

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช
ACADEMIC ACHIEVEMENT IN BASIC DIGITAL LITERACY OF THE ELDERLY
IN NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE

อุไร ทองหัวไผ่* สาธิษฐ์ นากกระแสร และ ชาตรี นิลน้ำเพชร

Urai Thonghuapai* Sathit Nakkrasae and Chatree Nilnumpetch

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร 10240

Program in Computer Science, Faculty of Science, Ramkhamhaeng University,

Bangkok 10240, Thailand

*Corresponding Author: Email: thnghph@hotmail.com

รับบทความ 21 พฤษภาคม 2567 แก้ไขบทความ 19 กรกฎาคม 2567 ตอบรับบทความ 17 สิงหาคม 2567 เผยแพร่บทความ เมษายน 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช ระหว่างก่อนและหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ 2) ระดับทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช และ 3) การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุจังหวัดนครศรีธรรมราช ปี พ.ศ. 2565 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากการสัมภาษณ์ จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น แบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้น และแบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องได้ ค่า IOC หรือค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แสดงว่า ข้อคำถามทุกข้อมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าสถิติ ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่แบบ dependent samples

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าก่อนกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.55, S.D.=1.14$)
3. การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับน้อย คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.16 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะดิจิทัล, ผู้สูงอายุ

ABSTRACT

The purposes of this research were to examine 1) a learning achievement in basic digital literacy skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province before and after the workshop, 2) a level of basic digital literacy skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province, and 3) basic digital literacy skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province. The sample consisted of 100 elderly participants from Nakhon Si Thamarat Province in 2022, selected through a purposive sampling method for interviews. The research tools included a workshop on basic digital literacy skills, a basic digital literacy skill assessment, and a basic digital literacy skills test. By having three qualified and experienced experts check for accuracy, the IOC (Item-Objective Congruence Index) was equal to 1.00, indicating that all questions were validated as

accurate, appropriate, and consistent with the objectives. The data were analyzed by calculating statistical values, such as frequency, mean, standard deviation, and t-test for Dependent Samples.

The result showed that

1. The learning achievement on basic digital literacy skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province after the workshop was higher than before at the statistical significance level of .05.
2. The basic digital skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province were at a moderate level ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 1.14).
3. The basic digital literacy skills of the elderly in Nakhon Si Thammarat Province were at a low level, with an average score of 5.16 out of 10 points.

Keywords: Learning Achievement, Digital Skills, Elderly

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกมีการแข่งขันกันสูงมากเกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายด้านที่สำคัญคือการปฏิวัติเทคโนโลยีดิจิทัลและการปฏิวัติอาชีพ ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นกุญแจสำคัญในการพลิกโฉมให้โลกเข้าสู่ยุคดิจิทัลทำให้วิถีการดำเนินชีวิตของประชาชนโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง (อุไร ทองหัวไผ่, 2563) ประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุตั้งแต่ปี 2548 วัยสูงอายุเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายไปทางที่เสื่อมทั้งที่มองเห็นได้และที่มองไม่เห็น (กรมสุขภาพจิต, 2565) การส่งเสริมสุขภาพที่ยั่งยืนควรมุ่งเน้นไปในทางเชิงรุกคือเน้นให้ผู้สูงอายุมีความรู้รอบด้าน (Health literacy) ซึ่งเป็นทักษะในการรับรู้ทางด้านสุขภาพและสังคมเป็นความสามารถส่วนบุคคลในการเข้าใจและเข้าถึงการใช้ข้อมูลต่าง ๆ (กรมอนามัย, 2565)

สำหรับพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชมีผู้สูงอายุ จำนวน 287,817 คน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2565) เพื่อเตรียมความพร้อมการเข้าสู่สังคมสูงอายุของประเทศไทยที่จะพัฒนาให้ผู้สูงอายุมีความพร้อมด้านสุขภาพและศักยภาพในการพึ่งพาตนเองได้ในโลกยุคดิจิทัล ไม่เป็นภาระในการดูแลของครอบครัวหรือภาครัฐ เพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัลได้ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คือ การเป็นพลเมืองผู้ฉลาดในการใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจ และเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ตลอดจนจนถึงการทำความเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกได้ (สุวรรณี ไวก์ และคณะ, 2564) โดยทั่วไปความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องมีลักษณะสำคัญ คือ ความรับผิดชอบต่อสังคมดิจิทัล, ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล และ ความเป็นเจ้าของด้านดิจิทัล ซึ่งการเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลเกี่ยวข้องกับประชากรทุกช่วงวัย ทุกเพศทุกระดับการศึกษา ทุกอาชีพ ทุกความเชื่อ ซึ่งการมีความฉลาดทางดิจิทัล ได้แก่ การมีความสามารถทางสังคม อารมณ์ การรับรู้ เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้สามารถเผชิญกับความท้าทายของวิถีดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ (สาธิษฐ์ นากกระแสร และคณะ, 2565) ผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชส่วนใหญ่ ยังขาดความรู้และทักษะดิจิทัล ทำให้ไม่เข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัล ไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงของสังคมและสิ่งแวดล้อมได้

ดังนั้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อให้ผู้สูงอายุมีทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ ซึ่งมุ่งเน้นให้มีความรู้ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติเรื่องดิจิทัลเบื้องต้น สามารถนำความรู้และทักษะดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถสร้างกลุ่มเครือข่ายและแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์ให้แก่กันได้ ซึ่งการให้ความรู้และพัฒนาทักษะนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้สูงอายุเพื่อให้ความเคารพต่อตนเองและผู้อื่นในโลกดิจิทัล สามารถใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย สามารถพัฒนาตนเองและสามารถสื่อสารแบ่งปันข้อมูลทำให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตรวมถึงการรู้เท่าทันโดยที่ไม่นำข้อมูลที่ถูกต้องมาใช้ในทางที่ผิด โดยการดำเนินการจะเป็นกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านทักษะดิจิทัลเบื้องต้น โดยกำหนดผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 100 คน โดยแบ่งกลุ่ม ตั้งชื่อกลุ่ม และร่วมกันทำกิจกรรม ที่ศูนย์วิทยบริการเฉลิมพระเกียรติมหาวิทยาลัยรามคำแหงจังหวัดนครศรีธรรมราช

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชระหว่างก่อนและหลังการอบรมเชิงปฏิบัติการ
2. เพื่อศึกษาระดับทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช
3. เพื่อศึกษาการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านทักษะดิจิทัลเบื้องต้นแสดงออกในรูปของคะแนน
2. ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น หมายถึง การใช้งานดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย สามารถพัฒนาตนเองและสามารถสื่อสารแบ่งปันข้อมูลทำให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตรวมถึงการรู้เท่าทันโดยที่ไม่นำข้อมูลที่ไม่ถูกต้องมาใช้ในทางที่ผิด ได้แก่ Line Application, Facebook และ Tiktok
3. ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ในงานวิจัยนี้เป็นผู้มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดนครศรีธรรมราช
4. การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น หมายถึง ความรู้ของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่รู้เท่าทันนำไปสู่การตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้องเหมาะสมทั้งในโลกไซเบอร์และชีวิตจริงในโลกกายภาพ ได้แก่ นโยบายการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว มาตรฐานการรักษาความลับและบูรณาภาพของระบบ การคุ้มครองตัวตนออนไลน์ สิทธิในการไม่เปิดเผยตัวและใช้การเข้ารหัส เสรีภาพจากการสอดแนม ความเป็นส่วนตัวในที่ทำงาน และจรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องนี้เป็นรูปแบบวิจัยในเชิงปริมาณ โดยศึกษา 1 กลุ่มตัวอย่างวัดผลการทดลองก่อนและหลัง (One-Group Pretest-postest Design) โดยกรอบแนวคิดวิเคราะห์จากเนื้อหาวิชา RAM1131 ทักษะการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง (สาธิษฐ์ นากกระแสร และคณะ, 2565)

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทฤษฎี เลิศอนันตกร (2554) ให้ความหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่ได้ จากการเรียน ซึ่งเกิดจากการกระทำที่ต้องอาศัยความพยายามในการเรียน โดยอาศัยความสามารถเฉพาะบุคคล การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถของผู้เรียนแสดงออกในรูปของคะแนน หรือเกรดเฉลี่ยสะสม ผ่องใส เพ็ชรรักษ์ และคณะ (2555) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การพัฒนาทักษะทางการเรียนประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพในสมองด้านต่าง ๆ โดยปกติพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้ หรือให้คะแนนจากงานที่ครูมอบหมายหรือทั้งสองอย่างเป็นความสำเร็จที่ได้รับจากความรู้ความสามารถ สำหรับงานวิจัยนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการด้านทักษะดิจิทัลเบื้องต้นแสดงออกในรูปของคะแนน

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่อำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันและแบ่งปันข้อมูลระหว่างผู้ใช้บริการร่วมกัน (Cheung, Lee, & Wagner, 2017) โดยเป็นการใช้เทคโนโลยี และเครื่องมือออนไลน์ต่าง ๆ ในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น Line, Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn เป็นต้น ซึ่งเป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างอิสระ (Irimie, 2014) โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์มีโครงสร้างหลักประกอบด้วย ผู้คนที่มีความหมายร่วมกัน เช่น เครือข่ายนักศึกษา เครือข่ายทางการเมือง เครือข่ายผู้สูงอายุ เป็นต้น ซึ่งในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง มีการสื่อสารโดยแสดง ข้อความ รูปภาพ เสียง โฆษณา ประชาสัมพันธ์ การโหวตวิดิทัศน์ การถ่ายทอดสด (Live Stream) การนำเสนอเสมือนจริง (Elena-lulia, 2018) เช่น Line Official Account เป็นบัญชีทางการของ LINE สำหรับธุรกิจที่ช่วยให้ร้านค้าสามารถสร้างฐานผู้ติดตาม สื่อสารและส่งข้อมูลกิจกรรมทางการขายและการตลาดหรือโปรโมชั่นพิเศษไปยังลูกค้าผ่านทางไลน์ ตอบโจทย์ธุรกิจด้วยพีเจอร์ที่หลากหลายที่จะช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้าของร้านค้า ช่วยให้ร้านค้าสามารถบริหารจัดการการขายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น

การสร้างข้อความทักทาย ข้อความตอบกลับอัตโนมัติ คุปองและบัตรสะสมแต้ม การแชทแบบ 1-1 การบรอดแคสต์หาผู้ติดตามทั้งหมด หรือการบรอดแคสต์แบบระบุเป้าหมาย เป็นต้น (LINE for Business, 2022)

3. ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ปัจจุบันผู้ที่ใช้งานดิจิทัลตั้งแต่การสร้างข้อมูลข่าวสาร เขียนข้อความใช้เครือข่ายสังคม รวมกลุ่มสื่อสาร การมีส่วนร่วมในการเขียนข่าวออนไลน์ การใช้บริการออนไลน์กับรัฐ รวมเรียกว่า พลเมืองดิจิทัล ซึ่งนอกจากกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตรวมถึงความเป็นพลเมืองทางสังคม ซึ่งทักษะความรู้ของการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์และรู้เท่าทันจะนำไปสู่การตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้องเหมาะสมทั้งในโลกไซเบอร์และชีวิตจริงในโลกกายภาพ ซึ่งพลเมืองดิจิทัลควรตระหนักในประเด็นต่อไปนี้ นโยบายการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว มาตรฐานการรักษาความลับ (Confidentiality) และบูรณาภาพของระบบ (Integrity) การคุ้มครองตัวตนออนไลน์ สิทธิในการไม่เปิดเผยตัวและใช้การเข้ารหัส เสรีภาพจากการสอดแนม ความเป็นส่วนตัวในการทำงาน โดยพลเมืองดิจิทัลต้องมีจรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีกฎกติกาเพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก

สำหรับพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม อาจเป็นความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ความเจ็บปวด หรือเพื่อใหตนเองรู้สึกมีอำนาจ หรือมีพลังเหนือกว่าผู้อื่น เรียกว่า การกลั่นแกล้ง (Bullying) ได้แก่ การโจมตี ชูทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมลกัน การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ แนวทางในการรับมือกับการกลั่นแกล้งนั้นโดย ไม่ตอบสนอง ไม่ตอบโต้ บล็อกคนนั้นออกจากโซเชียลมีเดีย และเก็บหลักฐานให้มากที่สุด ปัจจุบันมีกฎหมายคุ้มครองการถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้น หากมีใครมากระทำการอันส่อไปในทางที่ไม่ถูกไม่ควร ไม่เป็นความจริง และสร้างความเสียหายให้กับผู้ใช้งานโซเชียล นั้นจะเป็นหลักฐานที่จะเอาผิดกับผู้กระทำได้ แนวทางการป้องกันความเป็นส่วนตัวโดยคิดก่อนโพสต์และแชร์ โดยเตือนตัวเองเสมอว่าต้องปกป้องชื่อเสียงตนเองสิ่งที่ โพสต์มีทั้งแง่บวกและลบ อาจส่งผลกระทบต่อตนเองได้ สร้างขอบเขตในการเข้าถึง จำกัดข้อมูลส่วนตัวที่จะเปิดเผย ไม่แชร์ตำแหน่งที่ตั้ง หรือกรับข้อมูลจากการส่งอีเมลแหล่งขอปิงออนไลน์ ไม่โพสต์ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่จำเป็น อย่าเข้าเว็บที่ไม่น่าเชื่อถือ ระมัดระวังในการให้ข้อมูลในโลกออนไลน์ (สาธิษฐ์ นากกระแสร และคณะ, 2565)

4. สุขภาพยุคดิจิทัล (Digital Health) การบริโภคข้อมูลด้านสุขภาพในยุคดิจิทัล โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลที่ต้องการ กรณีเผยแพร่บนเว็บไซต์ ต้องพิจารณาจากวัตถุประสงค์ ระบุชื่อผู้ให้ข้อมูล ที่อยู่สำหรับติดต่อ โดยมองรายละเอียดในตัวผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ชื่อ ปริมาณ วิธีใช้ วันเดือนปีที่ผลิต หรือหมดอายุ เลขที่ได้รับจากอย. เช่น เลขทะเบียนยา เลขที่จัดแจ้งพิจารณาการโฆษณาที่เกินจริง โอ้อวดสรรพคุณ ทำให้เสียเงินกับสินค้าที่ไม่ได้มาตรฐาน และเกิดค่านิยมความเข้าใจที่ผิดที่ทำให้เกิดอันตรายได้ ได้แก่ ยาผสมสารสเตียรอยด์ ผลิตภัณฑ์ลดความอ้วน ผลิตภัณฑ์อาหารช่วยให้ผิวขาว ผลิตภัณฑ์ทาผิว ฝ้า หน้าขาว อาหารเพิ่มสมรรถนะทางเพศ เป็นต้น โดยพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อสุขภาพ ได้แก่ การส่งต่อหรือการแชร์ข้อมูลที่ขาดความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งการใช้โทรศัพท์มือถือไม่สนใจคนรอบข้างทำให้การปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันหายไป ขาดการสื่อสารด้านอวัจนภาษา การจ้องหน้าจอเป็นเวลานานทำให้มีผลต่อร่างกายและจิตใจ ความผิดปกติทางกายที่มีผลจากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ความผิดปกติของกล้ามเนื้อ กระดูกและข้อ ความผิดปกติทางสายตาและการมองเห็น ความผิดปกติทางการได้ยิน ความผิดปกติของระบบทางเดินอาหารและทางเดินปัสสาวะ ความผิดปกติทางสมองและระบบประสาท ความผิดปกติทางจิตใจที่มีผลจากเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ โรคแพนิก โรคซึมเศร้า โรคจิตเภท โรคไบโพลาร์ (สาธิษฐ์ นากกระแสร และคณะ, 2565) แนวทางปฏิบัติในการแก้ไขปัญหาสุขภาพในยุคดิจิทัล ได้แก่ ดิจิทัล ดีท็อก เป็นการบำบัดอาการเสพติดเทคโนโลยี โดยนำตัวเองออกห่างจากสมาร์ทโฟนและโซเชียลมีเดียเป็นการพักใจ พักสมอง และฟื้นฟูตนเอง ซึ่งการประยุกต์ใช้ความฉลาดทางสุขภาพในยุคดิจิทัล โดยออกกำลังกายสัปดาห์ละอย่างน้อย 3-5 วัน ๆ ละอย่างน้อย 30 นาที กินผัก ผลไม้สดวันละอย่างน้อยครึ่งกิโลกรัม ลดหวาน มัน เค็ม สุรา บุหรี่ ปลูกผักสวนครัวปลอดสารพิษ เป็นต้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สนธยา หลักทอง และเพชญ์ กิจระการ (2563) ได้พัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามหลักการนำตนเองเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้ดิจิทัล สำหรับครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และศึกษาผล

การทดลองใช้รูปแบบ ผลการวิจัย พบว่า หลังการฝึกอบรมครูมีคะแนนด้านความรู้สูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (2563) จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ให้กับนักศึกษาปีสุดท้าย 4 คณะ จำนวน 200 คน พบว่า ผู้เข้าร่วมอบรมได้รับความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาในการอบรม มีความพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 คิดเป็นร้อยละ 79.2 ผู้เข้าอบรมนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ มีความพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.99 คิดเป็นร้อยละ 79.8 และผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจต่อโครงการอบรมในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 3.96 คิดเป็นร้อยละ 79.2

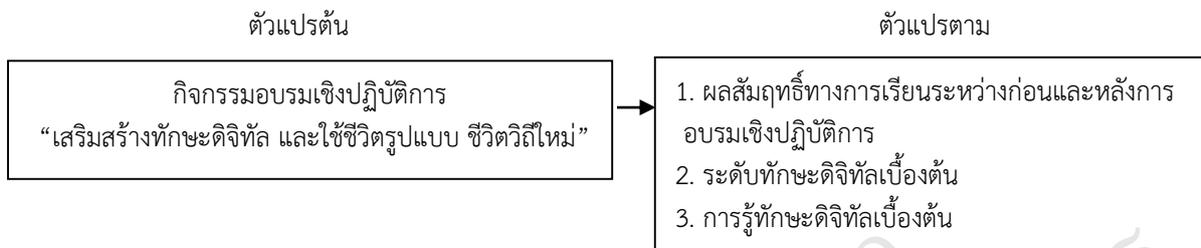
กศน. ตำบลพลูตาหลวง (2563) จัด โครงการอบรมหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) แก่ประชาชนในตำบลพลูตาหลวง จำนวน 15 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อการบริโภคอย่างเหมาะสม รวมถึงการประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการใช้งานอย่างเหมาะสม สามารถนำเครื่องมือดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการดำเนินงาน พบว่า ผู้เข้าร่วมโครงการอบรมหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยผู้รับบริการสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุด รองลงมาเนื้อหาของหลักสูตรตรงกับความต้องการของ และการจัดกิจกรรมทำให้ผู้รับบริการสามารถ คิดเป็นทำเป็นแก้ปัญหาเป็น ตามลำดับ

วารวิวัฒน์ ชาววิวัฒน์ (2565) ได้วิจัย เรื่อง แนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 เพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของครูและแนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 มีวิธีการดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาทักษะดิจิทัลของครูกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 จำนวน 291 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนของครูแต่ละโรงเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามทักษะดิจิทัลของครูที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัย มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาแนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์แนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1. ผลการศึกษาทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะ พบว่า ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก และทักษะที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ทักษะการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับมาก 2. แนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 พบว่า ควรสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ให้กับครู ส่งเสริมให้เกิดการทำงานในรูปแบบดิจิทัลในสถานศึกษา ให้ครูนำความรู้และทักษะดิจิทัลไปใช้ในการปฏิบัติงานและการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสนับสนุนงบประมาณและอุปกรณ์ให้สถานศึกษาอย่างทั่วถึง

กระทรวงศึกษาธิการ (2564) ได้จัดโครงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ : หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา และศึกษานิเทศก์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รุ่นที่ 7 ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Zoom ระหว่างวันที่ 28 มิถุนายน ถึงวันที่ 2 กรกฎาคม 2564 พบว่า 1) ผู้เข้ารับการพัฒนา จำนวน 49 คน ผ่านเกณฑ์ การประเมินด้านระยะเวลาทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีเวลาเข้ารับการพัฒนาทั้งหมด 30 ชั่วโมง จำนวนสูงสุด 30 ชม. และจำนวนต่ำสุด 24 ชม. 2) ผู้เข้ารับการพัฒนา จำนวน 49 คน ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหลักสูตรทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีผลสัมฤทธิ์การพัฒนาเฉลี่ยร้อยละ 75.75 มีคะแนนสูงสุด 99.00 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 52.50 คะแนน 3. ปัญหาอุปสรรค ได้แก่ ผู้เข้ารับการพัฒนาแต่ละท่านติดภารกิจ และมีงานเข้าซ้อนทำให้การพัฒนาไม่ต่อเนื่อง เนื่องจาก อบรมออนไลน์พร้อมกับทำงานด่วนที่เข้ามา การพัฒนาจะไม่ครบถ้วน และเต็มเวลาเหมือนกับ การอบรมในรูปแบบ on-site และ อุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตของผู้เข้ารับการพัฒนาบางท่าน ยังไม่มีความพร้อม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง นี้เป็นการวิจัยในเชิงปริมาณ โดยจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “เสริมสร้างทักษะดิจิทัล และใช้ชีวิตรูปแบบ ชีวิตวิถีใหม่” กรอบแนวคิดปรับปรุงจากเนื้อหารายวิชา RAM1131 ทักษะการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง (สาธิษฐ์ นากกระแสร และคณะ, 2565)



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช ได้ใช้รูปแบบการวิจัยในเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดของวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้สูงอายุจังหวัดนครศรีธรรมราช ปี 2564 จำนวน 287,817 คน (กรมกิจการผู้สูงอายุ , 2565)
กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้สูงอายุจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 100 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยสุ่มแบบเจาะจงตามเจตนาของผู้วิจัยจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุที่สมัครใจเข้าร่วมอบรมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการระหว่างวันที่ 23-24 กันยายน 2565 และสามารถต่อยอดในการสร้างเครือข่ายในกลุ่มผู้สูงอายุและมีการสื่อสารอย่างต่อเนื่องในระยะเวลา 3 เดือนหลังสิ้นสุดกิจกรรมการอบรม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการศึกษาค้นคว้า ทบทวนวรรณกรรม นำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น จำนวน 10 ข้อ เป็นปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก
2. แบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าใจดิจิทัล

ด้านสร้างกลุ่มเครือข่าย ด้านแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์ และด้านสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามวิธีการของลิเคิร์ต

วิธีรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น และแบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้น โดยนำเครื่องมือวิจัยหาคุณภาพของเครื่องมือด้วยการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น และแบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีประสบการณ์ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อนำคำแนะนำมาปรับปรุงสำนวนภาษาที่ใช้ให้มีความชัดเจน เข้าใจง่าย เหมาะสมและสมบูรณ์ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence : IOC) หลังจากนั้นนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 1.00 แสดงว่า ข้อคำถามทุกข้อมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. ยื่นโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยและจรรยาบรรณทางวิชาการ ของมหาวิทยาลัยรามคำแหงเพื่อขอการรับรองด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

3. ดำเนินการติดต่อขอเก็บข้อมูลวิจัย ณ ศูนย์วิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยรามคำแหงจังหวัดนครศรีธรรมราช

4. ทำการสุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย พร้อมทั้งกำหนด วัน เวลา และสถานที่ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งขั้นตอนต่าง ๆ ในการวิจัยให้ผู้เข้ารับการวิจัยได้รับทราบ และลงนามยินยอมเข้ารับการวิจัย

5. ดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยตามแผนการวิจัย ดังนี้

วันที่ 10–11 กันยายน 2565 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยกับผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ที่สามารถต่อยอดในการสร้างเครือข่ายในกลุ่มผู้สูงอายุได้โดยมีการสื่อสารอย่างต่อเนื่องในระยะเวลา 3 เดือนหลังสิ้นสุดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ สัมภาษณ์ผู้สูงอายุเพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจำนวน 100 คนและให้ผู้สูงอายุที่ได้รับคัดเลือกทำแบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้นก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าใจดิจิทัล ด้านการสร้างกลุ่มเครือข่าย ด้านการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่ม ด้านการสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์

วันที่ 23–24 กันยายน 2565 จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “เสริมสร้างทักษะดิจิทัล และใช้ชีวิตรูปแบบ ชีวิตวิถีใหม่” โดยมีวิทยากรจำนวน 3 คน และผู้ช่วยวิทยากรจำนวน 7 คน ดำเนินการแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มย่อยทั้งหมด 11 กลุ่มโดยแต่ละกลุ่มมีหัวหน้ากลุ่มสำหรับประสานงานกับทีมงาน วิทยากรและผู้ช่วยวิทยากรเป็นโค้ชเพื่อให้คำปรึกษา แนะนำเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันได้สามารถใช้ชีวิตรูปแบบวิถีใหม่ได้

กิจกรรมภาคบรรยาย เป็นความรู้เรื่องนโยบายการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว มาตรฐานการรักษาความลับและบูรณาภาพของระบบ การคุ้มครองตัวตนออนไลน์ สิทธิในการไม่เปิดเผยตัวและใช้การเข้ารหัส เสรีภาพจากการสอดแนม ความเป็นส่วนตัวในที่ทำงาน และจรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมภาคปฏิบัติ เป็นการฝึกทักษะเรื่อง Line Application, Facebook และ Tiktok

วันที่ 24 กันยายน 2565 หลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้ผู้สูงอายุทำแบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น จำนวน 10 ข้อ และทำแบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้นจำนวน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าใจดิจิทัล ด้านการสร้างกลุ่มเครือข่าย ด้านการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์ ด้านการสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์

6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น และแบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้นมาวิเคราะห์ผลและแปลผลในรูปแบบเรียงความ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. แบบทดสอบการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น วิเคราะห์ด้วยความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย

กำหนดเกณฑ์แปลค่าคะแนนทดสอบ ดังนี้

คะแนนทดสอบ	ความหมาย
0 – 4	มีความรู้ น้อยมาก ไม่ผ่านเกณฑ์
5	มีความรู้ น้อย ผ่านเกณฑ์
6	มีความรู้ ปานกลาง ผ่านเกณฑ์
7	มีความรู้ สูง ผ่านเกณฑ์
8–10	มีความรู้ สูงมาก ผ่านเกณฑ์

กำหนดเกณฑ์แปลค่าคะแนนเฉลี่ยดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
0.00–4.99	มีความรู้ ระดับน้อยมาก ไม่ผ่านเกณฑ์
5.00–5.99	มีความรู้ ระดับน้อย ผ่านเกณฑ์
6.00–6.99	มีความรู้ ระดับปานกลาง ผ่านเกณฑ์
7.00–7.99	มีความรู้ ระดับสูง ผ่านเกณฑ์
8.00–10.00	มีความรู้ ระดับสูงมาก ผ่านเกณฑ์

2. แบบประเมินทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที่แบบ dependent samples

กำหนดเกณฑ์แปลค่า 5 ระดับตามวิธีการของลิเคิร์ต ดังนี้

ระดับ	ความหมาย
1	มีทักษะ น้อยมาก
2	มีทักษะ น้อย
3	มีทักษะ ปานกลาง
4	มีทักษะ สูง
5	มีทักษะ สูงมาก

กำหนดเกณฑ์แปลค่าเฉลี่ยทักษะดิจิทัลเบื้องต้นดังนี้ (บุญส่ง นิลแก้ว, 2541)

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
1.00–1.49	มีทักษะระดับ น้อยมาก
1.50–2.49	มีทักษะระดับ น้อย
2.50–3.49	มีทักษะระดับ ปานกลาง
3.50–4.49	มีทักษะระดับ สูง
4.50–5.00	มีทักษะระดับ สูงมาก

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถสรุปเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ระหว่างก่อนกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการและหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ได้ผลวิเคราะห์ดังตาราง 1–ตาราง 3

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น

ด้าน	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	การเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)	2.14	1.05	น้อย
2	การสร้างกลุ่มเครือข่าย	2.73	1.19	ปานกลาง
3	การแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์	3.12	1.12	ปานกลาง
4	การสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์	2.22	1.20	น้อย
	รวมเฉลี่ย	2.55	1.14	ปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ ตาราง 1 แสดงว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะดิจิทัลเบื้องต้นก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 1.14) โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 1.12) รองลงมา ได้แก่ การสร้างกลุ่มเครือข่าย ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 1.19) การสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์ ($\bar{X} = 2.22$, S.D. = 1.20) และการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ($\bar{X} = 2.14$, S.D. = 1.05) ตามลำดับ

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น

ด้าน	ข้อความ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	การเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy)	3.44	0.86	ปานกลาง
2	การสร้างกลุ่มเครือข่าย	3.51	0.99	มาก
3	การแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์	3.71	0.86	มาก
4	การสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์	3.24	0.98	ปานกลาง
	รวมเฉลี่ย	3.48	0.80	ปานกลาง

ผลการวิเคราะห์ จากตารางที่ 2 แสดงว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะดิจิทัลเบื้องต้นหลังอบรมเชิงปฏิบัติการ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 0.80) โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (MEAN = 3.71, S.D. = 0.86) รองลงมา ได้แก่ การสร้างกลุ่มเครือข่ายได้ ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.99) การเข้าใจดิจิทัล ($\bar{X} = 3.44$, S.D. = 0.86) และการสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์ ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 0.98) ตามลำดับ

ตาราง 3 แสดงความแตกต่างของทักษะดิจิทัลเบื้องต้นเฉลี่ยก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการกับหลังอบรมเชิงปฏิบัติการ

ทักษะเรื่อง	การทดสอบ	MEAN	S.D.	D	SD	t	P
ดิจิทัลพื้นฐาน	ก่อนเรียน	2.55	1.14				
	หลังเรียน	3.48	0.80	-1.12	0.13	-8.96*	0.000

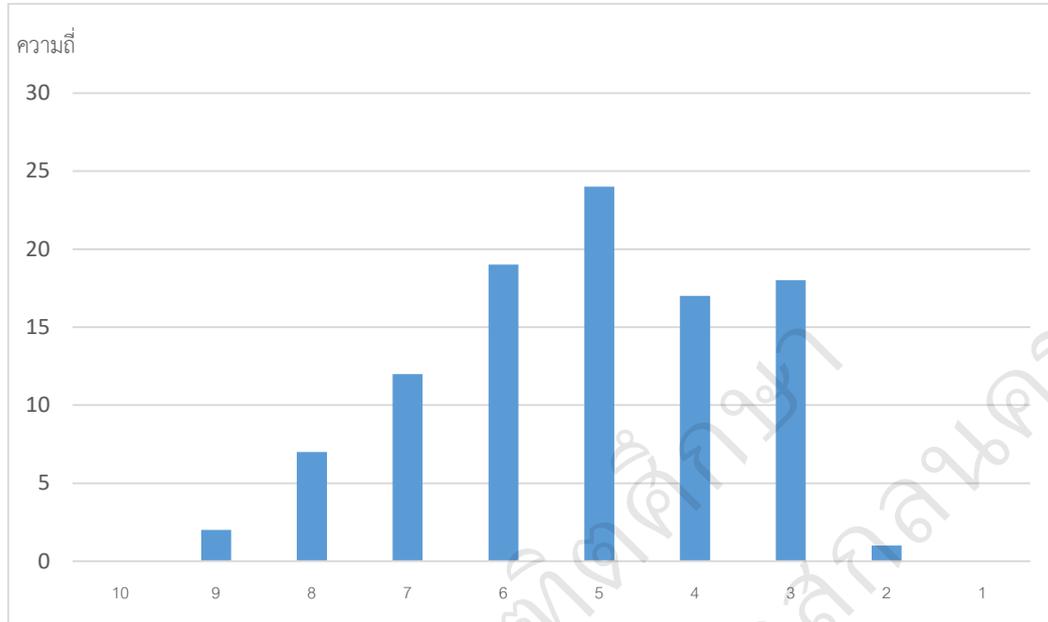
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิเคราะห์ ตาราง 3 แสดงว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะดิจิทัลเบื้องต้นเฉลี่ยหลังอบรมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพประกอบ 2 บรรยากาศกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น

2. ผลการวิเคราะห์การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ได้ผลวิเคราะห์ดังภาพประกอบ 3 และตาราง 4



ภาพประกอบ 3 กราฟแสดงความถี่ของคะแนนการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น

ตาราง 4 ค่าความถี่และค่าร้อยละของคะแนนการรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 10 ข้อ

คะแนน	ความถี่	ร้อยละ	แปลผล
9	2	2.00	มีความรู้ สูงมาก
8	7	7.00	มีความรู้ สูงมาก
7	12	12.00	มีความรู้ สูง
6	19	19.00	มีความรู้ ปานกลาง
5	24	24.00	มีความรู้ น้อย
4	17	17.00	มีความรู้ น้อยมาก
3	18	18.00	มีความรู้ น้อยมาก
2	1	1.00	มีความรู้ น้อยมาก
รวม	100	100.00	
ผ่านเกณฑ์	64.00		มีความรู้ น้อย-สูงมาก
ไม่ผ่านเกณฑ์	36.00		มีความรู้ น้อยมาก
คะแนนเฉลี่ย		5.16	มีความรู้ระดับน้อย

ผลการวิเคราะห์ ตาราง 4 แสดงว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการได้คะแนน 5 คะแนนมากที่สุด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 รองลงมาได้คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19.00 และได้คะแนนเท่ากับ 3 คะแนน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 ตามลำดับ คะแนนที่มากที่สุดคือ 9 คะแนน คะแนนที่น้อยที่สุดคือ 2 คะแนน ผู้สูงอายุที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 64.00 และต่ำกว่าเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 36.00 ค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 5.16 ดังนั้น ในภาพรวมผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการมีความรู้ระดับน้อย

การอภิปรายผล

จากการวิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจควรมานำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน พบว่า ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นเฉลี่ยหลังอบรมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าก่อนอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อาจสืบเนื่องมาจาก การอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง ดิจิทัลเบื้องต้น ที่ทีมงานอบรมเชิงปฏิบัติการได้ดำเนินการแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มย่อยทั้งหมด 11 กลุ่ม เพื่อให้แต่ละกลุ่มช่วยกันทำกิจกรรม ดังนั้น ผู้ที่มีความรู้ของแต่ละกลุ่มรวมทั้งผู้ช่วยวิทยากร สามารถช่วยแนะนำ ถ่ายทอด หรือสอนกันในกลุ่ม ทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความเข้าใจและสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สนธยา หลักทอง และเผชิญ กิจระการ (2563) ได้พัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามหลักการนำตนเองเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้ดิจิทัล สำหรับครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการวิจัย พบว่า หลังการฝึกอบรมครูมีคะแนนด้านความรู้สูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการมีทักษะดิจิทัลเบื้องต้นหลังอบรมเชิงปฏิบัติการ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถแบ่งปันข้อมูลระหว่างกลุ่มเครือข่ายผ่านไลน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ การสร้างกลุ่มเครือข่าย การเข้าใจดิจิทัล และการสร้างห้องประชุมและขยายเครือข่ายออนไลน์ ตามลำดับ อาจสืบเนื่องมาจากผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการบางคนมีความรู้เดิมก่อนการอบรมเชิงปฏิบัติการ สามารถใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้ดี แต่ผู้อบรมเชิงปฏิบัติการส่วนใหญ่มีปัญหาในการปฏิบัติ ใช้โทรศัพท์ไม่คล่อง อีกทั้งมีปัญหาทางด้านสายตา โทรศัพท์ที่ใช้มีแพลตฟอร์มแตกต่างกัน ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ต่ำ บางคนเรียนไม่ทัน ไม่เข้าใจการทำงานจริง ขัดแย้งกับ วราพินทร์ ชาววิวัฒน์ (2565) ได้ศึกษาแนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 เพื่อศึกษาทักษะดิจิทัลของครูและแนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 ผลการวิจัย พบว่า 1. ผลการศึกษาทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 2 ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายทักษะ พบว่า ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมาก และทักษะที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ทักษะการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับมาก

3. การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช หลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการอยู่ในระดับน้อย ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน ผู้สูงอายุที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 64.00 และต่ำกว่าเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 36.00 อาจสืบเนื่องมาจาก กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อีกทั้งความรู้ทักษะดิจิทัลเป็นเรื่องใหม่ มีศัพท์วิชาการมากมาย ไม่สามารถจดจำหรือทำความเข้าใจได้ในระยะเวลาอันสั้น สอดคล้องกับ อิทธิพร เมธาสิทธิ์ (2567) ที่กล่าวว่า โรคสมองเสื่อมเป็นโรคที่พบบ่อยในผู้สูงอายุทั่วโลก ประมาณร้อยละ 90 พบในอายุ 60-65 ปี โดยมีอาการเริ่มต้นจากการมีภาวะความจำถดถอยเล็กน้อย มีผลกระทบทำให้มีปัญหาด้านความจำผิดปกติ หลงลืม ถ้ามั่ว ๆ จำเหตุการณ์ไม่ได้ มีอารมณ์หรือพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป ไม่สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้ ดังนั้นคะแนนที่ได้จึงอยู่ในระดับน้อย ขัดแย้งกับโครงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ : หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา และศึกษานิเทศก์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รุ่นที่ 7 ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Zoom ระหว่างวันที่ 28 มิถุนายน ถึงวันที่ 2 กรกฎาคม 2564 พบว่า ผู้เข้ารับการพัฒนา จำนวน 49 คน ผ่านเกณฑ์การประเมินตามหลักสูตรทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีผลสัมฤทธิ์การพัฒนาเฉลี่ยร้อยละ 75.75 มีคะแนนสูงสุด 99.00 คะแนน และคะแนนต่ำสุด 52.50 คะแนน

องค์ความรู้ใหม่

งานวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะดิจิทัลเบื้องต้น ของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราช ทำให้พบว่าทักษะดิจิทัลเบื้องต้นเฉลี่ยหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าก่อนกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้สูงอายุสู่พลเมืองดิจิทัลสามารถกระทำได้ ผู้สูงอายุสามารถตัดสินใจทำสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้องเหมาะสมทั้งในโลกไซเบอร์และชีวิตจริงและเป็นการอำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันและแบ่งปันข้อมูล แต่อาจต้องปรับกระบวนการและ

รูปแบบการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการโดยมุ่งเน้นการปฏิบัติและใช้เวลาในแต่ละหัวข้ออบรมนานขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุตามบริบทและความต้องการ โดยวิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ที่ตรงตามเป้าหมาย

สรุป

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชหลังกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการสูงกว่าก่อนกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 1.14)
3. การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับน้อย คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.16 จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับปานกลาง และ การรู้ทักษะดิจิทัลเบื้องต้นของผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชอยู่ในระดับน้อย ดังนั้นผู้วิจัยควรหาแนวทางในการพัฒนาทักษะและความรู้เรื่องดิจิทัลเบื้องต้นแก่ผู้สูงอายุให้มีความรู้มากขึ้น เช่น สร้างเครือข่ายการติดต่อสื่อสารกับผู้สูงอายุโดยจัดทำคลิปวิดีโอความรู้เรื่องทักษะดิจิทัลเบื้องต้นเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง รวมทั้งการสอนออนไลน์ผ่านระบบกวีล มีทหรือไมโครซอฟต์ทีม ในหัวข้อที่ผู้สูงอายุสนใจเพื่อต่อยอดและถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ผู้สูงอายุให้ได้รับประโยชน์และเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพชีวิตภายใต้เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรศึกษาถึงปัญหาและข้อจำกัดของผู้สูงอายุในการเรียนรู้หรือปฏิบัติการ เพื่อพัฒนากระบวนการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุ
- 2.2 ควรขยายเวลาในการกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการให้มากขึ้น เนื่องจากผู้สูงอายุใช้เวลาในการเรียนรู้มากกว่าบุคคลทั่วไป
- 2.3 ควรขยายเครือข่ายผู้สูงอายุในจังหวัดนครศรีธรรมราชให้เพิ่มมากขึ้น โดยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างเพื่อสามารถให้ความรู้ เรื่องทักษะดิจิทัล ได้เหมาะสมและสามารถต่อยอดความรู้ไปยังชุมชนต่อไป
- 2.4 ควรจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการในมิติอื่น ๆ เช่น การสร้างธุรกิจออนไลน์ การปลูกและขยายพันธุ์พืชสมุนไพร และพืชท้องถิ่นด้วยเกษตรอินทรีย์วิถีพอเพียง เพื่อช่วยผู้สูงอายุในการหารายได้ไม่เป็นภาระต่อครอบครัวและสังคม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยโครงการ สูงวัย ใสใจสุขภาพดี มีพลัง สู่สังคมดิจิทัล (Aging, health-conscious, and energetic towards a digital society) โดยได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2565). *เครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลกชุดย่อ ฉบับภาษาไทย*. เข้าถึงได้จาก <https://dmh.go.th/test/whoqoV/>. 23 พฤศจิกายน 2565.
- กรมอนามัย. (2565). *หลักดูแลผู้สูงอายุด้วยหลัก 3อ. 2ส. 1พ.* เข้าถึงได้จาก <https://multimedia.anamai.moph.go.th/>. 23 พฤศจิกายน 2565.
- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2565). *สถิติผู้สูงอายุของประเทศไทย 77 จังหวัด ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564*. เข้าถึงได้จาก <https://www.dop.go.th/th/know/side/1/1/1099>. 23 พฤศจิกายน 2565.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *โครงการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรของกระทรวงศึกษาธิการ : หลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา และศึกษานิเทศก์ สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ รุ่นที่ 7 ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Zoom*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

- กศน.ตำบลพลูตาหลวง. (2563). รายงานผลโครงการอบรมหลักสูตรการเข้าใจ ดิจิทัล. เข้าถึงได้จาก <https://anyflip.com/dqqf/ecrp/basic>. 23 พฤศจิกายน 2565.
- บุญส่ง นิลแก้ว. (2541). การประเมินโครงการทางการศึกษา. เชียงใหม่: ภาควิชาประเมินผลและวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ผ่องใส เพ็ชรรักษ์ และคณะ. (2555). การศึกษาพฤติกรรมการเรียนที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา สาขาวิชา การจัดการอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วราพิณทร์ ขาววิวัฒน์. (2565). แนวทางการส่งเสริมทักษะดิจิทัลของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 2. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สนธยา หลีกทอง และเผชิญ กิจระการ. (2563). การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามหลักการนำตนเอง เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้ดิจิทัล สำหรับครูในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วารสาร มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม, 11(2), 197–209.
- สุวรรณณี ไวก์ และคณะ. (2564). มนุษย์กับความเป็นพลเมืองดิจิทัล. (2021). *Journal of MCU Humanities Review*, 7(2), 339–355.
- สาธิษฐ์ นากกระแสน์ และคณะ. (2565). RAM1131 ทักษะการเข้าใจดิจิทัล. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. (2563). รายงานผลการดำเนินงาน โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “การพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)”. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.
- ฤกษ์ เลิศอนันตกร. (2554). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักศึกษา คณะเศรษฐศาสตร์ (ภาคพิเศษ). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อินทิพร เมธาสิทธิ์. (2567). อย่าให้อาการหลงลืม เป็นจุดเริ่มต้นของ “การสูญเสียความทรงจำ”. ประจวบคีรีขันธ์: โรงพยาบาลกรุงเทพหัวหิน.
- อุไร ทองหัวไผ่. (2563). ประสบการณ์วิชาชีพวิทยากรคอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 6. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.
- Cheung, C.M.K., Lee, M.K.O., Wagner, C. (2017). *Introduction to Social Media and e-Business Transformation Minitrack*. 50th Annual Hawaii International Conference on System Science.
- Elena-Iulia, V. (2018). The Importance of Social Media. *Annals of the Constantin Brancusi University of Targu, Economy Series*. 6, 80–91.
- Irimie, R. C. (2014). *Social Media and Globalization: Measuring the Impact*. The Proceedings of the International Conference Globalization, Intercultural Dialogue and National Identity, Univ.
- LINE for Business. (2022). *LINE Official Account*. Retrieved from <https://lineforbusiness.com>. November 23th, 2022.