

กลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานคร
เพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล
**Lifelong Learning Strategies of a Community in Bangkok Metropolitan
for Enhancing Digital Literacy**

เรื่อนทอง ไวทยะพานิช และ วีรฉัตร สุปญโญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Ruentong Waitayapanich and Weerachat Soopuny
Chulalongkorn University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: ruentong@hotmail.com

บทคัดย่อ

ความฉลาดรู้ดิจิทัลมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับประชาชนเพื่อป้องกันความเสี่ยงภัยและสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ต่อการดำรงชีวิต การส่งเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลให้แก่ประชาชนโดยภาครัฐฝ่ายเดียวอาจจะไม่ทั่วถึง ดังนั้นชุมชนแต่ละชุมชนจึงต้องสร้างเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลให้สมาชิกชุมชนของตนเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วด้วย การวิจัยแบบผสมวิธีในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1. สถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา และปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล 2. ความต้องการความฉลาดรู้ดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล และ 3. กลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล กลุ่มผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย 1) กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 1,680 คน และ 2) กลุ่มผู้ร่วมเรียนรู้ในการสร้างกลยุทธ์ชุมชนจำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบหลายขั้นตอนจากชุมชนซึ่งเป็นพื้นที่วิจัยในกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แผนการจัดเวทีชุมชน แบบบันทึกข้อมูลและแบบสังเกต วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1.ความฉลาดรู้ดิจิทัลของชุมชนอยู่ในระดับพื้นฐาน พบปัญหาทักษะด้านเทคนิค และทักษะการตระหนักรู้ ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ได้แก่ ระดับการศึกษา อายุ อาชีพ สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัล สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและสถานภาพทางสังคม 2. ความฉลาดรู้ดิจิทัลที่ชุมชนต้องการ คือ ความปลอดภัยในการใช้สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊ก ความต้องการของชุมชนด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล คือ ต้องการให้มีการสอนเป็นกลุ่มเล็ก ใช้กรณีศึกษา แสลงบทบาทสมมติ มีทีมงานช่วยเหลือ และมีการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่องการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล และ 3.กลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน มี 4 กลยุทธ์ประกอบกัน

* วันที่รับบทความ : 18 สิงหาคม 2566; วันที่แก้ไขบทความ 27 สิงหาคม 2566; วันที่ตอบรับบทความ : 29 สิงหาคม 2566

Received: August 18, 2023; Revised: , August 27, 2023; Accepted: , August 29, 2023

ได้แก่ 1) กลยุทธ์การบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล 3) กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล และ 4) กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน

คำสำคัญ: ความฉลาดรู้ดิจิทัล; การเรียนรู้ตลอดชีวิต; กลยุทธ์ชุมชน

Abstracts

Digital literacy is important and essential for citizens to protect themselves from risks and to be able to make creative use of digital technology for their livelihoods. The promotion of digital literacy to the public by the government alone may not be comprehensive. Therefore, each community needs to enhancing digital literacy among its members to cope with the rapid changes in digital technology. Thus, this research was conducted. The objectives were to 1. study current situations, problems and factors related to digital literacy. 2 study needs of community about digital literacy and lifelong learning on digital literacy, 3. define lifelong learning community strategies on digital literacy. The informants consisted of 1) a group of 1,680 respondents and 2) a group of 25 learners in community strategy building, which were obtained from a multi-stage selection process from a community in a research area in Bangkok Metropolitan. Data collection instruments were composed of a questionnaire, semi-structured interview schedules, community forum plans, field notes and observation recording forms. Collected data were analysed by using contents analysis.

The finding revealed that 1) digital literacy of community is at fundamental level. Main problems were technical usages and awareness. Factors affecting on digital literacy involved education, age, occupation, digital environment, family economic status and social status. 2) the community's needs for digital literacy were technical and awareness skills and safety on smartphone, Line and Facebook. Needs of lifelong learning comprised group learning, case study, role-play, supporting team and public relations on digital literacy and 3) community's lifelong learning strategies included (1) management and participation in managing lifelong learning 2) promoting lifelong learning on digital literacy 3) enhance digital well-being and 4) community digital economy development.

Keywords: Digital Literacy; Lifelong Learning; Community's strategies

บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลนำพาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน (Disruptive technology) ก่อให้เกิดผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้คนทุกเพศทุกวัยตั้งแต่ต้นจนกระทั่งชานอน (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561 : 1-21) รัฐบาลตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวด้วยการประกาศนโยบายเพื่อปรับเปลี่ยนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562 : ออนไลน์) ชุมชนในฐานะหน่วยทางสังคมที่มีความใกล้ชิดกับผู้คน (ณัฏฐา ทรัพย์อุบลมภ์, 2556 : 38-43) จึงต้องปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อรัฐบาลดิจิทัลและสภาพแวดล้อมดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ศาสตร์ที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ได้แก่ ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะและเจตคติของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามบริบทชีวิตอย่างเหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมโดยตระหนักถึงความปลอดภัยและความมีจริยธรรม (Martin, 2008: 151-176; Bawden, 2008: 17-32; Covello: 3-7; ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์ หมอสอน, 2559 : 117-121) ความฉลาดรู้ดิจิทัล ไม่มีสถานะที่ยั่งยืนเพราะแปรผันตามเทคโนโลยีดิจิทัลและบริบทหรือสถานการณ์ชีวิตของผู้เรียน (Belshaw, 2012 : online) งานวิจัยเพื่อสำรวจสถานภาพความฉลาดรู้ดิจิทัลของประชากรไทย พบว่า ภาพรวมความฉลาดรู้ดิจิทัลของประชากรไทยอยู่ในระดับพื้นฐาน นั่นคือ มีองค์ความรู้ที่ยังไม่เพียงพอที่จะประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เต็มศักยภาพของบุคคล (สุภาภรณ์ เกียรติสิน, 2562, 119-201) ในทำนองเดียวกันพบว่า ภาพรวมของการเรียนรู้ของคนไทยอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562:1) หากปล่อยให้ประชากรไทยมีสถานภาพเช่นนี้ย่อมมีความเสี่ยงที่จะสูญเสียโอกาสในการได้ประโยชน์จากด้านบวกของเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การพัฒนาทักษะความรู้ แต่กลับเพิ่มความเสี่ยงที่จะเผชิญหน้ากับด้านลบของเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ภัยออนไลน์ อิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้งานวิจัยเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัล ของนักเรียน นักศึกษา อาจารย์ บุคลากรของสถานศึกษาในระบบโรงเรียนตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษาเป็นจำนวนมาก เช่น งานวิจัยของแววตา เตชะทวิวรรณและอัสรา ประเสริฐสิน (2559) เป็นต้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัลของประชากรที่ไม่ได้อยู่ในระบบการศึกษาหรือของประชากรวัยแรงงานยังมีน้อย

การเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีดิจิทัล นำมาซึ่งประโยชน์มหาศาลแต่ก็ก่อให้เกิดภัยออนไลน์อย่างมหันต์ด้วยเช่นกัน จำนวนอาชญากรรมออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น การหลอกลวงทางออนไลน์เกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัย หากบุคคลมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลมากพอ มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ตนเองและการเรียนรู้อยู่เสมอจะช่วยลดความเสี่ยงจากการถูกหลอกลวงออนไลน์ (สุกสิรี จันทวรินทร์ , 2565 : ออนไลน์) ถึงแม้หน่วยงานภาครัฐมีการประชาสัมพันธ์ข่าวสารเพื่อเผยแพร่ความฉลาดรู้ดิจิทัลอยู่เสมอแต่ปัญหาจากภัยออนไลน์ก็ไม่ได้ลดลง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565 : ออนไลน์) มีฉาชีพเข้าถึงผู้คนได้สะดวกผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) ทำให้สูญเสียเงินเป็นจำนวนมาก (ดนัย ฉลาดคิดและ

ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร, 2563 : 93) สมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ดิจิทัลที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมที่ผ่านสมาร์ทโฟน มีจำนวนสูงสุดเป็นอันดับ 1 คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค รองลงมาเป็นอันดับ 2 คือ การดาวน์โหลด หนังสือ เพลง ส่วนอันดับ 3 เป็นการอัปโหลดข้อมูล และอันดับสุดท้ายคือ การติดตามข่าวสาร (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563 : ออนไลน์) จังหวัดที่มีผู้ใช้สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในประเทศไทย คือ กรุงเทพมหานคร ประชาชนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมโซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น เฟซบุ๊ก และไลน์ เป็นต้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563 : ออนไลน์) ทั้งนี้การเข้าถึงและการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวบ่งชี้อย่างหนึ่งถึงความฉลาดรู้ดิจิทัล (แวนดา เตชาทวิวรรณและอจศรา ประเสริฐสิน, 2559 : 63,96) และพบว่าอาชีพที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด คือ อาชีพเกษตรกรกรรม (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563 : ออนไลน์)

รัฐบาลมุ่งหวังให้ประชาชนมีความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมดิจิทัล ความฉลาดรู้ดิจิทัลช่วยให้ประชากรเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน ตลอดจนเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้คน การเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไทยเป็นสังคมสูงวัย (Aging Society) ทำให้รัฐบาลเพิ่มความสำคัญกับการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตโดยอาศัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกลไกสำคัญ พร้อมทั้งการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของภาคีรัฐ ภาคเอกชน ชุมชนและครอบครัวเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์โดยอาศัยการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้คนและบริบทระดับพื้นที่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560 : ออนไลน์) อย่างไรก็ตาม แนวทางพัฒนาชุมชนของรัฐบาลไม่อาจแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของชุมชนได้เสมอไป ชุมชนจึงต้องมีบทบาทในการพัฒนาตนเองโดยอาศัยการเรียนรู้เป็นเครื่องมือ (ครรชิต พุทธิโกษา, 2554 : 1-6)

ผลกระทบจากเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ชุมชนต้องปรับตัวพร้อมทั้งแสวงหาโอกาสและหนทางที่จะรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงตลอดจนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ ซึ่งหนทางหนึ่ง คือ การมีกลยุทธ์ (Strategy) ซึ่งเป็น กลวิธีที่สมาชิกของชุมชนจะร่วมมือกันคิดค้นเป้าหมายและวิธีปฏิบัติสู่เป้าหมายเพื่อประโยชน์แก่สมาชิกทั้งหลายของชุมชนนั้นๆ ด้วยการพึ่งพาตนเอง (นันทิยา หุตานุวัตร และ ณรงค์ หุตานุวัตร, 2545: 1; ครรชิต พุทธิโกษา, 2554 : 99 ; ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ, 2555 : 4-5 ;ปรกรณ์ ปรียากร, 2558 : 49-53;)

การพัฒนาและพึ่งพาตนเองของชุมชนต้องอาศัยการเรียนรู้ (ครรชิต พุทธิโกษา : 1-4) อย่างไรก็ตามชุมชนเคยชินกับการเป็นผู้รับบริการการเรียนรู้ที่จัดโดยสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน การจัดการเรียนรู้โดยชุมชนอาจเป็นบทบาทที่ชุมชนไม่ค่อยคุ้นชิน (ชูชาติ พ่วงสมจิตร, 2560 : 1347-1348) และเนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงเป็นพลวัต การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้มีความรู้ ทักษะ ตลอดจนวิธีคิดที่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (อาชัญญา รัตนอุบล, 2563 : 30-31; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564 : 100-101)

ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงสนใจการกำหนดแผนกลยุทธ์ของชุมชนจึงมุ่งให้สมาชิกของชุมชนสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสร้างเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัล ด้วยความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในชุมชน โดยคำนึงถึงความต้องการและพื้นฐานเดิมเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัล ตลอดจนวิธีการที่ชุมชนเห็นว่าเหมาะสมกับบริบทชีวิตของตนเองมากที่สุด เพื่อให้แผนกลยุทธ์นั้นบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล
3. เพื่อจัดทำกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) แบ่งการดำเนินงานเป็น 2 ระยะเวลา ระยะเวลาแรกเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ตลอดจนความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ส่วนระยะที่สองเป็นการดำเนินงานตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อกำหนดกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลของชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัย โดยรายละเอียดระเบียบวิธีวิจัย มีดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงปริมาณ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ตลอดจนความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล มีรายละเอียดการดำเนินการดังต่อไปนี้ แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 เป็นการศึกษาเพื่อเตรียมพร้อม เพื่อหาชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัยภายในกรุงเทพมหานคร และช่วงที่ 2 เป็นการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหาและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ตลอดจนความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล

1. ประชากรและตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ประชาชนในชุมชนที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ประชาชนที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมมีระดับความฉลาดรู้ดิจิทัลค่อนข้างต่ำหรืออยู่ในระดับพื้นฐาน และกรุงเทพมหานครเป็นพื้นที่ที่มีการใช้สมาร์ทโฟนและใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยพบพื้นที่เกษตรกรรมใน 14 เขตของพื้นที่กรุงเทพมหานคร คือ คลองสามวา

เขตหนองจอก เขตมีนบุรี และเขตลาดกระบัง เขตตลิ่งชัน เขตทวีวัฒนา เขตบางแค เขตหนองแขม และเขตภาษีเจริญ เขตทุ่งครุ เขตบางบอน เขตบางขุนเทียน เขตจอมทอง และเขตราษฎร์บูรณะ จากนั้นจับฉลากได้เขตทวีวัฒนา ซึ่งประกอบด้วย 16 ชุมชน ได้แก่ 1.ชุมชนวัดปรุณาวาส 2.ชุมชนคลองมหาสวัสดิ์ 3.ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์ 4.ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี 5.ชุมชนหมู่บ้านร่วมก่อ 6.ชุมชนคลองเนินทราย 7.ชุมชนบ้านจัดสรรสุกฤทัย 8.ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2 9.ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี 10.ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1 11.ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา 12. ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31 13.ชุมชนเจ้าพระยาพร้อมใจ 14.ชุมชนบางพรหมพร้อมใจ 15.ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี และ 16.ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยการคำนวณตามสัดส่วนจากการเปิดตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) โดยคิดคำนวณตามสัดส่วนของประชาชนในแต่ละชุมชน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นประมาณ 2,336 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ “แบบสอบถามเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัล” ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อคำถามแบบ rating scale 5 ระดับ เกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัลแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เป็นข้อคำถามด้านความรู้ ส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามด้านทักษะ และส่วนที่ 3 เป็นข้อคำถามด้านเจตคติ ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นลงในช่องซึ่งเป็น rating scale 5 ระดับ แบบสอบถามนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) เท่ากับ 0.94 และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.925

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัยที่ออกโดย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยไปยังผู้อำนวยการเขตทวีวัฒนาเพื่อที่จะประสานผ่านหัวหน้าฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคมนำเสนอประธานชุมชนทั้ง 16 ชุมชน ใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 40 วัน ผู้วิจัยได้ แบบสอบถามคืนทั้งหมด 1,680 ชุด หรือร้อยละ 71.92

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย จำนวน และร้อยละ

ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อกำหนดกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลของชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ประชาชนในชุมชนวัดปรุณาวาส ซึ่งเป็นชุมชนที่ยินดีเข้าร่วมกระบวนการวิจัยตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดโครงการ โดยมีผู้นำชุมชน กรรมการชุมชน และสมาชิกของชุมชนที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แผนการจัดเวทีชุมชน แบบบันทึกข้อมูลและแบบสังเกต รายละเอียดดังนี้

1) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 สัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูลความฉลาดรู้ดิจิทัลของคนในชุมชน และส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูลการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 0.96

2) แผนการจัดเวทีชุมชน ประกอบด้วยแนวทางการประชุมเพื่อระดมความคิดเห็นในการวิเคราะห์ SWOT พร้อมทั้งแนวทางการจัดทำกลยุทธ์และการกำหนดฉันทามติในการนำกลยุทธ์ที่ได้ไปสู่การปฏิบัติ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 1.0

3) แบบบันทึกข้อมูล เป็นแบบบันทึกความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุม และบันทึกข้อมูลจากการสะท้อนผลภายหลังการทำกิจกรรมต่างๆ (AAR: After Act Review) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 1.0

4) แบบสังเกต เป็นแบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมประชุมและทำกิจกรรม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 1.0

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีการเก็บรวบรวมข้อมูลตามการวิจัยเชิงปฏิบัติ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) การกำหนดกลยุทธ์ (Planning) ในช่วงแรกเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชนและทีมพัฒนากลยุทธ์ของชุมชนด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ข้อมูลที่เก็บรวบรวม ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน จากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการจัดเวทีชุมชน ตามแผนการจัดเวทีชุมชน เพื่อระดมความคิดเห็นในการกำหนดวิสัยทัศน์ วิเคราะห์ศักยภาพชุมชนด้วย SWOT Analysis และกำหนดกลยุทธ์โดยใช้ SWOT Matrix พร้อมทั้งหาฉันทามติในการเลือกกลยุทธ์ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ

2) การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ (Action) ผู้วิจัยร่วมกันกับคณะกรรมการชุมชนอธิบายให้กลุ่มเป้าหมายร่วมทำกิจกรรมตามกลยุทธ์ที่เลือกไว้ ชี้แจงเป้าหมายของกิจกรรม เนื้อหารายละเอียดของกิจกรรมในแต่ละกลยุทธ์ ชี้แจงเกณฑ์การประเมินกลยุทธ์ พร้อมทั้งกำหนดระยะเวลาในการปฏิบัติตามกลยุทธ์ เก็บรวบรวมข้อมูลลงในแบบบันทึกข้อมูลและแบบสังเกต

3) การสังเกตผลจากการปฏิบัติ (Observation) ผู้วิจัยร่วมกันกับทีมพัฒนากลยุทธ์ติดตามความก้าวหน้าของการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยสังเกตพฤติกรรมความฉลาดรู้ดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมายลงในแบบบันทึกข้อมูลและแบบสังเกต

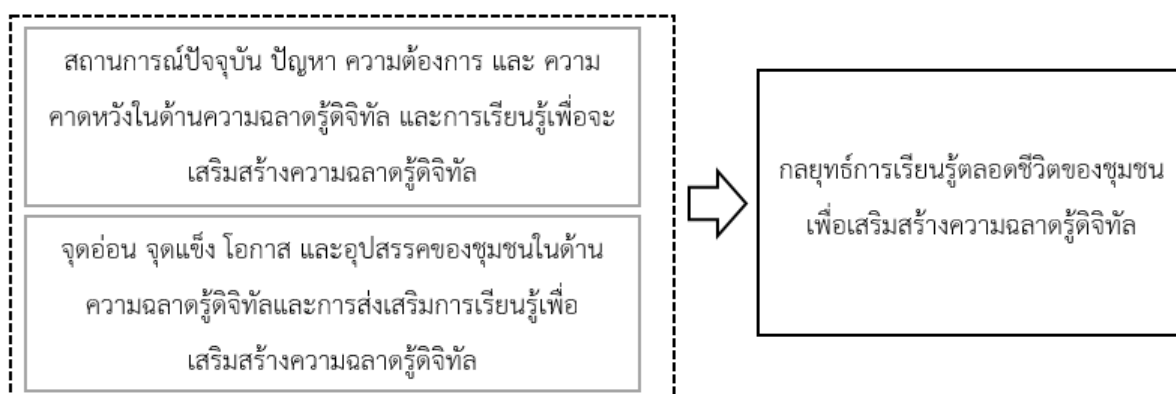
4) การสะท้อนคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ (Reflection) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการจัดเวทีชุมชนเพื่อร่วมสะท้อนคิดภายหลังการนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ พิจารณาการเปลี่ยนแปลงของตัวบุคคลด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล พร้อมทั้งประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้และการยอมรับกลยุทธ์ตามฉันทามติของเวทีชุมชน ถอดบทเรียนนำไปปรับปรุงกลยุทธ์ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลลงในแบบบันทึกข้อมูลและแบบสังเกต

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบข้อมูลก่อนที่จะทำการวิเคราะห์โดยใช้เทคนิคการตรวจสอบสามเส้า (triangulation) จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ตามแนวคิดของสฤงศ์ จันทวานิช (2559 : 128-141) ได้แก่ 1) การจำแนกถ้อยคำหรือใจความที่กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็น 2) การตีความถ้อยคำที่จำแนกออกมา และ 3) การสร้างข้อสรุป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยสังเคราะห์ความฉลาดรู้ดิจิทัลของชุมชนซึ่งประกอบด้วยความรู้ ทักษะ และเจตคติซึ่งเป็นการผสมผสานของกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้จากแนวคิดของ แววดา เตชาทวิวรรณ และอัสตรา ประเสริฐสิน, 2559:1-11 ; ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์ หมอสอน, 2559:119-121;พีรวิษณุ คำเจริญ และวีรพงษ์คำเจริญ, 2562 : 72-80; Glister, 1997:15; Bawden, 2008: 28-32;Martin, 2008:166-168 และได้้นำแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มาสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาและกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้กลยุทธิ์ (สุมาลี สังข์ศรี,2556:14-22;อาชัญญา รัตนอุบล, 2563:37-43; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564:95-97) พร้อมทั้งนำแนวคิดกลยุทธิ์ (นันทิยา หุตานุวัตรและณรงค์ หุตานุวัตร, 2545:1-5; อุทิศ ขาวเอียร, 2549:17-27;ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ,2555:4-28; วรรณดี สุทธินรากร, 2556:147-151;ปกรณ ปรียากร, 2558:49-52)และชุมชน(ครรชิต พุทธิโกษา,2554: 1-5,85-104; ดำรงค์ดี แก้วเพ็ง,2556:4-25;ดิษยุทธิ์ บัวจุม,2556:10-11; ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุบลัมภ์, 2558:37-56;ยศ บริสุทธิ,2558:2-7) มาสังเคราะห์เป็นกลยุทธิ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยระยะที่ 1 ช่วงที่ 1 ผลการเตรียมพร้อม เป็นผลการศึกษาเพื่อหาชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัยภายในกรุงเทพมหานคร

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของทั้ง 16 ชุมชน พบว่าโดยภาพรวมความฉลาดรู้ดิจิทัล ทั้ง 3 ด้านได้แก่ ความรู้ ทักษะและเจตคติ ที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ชุมชนที่ 11 ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกหารองลงมา คือ ชุมชนที่ 9 ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี และ ชุมชนที่ 1 ชุมชนวัดปทุมวาสนา จากนั้นผู้วิจัยเดินทางไปพบปะกับผู้นำชุมชนทั้ง 3 แห่ง เพื่อสอบถามถึงความสนใจและความพร้อมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งผลดังกล่าวนำมาพิจารณาประกอบกับเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนพื้นที่วิจัยซึ่งผู้วิจัยกำหนดไว้ ซึ่งได้แก่ 1) มีประชากรที่พักอาศัยเป็นประจำในชุมชน 2) มีคณะกรรมการชุมชนและผู้นำที่ชัดเจน 3) ผู้นำและสมาชิกชุมชนตระหนักในความสำคัญ และประโยชน์ของความฉลาดรู้ดิจิทัล 4) ชุมชนตั้งอยู่ในบริเวณที่มีเครือข่ายสัญญาณโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต 5) ชุมชนสมัครใจที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยการพูดคุยถึงความสนใจ 6) มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจและตระหนักในความสำคัญของความฉลาดรู้ดิจิทัล จากผลวิเคราะห์การตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัลประกอบเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนพื้นที่วิจัยพร้อมทั้งผลการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน พบว่า ชุมชนวัดปทุมวาสนา มีความพร้อมในการเข้าร่วมงานโครงการวิจัย

ตารางที่ 1 ข้อมูลแสดงระดับความฉลาดรู้ดิจิทัลในด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

ชุมชน	ความฉลาดรู้ดิจิทัล			
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	ค่าเฉลี่ย
1. ชุมชนวัดปทุมวาสนา	2.12	1.89	2.48	2.16
2. ชุมชนคลองมหาสวัสดิ์	2.68	2.71	2.63	2.67
3. ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์	2.81	2.87	2.75	2.81
4. ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี	2.81	2.68	2.62	2.70
5. ชุมชนหมู่บ้านรวมเกือ	2.83	2.78	2.86	2.82
6. ชุมชนคลองเนินทราย	2.72	2.65	2.54	2.63
7. ชุมชนบ้านจัดสรรสุกุลทิพย์	2.95	3.00	3.00	2.98
8. ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2	3.05	2.99	3.22	3.09
9. ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี	1.94	2.32	2.15	2.13
10. ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1	2.89	2.78	3.21	2.96
11. ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกหาร	1.97	1.93	2.14	2.01
12. ชุมชนหมู่บ้านกฤษดาคร 31	2.97	2.91	3.05	2.98

ชุมชน	ความฉลาดรู้ดิจิทัล			ค่าเฉลี่ย
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
13.ชุมชนเจ้าพระยารวมใจ	2.71	2.68	2.70	2.70
14.ชุมชนบางพรหมรวมใจ	2.93	2.90	2.95	2.93
15.ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี	2.87	2.86	2.92	2.88
16.ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี	2.87	2.83	2.94	2.88

ผลการวิจัยระยะที่ 1 ช่วงที่ 2 เป็นผลการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา และปัจจัยที่มีผลกระทบ ต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ตลอดจนความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล โดยมีผู้ให้ข้อมูล จำนวน 25 คน ผลการศึกษา พบว่า

1) ปัญหาและความต้องการความฉลาดรู้ดิจิทัลของคนในชุมชน พบว่า ในกลุ่มทักษะด้านเทคนิค ปัญหาและความต้องการเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสื่อสาร มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ การบูรณาการและการสังเคราะห์ คิดเป็นร้อยละ 80 และการสร้างสรรค์และการจัดการ คิดเป็นร้อยละ 60 ส่วนกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ความปลอดภัยและจริยธรรม มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ กฎหมาย ความร่วมมือ สังคมและวัฒนธรรม คิดเป็นร้อยละ 80 และสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ คิดเป็นร้อยละ 60 ดังแสดงในตารางที่ 2

2) ปัจจัยที่กระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล พบว่า ระดับการศึกษา อายุ อาชีพ มีจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัล และสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 80 และสถานภาพทางสังคม คิดเป็นร้อยละ 60 ดังแสดงในตารางที่ 3

3) ความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล พบว่า ส่วนใหญ่ชุมชนต้องการวิธีการเรียนรู้โดยการสอนกลุ่มเล็ก การใช้กรณีศึกษา การแสดงบทบาทสมมติ การมีทีมงานช่วยเหลือ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100 ส่วน การบรรยาย น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60 ดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 2 ข้อมูลแสดงปัญหาและต้องการความฉลาดรู้ดิจิทัลของคนในชุมชน

กลุ่มทักษะด้านเทคนิค	จำนวนคน	ร้อยละ
การเข้าถึง	25	100.00
การวิเคราะห์	25	100.00
การประเมิน	25	100.00
การสร้างสรรค์	15	60.00
การจัดการ	15	60.00
การบูรณาการ	20	80.00

การสังเคราะห์	20	80.00
การสื่อสาร	25	100.00
กลامتทักษะการตระหนักรู้	จำนวนคน	ร้อยละ
ความปลอดภัย	25	100.00
จริยธรรม	25	100.00
กฎหมาย	20	80.00
สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ	15	60.00
ความร่วมมือ	20	80.00
สังคม และวัฒนธรรม	20	80.00

ตารางที่ 3 ข้อมูลแสดงปัจจัยที่กระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล

ปัจจัยที่กระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล	จำนวนคน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา	25	100.00
อายุ	25	100.00
อาชีพ	25	100.00
สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัล	20	80.00
สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว	20	80.00
สถานภาพทางสังคม	15	60.00

ตารางที่ 4 ข้อมูลแสดงความต้องการการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างดิจิทัล

วิธีการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ชุมชนต้องการ	จำนวนคน	ร้อยละ
การสอนกลุ่มเล็ก	25	100.00
การใช้กรณีศึกษา	25	100.00
การแสดงบทบาทสมมติ	25	100.00
การมีทีมงานช่วยเหลือ	25	100.00
การสื่อสารประชาสัมพันธ์	25	100.00
การบรรยาย	15	60.00

ผลการวิจัยระยะที่ 2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีดังนี้

ผลการวิจัยจากขั้นตอน 1. การกำหนดกลยุทธ์ (Planning)

1) ผลการศึกษาวิสัยทัศน์หรือความคาดหวังของชุมชนในเรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ซึ่งได้แก่ “ชุมชนฉลาดรู้ดิจิทัล เรียนรู้สู่การพัฒนา” ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน ดังนี้

“วิสัยทัศน์ คือ เราเป็นชุมชนที่ฉลาดรู้ดิจิทัล เรียนรู้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิต”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, เวทีชุมชน (28 เมษายน 2562)

2) ผลการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนด้วย SWOT Analysis ประกอบด้วยผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายในชุมชน ซึ่งได้แก่ จุดแข็ง (S: Strength) จุดอ่อน (W: Weakness) และผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายนอกชุมชน ซึ่งได้แก่ โอกาส (O: Opportunity) อุปสรรค (T: Threat) เรียงลำดับตามความสำคัญ จากมากไปหาน้อย ลำดับที่ 1 สำคัญที่สุดในมุมมองจากเวทีชุมชน ดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายในชุมชน: จุดแข็ง

ลำดับจุดแข็ง (S = Strength)	คะแนน
S1: ประธานชุมชนเป็นนักพัฒนา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล	10
S2: กรรมการชุมชนทำงานให้ส่วนรวม เกื้อกูลซึ่งกันและกัน	10
S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล	10
S4: ชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่าย	10
S5: สวนหย่อมและบ้านหนังสือ ใช้จัดกิจกรรมได้สะดวก	10
S6: ได้รับเกียรติและการยอมรับในฐานะชุมชนนักพัฒนา	9
S7: ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล	9
S8: กศน. และหน่วยงานต่างๆ จัดการอบรมในชุมชน	8
คะแนนรวม	76

ตารางที่ 6 แสดงผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายในชุมชน: จุดอ่อน

ลำดับจุดอ่อน (W= Weakness)	คะแนน
W1: ประธานชุมชนไม่ถนัดเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัล	8
W2: กรรมการชุมชนส่วนใหญ่ยังทำงานด้วยการสั่งการ	8
W3: กรรมการชุมชนทำงานหลายหน้าที่ แต่ไม่ได้ทำด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล	8
W4: ไม่มีการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล	8
W5: ไม่มีสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับความฉลาดรู้ดิจิทัลภายในชุมชน	8
W6: ไม่มีงบประมาณจัดสรรด้านความฉลาดรู้ดิจิทัลโดยตรง	7

ลำดับจุดอ่อน (W= Weakness)	คะแนน
W7: ชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน	7
W8: ประชากรบางส่วนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ	6
คะแนนรวม	60

ตารางที่ 6 แสดงผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายนอกชุมชน: โอกาส

ลำดับโอกาส (O = Opportunity)	คะแนน
O1: ยุทธศาสตร์ชาติเน้นพัฒนาและสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	10
O2: นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ	10
O3: มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเบียนผ่านเว็บ	9
O4: ชื้อ-ขายออนไลน์ได้รับความนิยมเหมาะสมกับชีวิตยุคใหม่	9
O5: หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง	9
O6: สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว	8
O7: แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้ฟรีมีมากขึ้น	7
O8: ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัตินี้ดีขึ้น แต่ราคาลดลง	7
คะแนนรวม	69

ตารางที่ 7 แสดงผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพภายนอกชุมชน: อุปสรรค

ลำดับอุปสรรค (T= Threat)	คะแนน
T1: การติดตั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านความฉลาดรู้ดิจิทัลยังไม่ครอบคลุม	8
T2: ไม่มีการส่งเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลที่เป็นรูปธรรมในระดับชุมชน	8
T3: หน่วยงานต่างๆ ไม่ได้ส่งเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลอย่างบูรณาการ	8
T4: มีฉ้อโกงออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น รูปแบบแปลกและซับซ้อนขึ้น	8
T5: ระเบียบเบิกจ่ายของราชการยังเป็นอุปสรรคกับชุมชน	7
T6: กทม. ไม่มีงบประมาณส่งเสริมด้านความฉลาดรู้ดิจิทัลโดยตรง	7
T7: อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต	6
T8: สภาพเศรษฐกิจของประเทศกระทบการหารายได้ของชาวชุมชน	6
คะแนนรวม	58

ชุมชนร่วมกันพัฒนากลยุทธ์โดยใช้ผลวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน มาสร้างกลยุทธ์ทางเลือกโดยจับคู่ด้วยเทคนิค SWOT Matrix ชุมชนเลือกกลยุทธ์ SO ซึ่งเป็นกลยุทธ์เชิงรุก มากำหนดเป็นกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานครเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลเพื่อ

เสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล พร้อมทั้งกำหนดเป้าหมายของกลยุทธ์ ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ แนว
ทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ ได้แก่ 1) กลยุทธ์การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการ
จัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต: S1,S3,O1,O3,O5,O6 2) กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อความ
ฉลาดรู้ดิจิทัล: S3,S7,O2,O5,O7,O8 3) กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล: S2,S5,S7,
O2,O6,O7,O8 และ 4) กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน: S2,S3,S7,O3,O4,O8 รายละเอียดดังนี้

1) กลยุทธ์การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายของกลยุทธ์ : เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการชุมชน

ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ : จำนวนคนที่โพสต์/แชร์/แสดงความคิดเห็น/แจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์

แนวทางการพัฒนา : (1) สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้เกี่ยวข้อง (2) ตั้ง
ทีมดิจิทัล ทำหน้าที่บริหารจัดการและสนับสนุนเพื่อความฉลาดรู้ดิจิทัล (3) จัดทำแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อ
ความฉลาดรู้ดิจิทัล (4) ส่งเสริมการใช้ไลน์และเฟซบุ๊กในการบริหารจัดการชุมชน (5) จัดสร้างและดูแล
สิ่งแวดล้อมดิจิทัลรวมทั้งจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ (6) จัดทำระบบฐานข้อมูลของชุมชนเพื่อใช้ในการวางแผน
การเรียนรู้ตลอดชีวิต และ (7) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนในการจัดการเรียนรู้

ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน ดังนี้

“การใช้งานจริงจะกระตุ้นให้คน จำเป็นต้องเรียน ต้องฝึก เราต้องส่งเสริมให้

มีการใช้ไลน์ หรือเฟซบุ๊กในการทำงานชุมชน”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2,เวทีชุมชน (19 พฤษภาคม 2562)

2) กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล

เป้าหมายของกลยุทธ์ : เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ในเรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ : จำนวนบุคคลที่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง จำนวนบุคคลที่เข้า
ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ให้เกิดประโยชน์

แนวทางการพัฒนา : (1) มุ่งฝึกทักษะการแสวงหาความรู้และฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (2) จัด
สาธารณูปโภค สิ่งอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง
ความฉลาดรู้ดิจิทัลตามแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อความฉลาดรู้ดิจิทัลอย่างเหมาะสม (4) เน้นวัดและ
ประเมินผลพัฒนาการของผู้เรียนและการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์ (5) สร้างและใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ที่
หลากหลาย มีการแบ่งปันและประสานประโยชน์ (6) ส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนมีพฤติกรรมออนไลน์ที่อยู่ภายใต้
กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล (7) เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อความฉลาดรู้
ดิจิทัล และ (8) ส่งเสริมการรวมกลุ่มและสร้างความเข้มแข็งในการเรียนรู้ของประชาชน

ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน ดังนี้

“ผู้ใหญ่จะไม่ค่อยเข้าใจเทคโนโลยี ต้องให้เขาได้เรียนรู้ ตามสภาพของเขา”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10, เวทีชุมชน (19 พฤษภาคม 2562)

3) กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล

เป้าหมายของกลยุทธ์ : เพิ่มคุณภาพชีวิตด้วยการมีรูปแบบการใช้ชีวิตของคนยุคดิจิทัลอย่างเหมาะสม และพึ่งพาตนเองได้

ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ : จำนวนคนที่ทำรายการในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของรัฐบาลด้วยตนเอง จำนวนชั่วโมงการใช้งานสมาร์ตโฟนที่ลดลง

แนวทางการพัฒนา : (1) สร้างความเข้าใจเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยออนไลน์ (2) รักษาสิทธิ เสรีภาพและมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยในยุคดิจิทัล (3) ฝึกทักษะการคิดเชิงวิจญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา (4) ส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล (5) ส่งเสริมให้ลดการเสพติดสมาร์ตโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ (6) สร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของมารยาทเน็ตและจริยธรรมออนไลน์ (7) ส่งเสริมการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่น่าเชื่อถือ และ (8) ส่งเสริมการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับคนทุกวัยในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน

“มาฟังคนอื่นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทำให้เรารู้จักยังคิด ไม่ตื่นกลัว ไม่โลภ”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11, เวทีชุมชน (19 พฤษภาคม 2562)

4) กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน

เป้าหมายของกลยุทธ์ : ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนให้พึ่งพาตนเอง

ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ : จำนวนคนที่โพสต์ขายสินค้าออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์หรือเฟสบุ๊ค และจำนวนคนที่ทำรายการซื้อสินค้าหรือชำระค่าบริการโดยใช้สมาร์ตโฟน

แนวทางการพัฒนา : ส่งเสริมการซื้อ-ขายสินค้าและทำรายการออนไลน์อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน

“รุ่นเรายังไม่กล้าทำเอง แต่ต่อไปเราจะมีรายขายออนไลน์”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 20, เวทีชุมชน (19 พฤษภาคม 2562)

จากกลยุทธ์ที่กำหนดขึ้นข้างต้น เวทีชุมชนร่วมกันออกแบบหรือคิดค้นกิจกรรมตามแนวทางการพัฒนาของแต่ละกลยุทธ์ ได้ 10 กิจกรรม เช่น กิจกรรมการตั้งทีมงานด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล เป็นต้น

ผลการวิจัยจากขั้นตอน 2. การกำหนดกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติ (Action) และผลการวิจัยจากขั้นตอน 3. การสังเกตผลจากการปฏิบัติ (Observation)

ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ดังปรากฏจากผลการจัดเวทีชุมชน

“เราไม่ค่อยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่เราเป็นฝ่ายให้ความร่วมมือ”

กลุ่มเป้าหมายคนที่ 9, เวทีชุมชน (19 พฤษภาคม 2562)

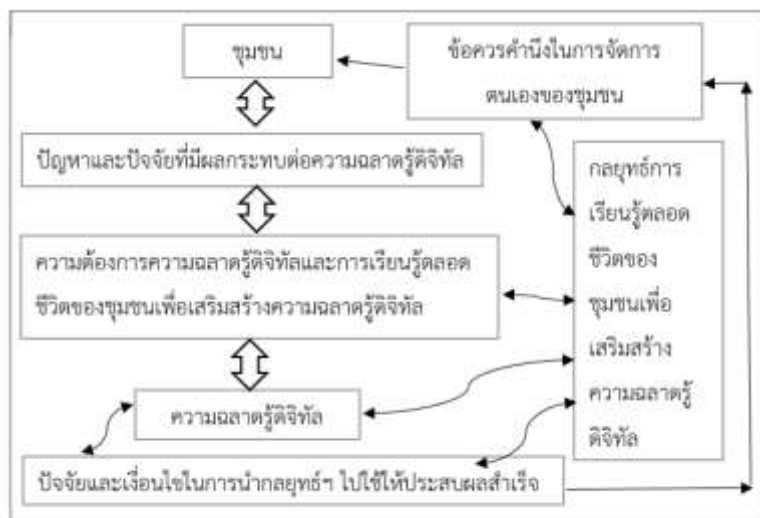
ผลจากการวิจัยพบว่า ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ความฉลาดรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ของกลุ่มตัวอย่างโดยภาพรวมมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นกว่าเดิม ความฉลาดรู้ดิจิทัลมีความก้าวหน้าขึ้นเพราะได้รับการฝึกฝนและแนะนำจากสมาชิกในครอบครัว และพบว่า ความฉลาดรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์และบริบทชีวิตของแต่ละบุคคล กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต รู้จักวิธีแสวงหาความรู้และเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง รู้จักฝึกทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และคำนึงถึงความปลอดภัย และจริยธรรม เป็นต้น สำหรับด้านการบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตพบว่า ชุมชนไม่ค่อยถนัดในบทบาทการเป็นผู้จัดการเรียนรู้ แต่ชุมชนมีส่วนร่วมผ่านการให้ความมือในกิจกรรมการเรียนรู้กับเครือข่ายของชุมชน

ผลการวิจัยจากขั้นตอน 4. การสะท้อนคิดเกี่ยวกับกลยุทธ์ (Reflection)

ผลจากการวิจัยพบว่า ชุมชนให้การยอมรับทั้ง 4 กลยุทธ์ที่กล่าวข้างต้น การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมและเป็นไปได้ของกลยุทธ์ที่กำหนดขึ้น ส่งผลให้ความฉลาดรู้ดิจิทัลโดยภาพรวมของชุมชนดีขึ้นกว่าเดิม สำหรับกลยุทธ์ที่ 1 การบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลการวิจัยพบว่า พบว่า ชุมชนมีข้อจำกัดในการจัดตั้งทีมงานที่คอยสนับสนุนด้านความฉลาดรู้ดิจิทัลให้สมาชิกชุมชน และมีข้อจำกัดในการมีส่วนร่วมเพื่อจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเนื่องจากชุมชนมีการกิจกรรมมากกับสำนักงานเขตทวีวัฒนาและมีความไม่คุ้นเคยกับบทบาทที่เป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบกับผู้นำชุมชนไม่มีความถนัดในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล พบว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลให้กับสมาชิกในชุมชน ซึ่งครอบครัวมีสมาชิกหลายช่วงวัยอาศัยอยู่ด้วยกัน นอกจากนี้พบว่าการขาดงบประมาณของชุมชนทำให้เป็นอุปสรรคต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในกลยุทธ์ และพบว่าการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) เป้าหมายในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผน กลยุทธ์ที่ 2 ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมมีสถานภาพด้านความฉลาดรู้ดิจิทัลมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม เพราะได้รับการฝึกฝนและแนะนำจากสมาชิกในครอบครัวอย่างใกล้ชิด และพบว่า ความฉลาดรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์และบริบทชีวิตของบุคคล กลยุทธ์ที่ 3 ด้านการยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการแสวงหาความรู้มากขึ้น มีพฤติกรรมออนไลน์ปลอดภัยมากขึ้น มีการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล รวมทั้งสามารถลดการเสพติดสมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีทักษะ

กลุ่มเทคนิค (เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์และสื่อสาร) ผสมผสานกับกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ (ปลอดภัย จริยธรรม กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ ความร่วมมือ สังคม และวัฒนธรรม) กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจฝึกฝนทักษะกลุ่มเทคนิค โดยมุ่งเน้นการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และทักษะการตระหนักรู้โดยเฉพาะความปลอดภัยและจริยธรรม สำหรับกลยุทธ์ที่ 4 กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมของชุมชนยังไม่ค่อยมีความก้าวหน้าในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล เห็นได้จากร้านค้าประชารัฐของชุมชนซึ่งเดิมที่มีระบบการรับชำระค่าสินค้าเชื่อมต่อกับระบบประชารัฐ แต่ทางร้านไม่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการซื้อขายสินค้าที่รับชำระเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) เช่น ช่องทางการชำระเงินผ่านอินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง (Internet Banking) หรือโมบายแบงก์กิ้ง (Mobile Banking) โดยใช้ QR Code เนื่องจากประสบปัญหาในการบริหารจัดการเจ้าหน้าที่ประจำร้าน อย่างไรก็ตาม พบว่าสมาชิกชุมชนบางส่วน มีความก้าวหน้าด้านเศรษฐกิจดิจิทัล นั่นคือ พบการซื้อขายสินค้าออนไลน์ และการชำระเงินค่าสินค้าและบริการผ่านโมบายแบงก์กิ้ง แต่กระนั้นก็พบว่า สมาชิกชุมชนที่มีการศึกษาต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับพื้นฐาน และมีอายุในช่วงวัย Baby Boomers (Gen B: เกิด พ.ศ. 2489-2507) และ Generation X (Gen X: เกิด พ.ศ. 2508-2522) มีความฉลาดรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐาน ไม่สามารถทำการรายการผ่านโมบายแบงก์กิ้งได้โดยลำพัง แต่พบว่าสามารถพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัลได้หากได้รับการสอนและสนับสนุนจากครอบครัว สำหรับสมาชิกชุมชนที่อยู่ช่วงวัย Gen Y (เกิด พ.ศ. 2523-2540) และ Gen Z (เกิด พ.ศ. 2541-2552) พบว่า ในอดีตเคยถูกหลอกลวงเมื่อทำการซื้อและขายสินค้าทางออนไลน์ ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม สมาชิกชุมชนกลุ่มนี้รู้จักประยุกต์ใช้กลยุทธ์โดยมีความระมัดระวังมากขึ้นในการทำรายการซื้อขายสินค้าและบริการทางออนไลน์ จากผลการวิจัยที่กล่าวมา ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ห้วงความรู้เพิ่มเติมในเรื่อง 1.ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานครเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลไปสู่การปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จว่าประกอบด้วย 1)การสร้างความรู้และความเข้าใจ 2)การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 3)ทีมงานช่วยเหลือสนับสนุน 4)แรงจูงใจ 5)ภาวะผู้นำ 6)การมีส่วนร่วม และ7)การบริหารจัดการชุมชน และ2.ข้อควรคำนึงถึงในการจัดการตนเองของชุมชน ได้แก่ 1)ความยั่งยืนของการนำกลยุทธ์ฯ ไปสู่การปฏิบัติโดยตระหนักถึงปัจจัยและเงื่อนไขในการนำกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานครเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล และ 2)การมีส่วนร่วมทั้งภายในและภายนอกชุมชน

ผลจากการวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานครเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล สามารถแสดงภาพความสัมพันธ์ได้ตามแผนภาพที่ 2 ดังนี้



แผนภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลเฉพาะการดำเนินงานในระยะที่ 2 ซึ่งเป็นผลของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในส่วนของกลยุทธ์การเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในกรุงเทพมหานครเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 : กลยุทธ์การบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัดการการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่าชุมชนมีข้อจำกัดในประเด็นการจัดตั้งทีมงานที่คอยสนับสนุนด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล การมีส่วนร่วมเพื่อจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และผู้นำชุมชนไม่มีความถนัดในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล และพบว่าการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) เป้าหมายในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผนการวิจัยเชิงปฏิบัติในรอบแรก พบว่าคณะกรรมการชุมชนและผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังไม่เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่ค่อยชัดเจน การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังมีจำกัดทำให้การพัฒนากลยุทธ์และการนำกลยุทธ์ไปใช้ครั้งแรกไม่ประสบความสำเร็จ ในการกำหนดกลยุทธ์รอบที่ 2 คณะกรรมการชุมชนมีความเข้าใจในเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งได้แก่ การพัฒนาบุคคลให้เกิดความฉลาดรู้ดิจิทัล เพื่อใช้ความฉลาดรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน เมื่อเข้าใจในเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้วการสื่อสารและ

ประชาสัมพันธ์ก็มีความชัดเจนด้วยเช่นกัน สำหรับด้านนโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้องผลการวิจัยพบว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้รับความสนใจจากคณะกรรมการชุมชนไม่มากนัก แต่ให้ความสำคัญกับนโยบายและโครงการที่สั่งจากต้นสังกัดคือ สำนักเขตทวีพัฒนา กรุงเทพมหานคร ในด้านการมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่าความร่วมมือของสมาชิกชุมชนในภาพรวมค่อนข้างจำกัด แต่คณะกรรมการชุมชนให้ความสนใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนเป็นประจำ การวิจัยเชิงปฏิบัติการในรอบที่ 2 สมาชิกชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้นทำให้ดำเนินกิจกรรมลุล่วงไปตามแผน สอดคล้องกับ สุมาลี สังข์ศรี (2556 : 47,52,60-61) จันทรศรี สิมสินธุ์, ภูษิต บุญทองเถิงและทัศนีย์ นาคคุณทรง (2559 : 1,12) สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563 : 63-65) อาชญญา รัตนอุบล (2563 : 246-250) และสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564 : 193-199) ที่กล่าวว่า การบริหารจัดการชุมชน นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง การสร้างเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน การมีส่วนร่วม และทรัพยากรการเรียนรู้ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและประเด็นที่ 15 พลังทางสังคม ซึ่งสนับสนุนการรวมตัวของประชาชนในชุมชนและภาคีเครือข่ายให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมบทบาทของชุมชนและครอบครัวให้สนับสนุนและช่วยพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในระดับพื้นที่ สอดคล้องกับ(สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564 : 165) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต้องอาศัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะกิจกรรมของการเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยให้บุคคลพึ่งพาตนเองและความสามารถในการแก้ไขปัญหา อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยชุมชนยังคงมีข้อจำกัด สอดคล้องกับ ชูชาติ พวงสมจิตร (2560 : 1347-1348) ที่กล่าวไว้ว่า บทบาทชุมชนในฐานะเป็นผู้จัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ชุมชนไม่ค่อยคุ้นชิน และสอดคล้องกับจันทรศรี สิมสินธุ์, ภูษิต บุญทองเถิงและทัศนีย์ นาคคุณทรง (2559 : 10-12) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนเป็นภารกิจที่ท้าทาย หากชุมชนไม่พร้อมที่จะเป็นผู้ขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นในชุมชนแล้ว ความก้าวหน้าของการเรียนรู้ตลอดชีวิตก็จะเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ยาก ในทำนองเดียวกันกับดิษยุทธิ์ บัวจุม (2556 : 10-11) สุมาลี สังข์ศรี (2556 : 209-214, 2558 : 166)และครรชิต พุทธโกษา (2554 : 1-5) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) จะเกิดประโยชน์กับผู้เรียนและชุมชนเพราะได้เรียนรู้ในสิ่งสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการตามบริบทชุมชนของผู้เรียน แต่กลับพบว่าชุมชนส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสนใจในการจัดการเรียนรู้และมักมีส่วนร่วมน้อย กลไกที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ คือ การที่ผู้เรียนได้เรียนหรือได้ลงมือปฏิบัติในสิ่งที่ตนเองสนใจ ดังนั้นในที่นี้หากพบว่า ชุมชนมีส่วนร่วมน้อยต้องมีการปรับปรุงและแก้ไขกลยุทธ์หรือกิจกรรมการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่ 2 : กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความฉลาดรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ก้าวหน้ามากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ความก้าวหน้าเกิดขึ้นเพราะได้รับการฝึกฝนและแนะนำจากสมาชิกในครอบครัว

อย่างใกล้ชิด กลุ่มเป้าหมายสนใจเรื่องการค้นหาข้อมูล ความปลอดภัย การรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล การแยกแยะข่าวจริง/เท็จ การลดจำนวนชั่วโมงในการใช้สมาร์ทโฟน ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ชุมชนสนใจกลุ่มทักษะด้านเทคนิคในส่วนของทักษะการเข้าถึงหรือค้นหาข้อมูล การประเมินและวิเคราะห์ ข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น สำหรับกลุ่มทักษะด้านการตระหนักรู้ เช่น เรื่องความปลอดภัยในระหว่างออนไลน์ ของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Belshaw (2012 : online) Martin (2008 : 151-176) และพรชนิตว์ สีนาราช (2560 : 89) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ความฉลาดรู้ดิจิทัลผันแปรตามบริบทหรือสถานการณ์ ของบุคคลและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ในทำนองเดียวกันกับพีรวิชัย คำเจริญและวีรพงษ์ พลนิกร กิจ (2562 : 74-80) กล่าวไว้ว่าความฉลาดรู้ดิจิทัลมีความหมายครอบคลุมและบูรณาการศาสตร์ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันจึงมีข้อจำกัดในการกำหนดคานิยามที่เป็นสากล ดังนั้นผู้เรียนสามารถกำหนดขอบเขตการเรียนรู้ตาม ความต้องการและความสนใจของตนเอง แต่โดยทั่วไปแล้ว ทักษะด้านเทคนิคพื้นฐานที่ควรมี ได้แก่ การ วิเคราะห์และการประเมิน ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยในครั้งนี้ เพราะชุมชนให้ความสำคัญกับทักษะในการ เข้าถึงด้วยเช่นกัน สำหรับกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ กับความปลอดภัยทางออนไลน์เป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับพรชนิตว์ สีนาราช (2560 : 80) ที่กล่าวว่า ความ ฉลาดรู้ดิจิทัลเป็นทักษะเพื่อการอยู่รอดในยุคดิจิทัล สำหรับปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ได้แก่ ระดับการศึกษา อายุ อาชีพ สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัล สถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและ สถานภาพทางสังคม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ แววดา เตชาทวิวรรณและอังศรา ประเสริฐสิน (2559 : 96-99) ที่กล่าวไว้ว่า รัฐบาลมีนโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมทำให้มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น เครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตมีความเร็วสูงและเสถียรขึ้นในราคาที่ถูกลง ซึ่งเป็นการช่วยผลักดันให้มีการใช้ อินเทอร์เน็ตมากขึ้น สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีอิทธิพลต่อความฉลาดรู้ดิจิทัล ปัจจัยทางด้าน ระดับการศึกษาของผู้เรียนและของพ่อแม่หรือครอบครัวส่งผลต่อความฉลาดรู้ดิจิทัลด้วยเช่นกัน

สำหรับวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพอใจที่จะเรียนรู้ เป็นกลุ่มเล็กๆ ให้มีการสอนซ้ำๆ สอนโดยใช้กรณีศึกษา การแสดงบทบาทสมมติ การมีคนคอยช่วยเหลือ และมีการ สื่อสารประชาสัมพันธ์ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสุมาลี สังข์ศรี (2556 : 42-48, 2558 : 166) อาชัญญา รัตนอุบล (2563 : 51-63) สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564 : 175-187) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ตลอด ชีวิตให้ความสำคัญกับทักษะการแสวงหาความรู้ (Learning how to learn) เลือกวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับ ตนเอง ฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้

กลยุทธ์ที่ 3 : กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความสามารถ ในการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล รวมทั้งลดการเสพติดสมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายมีคุณภาพชีวิตในหลายๆ ด้านดีขึ้นกว่าเดิม เช่น ค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการได้ถูกต้องและ

รวดเร็ว มีความมั่นใจในความปลอดภัยในระหว่างออนไลน์ มีความสามารถในการแยกแยะข่าวจริง/เท็จและรู้เท่าทันกลลวงออนไลน์ สอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี (2556 : 45-47) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ทักษะในการแสวงหาความรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับบุคคล ช่วยให้บุคคลพัฒนาตนเองเพื่อที่จะปรับตัวได้เหมาะสมท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ทำให้พึ่งพาตนเองได้และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคม ซึ่งส่งผลให้บุคคลพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองได้ในที่สุด ส่วนการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัลนั้น สอดคล้องกับสุภสิริ จันทวรินทร์ (2565 : ออนไลน์) ซึ่งกล่าวไว้ว่า บุคคลที่มีทักษะการควบคุมอารมณ์และควบคุมตนเองต่ำทำให้ความสามารถในการรู้เท่าทันกลโกงทางออนไลน์ลดลง ประกอบกับการมีความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศน้อย จึงเพิ่มความเสี่ยงในการถูกหลอกลวงทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้สร้างทักษะการเรียนรู้ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และมุ่งเน้นการเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ควบคู่กับการเป็นดี มีจริยธรรม ใช้แนวทางของการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน มุ่งเน้นให้ครอบครัวและชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทุกช่วงวัยร่วมกันกับการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคม และสอดคล้องสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562 : 30-31) ที่กล่าวไว้ว่า รัฐบาลมีมาตรการที่จะส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่มมีความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่างๆ ของภาครัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างง่ายและสะดวก มุ่งหวังที่จะลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ของประชาชน และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการยกระดับคุณภาพชีวิต

กลยุทธ์ที่ 4 : กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน ผลการวิจัยพบว่า ภาพรวมระดับชุมชนยังไม่ค่อยมีความก้าวหน้าในการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล ไม่มีความสอดคล้องกับนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580) ที่กล่าวว่า จัดให้มีมาตรการส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัยมีความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อให้มีทักษะความรู้ในการทำงานอาชีพ การซื้อ-ขาย และให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจชุมชนเพื่อสร้างรายได้ อย่างไรก็ตาม พบว่าสมาชิกชุมชนบางส่วนที่มีการศึกษาดำรงระดับปริญญาตรีและอยู่ในกลุ่ม Baby Boomers และ Gen X ไม่สามารถสามารถทำธุรกรรมการเงินผ่านโมบายแบงก์กิ้งตามลำพัง ซึ่งสอดคล้องกับสุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562 : 198-200) ที่กล่าวว่า ประชากรที่อยู่ในกลุ่ม Baby Boomers และ Gen X ควรได้รับการพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับสุวิธิดา จุงเกียรติกุล (2564 : 163-195) ที่กล่าวว่าบุคคลควรพัฒนาความสามารถเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือเทคโนโลยีดิจิทัลเพราะจะช่วยให้บุคคลมีเครื่องมือแสวงหาความรู้ซึ่งจะทำให้สามารถเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับตนเองได้ในที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1.1 ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับนักศึกษา นักพัฒนาชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อใช้พัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับบุคคลหรือคนในชุมชน

1.2 การวิจัยในครั้งนี้พบว่า ครอบครัวมีส่วนสำคัญต่อการเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัล ดังนั้น คณะกรรมการชุมชนและภาคีเครือข่ายควรกระตุ้นให้ครอบครัวเพิ่มบทบาทในการเสริมสร้างความฉลาดรู้ให้กับสมาชิกในครอบครัวรวมทั้งเพื่อนบ้านในชุมชน

1.3 งานวิจัยนี้พบว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตในเรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัลของชุมชนมีลักษณะไม่ซับซ้อน ชุมชนให้ความสำคัญเรื่องความปลอดภัย การสื่อสารและมุ่งใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน แต่มีข้อจำกัดเรื่องการแสดงความคิดเห็น และการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ เช่น การแจ้งข่าวสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ เป็นต้น ดังนั้นชุมชนควรพิจารณาข้อจำกัดนี้ และตระหนักถึงความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ ซึ่งสามารถใช้ควบคู่หอกระจายข่าวและการส่งจดหมายแบบดั้งเดิม เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในเรื่องความฉลาดรู้ดิจิทัลโดยชุมชนเป็นฐาน

2.2 ควรมีการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือวัดความฉลาดรู้ดิจิทัลสำหรับสมาชิกในชุมชน โดยเน้นการประเมินเพื่อเสริมสร้างความฉลาดรู้ดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชนนั้นๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยและตีพิมพ์เผยแพร่จาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ผู้เขียนขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

ครรชิต พุทธิโกษา.(2554). *คู่มือการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

จันทร์ศรี สิมสินธุ์, ภูษิต บุญทองเถิง และทัศนีย์ นาคุณทรง. (2559). นวัตกรรมชุมชนเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 12 (1),1-12

ชูชาติ พ่วงสมจิตร.(2560).การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน. *Veridian E-Journal, Silapakorn University*. 10 (2),1347-1348

- ปกรณ ปรียากร. (2558). *การวางแผนกลยุทธ์ : แนวคิดและแนวทางเชิงประยุกต์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สมารธรรม
- นันทิยา หุตานุวัตร และ ณรงค์ หุตานุวัตร. (2545). *SWOT : การวางแผนกลยุทธ์ธุรกิจชุมชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). อุบลราชธานี: ฝ่ายผลิตและบริการเอกสารสถาบันวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
- ธิดา แซ่ซัน และ ทศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน. *วารสารสหศาสตร์*. 34 (4), 116-145
- ดนัย ฉลาดคิดและภัทรวรรณธรร. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อระดับความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัลบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุในเขตบางแค กรุงเทพมหานคร. *วารสาร มจร.ทริภุญชัยปริทรรศน์*. 4 (1),93
- ดิษยุทธิ์ บัวจุม. (2556). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะนางวิทยา. วิทยาศาสตร์ชุมชนบัณฑิต สาขาวิชา การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วัศพล โอมพรนุวัฒน์ และ สุภิญญา แซ่มซ้อย.(2563).การประเมินความต้องการจำเป็นในการบริหารวิชาการ โรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*.15 (2),1-11
- ยศ บริสุทธิ. (2558). *การศึกษาชุมชน : แนวคิดการวิจัย และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์*. โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- วรรณดี สุทธิธนากร. (2556). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการ: การวิจัยเพื่อเสริมภาพและการสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: สยามปริทัศน์.
- แววตา เตชาทวิวรรณ และ อัจศรา ประเสริฐสิน.(2559). *การพัฒนาแบบการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ไพบูลย์ โพธิ์สุวรรณ. (2555). *การจัดทำยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยพัฒนาการปกครองท้องถิ่น สถาบันพระปกเกล้า
- พรชนิตว์ สีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารห้องสมุด*. 61 (2), 76-92
- พีรวิชญ์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ.(2562).การรู้เท่าทันดิจิทัล: วิวัฒนาการ ความหมาย และการสังเคราะห์ทักษะ. *วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์*. 1 (2),72-81
- ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปลัมภ์. (2556). *ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน*. จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

- สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วย
การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม(พ.ศ.2561-2580). *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2566.
แหล่งที่มา <https://onde.go.th/assets/portals/1/files/620425-Government%20Gazette>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี* (พ.ศ.
2561-2580). (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร : สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการ
ยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). EDTA เปิด 4 ภัยออนไลน์ที่ธุรกิจต้องเจอยุคดิจิทัล.
ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2566 แหล่งที่มา https://www.etda.or.th/th/ADTE/etda_4cybersecurity.aspx
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (2566). แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย พ.ศ.2566-2570. *ออนไลน์*.
สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2566. แหล่งที่มา <https://www.dga.or.th/wp-content/uploads/2023/05/แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย-ปี-พ.ศ.2566-2570.pdf>
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 10
สิงหาคม 2566. แหล่งที่มา : <https://www.lampang.go.th/public60/EducationPlan2.pdf>
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). สถานะการศึกษาไทยปี 2559/2560 แนวทางการปฏิรูปการศึกษา
ไทยเพื่ก้าวสู่ยุค ไทยแลนด์ 4.0 กรุงเทพมหานคร: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2563). สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.
2563. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2566. แหล่งที่มา http://www.nso.go.th/sites/2014en/Survey/ICT/Survey%20In%20Household/2020/fullreport_63.pdf
- สุภาภรณ์ เกียรติสิน. (2562). *การเข้าใจดิจิทัลกับพลเมืองไทย (Digital Literacy in 21st)*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
นนทบุรี: มหาวิทยาลัยมหิดล
- สุมาลี สังข์ศรี. (2556). *การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช
- สุมาลี สังข์ศรี. (2558). *การพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต*. นนทบุรี; สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช
- สุภสิรี จันทวรินทร์. (2565). จิตวิทยาของการตกเป็นเหยื่อมิจฉาชีพ. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม
2566. แหล่งที่มา <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/victim-of-scams>
- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2564). *นิทัศน์แนวคิดและแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย*.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เอกชัย บุญยาพิษฐาน. (2553). *คู่มือวิเคราะห์ SWOT อย่างมืออาชีพ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ส.เอเชียเพรส (1989) จำกัด
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2563). *แนวทางการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตในสังคมไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bawden. (2008). *Origins and Concepts of Digital Literacy*. In *Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices*. Ed. By C. Lankshear & M. Knobel. 17-32. New York: Peter Lang.
- Belshaw. (2012). What is 'digital literacy'? A Pragmatic investigation. *Online*. Retrieved August 5, 2023. From: <http://etheses.dur.ac.uk/3446/>
- Gilster, Paul. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Martin.(2008). *Digital Literacy and the "Digital Society"* In *Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices*. Ed. By C. Lankshear & M. Knobel. New York: Peter Lang