

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเด็กวัยเรียน

Learning Activities to Promote Digital Intelligence for School-Age Children

¹ลลวัลย์ อธิชกุล, ²จิรศักดิ์ สุรงค์พิพรรณ และ ³วรรณรี ปานศิริ
¹Lalawan Athichakul, ²Jirasak Surungkipirat and ³Wannaree Pansiri

วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
Rattanakosin College of Innovation Management, Rajamangala University of Technology Rattanakosin.
E-mail: ¹lalawan.ath@rmutr.ac.th, ²jirsu@hotmail.com, ³wannaree.pan@rmutr.ac.th

Received January 18, 2024; Revised March 17, 2024; Accepted March 21, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ นำเสนอความรู้เกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเด็กวัยเรียน โดยเนื้อหาของบทความแบ่งเป็น ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล ความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล พฤติกรรมบ่งชี้ของความฉลาดทางดิจิทัล การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเด็กวัยเรียน 8 ด้าน ได้แก่ 1) การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล 2) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล 3) ความปลอดภัยทางดิจิทัล 4) ความมั่นคงทางดิจิทัล 5) ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล 6) การสื่อสารดิจิทัล 7) การรู้ดิจิทัล 8) สิทธิทางดิจิทัล โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้เด็กวัยเรียน รู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัลและสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาตนเองให้มีคุณภาพต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล; ความฉลาดทางดิจิทัล; กิจกรรมการเรียนรู้

Abstract

This academic article aims to Present knowledge about digital intelligence and guidelines for organizing learning activities to enhance digital intelligence for school-age children. The content of the article is divided into Definition of digital intelligence The importance of digital intelligence Behavioral indicators of digital intelligence Organizing learning activities in the digital age Guidelines for organizing learning activities to enhance digital intelligence for school-age children in 8 areas: 1) Digital Identity 2) Digital Use 3) Digital Safety 4) Digital Security 5) Digital Emotional Intelligence 6) Digital Communication 7) Digital literacy 8) Digital Rights. The main goal is to make school-age children digitally intelligent. Able to live life in the digital age promptly and take advantage of digital technology to continue developing oneself with quality.

Keywords Learning Management in The Digital Age; Digital Intelligence Quotient; Learning Activities

บทนำ

“เด็กวัยเรียน” ตามพจนานุกรมสารานุกรมไทย หมายถึง เด็กอายุ 6 – 14 ปี ซึ่งเป็นวัยกำลังก้าวออกจากครอบครัวเข้าสู่สังคมใหม่ เด็กวัยเรียนในยุคนี้เกิดและเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้เด็กสามารถค้นหาข้อมูลจากสื่อดิจิทัลได้อย่างง่ายดาย รวมถึงสามารถใช้และเป็นผู้สร้างสื่อประเภทต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ได้ด้วย (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2560) ซึ่งเทคโนโลยีสมัยใหม่เหล่านี้ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกในการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคมเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม มุมมอง วิธีคิด ทักษะค่านิยมทางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย ทำให้เด็กในยุคดิจิทัลมีมุมมองความคิดที่แตกต่างออกไปจากคนรุ่นก่อนอย่างเห็นได้ชัดจน อย่างไม่รู้ตัวตามข้อดีของการมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่สร้างคุณประโยชน์มากมายก็ยังมีความปลอดภัยแอบแฝงที่สามารถส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต หากไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัลจากรายงานการศึกษา The 2017 DQ Impact Study ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมมีข้อสังเกตที่น่าสนใจพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของเด็กอีก 29 ประเทศทั่วโลกมีความเสี่ยงอยู่ที่ร้อยละ 56 ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ประกอบไปด้วยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือ Cyber bullying การถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์ ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร ดาวยุติภาพหรือวิดีโอที่ขู่ข่มขืนเพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจในรายงาน DQ report 2018 ซึ่งร่วมกับศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) หรือ โคแพท (COPAT) เก็บข้อมูลระหว่างเดือนพฤษภาคม - กรกฎาคม พ.ศ.2563 (DQ Institute association with World Economic Forum, 2018) พบว่ากลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กวัยเรียน จำนวน 14,945 คน มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก เด็กร้อยละ 89 เชื่อว่าในโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ ส่วนอีกร้อยละ 61 เชื่อว่าหากเผชิญภัยอันตรายดังกล่าวจะสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตัวเอง ในประเด็นนี้ถือว่าน่าเป็นห่วง นอกจากนี้ผลสำรวจยังพบด้วยว่า เว็บไซต์หรือเนื้อหาที่ผิดกฎหมายเป็นอันตรายที่เด็กเข้าถึงมากที่สุด 4 อันดับแรกคือ ความรุนแรง ร้อยละ 49 การพนัน ร้อยละ 22 สื่อลามกอนาจาร ร้อยละ 20 และ สารเสพติด ร้อยละ 16

จะเห็นว่าเด็กวัยเรียนใช้สื่อออนไลน์และข้อมูลดิจิทัลแตกต่างจากผู้ใหญ่ เด็กที่ไม่มีภูมิคุ้มกันหรือความฉลาดในการใช้ดิจิทัลอาจทำให้เกิดปัญหาทางการเรียน การทำงาน เกิดปัญหากับเพื่อน และเกิดปัญหาในครอบครัว หรือบางครั้งอาจทำให้เกิดอาการป่วยทางจิตได้ (นุชจรี ลอยหา, 2563) ซึ่งก่อให้เกิดเหตุการณ์ความรุนแรง ปัญหาด้านอาชญากรรม ความรุนแรงทางเพศ ฯลฯ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กวัยเรียนมีทักษะทางดิจิทัลเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอที่จะทำให้เด็กสามารถใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย การเสริมสร้างและยกระดับทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence Quotient : DQ) ให้กับเด็กและเยาวชนจึงเป็นเรื่องที่ทุกภาคส่วนให้ความสำคัญโดยเฉพาะในห้องเรียนที่ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมเพื่อนำพาให้เด็กวัยเรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะและความฉลาดทางดิจิทัลให้เพิ่มขึ้นได้ เพราะทักษะเหล่านี้เป็นรากฐานในการปลูกฝังความคิดและทัศนคติเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลจึงเป็นหนทางหนึ่งที่ครูผู้สอนสามารถเพิ่มเติมให้กับเด็กวัยเรียนได้ในทุกระดับชั้น

ความฉลาดทางดิจิทัลคืออะไร

“ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital intelligence Quotient) หรือ DQ เป็นกลุ่มของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทัศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ (สรานนท์ อินทนนท์, 2563) ซึ่งมีคุณลักษณะสำคัญ 8 ประการได้แก่

1. การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพการแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ เช่น การตั้งชื่อโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ การตั้งรูปโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ พฤติกรรมการแสดงออกในทางที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์

2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use) หมายถึง ความสามารถในการใช้งาน การควบคุมและการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด บริหารเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ ดูแลสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดีทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกออนไลน์

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) หมายถึง ความสามารถในการจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) การหลอกลวง การคุกคาม การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอันตราย เนื้อหาที่มีความรุนแรงและความหยาบคาย สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลอกลวง จักกัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ การแฮ็ก (Hacking) การหลอกลวง (Scams) และมัลแวร์ (Malware) เลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดและเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการปกป้องข้อมูลความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัว ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่น

5. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าสังคมบนโลกออนไลน์ การเอาใจใส่ การเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจการช่วยเหลือและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยี และสื่อดิจิทัลทำงานร่วมกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ สื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ตระหนักว่าการกระทำใด ๆ บนโลกออนไลน์สามารถสืบค้นและติดตามได้

7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการค้นหา (Find) การประเมินผล (Evaluate) การใช้ประโยชน์ (Utilize) การแบ่งปัน (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ สามารถค้นหาข้อมูลได้ แยกแยะข้อมูลที่ถูกและผิดได้

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสสิททิส่วนบุคคลของตนเอง สิทธิเสรีภาพตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัวทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง อ้างอิงเจ้าของผลงานเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

คุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ของความฉลาดทางดิจิทัล

คุณลักษณะของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้านมีพฤติกรรมบ่งชี้สำคัญที่ดังนี้

ตารางที่ 1 คุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้ของความฉลาดทางดิจิทัล (ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม, 2560)

คุณลักษณะของความฉลาดทางดิจิทัล	พฤติกรรมบ่งชี้
1. การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (Digital Identity)	1.1 ตั้งชื่อโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม 1.2 ตั้งรูปโปรไฟล์แพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมระวังตัวในการแสดงออกบนโลกออนไลน์ 1.3 การแสดงออกในทางที่ดีทั้งโลกความเป็นจริงและโลกเสมือน
2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use)	2.1 บริหารเวลาในการใช้งานสื่อดิจิทัลได้ 2.1 ใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ 2.3 ดูแลสุขภาพร่างกาย จิตใจที่ดีทั้งโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์
3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)	3.1 จัดการกับความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ 3.2 ไม่ดูสื่อลามกอนาจารไม่ดูสื่อที่มีความรุนแรง 3.3 ระวังการพูดคุยกับคนแปลกหน้าบนโลกออนไลน์ 3.4 ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่น 3.5 ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์
4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security)	4.1 รู้ถึงภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์ 4.2 ป้องกันการล้วงข้อมูลส่วนตัว 4.3 ป้องกันข้อมูลลับจากการทำธุรกรรมทางการเงินบนอินเทอร์เน็ต 4.4 ไม่ละเมิดสิทธิข้อมูลของผู้อื่น 4.5 ตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คาดเดายาก
5. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)	5.1 เข้าสังคมออนไลน์ได้ 5.2 เอาใจใส่ความรู้สึกผู้อื่นในสังคมออนไลน์ 5.3 เห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์ 5.4 มีน้ำใจต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ 5.5 ช่วยเหลือผู้อื่นในสังคมออนไลน์ 5.6 ไม่ใช้อารมณ์ในโลกออนไลน์
6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)	6.1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ 6.2 สื่อสารกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ 6.3 ตระหนักว่าการกระทำใด ๆ บนโลกออนไลน์สามารถสืบค้นและติดตามได้
7. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)	7.1 สามารถค้นหาข้อมูลได้ 7.2 แยกแยะข้อมูลที่ถูกและผิดได้ 7.3 ประเมินผลข้อมูลสารสนเทศบนโลกออนไลน์ได้ 7.4 ใช้ประโยชน์จากข้อมูลได้อย่างเหมาะสม 7.5 สร้างสรรค์เนื้อหาในโลกออนไลน์ได้
8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights)	8.1 รักษาสิทธิเสรีภาพของตนเอง 8.2 รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของข้อมูล 8.3 รักษาสิทธิในความเป็นเจ้าของทรัพย์สิน ทางปัญญา 8.4 มีเสรีภาพในการพูด 8.5 ป้องกันตนเองจากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง 8.6 อ้างอิงเจ้าของผลงานเมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

“กิจกรรมการเรียนรู้” หมายถึง ภาพการณ์ของการจัดประสบการณ์ และการกระทำที่จัดขึ้นโดยผู้เรียน เป็นผู้ลงมือกระทำ หรือจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตาม จุดมุ่งหมาย ของการศึกษาที่กำหนดไว้ (กุลิสรา จิตรชญาวนิช, 2562)

1. หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลนั้นเน้นการออกแบบชั้นเรียนในรูปแบบ Digital Learning คือการเปิดพื้นที่ให้ ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้ ในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนทุกระดับ ทุกรายวิชา หลักการออกแบบการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไว้ดังนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2562)

1.1 ออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงานร่วมกัน ตอบสนอง ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน และอาจนำไปสู่ การสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือนวัตกรรมที่ผู้เรียนสนใจ

1.2. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ในลักษณะของการเรียนรู้ส่วนบุคคล ที่ผู้เรียน สามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของตนเองได้ จะทำให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างหลากหลายแต่ยังคงเชื่อมโยงกับการร่วมมือในการทำงานร่วมกัน

1.3 เตรียมความพร้อมด้านทรัพยากรการเรียนรู้ อุปกรณ์การเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้โดยเฉพาะแหล่ง การเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนต้องเตรียมไว้ล่วงหน้า ไม่ปล่อยให้ผู้เรียนสืบค้นเองแบบไม่มีทิศทาง

1.4 จัดระบบหรือขั้นตอนการเรียนรู้ให้ชัดเจนว่ากิจกรรมลำดับแรกคืออะไร ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อะไร กิจกรรมลำดับถัดไปคืออะไร ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอะไร หรือกิจกรรมใดไม่ต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนติดตามหรือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน ไม่สะเปะสะปะ ไร้ทิศทาง

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมุ่งเน้นให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ เป็นเครื่องมือสนับสนุน การเรียนรู้โดยไม่มีข้อกำหนดตายตัวว่าจะต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอะไร และไม่มีข้อกำหนดว่าจะต้องใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในทุกกิจกรรมการเรียนรู้แต่จะต้องใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของการจัดการเรียนรู้ เช่นธรรมชาติของผู้เรียน เนื้อหาสาระ ทรัพยากรที่มีอยู่จริง เป็นต้น มีแนวทางดังต่อไปนี้ ดังนี้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2562)

2.1 สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียน แนะนำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญ และคุณค่าที่แท้จริงของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ไม่ใช่เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

2.2 เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามความคิดของผู้เรียนเองก่อนหาก ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ จึงชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลักการเลือกใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลที่เหมาะสมและตอบสนองวัตถุประสงค์

2.3 กระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาเครื่องมือดิจิทัลใหม่ๆที่ตอบสนองความต้องการในการใช้งานได้ดีกว่า เครื่องมือดิจิทัลแบบเดิม ๆ และผู้สอนควรชี้แนะให้ผู้เรียนเห็นว่าเครื่องมือดิจิทัลมีความหลากหลายควรเลือกใช้ให้ ตอบสนองวัตถุประสงค์

2.4 ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ดิจิทัลในการทำงานเพื่อเป็น การเปิดโลกทัศน์ของการเรียนรู้แบบดิจิทัลของผู้เรียนให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

2.5 เสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมในการใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์ดิจิทัลเชิงบูรณาการ ผู้สอนควร สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมในการใช้งานดิจิทัลเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้หรือการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ของ ผู้เรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนตระหนักในคุณธรรมจริยธรรมความซื่อสัตย์ การให้เกียรติบุคคลอื่น การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น สิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ดิจิทัล

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเด็กวัยเรียน

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นความสามารถพื้นฐานที่จะทำให้ผู้เรียน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้คุณค่าและได้ประโยชน์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอนเองควรตระหนักถึงพฤติกรรมบ่งชี้ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ดังนี้

1. การส่งเสริมการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง : อัตลักษณ์ คือ ลักษณะเฉพาะบุคคลที่บ่งบอกความเป็นตัวตนของคนคน นั้นซึ่งไม่ว่าจะอยู่ในโลกออนไลน์หรือในชีวิตจริงก็ควรมีอัตลักษณ์เชิงบวก การส่งเสริมการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนนั้น ครูผู้สอนควรเลือกกิจกรรมที่ส่งเสริมความมั่นคงทางอารมณ์ให้ผู้เรียน ฝึกให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง สนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองในชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของตน ไม่เปรียบเทียบหรือทำให้ผู้เรียนสูญเสียความมั่นใจเด็ก ๆ ที่ถูกเปรียบเทียบจะไม่มั่นใจในตนเองมีแนวโน้มที่จะสร้างอัตลักษณ์ปลอมในโลกออนไลน์ได้ กิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (ทิพวัลย์ อัทธินา และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง, 2563) เช่น

1.1 กิจกรรมที่สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของความสมบูรณ์และตรงตามความเป็นจริงมีการอัปเดตข้อมูลที่ต้องการและเป็นข้อมูลในทางบวกในการสร้างและอัปเดตโปรไฟล์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ กิจกรรมที่จัดควรให้เด็ก ๆ เห็นผลที่อาจจะเกิดขึ้นหากข้อมูลในโลกดิจิทัลไม่ตรงกับข้อมูลจริงของตนเอง

1.2 กิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ภาษาที่สุภาพและสร้างสรรค์ในการโต้ตอบกับผู้คนบนโลกออนไลน์ เช่น การเข้าร่วมกับกลุ่มหรือชุมชนที่เกี่ยวข้องกับความสนใจของผู้เรียน การแลกเปลี่ยนและสร้างความสัมพันธ์ที่เชื่อถือได้จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาคุณลักษณะบุคคลที่ดีในสายตาของผู้อื่นได้

1.3 กิจกรรมที่ส่งเสริมการเผยแพร่เนื้อหาที่มีคุณค่า ทำให้คนอื่นได้รับประโยชน์ หรือการแสดงทักษะและความสามารถของตนเองเป็นหนทางในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี

1.4 กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างแบรนด์ส่วนตัว การสร้างแบรนด์ส่วนตัวคือการแสดงลักษณะที่ตรงกับค่านิยมและแนวทางในการใช้ชีวิตของผู้เรียน การส่งเสริมให้เขาค้นหาจุดเด่นของตัวเองและนำมาพัฒนาจนเกิดเป็นแบรนด์ที่ได้รับการยอมรับทั้งในโลกความจริงและโลกเสมือนจะทำให้ผู้เรียนภูมิใจ มั่นใจและรักตัวเองมากขึ้น

2. การส่งเสริมความสามารถในการใช้ดิจิทัล ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ กิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ อาทิ เช่น

2.1 กิจกรรมส่งเสริมการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ คือ ทักษะในการรู้จักควบคุมตนเองและสามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยี รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ และโซเชียลมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักการสร้างสมดุลระหว่างการใช้เวลาหน้าจอและกิจกรรมที่ต้องทำในชีวิตประจำวัน โดยไม่กระทบต่อสุขภาพตนเองและความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง กิจกรรมที่ครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้มีแนวทางดังนี้

2.1.1 การสร้างมาตรฐานการใช้เวลาผ่านหน้าจอ ครูสามารถให้คำแนะนำในการบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสม ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจว่าการใช้เวลาหน้าจอที่ไม่มีสติจะส่งผลเสียต่อการดำเนินชีวิตและการเรียนอย่างไร

2.1.2 การสร้างกลุ่มสนับสนุนระหว่างนักเรียน เพื่อใช้เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการบริหารจัดการเวลาหน้าจอภายในชั้นเรียน อาจจะอยู่ในรูปแบบของกลุ่มความสนใจที่เหมือนกันและจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มได้แชร์วิธีการบริหารจัดการหน้าจอที่มีประสิทธิภาพร่วมกัน

2.1.3 การสื่อสารกับผู้ปกครอง ครูสามารถสื่อสารกับผู้ปกครองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารจัดการเวลาหน้าจอที่เหมาะสมและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด

2.1.4 กิจกรรมส่งเสริมการเล่นดิจิทัล คือ กิจกรรมการเล่นรูปแบบใหม่ที่ผู้เรียนต้องใช้ความตั้งใจ และพลังงานในการเล่นโดยมีการโต้ตอบกับสื่อและเนื้อหาในอุปกรณ์ดิจิทัลแทนการให้ผู้เรียนใช้สื่อดิจิทัลตามความสนใจ การเล่นดิจิทัลจะเป็นการใช้เวลาหน้าจอที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนหากอยู่ภายใต้การดูแลของครู เช่น การเล่นเกมหรือคอมพิวเตอร์เกมที่มีการโต้ตอบ เกมแก้ปัญหาที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก รวมถึงกิจกรรมอื่นที่ต้องใช้ทักษะในการวิเคราะห์ หรือมีการขยับเขยื้อนร่างกาย หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น หรือเล่นเกมฝึกภาษา การเล่นดิจิทัลสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

2.2 กิจกรรมที่ส่งเสริมสุขภาวะดิจิทัล การใช้ประโยชน์ข้อมูลดิจิทัลในเชิงสุขภาพ กิจกรรมที่ครูผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ เช่น

2.2.1 จัดกิจกรรมให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอันตรายและผลกระทบด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต จากการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล และแนวทางป้องกันและลดผลกระทบเมื่อต้องทำงานกับคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ แนวทางการวิเคราะห์อาการทางจิตของตนเองและคนใกล้ชิดตัวอันเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและออนไลน์

2.2.2 การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นสุข ครูสามารถเป็นนักวิจัยและสนับสนุนในการพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นสุข เช่น การให้นักเรียนมีพื้นที่เพื่อพักผ่อนจากหน้าจอ การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการรักษาสมาดุลระหว่างเวลาที่ใช้กับอุปกรณ์ดิจิทัลและกิจกรรมอื่นๆ

2.3 กิจกรรมการมีส่วนร่วมในชุมชน ครูผู้สอนสามารถเลือกกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชุมชนออนไลน์อย่างเหมาะสมได้เลือกประเด็นที่เป็นกระแส หรือประเด็นที่เด็กๆ สนใจเพื่อเป็นแกนในการให้นักเรียน มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน ผ่านการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ จัดกิจกรรมวิเคราะห์พฤติกรรมเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์แบบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อชุมชน จัดกิจกรรมสนับสนุนให้นักเรียนในการเข้าร่วมโครงการอาสาสมัครที่สนับสนุนชุมชนทั้งในรูปแบบการเข้าร่วมอาสาสมัครทางออนไลน์และออฟไลน์ เป็นต้น

3. การส่งเสริมความสามารถในการรักษาความปลอดภัยดิจิทัล หลักการสำคัญของการรักษาความปลอดภัยดิจิทัล คือ ผู้เรียนต้องเข้าใจว่าพฤติกรรมใดเสี่ยง และรู้วิธีหลีกเลี่ยงและจำกัดความเสี่ยงนั้น ความเสี่ยงนั้นได้แก่ ความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน (Behavioral Risks) ความเสี่ยงจากเนื้อหา (Content Risks) ความเสี่ยงจากการติดต่อกับคน (Contact Risks) กิจกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ในห้องเรียน เช่น

3.1 การสอนทักษะความปลอดภัยออนไลน์ เช่น การระวังกับการแชร์ข้อมูลส่วนตัวและการรู้จักกับการป้องกันการโจมตีออนไลน์ การตรวจสอบสิทธิ์การเข้าถึง การเข้าสู่สื่อลามกอนาจารที่จะทำให้ภัยเข้าถึงตัวได้ง่าย การระวังกับการโกหกและการสร้างความเชื่อถือในการสื่อสารออนไลน์ การสอนทักษะการตอบสนองต่อการละเมิดความปลอดภัย เช่น การรายงานการละเมิดหรือการคุ้มครองตนเองในกรณีที่พบเห็นความไม่ปลอดภัย การระวังกับการดาวน์โหลดและติดตั้งซอฟต์แวร์ และการป้องกันการหลอกลวงออนไลน์

3.2 กิจกรรมส่งเสริมวัฒนธรรมของความปลอดภัย ครูสามารถสร้างวัฒนธรรมของความปลอดภัยในห้องเรียน เช่น การส่งเสริมความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและปลอดภัย

4. การส่งเสริมความมั่นคงทางดิจิทัล หลักการสำคัญในการจัดการเรียนรู้คือ ใช้เทคโนโลยีให้ได้ประโยชน์ และปลอดภัย หลีกเลี่ยง ป้องกัน ความเสี่ยงของภัยออนไลน์ได้ กิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมความมั่นคงทางดิจิทัลให้กับผู้เรียน เช่น

4.1 การให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะของภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ ผลที่ตามมาที่อาจเกิดขึ้นจากการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล

4.2 การฝึกปฏิบัติให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่ เช่น การขโมยข้อมูล ชื่อบัญชีผู้ใช้ เครื่องมือสื่อสารติดไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ ถูกขโมยรหัสผ่าน แอ็กบัชชีธนาคาร ฯลฯ รวมถึงเรียนรู้วิธีการป้องกัน การหลีกเลี่ยง และจัดการอย่างถูกวิธีเมื่อเจอภัยคุกคามหรือถูกละเมิดความปลอดภัยผ่านกรณีตัวอย่างในชีวิตจริง หรือสถานการณ์สมมติที่นักเรียนระบุและจัดการกับความเสี่ยงด้านความปลอดภัยที่อาจเกิดขึ้นด้วยตนเอง

4.3 การจัดทำแหล่งข้อมูลออนไลน์ร่วมกัน แบ่งปันแหล่งข้อมูลออนไลน์ เช่น บทความ วิดีโอ และบทเรียนช่วยสอนที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักปฏิบัติด้านความปลอดภัย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าร่วมสำรวจแหล่งข้อมูลเหล่านั้นตามจังหวะของตนเองเพื่อทำความเข้าใจให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

5. การส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมในเรื่องนี้ คือ “เข้าใจจิตใจเขา เข้าใจจิตใจเรา อยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์อย่างมีสุข” กิจกรรมที่ครูผู้สอนสามารถนำไปจัดให้กับผู้เรียนได้ อาทิเช่น

5.1 การสอนทักษะการตอบสนองต่อสถานการณ์อารมณ์ในโลกดิจิทัล เช่น การจัดการกับความเครียด การเพิ่มพูนความสุข การรับมือกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจออนไลน์ และการสร้างทักษะในการตอบสนองต่อผู้อื่นในรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผ่านเกม การเล่านิทาน การแสดงบทบาทสมมติ การพูดคุยวิเคราะห์สถานการณ์เหตุการณ์ร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจหากเกิดปัญหาเหล่านั้นจะจัดการอารมณ์ของตนเองอย่างไร

5.2 จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความต่อเนื่องระหว่างโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง โดยการใช้สถานการณ์ในชีวิตจริงเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริง อาทิเช่น ร่วมกันเกี่ยวกับข้อมูลที่แชร์ทางออนไลน์ส่งผลต่อความสัมพันธ์ส่วนตัวและทางอาชีพ โอกาสในการทำงาน และความเป็นอยู่โดยรวมได้อย่างไรจะทำให้นักเรียนเข้าใจความเชื่อมโยงของโลกออนไลน์และโลกจริงได้ง่ายยิ่งขึ้น

5.3 จัดกิจกรรมส่งเสริมเกี่ยวกับพฤติกรรมออนไลน์ที่มีความรับผิดชอบ เช่น การเคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น การหลีกเลี่ยงการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และการทำความเข้าใจผลที่ตามมาจากการกระทำของตนเองทางออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจว่าการกระทำทางออนไลน์สามารถมีผลกระทบในโลกแห่งความเป็นจริงได้

6. การส่งเสริมทักษะการสื่อสารดิจิทัล หลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมด้านนี้คือ “สื่อสารและทำงานร่วมกันกับผู้อื่นได้โดยใช้สื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์ได้อย่างมีความสุข” กิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ อาทิเช่น

6.1 การจัดเวิร์กช็อปการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้การสร้างและแบ่งปันเรื่องราวของตนเองโดยใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ซอฟต์แวร์แอนิเมชัน หรือโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ กิจกรรมนี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และทักษะทางเทคนิค

6.2 การจัดโครงการความร่วมมือออนไลน์ ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันในโครงการออนไลน์ เช่น การสร้างแกลเลอรีศิลปะเสมือนจริง การออกแบบเว็บไซต์ กิจกรรมการทำงานร่วมกันเหล่านี้จะส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนได้

6.3 การสัมมนาผ่านเว็บและการสนทนาออนไลน์ จัดการสัมมนาผ่านเว็บหรือการสนทนาออนไลน์ที่นักเรียนสามารถสำรวจหัวข้อต่างๆ ที่น่าสนใจ การจัดสนทนาแบบโต้ตอบจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกแสดงความคิดเห็น ถามคำถาม และเรียนรู้มารยาทดิจิทัลจากกันและกันในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและมีการควบคุม

7. การส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านนี้คือ สามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ได้ (Find) การประเมินผลข้อมูล (Evaluate) การใช้ประโยชน์จากข้อมูล (utilize) การแบ่งปันข้อมูล

ที่ถูกต้อง (Share) และสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ๆ (Create) กิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เช่น

7.1 การสอนทักษะการค้นหา การค้นหาผ่านคำ การค้นหารูปภาพ วัตถุประสงค์ ฯลฯ และการประเมินข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล การตัดสินใจ และเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่นหรือกรณีศึกษา

7.2 การสนับสนุนทักษะการสร้างสื่อ เช่น ออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ ภาพ และเนื้อหาอื่น ๆ ประกอบเนื้อหาหรือภาระงานในการเรียนการสอนปกติ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือนำเสนอเนื้อหาสาระที่ได้จากการค้นพบของผู้เรียนเอง

7.3 การสนับสนุนการจัดทำโปรเจกต์ดิจิทัล ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน เช่น การสร้างเว็บไซต์ บล็อก ช่องยูทูบ ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

8. สิทธิดิจิทัล หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมส่งเสริมด้านนี้ คือ “ส่งเสริมสิทธิส่วนบุคคลของตนเอง และเคารพสิทธิของผู้อื่น” กิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ อาทิ เช่น

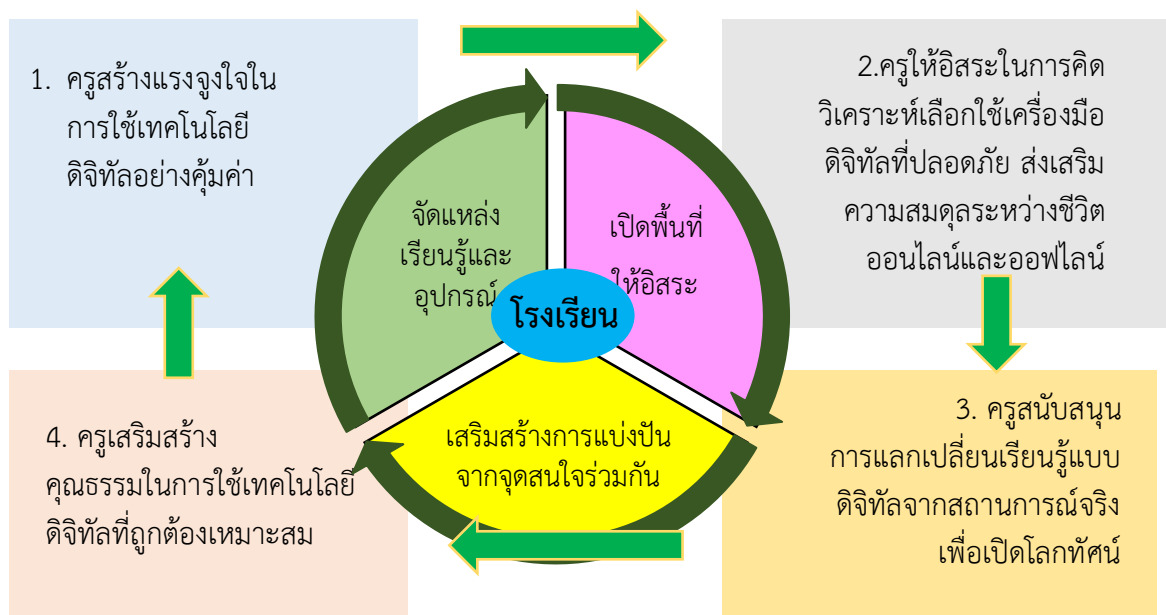
8.1 การให้ความรู้เกี่ยวกับสิทธิดิจิทัล เช่น สิทธิในการควบคุมข้อมูลส่วนตัว สิทธิในการเข้าถึงข้อมูล และสิทธิเสรีภาพของนักเรียนในสื่อออนไลน์ กฎหมายออนไลน์ เป็นต้น

8.2 การจัดกิจกรรมวิเคราะห์สื่อ เช่น การระบุข้อมูลที่เป็นปลอดภัยและเชื่อถือได้ การตรวจสอบข้อมูล การตัดสินใจในการใช้ข้อมูล การอภิปรายกับผู้อื่นเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ฯลฯ

8.3 การสนับสนุนทักษะการตอบสนองต่อการละเมิด เช่น การทำความเข้าใจขั้นตอนในการรายงาน การติดต่อองค์กรที่เกี่ยวข้องเมื่อถูกละเมิดสิทธิ และการให้คำปรึกษากับผู้เรียนเมื่อผู้เรียนถูกละเมิดสิทธิ

บทสรุป

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน ทำให้บุคคลสามารถปรับตัวและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เต็มเต็มในด้านการใช้ทักษะการสื่อสารเพื่อโต้ตอบและแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นอย่างหลากหลาย สนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบออนไลน์หรือการแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เรียนจากทั่วโลก นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการวิเคราะห์ การจัดการข้อมูล การทำงานกับเทคโนโลยี การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลช่วยให้บุคคลสามารถเข้าร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การมีความฉลาดทางดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นการทำให้การใช้เทคโนโลยีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังเป็นการพัฒนาทักษะและความสำคัญในการเข้าร่วมในสังคมและการทำงานในโลกปัจจุบันและอนาคตให้ดียิ่งขึ้นได้ หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลในส่วนของสถานศึกษาควรยึดหลักสำคัญ 3 ประการได้แก่ 1) จัดเตรียมอุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่สนับสนุนการเรียนรู้ให้พร้อมและเป็นระบบ 2) เปิดพื้นที่ให้อิสระผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกระดับชั้น ทุกรายวิชา 3) เสริมสร้างการแบ่งปันองค์ความรู้ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจากจุดสนใจร่วมของครูและนักเรียนในโรงเรียน ในส่วนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนครูผู้สอนควรคำนึงถึงหลักสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) สร้างแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างคุ้มค่า ไม่ใช่เพื่อความสนุกและเพลิดเพลิน 2) กระตุ้นและให้อิสระผู้เรียนคิดวิเคราะห์และเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลใหม่ๆ ที่ตอบสนองการใช้งานที่และปลอดภัยอย่างสมดุลในการใช้ชีวิตทั้งโลกความจริงและโลกเสมือน 3) สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบดิจิทัลจากสถานการณ์จริงเพื่อเปิดโลกทัศน์ผู้เรียนให้กว้างขึ้น 4) เสริมสร้างคุณธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกต้อง สามารถสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



ภาพที่ 1 หลักการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กุลิสรา จิตรขญาณิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพวัลย์ อัทธอาหาร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). การวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มจร*, 8(1), 137-145.
- ธีรวัฒน์ รูปเหลี่ยม. (2560). *การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นุชจรี ลอยหา. (2563). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลบนฐานความคิดหลักเศรษฐกิจพอเพียง. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 15(2), 413-417.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างจิตนวัตกรรมการ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: วอลค์คอนคลาเวต์.
- DQ Institute association with World Economic Forum. (2018). *2018 DQ impact report: Outsmart the cyber-pandemic empower every child with digital intelligence by 2020*. Retrieved from https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report