

ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในชีวิตวิถีใหม่ DIGITAL LITERACY SKILLS FOR LEARNING IN THE NEW NORMAL

พิชญภา ยวงสร้อย และ ชาตฉวลิต วรณขาว*

Pichayapha Yuangsoi and Chartchavalit Wannakhao*

สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก 65000
Program in Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan
University, Phitsanulok 65000, Thailand

*Corresponding Author: E-mail: chartchavalitw62@nu.ac.th

รับบทความ 10 เมษายน 2564 แก้ไขบทความ 9 กรกฎาคม 2565 ตอรับบทความ 1 มกราคม 2566 เผยแพร่บทความ ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

ปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาของเศรษฐกิจและสังคมให้เกิดความเจริญในด้านต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาด้านต่าง ๆ ของประเทศ และนโยบาย Smart Thailand 2020 policy จึงมีเป้าหมายหลักในการกระจายโครงสร้างพื้นฐานอย่างทั่วถึง เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมกัน รวมถึงพัฒนาบุคลากรให้เป็น Smart ICT user ในการจัดการเรียนการสอนศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการสร้างเสริมทักษะในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจะต้องมีเพื่อใช้ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ทักษะ 3Rs 7Cs ซึ่งมีแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น มีการเรียนรู้รูปแบบใหม่รวมไปถึงส่งเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการด้านความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตดิจิทัลและสังคมบนโลกออนไลน์ รวมไปถึงแนวทางการปฏิบัติในการดำเนินชีวิตในวิถีชีวิตแบบใหม่เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างปกติสุข

คำสำคัญ: ทักษะการรู้ดิจิทัล, ชีวิตวิถีใหม่

ABSTRACT

Thailand in the 21st century has embraced education as a crucial means to drive economic and social progress. The Smart Thailand 2020 policy stands as a significant initiative, aiming to offer equal opportunities ensuring that all citizens can benefit from essential infrastructure and nurturing personnel to be smart ICT users in managing 21st-century teaching and learning. This policy prioritizes the development of 21st-century learning skills for learners, essential for lifelong learning, encompassing the 3Rs and 7Cs skills. Thailand has also adopted widely used technology trends, new learning models, and digital literacy to equip learners with the skills needed for self-directed learning, thereby enhancing their digital intelligence. This proficiency would enable learners to adapt to the digital age, social media, and the 'new normal' way of life, and effectively integrate into society.

Keywords: Digital literacy, New Normal

บทนำ

การพัฒนาของเศรษฐกิจและสังคมให้เกิดความเจริญในด้านต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ประเทศจำเป็นต้องเร่งพัฒนาคนให้มีความพร้อมเพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยใช้ “การศึกษา” เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาด้านต่าง ๆ ของประเทศ มีเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่มุ่งสร้างสรรค์สังคมให้อื้ออานวยต่อการพัฒนาประเทศ โดยรวมเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตของประชาชนทุกคนการดำเนินงานของภาครัฐ ภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคมทุก ๆ องค์การ แต่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา และยากต่อการคาดเดาในระยะยาว ดังมีตัวอย่างของการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562) ดังนี้

1. เกิดความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ได้แก่ เทคโนโลยีเพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/Wearable Computing) เทคโนโลยีประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เทคโนโลยีการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง (Internet of Things) และมีเทคโนโลยีอื่น เช่น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เป็นต้น

2. เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจสังคมของโลกออนไลน์และออฟไลน์ โดยที่เทคโนโลยีใหม่หรือการใช้เทคโนโลยีเดิมในรูปแบบใหม่ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างระบบเศรษฐกิจสังคมของโลกเสมือน และโลกทางกายภาพเกือบจะเลือนหายไป โดยกิจกรรมต่าง ๆ จะถูกย้ายมาอยู่บนระบบออนไลน์มากขึ้น

3. เกิดแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้เกิดการผลิตและการศึกษามากขึ้น

4. เกิดการแข่งขันที่อยู่บนพื้นฐานของนวัตกรรมสินค้าและบริการ

5. เกิดการใช้ระบบอัจฉริยะ (Smart Everything) มากขึ้นเรื่อย ๆ จากนั้นไปจะเป็นยุคของการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันอัจฉริยะต่าง ๆ

6. เกิดข้อมูลทั้งจากผู้ใช้งาน และจากอุปกรณ์เซ็นเซอร์ต่าง ๆ จำนวนมหาศาล

7. เกิดความเสี่ยงด้านความปลอดภัยไซเบอร์ตามมาอีกหลายรูปแบบ เช่น การเข้าถึงข้อมูลและระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต การรั่วไหลข้อมูล การสร้างความเสียหายแก่ระบบ เป็นต้น โดยที่ภัยไซเบอร์เหล่านี้ล้วนแล้วแต่พัฒนาอย่างรวดเร็วตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

8. เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในเรื่องของโครงสร้างกำลังคนทั้งในเชิงลบและเชิงบวก งานหลายประเภทโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคอุตสาหกรรม โรงงาน และภาคบริการจะเริ่มถูกทดแทนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถทำได้ และมีประสิทธิภาพมากกว่า ขณะเดียวกันก็จะมีงานรูปแบบใหม่ที่ต่อใช้ความรู้และทักษะที่สูงขึ้น นอกจากนี้จะมีงานบางประเภทที่อาจต้องเปลี่ยนบทบาทไป เช่น ครู กลายเป็นผู้อำนวยความสะดวกสอนมากกว่าผู้สอน

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 กล่าวถึง การปฏิวัติดิจิทัล จึงมีการปรับเปลี่ยนประเทศไปสู่ประเทศไทย 4.0 เป็นแรงผลักดันให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและแหล่งเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด สามารถพัฒนาองค์ความรู้ และสร้างปัญญาที่เพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ มีการนำเทคโนโลยี การสื่อสาร และระบบการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (Mobile learning) มาใช้มากขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ดังนั้น ในด้านการจัดการศึกษาของประเทศไทยจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การวางแผนพัฒนาและเตรียมกำลังคนที่จะเข้าสู่ตลาดแรงงานเมื่อสำเร็จการศึกษาในระดับต่าง ๆ การปรับหลักสูตรและวิธีการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย เพื่อพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของทรัพยากรมนุษย์ให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและการแข่งขันอย่างเสรีแบบไร้พรมแดนในยุคเศรษฐกิจและสังคม 4.0

จากแนวโน้มการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วของประเทศไทยที่กล่าวมาข้างต้น ส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ อย่างมากต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ กิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ทำให้ประชาชนต้องปรับตัว เพื่อให้ทันต่อการพัฒนาด้านเทคโนโลยี การออกแบบการจัดการศึกษาในหลักสูตรต่าง ๆ จึงมีความสำคัญต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังให้เกิดกับผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพมากที่สุด โดยเสริมทักษะในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 เพื่อใช้ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 เน้นการสร้างเสริมทักษะในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจะต้องมีเพื่อใช้ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ทักษะ 3Rs x 7Cs โดย 3Rs คือ reading (การอ่าน) Writing (การเขียน) และ Arithmetic (คณิตศาสตร์) ส่วน 7Cs ได้แก่ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม (Cross-cultural understanding) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ (Collaboration, teamwork and leadership) ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communications, information, and media literacy) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT literacy) ตลอดจนทักษะด้านอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and learning skills)

การศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 จึงต้องก้าวผ่านคำว่าทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ ถึงแม้ความรู้ที่อยู่ในการปฏิบัติจะเป็นความรู้ที่ไม่ชัดเจน แต่ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ถือว่าเป็นจุดที่สำคัญที่สุด มีความซับซ้อนที่สุดเช่นกัน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนสำหรับการดำรงชีวิตในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ดังนั้น การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในด้านของผู้เรียนและผู้สอนก็ต้องปรับตัวและใช้แนวทางการสอนแบบใหม่มากขึ้น เพื่อสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ส่งเสริมผู้เรียนให้มีทักษะทั้ง 7 ด้านให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในอนาคต

ทักษะการรู้ดิจิทัล

ทักษะการรู้ดิจิทัล หรือ Digital literacy เป็นทักษะในการนำเครื่องมือและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อใช้ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวจะครอบคลุมความสามารถ 4 ด้าน คือ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, ม.ป.ป.)

1. การใช้ (Use) เป็นความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตโดยครอบคลุมเนื้อหา ตั้งแต่การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) อีเมล (E-mail) และเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ การเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ฐานข้อมูลออนไลน์ การใช้โปรแกรมออนไลน์เพื่อทำงานร่วมกัน (Online Working) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ (Digital Commerce) การเรียนรู้ร่วมกันผ่านโปรแกรมการประชุมออนไลน์ เป็นต้น

2. เข้าใจ (Understand) ความสามารถของผู้ใช้งานในการเข้าใจบริบท และสามารถประเมินสื่อดิจิทัลได้เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่พบเห็นบนโลกออนไลน์ ทักษะการเข้าใจจึงเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเข้าใจก่อนการใช้งานสื่อออนไลน์ เพื่อให้ตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่องานอย่างไร ทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศ และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การสร้าง (Create) ทักษะการสร้างเป็นความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อสารและการนำไปประยุกต์ใช้ที่หลากหลาย โดยการเผยแพร่สื่อที่สร้างผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและมีประสิทธิภาพ

4. การเข้าถึง (Access) ความสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความปลอดภัยในการเข้าถึง และมีจริยธรรมในการเข้าถึงโดยไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

การรู้ดิจิทัลนั้นเป็นความหลากหลายของทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้กรอบของทักษะการรู้ดิจิทัล ได้แก่ การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้สังคม (Social literacy) (สำนักงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2563)

1. การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้สื่อสะท้อนความสามารถของผู้ใช้งานเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ 1. ศิลปะและการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2. ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่กำลังเป็นที่ยอมรับ 3. สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น 4. สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารในความคิดอย่างไรให้มีประสิทธิภาพได้อย่างไร

2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) เป็นความชำนาญในเทคโนโลยี ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความรู้อินเทอร์เน็ต ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การใช้โปรแกรมตัดต่อภาพหรือวิดีโอ การเขียนโค้ด โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่าสารสนเทศใดที่ต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหาสารสนเทศที่ต้องการ และการรู้การประเมินและการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ได้กับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรองข้อมูล ดังนั้น การรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มาและเนื้อหาเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ

4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) การรู้การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ แต่ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

6. การรู้สังคม (Social literacy) การรู้สังคมเป็นวัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วม ซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคม เพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

กล่าวได้ว่าทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นความหลากหลายของทักษะต่าง ๆ ซึ่งครอบคลุมความสามารถทั้ง 4 ด้าน คือ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) สร้าง (Create) การเข้าถึง (Access) ซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันกับต่าง ๆ เพื่อที่จะสะท้อนทักษะและความสามารถในการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกดิจิทัล และการประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ที่จะทำให้สามารถเผชิญความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลจะครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ (ปณิตา วรณพิรุณ และนาโชก วัฒนานัน, 2560)

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (DQ Citizenship) คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัล สมาชิกของโลกออนไลน์ก็คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อรับมือกับโลกดิจิทัล World Economic Forum ได้เผยแพร่แนวคิดที่เรียกว่า Digital Intelligence หรือ DQ คือ ชุดของความสามารถทางความรู้ อารมณ์และสังคม ทำให้ผู้ใช้สามารถเผชิญความท้าทายและปรับตัวเข้าสู่ชีวิตทางดิจิทัลได้ โดยการเป็นพลเมืองดิจิทัลมีทักษะสำคัญ 8 ประการ คือ (โสภิตา วีรกุลเทวัญ, 2561)

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) เป็นความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ด้วยความซื่อตรง
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) สามารถใช้ดุลพินิจในการแชร์ข้อมูลตนเองและผู้อื่นโดยคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด เนื้อหาที่ดีและเนื้อหาอันตราย ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือและน่าตั้งข้อสงสัย
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) เป็นความสามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัลในกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโซเชียลมีเดีย การเล่นเกมหรืองานอื่น ๆ ในแบบที่ควบคุมตนเองได้
5. ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
6. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ความสามารถในการเข้าใจการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) คือ ความสามารถในการปกป้องข้อมูลตนเองโดยการสร้างรหัสผ่านที่ซับซ้อนเพียงพอในการเข้าถึงและจัดการกับการคุกคามทางไซเบอร์แบบต่าง ๆ
8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการแสดงความเข้าใจความรู้สึก หรือความต้องการของตนเองและผู้อื่นบนโลกออนไลน์

ดังนั้น ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถทางสังคม อารมณ์บนโลกออนไลน์ สามารถปรับตัวให้เข้ากับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยทักษะในด้านต่าง ๆ มีความรู้ด้านทักษะและทัศนคติที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ปัจจุบัน เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงตามบริบทของสังคมในปัจจุบัน

การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะดิจิทัลระดับบุคคล

สสย. ได้มีการแบ่งช่วงวัยสำหรับศึกษา MIDL ไว้หลายช่วงวัย ได้แก่ ปฐมวัย (3-6ปี) ประถมศึกษา (7-12 ปี) มัธยมศึกษา (13-18 ปี) มหาวิทยาลัย (19-24 ปี) วัยทำงาน (25-59 ปี) และผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) เมื่อพิจารณาช่วงวัยในการเก็บข้อมูลวัยประถมศึกษา มัธยมศึกษา มหาวิทยาลัย และวัยทำงาน โดยเฉพาะเด็กมัธยมศึกษา (อายุ 13-18 ปี) หรือเด็กวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีการ

เปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย (Physical) จิตใจ (Psychological) และความคิด (Cognitive) ซึ่งเป็นวัยที่มีความเปราะบาง และเสี่ยงต่อสิ่งเร้าภายนอกและภายในตัวเอง กลุ่มนี้ควรมีการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการคิดวิเคราะห์ ทักษะการอ่าน การ คำนวณ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีทักษะที่ดีในช่วงวัยต่อไป โดยขั้นตอนการดำเนินการมีดังนี้ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2563)

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัยเอกสาร โดยการวิเคราะห์เพื่อกำหนดสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สมรรถนะหลักสำหรับสมรรถนะในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยทั้ง 4 ด้าน คือ

1. เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย (Access)
2. วิเคราะห์ วิพากษ์และประเมินสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Analyze & Evaluate)
3. สร้างสรรค์เนื้อหา และข้อมูลสารสนเทศ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Create)
4. ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & Act) จากนั้นกำหนดสมรรถนะย่อยซึ่งแบ่งเป็นด้านความรู้

ด้านทักษะและคุณลักษณะ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษา สถานการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึง และการใช้สื่อสารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยจากการวิจัยด้วยการวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์ใช้การตีความข้อมูลและจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษา เปรียบเทียบข้อมูลและสร้างข้อสรุป

จากการศึกษาและสังเคราะห์ทฤษฎีต่าง ๆ สามารถสรุปสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อ สร้างความเป็นพลเมืองของเด็กมัธยมศึกษา ที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านไอที สำหรับนักเรียน นักศึกษา ของกรอบสมรรถนะผู้ใช้ดิจิทัล ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 สมรรถนะดิจิทัลระดับบุคคลระดับมัธยมศึกษา

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
ด้านที่ 1 เข้าถึงสื่อ สารสนเทศและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย	
1.1 เข้าใจบทบาทหน้าที่และวิธีการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล	- อธิบายลักษณะ คุณลักษณะพื้นฐานของสื่อต่าง ๆ ได้ - สามารถแยกแยะ เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของสื่อต่าง ๆ ได้
1.2 เข้าใจความหลากหลายของสื่อและประโยชน์ การใช้งานที่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	- อธิบายลักษณะเฉพาะและการใช้งานของ อุปกรณ์ - อธิบายลักษณะเฉพาะคุณลักษณะของ software และช่องทางต่าง ๆ ที่ช่วยในการ เข้าถึงข้อมูล
1.3 เข้าใจหลักการ และสามารถเข้าถึงสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องและ ปลอดภัย	- เลือกใช้คำสำคัญในการค้นหาข้อมูล สารสนเทศได้อย่างหลากหลายตามวัตถุประสงค์ - อธิบายกฎหมายเบื้องต้นเกี่ยวกับ ICT ความเป็นส่วนตัวของบุคคล การหมิ่นประมาท ลิขสิทธิ์ในการเข้าถึงและใช้สื่อ - ประเมินความเสี่ยงของการเข้าถึงระบบ สารสนเทศและเทคโนโลยีได้
1.4 เข้าใจความต้องการของตนเองในการใช้ สารสนเทศ รู้ช่องทางการเข้าถึง การได้มาซึ่งข้อมูล เข้าถึงและเลือกใช้ สารสนเทศได้สอดคล้องเหมาะสม	- อธิบายความต้องการข้อมูลสารสนเทศของตนเองได้ - เข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการ โดยไม่ถูกเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาอื่น ๆ
1.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงเทคนิคในการเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลให้กับผู้อื่นได้อย่าง ปลอดภัย	- เลือกใช้อุปกรณ์ และเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อเข้าถึง ส่งต่อ และกระจายข้อมูลโดยใช้วิจารณญาณในการพิจารณาหลักความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต หลักกฎหมาย และกรอบของวัฒนธรรม

ตาราง 1 (ต่อ)

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
1.6 รู้เท่าทันตนเองในขณะเปิดรับสื่อ จัดสรรเวลา การใช้สื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม	- ใช้เวลากับสื่อให้เหมาะสมโดยรู้เวลาและระยะเวลาเหมาะสมในการใช้สื่อ และการเข้าถึงข้อมูล - คำนึงถึงและยอมรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้น เมื่อใช้สื่อเกินความเหมาะสม - อธิบายและแยกแยะอารมณ์ และพฤติกรรม การแสดงออกที่เหมาะสมและสอดคล้องกัน - เท่าทันอารมณ์และควบคุมพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ	
2.1 รู้และเข้าใจโครงสร้างอุตสาหกรรมสื่อ	- จำแนกความแตกต่าง สื่อพาณิชย์ สื่อสาธารณะ สื่อของรัฐได้ - อธิบายหน้าที่ของบุคลากรที่ผลิตสื่อ
2.2 วิเคราะห์เงื่อนไขการทำหน้าที่ของสื่อ	- วิเคราะห์อิทธิพลในด้านต่าง ๆ ของธุรกิจ และการเมืองที่มีต่อการทำงานของสื่อ - อธิบายบทบาทและหน้าที่ของสื่อในสังคม
2.3 กลไกการกำกับติดตามสื่อในสังคมประชาธิปไตย	- อธิบายจริยธรรมของสื่อ - อธิบายกฎระเบียบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อและการสื่อสารได้
2.4 วิเคราะห์ความแตกต่างของสื่อ และเนื้อหาแต่ละ ประเภท ที่มาและวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเปรียบเทียบความแตกต่างของการใช้ประโยชน์ จากสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลได้	- วิเคราะห์ที่มาและวัตถุประสงค์ของสื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลได้ โดยระบุ ได้ว่าเป็นสื่อเพื่อสารบันเทิงหรือโฆษณา ประชาสัมพันธ์ - อธิบายและเปรียบเทียบความแตกต่างของกลไกการทำงานของสื่อแต่ละประเภทได้
2.5 วิเคราะห์การประกอบสร้างของสื่อ และความหมายแฝงที่อยู่ในเนื้อหาสื่อได้	- อธิบายเทคนิคพื้นฐานการสร้างสื่อ - แยกแยะความเป็นจริงสิ่งที่สื่อประกอบสร้างขึ้นได้ - แยกแยะข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นในสื่อได้
2.6 ประเมินคุณค่าและความน่าเชื่อถือของสื่อ มีวิจารณ์ญาณในการรับสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล	- แยกแยะเนื้อหาสื่อที่ดีมีประโยชน์หรือไม่ ประโยชน์ และมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่า เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้ - ตรวจสอบที่มาและความถูกต้องของข้อมูลได้ - อธิบายปัจจัยและองค์ประกอบที่ส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือของสื่อได้ - ตีความข้อมูลที่ได้รับการใช้สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล - ประเมินความน่าเชื่อถือ ประโยชน์และคุณค่า
2.7 ตระหนักถึงผลกระทบของการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม	- วิเคราะห์ได้ว่าเนื้อหาสื่อและสารสนเทศจะส่งผลกระทบต่อตนเอง ผู้อื่นและสังคมได้

ตาราง 1 (ต่อ)

สมรรถนะ	ตัวบ่งชี้
ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	
3.1 ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ในฐานะผู้สร้างสื่อ เผยแพร่ และส่งต่อข้อมูลสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง	- อธิบายวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอดหรือเผยแพร่ ข้อมูลข่าวสาร - สร้างสรรค์ และเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ อย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือและ ลิขสิทธิ์ของผลงาน
3.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการอื่น ๆ ในการสร้างสื่อ สารสนเทศ สังเคราะห์เป็นความรู้ จัดระบบ ข้อมูลสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์	- อธิบายยกตัวอย่างเครื่องมือหรืออุปกรณ์การสื่อสารพื้นฐาน เพื่อสร้างสรรค์ ถ่ายทอด หรือเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือเนื้อหา สื่อได้ตรงตามวัตถุประสงค์ - สร้างสรรค์เนื้อหาและมั่นใจในการแสดงออกทางบวกเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ตลอดจนเผยแพร่ข้อมูล สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม และรับผิดชอบต่อ ในฐานะพลเมือง โดยคำนึงถึงความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและลิขสิทธิ์ของ ผลงานก่อนการเผยแพร่ - แสดงความรับผิดชอบต่อผลของการสร้างสรรค์เนื้อหา
ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง	
4.1 ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะพลเมือง อธิบายบทบาทของ ตนเองในการสร้างและใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกในฐานะ พลเมืองได้	- อธิบายบทบาทและปฏิบัติตามหน้าที่ต่อตนเอง และสังคม ตามวิถีประชาธิปไตย - วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงและการต่อยอดกับอำนาจรัฐ และทุน - วิเคราะห์ประเด็นสาธารณะหรือปัญหาสังคมแล้วตั้งคำถาม หรือร่วมแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนได้
4.2 เลือกใช้ช่องทางและวิธีการสื่อสารเพื่อสร้างการ เปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายและ บริบททางสังคมวัฒนธรรม	- เลือกใช้สื่อ ช่องทางหรือวิธีการเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง หรือต่อยอด และมีส่วนร่วมตามกระบวนการประชาธิปไตย - ผลิตเนื้อหาสื่อเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง หรือต่อยอดด้วย วิถีประชาธิปไตยในระดับ ครอบครัว โรงเรียน หรือชุมชน - ประเมินผลกระทบจากการใช้สื่อ สารสนเทศเพื่อแสดงออกใน ในฐานะพลเมืองที่ จะเกิดขึ้นต่อตนเอง กลุ่ม ชุมชนหรือสังคม
4.3 ริเริ่มและมีส่วนร่วมในการสร้างและใช้สื่อสารสนเทศในการ แก้ไขปัญหา ตรวจสอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวก และเป็นประโยชน์ให้เกิดขึ้นในระดับบุคคล กลุ่ม หรือสังคม	- แสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมผ่านการสื่อสาร การผลิตสื่อ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อริเริ่มการเปลี่ยนแปลงตามโอกาส หรือ ช่องทางสื่อต่าง ๆ ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม - แสดงให้เห็นถึงการเคารพสิทธิในการแสดงความคิดเห็นและ การมีส่วนร่วมของผู้อื่น ทั้งในระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคม

บริบทผู้เรียนในปัจจุบัน

ปัจจุบันประเทศไทยได้มีโอกาสพบทวนบทเรียนจากต่างประเทศเพื่อเตรียมตัวสำหรับการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ที่เปลี่ยนแปลงไปและมีความสอดคล้องกับมาตรการป้องกันการระบาดของโรค สถานศึกษาและครูผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญที่ต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนในทุกระดับการศึกษาได้มีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการจัดทำสื่อ

และเครื่องมือต่าง ๆ ที่ทันสมัยมาใช้และสามารถถ่ายทอดให้ผู้เรียนได้เข้าใจและมีความรู้เข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่ายขึ้นในรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ถือเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่มีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนจากเดิมที่ทำการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน แต่เป็นการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยี (Technology based learning) ซึ่งครอบคลุมวิธีการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย โดยแผนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์มี 2 รูปแบบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) คือ รูปแบบที่ 1 การเรียนการสอนระดับอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระบบการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV) 50 นาที ผ่านช่องโทรทัศน์และเว็บไซต์ การสื่อสารผู้ปกครองและผู้เรียนด้วยระบบโทรศัพท์ Line และอื่น ๆ ศึกษาเอกสารประกอบการเรียน เข้าเรียนผ่านโทรทัศน์ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากบทเรียน สอบถามข้อสงสัยผ่านไลน์กลุ่ม ในด้านผู้ปกครองเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์และสถานที่เรียนที่บ้าน ทำการศึกษาความเข้าใจตารางสอนและแผนการเรียน ติดต่อสื่อสารกับครูผู้สอนผ่านโทรศัพท์และกลุ่มไลน์ ด้านครูผู้สอนจัดเตรียมเอกสารแบบฝึกหัดให้นักเรียน มอบหมายใบงาน ติดต่อสื่อสารกับนักเรียนและผู้ปกครองผ่านไลน์ รูปแบบที่ 2 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ระบบการศึกษาทางไกลผ่านออนไลน์ Online Real Time Learning Obec TV ใช้เวลาในการเรียน 30 นาที ผ่านระบบ VTR (สื่อภาพและเสียง) จากครู และ 20 นาที ผ่านครูประจำรายวิชาด้วย Video Conference โดยนักเรียนเข้ากลุ่มไลน์ ศึกษาเอกสารประกอบการเรียน เข้าเรียนผ่านระบบออนไลน์ที่ครูผู้สอนออกแบบไว้ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูผู้สอน และศึกษาตารางเรียนล่วงหน้า สนับสนุนการเตรียมเครื่องมือสัญญาณการเรียนออนไลน์ สนับสนุนการให้นักเรียนสืบค้นงาน จัดทำแฟ้มสะสมงาน ติดต่อสื่อสารกับครูผ่านกลุ่มไลน์ ในด้านครูผู้สอนทำการสำรวจความพร้อมนักเรียนรายบุคคล การศึกษาการใช้โปรแกรมออนไลน์ เตรียมและออกแบบกิจกรรมใบงานที่เหมาะสม จัดการเรียนการสอนตามวิธีที่ดำเนินการสอนและมอบใบงานผ่านระบบวิดีโอ

รูปแบบการเรียนผ่านโปรแกรมการประชุมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นที่นิยม ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนในชั้นเรียนออนไลน์โดยมีโปรแกรมการใช้งานต่าง ๆ เช่น Microsoft Teams, Zoom, Google Meeting เป็นต้น การมอบหมายงานให้ผู้เรียนควรให้ผู้เรียนคำนึงถึงทักษะการรู้จักถวามถึงผลลัพท์ที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะในยุคปัจจุบันที่ผู้เรียนควรมี

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ของประเทศไทยภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จึงมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันของการศึกษาของไทย อีกทั้งยังเป็นการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้เป็นอย่างดีและยังเป็นอีกมาตรการหนึ่งในการควบคุมโรคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ในชีวิตวิถีใหม่ (New Normal)

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศจีนตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2562 และแพร่ระบาดไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2563 เป็นต้นมา ก็นับว่าระยะเวลามายาวนานและมีแนวโน้มที่จะรุนแรงและขยายวงกว้างขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ระดับจังหวัดไปจนถึงระดับตำบล และชุมชนที่ห่างไกล โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวโน้มที่จะเกิดการแพร่ระบาดในสถานศึกษาต่าง ๆ ซึ่งมีเด็ก เยาวชน บุคลากรทางการศึกษา และเป็นที่ยืนยันว่าเพียงการป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในสถานศึกษา อาจจะไม่เพียงพอต่อการดูแลนักเรียน นักศึกษา ให้ปลอดภัยจากโรค สถานศึกษาจึงต้องเป็นกำลังสำคัญในการสื่อสารให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ซึ่งเด็กและเยาวชนในฐานะกลุ่มสำคัญที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงในชุมชนก็จะสามารถบอกต่อให้กับครอบครัวและชุมชนได้

ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตใหม่ที่แตกต่างจากอดีต เนื่องจากมีสิ่งที่มากระทบทำให้แบบแผนและแนวทางปฏิบัติที่คนในสังคมคุ้นเคยกันอย่างเป็นปกติและเคยคาดหมายล่วงหน้าได้ ต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย (สุภาภรณ์ พรหมบุตร, 2563) ซึ่งชีวิตวิถีใหม่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้การใช้ชีวิตประจำวันจึงจำเป็นต้องป้องกันตนเอง ด้วยการปรับวิถีการดำรงชีวิตแบบใหม่รวมถึงการเว้นระยะห่าง (Social Distancing) เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อ ควบคู่ไปกับความพยายามรักษาและฟื้นฟูศักยภาพทางเศรษฐกิจ ธุรกิจ และการศึกษา นำไปสู่การสร้างสรรคสิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีการปรับแนวคิด วิสัยทัศน์ วิธีการจัดการ ตลอดจนพฤติกรรมทั้งในด้านอาหาร การแต่งกาย การรักษาสุขอนามัย การศึกษา การสื่อสาร การทำธุรกิจ จนในที่สุดเมื่อเวลาผ่านไปก็จะทำให้เกิดความคุ้นชินจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตปกติของผู้คนในสังคม

ในปัจจุบันสิ่งที่ทุกโรงเรียนวางแผนคล้าย ๆ โดยก่อนหน้านี้ก็มีการจัดการเรียนรู้แบบทางไกล ซึ่งการเปิดการจัดการเรียนรู้แบบทางไกลมักจะเปิดทดลองเรียนก่อนหนึ่งเดือนหรือนานกว่านั้น มีการจำกัดจำนวนนักเรียน ซึ่งโรงเรียนเป็นสถานที่ซึ่งมีเด็ก ครูหรือผู้ดูแลนักเรียน ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ และผู้ปฏิบัติงานจำนวนมากอยู่ร่วมกัน ซึ่งมีโอกาสเสี่ยงต่อการแพร่กระจายของเชื้อโรคได้ง่าย

(พิศวัสน์ สุวรรณมรรคา, 2557) เพื่อปรับกลยุทธ์ตามสถานการณ์ด้านสุขอนามัย ในเวลาต่อมาได้มีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ขึ้น การปรับตัวในการเรียน การทำงานจึงเปลี่ยนไปในรูปแบบของการใช้เทคโนโลยีเป็นหลัก ในการปรับกระบวนการเรียนการสอนในชีวิตวิถีใหม่จากแนวคิดต่าง ๆ ของนักวิจัยโดยมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในชีวิตวิถีใหม่ ดังนี้

1. การเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยรูปแบบการเรียนออนไลน์เหมาะสมกับโรงเรียนที่มีความพร้อมทั้งทางด้านการเรียนการสอนและหลักสูตรผ่านระบบออนไลน์ ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนผ่านระบบออนไลน์ ผู้ปกครองมีความพร้อมในการช่วยเหลือสนับสนุน รวมถึงเครื่องมือสนับสนุนการเรียน เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟนผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการสื่อสาร

2. การจัดการเรียนในชั้นเรียน เหมาะสำหรับกลุ่มโรงเรียนที่มีจำนวนนักเรียนไม่มาก และมีพื้นที่เพียงพอที่สามารถปฏิบัติตามนโยบาย Social Distancing ให้รักษาระยะห่างเพื่อสุขอนามัยของผู้เรียนและครูสอน

3. การเรียนแบบผสมผสาน เหมาะสำหรับโรงเรียนขนาดใหญ่ที่มีผู้เรียนจำนวนมากและไม่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์มาก่อน ควรแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มเพื่อสลับวันกันมาเรียนทั้งนี้เพื่อให้วันที่นักเรียนมาเรียนที่โรงเรียนโรงเรียนสามารถจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบรักษาระยะห่างได้ รวมทั้งสามารถดูแลสุขอนามัยของผู้เรียนได้ เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิภาพของผู้เรียน โรงเรียนสามารถเลือกวิชาที่มีการปฏิบัติหรือต้องเรียนรู้ร่วมกันมาจัดการเรียนที่ห้องเรียนและวิชาอื่นให้จัดการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์

4. การเรียนแบบเน้นเฉพาะกลุ่ม แนวทางกับการเน้นกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่มีความจำเป็นก่อน บางพื้นที่ก็ให้ความสำคัญกับนักเรียนที่มีความต้องการเฉพาะ เช่น นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ นักเรียนที่มีปัญหาเมื่อเรียนรู้ทางไกล กลุ่มผู้เรียนที่ต้องฝึกภาคปฏิบัติให้ครบหลักสูตร เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวันสูงสุด

5. การเรียนการสอนออนไลน์ผ่านโปรแกรมการประชุมออนไลน์เช่นโปรแกรม Microsoft Team ซึ่งเป็นโปรแกรมการประชุมวิดีโอทางไกลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานในองค์กรและมีการเก็บค่าใช้จ่ายในการเข้าพื้นที่การใช้งานและฟังก์ชันต่าง ๆ ที่ผู้สอนสามารถเตรียมเอกสารประกอบการสอน เช่น วิดีโอ รูปภาพ เอกสารในรูปแบบของไฟล์ PowerPoint, Word เป็นต้น ในระหว่างการเรียนรู้ผ่านโปรแกรมการประชุมออนไลน์ผู้เรียนและผู้สอนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการจัดกิจกรรมได้ รวมทั้งสามารถบันทึกไฟล์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนย้อนหลังได้ ในขณะที่บริการของ Google Classroom, Google meet และ Zoom ผู้ใช้สามารถใช้งานได้ฟรีทำให้บริการของ Google เป็นทางเลือกของครูผู้เรียน แต่ก็มีข้อจำกัดในด้านของฟังก์ชันการใช้งานของโปรแกรม

6. การเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์สื่อสังคมหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นช่องทางสำหรับการศึกษาในยุคปัจจุบัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคมผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้งานที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วม การประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนการสอน จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพจริง สามารถนำไปปฏิบัติได้ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ได้ และผู้เรียนใช้เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูล ความรู้ ข่าวสาร เพิ่มเติมจากในห้องเรียน

ดังนั้น ชีวิตวิถีใหม่เป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตใหม่ภายใต้มาตรฐานใหม่ ซึ่งในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ทุกฝ่ายต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตและวิธีการทำงานตลอดจนการศึกษา ซึ่งการส่งเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีให้กับผู้เรียนผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดการเรียนรู้ได้ และผู้เรียนใช้เป็นแหล่งสืบค้นข้อมูล ความรู้ที่จะเป็นกลุ่มสำคัญที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม สถานศึกษาจึงต้องเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนยุคปัจจุบันกลุ่มนี้ให้กลายเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

บทสรุป

จากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตและการศึกษา ทำให้แนวทางการปฏิบัติในการดำเนินชีวิตรูปแบบเดิมเปลี่ยนแปลงไปสู่วิถีใหม่ ทำให้การดำรงชีวิตต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อป้องกันตนเองจากโรคระบาด สถานศึกษาจึงให้ความสำคัญในการเป็นสื่อกลางให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันโรค และแนวทางปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนที่จะนำไปสู่การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ทางการศึกษา สถานศึกษาควรมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21 3R 7C และจากแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ยังเข้ามามีบทบาทเป็นแรงผลักดัน

ทำให้ประชากรสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและแหล่งเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด สามารถพัฒนาองค์ความรู้ และสร้างปัญญาที่เพิ่มขึ้น มีการนำเทคโนโลยี การสื่อสาร และระบบการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (Mobile learning) มาใช้มากขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อให้รู้ถึงประโยชน์และโทษแก่ตนเอง และการอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์ตระหนักถึงความสำคัญต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ รวมถึงวิถีชีวิตใหม่ที่ดีดำเนินไปในแต่ละวันเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่จำกัดแค่เพียงในชั้นเรียนเท่านั้น ยังสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนรักที่จะไม่เรียน ไม่รู้ได้ตลอดเวลา

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2554). *National ICT Policy Framework 2011-2020 ICT 2020*. เข้าถึงได้จาก https://muit.mahidol.ac.th/it_policy/03-5_SmartGovernment.pdf. 12 มกราคม 2563.
- ปณิศา วรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล. *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา*, 29(102), 17-18.
- พิศวิสน์ สุวรรณมรรคา. (2557). *Back to School ในยุค New Normal เมื่อประเทศชั้นนำทางการศึกษาเตรียมเปิดโรงเรียน*. เข้าถึงได้จาก <https://www.educathai.com/knowledge/articles/362>. 25 กันยายน 2563.
- “นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม”. ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 136 ตอนที่ 47 ก. หน้า 1-47. 11 เมษายน 2562.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2563). *ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย*. เข้าถึงได้จาก shorturl.at/jjV. 17 พฤศจิกายน 2564.
- สุภาภรณ์ พรหมบุตร. (2563). *New Normal กับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง*. เข้าถึงได้จาก <https://www.dip.go.th/th/download-file-news?file=1622>. 24 กันยายน 2563.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (ม.ป.ป.). *Digital Literacy Project*. เข้าถึงได้จาก <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>. 16 พฤษภาคม 2564.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *สพฐ. ทำ 2 รูปแบบ จัดการเรียนการสอนออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <https://www.thaipost.net/main/detail/62751>. 24 กันยายน 2563.
- สำนักงานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2563). *การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)*. เข้าถึงได้จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632>. 22 กรกฎาคม 2563.
- โสภิตา วีรกุลเทวัญ. (2561). *เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- อติญาณ์ ศรีเกษตรริน. (2562). การศึกษาพยาบาลในศตวรรษที่ 21: สมรรถนะและบทบาทของอาจารย์พยาบาล. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 20(1), 16.