสอนของครู
- การเรียนรู้ด้วยตนเอง
- การสนับสนุนจากผู้ปกครอง
- แรงจูงใจ

ส่วนที่ 3 แบบวัดการรู้ดิจิทัล

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอย่างตั้งใจ

อรัญ ชูยกระเดื่อง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน () ตรงกับความเป็นจริง

เพศ () 1.1 ชาย

() 1.2 หญิง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล

คำชี้แจง กรุณาอ่านข้อความแต่ละข้อและพิจารณาอย่างรอบคอบแล้วให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การเลือกคำตอบดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความเห็นด้วย/พฤติกรรมที่แท้จริง อยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเห็นด้วย/พฤติกรรมที่แท้จริง อยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเห็นด้วย/พฤติกรรมที่แท้จริง อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเห็นด้วย/พฤติกรรมที่แท้จริง อยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเห็นด้วย/พฤติกรรมที่แท้จริง อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ปัจจัยที่ 1 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้						
1	มี internet หรือ WiFi ในห้องเรียนที่สม่ำเสมอและรวดเร็ว					
2	มีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย(ความจุ สเปคดี) ในห้องเรียนสำหรับใช้ในการเรียน					
3	มีการปรับเปลี่ยนวัสดุอุปกรณ์ในห้องเรียนให้ทันสมัยอยู่เสมอ					
4	มีระบบสมาร์ททีวี (Smart TV) หรือ Internet TV ในห้องเรียนที่สามารถใช้งานแอปพลิเคชัน (โปรแกรม) ได้					
5	มีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องเรียนเพียงพอต่อนักเรียน					
6	มีการติดตั้งอินเทอร์เน็ตครอบคลุมทั่วทุกห้องเรียน					
7	มีจุดบริการ ไวไฟ (Wi-Fi) อย่างทั่วถึงทุกห้องเรียน					
8	มีสายแลนเพียงพอต่อคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน					
9	มีสื่อสารสนเทศที่ใช้สำหรับการเรียนการสอนในห้องเรียนอย่างเพียงพอ เช่น ไมโครโฟน จอโปรเจกเตอร์ เป็นต้น					
10	ห้องเรียนมีไฟ / แสงสว่าง ที่เหมาะสมกับสภาพห้องเรียน					
11	มีเครื่องปรับอากาศพร้อมใช้งานในห้องเรียน					
12	ห้องเรียนมีอุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและสะดวกสบาย					
13	ห้องเรียนมีสื่อสารสนเทศที่พร้อมใช้งานอยู่เสมอ					
14	มีบริเวณนอกห้องเรียนสำหรับให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ปัจจัยที่ 2 พฤติกรรมการสอนของครู						
1	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนค้นคว้างานทางอินเทอร์เน็ต					
2	ครูได้ใช้สื่ออุปกรณ์สารสนเทศในการเรียนการสอน					
3	ครูได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการจัดการเรียนการสอน					
4	ครูและนักเรียนมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
5	ครูมีการฝึกให้นักเรียน ทำ-ส่งงาน/การบ้าน โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์					
6	ครูประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการสอน เช่น Line, Facebook, E-mail, IG					
7	ครูให้นักเรียนนำเสนอข้อมูลหรือรายงานการศึกษาด้วยสื่อสังคมออนไลน์หรือใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ					
8	ครูมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชัน					
9	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสร้างความคุ้นเคยกับสื่ออุปกรณ์สารสนเทศ					
10	ครูผู้สอนตรวจคะแนนหรือให้การบ้านนักเรียนผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์					
11	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
12	ครูใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแจ้งผลการเรียนของนักเรียน					
13	ครูให้นักเรียนตรวจสอบคะแนนส่วนตัวผ่านเว็บไซต์โรงเรียนได้					
14	ครูมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ติดต่อสื่อสารกับครูหรือผู้ปกครองของนักเรียน					
ปัจจัยที่ 3 : การเรียนรู้ด้วยตนเอง						
1	นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีเจตนาที่จะเรียนด้วยความอยากรู้					
2	นักเรียนมีความเข้าใจและยอมรับในศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง					
3	นักเรียนเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบในหน้าที่และบทบาทในการเป็นผู้เรียนรู้ที่ดี					
4	นักเรียนเป็นผู้ที่มีมุมมองเชิงบวกในการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
5	นักเรียนมีขั้นตอนการเรียนรู้ของตนเอง					
6	นักเรียนเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพิ่มเติมนอกเหนือจากที่เรียนในชั้นเรียน					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
7	นักเรียนติดตามข้อมูล ข่าวสารใหม่ ๆ จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น ในเว็บไซต์ เพื่อการเรียนรู้เป็นประจำ					
8	นักเรียนมีการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดหรือความสำเร็จของตนเอง					
9	นักเรียนสามารถบอกได้ว่าสิ่งที่ตนจะเรียนรู้คืออะไร					
10	นักเรียนรู้ว่าข้อมูลข่าวสารที่ต้องการหรือจำเป็นต้องใช้มีอะไรบ้าง					
11	นักเรียนสามารถกำหนดวิธีการรวบรวมข้อมูลที่ต้องการ					
12	นักเรียนสามารถรวบรวมข้อมูลจากการได้ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น					
13	นักเรียนสามารถกำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง					
14	นักเรียนสามารถวินิจฉัยความต้องการการเรียนรู้ของตนเองได้					
15	นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากครูผู้สอน					
16	นักเรียนนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ					
ปัจจัยที่ 4 : การสนับสนุนจากผู้ปกครอง						
1	นักเรียนได้รับการสนับสนุนอุปกรณ์สื่อสารประเภท Smart Phone จากผู้ปกครอง					
2	ผู้ปกครองจัดหาคอมพิวเตอร์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน					
3	ผู้ปกครองติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้แก่ นักเรียน					
4	ผู้ปกครองติดตั้ง สมาร์ททีวี ที่บ้านเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียน					
5	ผู้ปกครองมีการแนะนำการใช้สื่ออุปกรณ์สารสนเทศให้แก่ นักเรียนเพื่อการใช้งานอย่างถูกต้อง					
6	ผู้ปกครองแนะนำให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าของสื่ออุปกรณ์สารสนเทศ					
7	ผู้ปกครองแนะนำการบำรุงรักษาสื่ออุปกรณ์สารสนเทศแก่นักเรียน					
8	ผู้ปกครองและนักเรียนร่วมกันพิจารณา เมื่อนักเรียนมีความต้องการสื่ออุปกรณ์สารสนเทศชิ้นใหม่ๆ					
9	ผู้ปกครองมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ร่วมกับนักเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจ และเข้าถึงนักเรียนได้มากขึ้น					
10	ผู้ปกครองมีการติดตามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียนอยู่เสมอ					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
11	ผู้ปกครองคอยแนะนำข้อดี ข้อเสีย ของสื่อสังคมออนไลน์แก่นักเรียนอยู่เสมอ					
12	ผู้ปกครองให้นักเรียนตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดเป็นสาธารณะอยู่เสมอ					
ปัจจัยที่ 5 แรงจูงใจ						
1	นักเรียนเห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน					
2	นักเรียนเห็นว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน					
3	นักเรียนเห็นว่าการแสดงความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์ทำให้ตนเองเป็นที่รู้จักของสังคม					
4	นักเรียนต้องการประกอบอาชีพเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ					
5	นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหารายได้พิเศษ					
6	นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ เช่น ทำการบ้าน หรือทำรายงาน					
7	นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง					
8	นักเรียนใช้แอปพลิเคชันเพื่อเป็นช่องทางในการชำระเงิน เช่น ซื้อสินค้า หรือเติมเงินโทรศัพท์มือถือ					

ส่วนที่ 3 แบบวัดการรู้ดิจิทัล

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น/ พฤติกรรมที่แท้จริง				
		5	4	3	2	1
1	นักเรียนสามารถสร้างบัญชีอีเมลของตนเองได้					
2	นักเรียนสามารถสร้างอัลบั้มรูปภาพบนสังคมออนไลน์ได้/นักเรียนสามารถสร้างอัลบั้มรูปภาพบนสังคมออนไลน์ได้					
3	นักเรียนสามารถสร้างเว็บเพจ facebook ได้					
4	นักเรียนสามารถสร้างภาพนิ่ง /ภาพเคลื่อนไหวผ่านสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตได้ นักเรียนสามารถสร้างภาพนิ่ง /ภาพเคลื่อนไหวผ่านสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตได้					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น/ พฤติกรรมที่แท้จริง				
		5	4	3	2	1
5	นักเรียนสามารถเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น facebook, Line , Instagram, tweeter เป็นต้น					
6	นักเรียนสามารถส่งการบ้านหรือส่งไฟล์งานทางสื่อสังคม เช่น e-mail / facebook / Line ได้					
7	นักเรียนสามารถใช้งานโปรแกรม word/ power point ในการทำรายงานได้					
8	นักเรียนสามารถตกแต่งภาพจากแอปพลิเคชันต่างๆ ได้					
9	นักเรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้					
10	นักเรียนสามารถชมทีวีออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตได้					
11	นักเรียนสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชันของสมาร์ตโฟนได้					
12	นักเรียนสามารถชมทีวีย้อนหลังผ่านทางสตรีมมิ่ง มีเดีย เช่น youtube ได้					
13	นักเรียนสามารถ live สด ผ่านทางสังคมออนไลน์ได้					
14	นักเรียนสามารถทำการซื้อหรือขายสินค้าทางออนไลน์ได้ด้วยตนเอง					
15	นักเรียนสามารถทำธุรกรรมทางการเงินเช่น โอนเงิน จ่ายค่าสาธารณูปโภคผ่านอินเทอร์เน็ตได้					
16	นักเรียนสามารถติดต่อสื่อสารด้วยข้อมูลที่เป็นข้อความ ภาพ เสียง วิดีทัศน์กับเพื่อนได้					
17	นักเรียนสามารถใช้งานแอปพลิเคชันของสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตในการสนทนา แบบ audio call หรือ video call ได้					
18	นักเรียนสามารถแยกแยะข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการสืบค้นได้					
19	นักเรียนสามารถแยกแยะถึงความเหมาะสมในการชมสื่อดิจิทัลได้					
20	นักเรียนสามารถตัดสินใจว่าสื่อดิจิทัลมีประโยชน์อย่างไรต่อชีวิตประจำวัน					
21	นักเรียนคิดว่าการนำรหัสผ่านของเพื่อนไปใช้เป็นการละเมิดสิทธิ์ฯ					
22	นักเรียนคิดว่าการพูดหรือเขียนวิจารณ์ทางสื่อออนไลน์ด้วยถ้อยคำรุนแรงเป็นเรื่องไม่เหมาะสม					

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น/ พฤติกรรมที่แท้จริง				
		5	4	3	2	1
23	นักเรียนคิดว่าเมื่อต้องการคัดลอกภาพ หรือข้อมูลผลงานผู้อื่นไปใช้ประโยชน์ จำเป็นต้องระบุแหล่งที่มา					
24	นักเรียนเห็นว่าการเข้าระบบข้อมูลหรือโปรแกรมของผู้อื่นก่อนได้รับอนุญาต เป็นเรื่องไม่เหมาะสม					

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค.

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ และเก็บรวบรวมข้อมูล