

การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Development of a Community Strategic Plan to Promote Lifelong Learning on Digital  
Literacy for Adults



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Philosophy in Non-Formal Education

Department of Lifelong Education

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
	ด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่
โดย	นางเรื่อนทอง ไทยะพานิช
สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร สุบัญญัติ
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ยิ่ง กิริติบุรณะ

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร สุบัญญัติ)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ดร.ยิ่ง กิริติบุรณะ)	
.....	กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาสน์ โกวิทยา)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ ใจอารีย์)	

เรือนทอง ไวทยะพานิช : การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่. ( Development of a Community Strategic Plan to Promote Lifelong Learning on Digital Literacy for Adults) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.วีรฉัตร สุปัญญา, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ดร.ยิ่ง กิริติบุรณะ

การวิจัยแบบผสมวิธีครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ 2.เพื่อนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ กลุ่มเป้าหมายของการศึกษา คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงาน เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แผนการจัดเวทีชุมชน แบบบันทึกข้อมูล และแบบสังเกต วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษา พบว่า

1. การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล 2) กำหนดทิศทางการพัฒนาแผน 3) นำแผนไปทดลองใช้ 4) กำกับ ติดตาม และประเมินผลการใช้ และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และประกาศใช้แผน ซึ่งประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติ แนวทางพัฒนา การติดตามและประเมินผล โดยกลยุทธ์ของแผนมี 4 กลยุทธ์ ได้แก่ 1) กลยุทธ์การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล 3) กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล และ 4) กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน

2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มี 3 ด้าน ได้แก่ 1) ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 3) ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

สาขาวิชา การศึกษานอกระบบโรงเรียน

ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

# # 5784258527 : MAJOR NON-FORMAL EDUCATION

KEYWORD: DIGITAL LITERACY, LIFELONG LEARNING, COMMUNITY STRATEGIC PLAN, ADULTS

Ruentong Waitayapanich : Development of a Community Strategic Plan to Promote Lifelong Learning on Digital Literacy for Adults. Advisor: Asst. Prof. Weerachat Soopunyo, Ph.D. Co-advisor: Ying Keeratiburana, Ph.D.

The objectives of this mixed-method research were to 1) develop a community strategic plan to promote lifelong learning on digital literacy for adults, and 2) propose policy-oriented recommendations for the development of a community strategic plan to promote lifelong learning on digital literacy for adults. Research target was community working adults. Data were collected from the target group and a group of people involving in the promotion of adult learning in the research area. Data collection instruments comprised a questionnaire, semi-structured interview schedules, community forum plans, field notes, and observation recording forms. Data were analyzed using content analysis. The finding revealed that

1. there were five steps for the development of a community strategic plan to promote lifelong learning on digital literacy for adults including 1) raising an awareness of necessity for attaining digital literacy, 2) establishing planning direction, 3) trialing the implementation of the plan, 4) observing, monitoring, and evaluating the implementation, and 5) reflecting lesson-learned, refining and actual implementing the plan which consisted of vision, missions, objectives, strategic issues, strategies, activities, targets, indicators, operational plans, development guidelines, and monitoring and evaluation. The plan had 4 strategies including 1) a strategy on community management and participation in lifelong learning, 2) a strategy on the promotion of lifelong learning of digital literacy 3) a strategy on the elevation of living quality in digital life, 4) a strategy on the development of community digital economy, and

2. policy-oriented recommendations included 1) a recommendation on human resource development to promote lifelong learning 2) a recommendation on management to promote lifelong learning, and 3) a recommendation on the promotion of lifelong learning on digital literacy.

Field of Study: Non-Formal Education

Student's Signature .....

Academic Year: 2020

Advisor's Signature .....

Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยการดูแลเอาใจใส่และความเมตตาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรฉัตร สุปัญโญ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และดร.ยິง กิรติบุรณะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่คอยให้คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องมาตลอดการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มนัสวาศน์ โกวิทยา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. อภิชาติ ใจอารีย์ กรรมการสอบภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้คำแนะนำและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือ รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สันติ ศรีสวนแดง อาจารย์ดำรง มากระจันทร์ ดร.สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา และอ.กัญญาทิพ เสนาะวงศ์ ที่ได้ช่วยตรวจสอบคุณภาพและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์ และขอกราบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมอภิปรายในเวทีวิพากษ์ กราบขอบพระคุณเป็นพิเศษสำหรับท่าน อาจารย์ดำรง มากระจันทร์ และดร. วิรุพท์ นิลโมจน์ สำหรับคำสอน ความช่วยเหลือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณเจ้าหน้าที่จากสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร และอ.ดร.สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา ผศ. ดร.สุภาพรณัฏ์ เกียรติสิน และคณะทำงาน Digital Literacy จาก สาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา นครปฐม ที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณประธานและคณะกรรมการชุมชนวัดปรณาवासและชุมชนต่างๆ ในเขตทวีวัฒนา ตลอดจนผู้บริหารและคณะเจ้าหน้าที่ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ที่กรุณาให้ข้อมูลและร่วมดำเนินงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านของภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต และขอขอบคุณเพื่อน พี่และน้องชาวภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตทุกท่าน ตลอดจนเจ้าหน้าที่หอสมุดกลางและเจ้าหน้าที่ห้องสมุดคณะครุศาสตร์ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้ความเป็นกัลยาณมิตรที่ดีตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

ขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย ที่กรุณาให้ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ จากคณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง ตลอดจนคณะผู้ปกครองนักเรียนรุ่น 101 ของโรงเรียนเซนต์คาเบรียล ได้รับความช่วยเหลือและกำลังใจ

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อเฉลียว คุณแม่สดศรี ศรีรัตน์ และพี่ๆ ในครอบครัวศรีรัตน์ ตลอดจนคุณวินัยและคุณวิภาส ไหวทยะพานิช ผู้ให้ความรัก กำลังใจ และให้การสนับสนุนเสมอมา

เรือนทอง ไหวทยะพานิช

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ช	ช
สารบัญภาพ.....ญ	ญ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1	1
คำถามการวิจัย..... 10	10
วัตถุประสงค์ในการวิจัย..... 11	11
ขอบเขตการวิจัย..... 11	11
นิยามศัพท์เฉพาะ..... 12	12
ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย..... 13	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 14	14
ตอนที่ 1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต..... 15	15
ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล..... 35	35
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน..... 62	62
ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน..... 72	72
ตอนที่ 5 แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ..... 90	90
ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 91	91
ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... 98	98

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	102
ระยะที่ 1 การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ ผู้ใหญ่.....	102
ระยะที่ 2 การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่.....	126
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	135
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ ผู้ใหญ่.....	135
ตอนที่ 2 ผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่.....	308
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	331
สรุปผลการวิจัย .....	331
อภิปรายผลการวิจัย .....	335
ข้อเสนอแนะ .....	366
บรรณานุกรม .....	367
ภาคผนวก .....	380
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย.....	381
ภาคผนวก ข จดหมายขอความร่วมมือในการวิจัย.....	385
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	390
ภาคผนวก ง ประมวลภาพการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย .....	438
ประวัติผู้เขียน .....	451



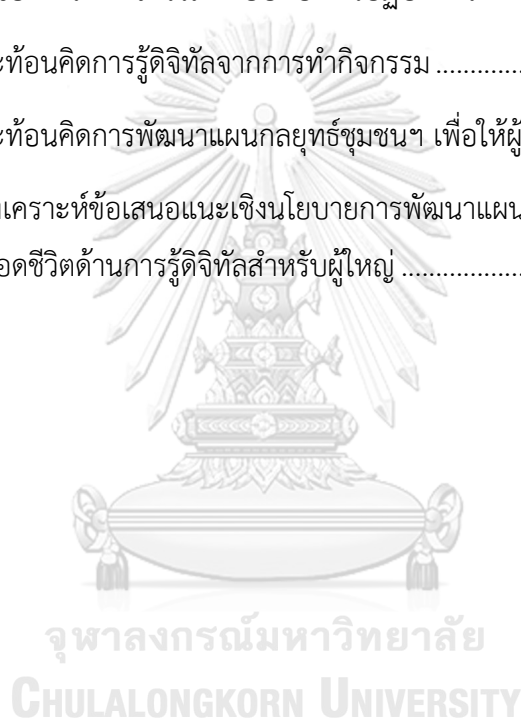
## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ.....	44
ตารางที่ 2 วิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล 2 กลุ่มทักษะ/ 2 มิติ จากแหล่งอ้างอิงต่างๆ.....	45
ตารางที่ 3 แสดงองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลและพฤติกรรมกรรู้ดิจิทัล.....	48
ตารางที่ 4 ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล DLGF 4.4.2 ตามกรอบแนวคิดสากล.....	54
ตารางที่ 5 สรุปสาระสำคัญของแนวคิดและความเกี่ยวข้องข้องกับงานวิจัย .....	99
ตารางที่ 6 รายชื่อชุมชนและที่ตั้งแขวงภายในเขตทวีวัฒนา.....	103
ตารางที่ 7 จำนวนประชากรชายและหญิงในแต่ละชุมชนของเขตทวีวัฒนา.....	105
ตารางที่ 8 สรุปการประชุมในขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning).....	116
ตารางที่ 9 สรุปการประชุมในช่วงขั้นการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action).....	118
ตารางที่ 10 สรุปการประชุมในช่วงขั้นการสังเกตผลการปฏิบัติ (Observation).....	120
ตารางที่ 11 สรุปการประชุมในช่วงขั้นการสะท้อนคิด (Relection).....	121
ตารางที่ 12 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัยในระยะที่ 1 และ 2.....	128
ตารางที่ 13 สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย .....	130
ตารางที่ 14 แสดงสมาชิกทีมดิจิทัลและหน้าที่ .....	135
ตารางที่ 15 แสดงแผนการทำงานของทีมดิจิทัล.....	136
ตารางที่ 16 แสดงปัญหา สาเหตุของปัญหา และความเสียหาย เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล แยกตาม องค์ประกอบที่สังเคราะห์ได้ .....	145
ตารางที่ 17 ความต้องการจำเป็นและความคาดหวังของการรู้ดิจิทัล และพฤติกรรมกรรู้ดิจิทัล.....	156
ตารางที่ 18 การวิเคราะห์สภาพภายนอกชุมชน.....	178
ตารางที่ 19 การวิเคราะห์สภาพภายในชุมชน .....	179
ตารางที่ 20 แสดงการวิเคราะห์ที่ให้น้ำหนักคะแนนสภาพแวดล้อมของชุมชน .....	180
ตารางที่ 21 สรุปผลการกำหนดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ ผู้ใหญ่.....	203

หน้า

ตารางที่ 22 แสดงแผนปฏิบัติการ.....	208
ตารางที่ 23 แสดงแผนการเรียนรู้ ในรอบระยะเวลา 12 เดือน.....	213
ตารางที่ 24 ผลจากการสังเกตการรู้ดิจิทัลจากการนำกิจกรรมไปปฏิบัติจริง.....	223
ตารางที่ 25 ผลจากการสังเกตการรู้ดิจิทัลรายบุคคล .....	238
ตารางที่ 26 ประวัติกลุ่มเป้าหมายที่มีระดับการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเข้าร่วมกิจกรรม..	241
ตารางที่ 27 ภาพรวมของการทำกิจกรรม เทียบกับแผนปฏิบัติการ .....	242
ตารางที่ 28 ผลการสะท้อนคิดการรู้ดิจิทัลจากการทำกิจกรรม .....	245
ตารางที่ 29 ผลการสะท้อนคิดการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัล .....	253
ตารางที่ 30 ผลการสังเคราะห์ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ .....	314



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ต่างๆ ดัดแปลงจาก Mutka (2011).....	36
ภาพที่ 2 แสดงระดับของการรู้ดิจิทัลโดยมาร์ติน ดัดแปลงจาก Martin (2008).....	54
ภาพที่ 3 แสดงวงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart.....	90
ภาพที่ 4 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย .....	101
ภาพที่ 5 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชนด้านความรู้ .....	107
ภาพที่ 6 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชน ด้านทักษะ .....	108
ภาพที่ 7 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชน ด้านเจตคติ .....	109
ภาพที่ 8 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ .....	111
ภาพที่ 9 ภาพรวมขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยตามกรอบแนวคิดการวิจัย .....	134
ภาพที่ 10 แสดงที่ตั้งชุมชนวัดปุณณवास .....	137
ภาพที่ 11 แสดงแผนที่กลยุทธ์ มีการเชื่อมโยงระหว่างวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็น ยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และกิจกรรม.....	207
ภาพที่ 12 องค์กรความรู้ที่ได้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการ รู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่.....	365

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตเป็นนวัตกรรมที่แสดงถึงความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล นับได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่กระทบกับประชาคมโลกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อินเทอร์เน็ตปฏิวัติโลกในทุกๆ ด้าน และเป็นตัวเร่งสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งใหม่ คือ การเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 (The Fourth Industrial Revolution) และการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) อินเทอร์เน็ตได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 มิติที่สำคัญ ได้แก่ ด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ และด้านสังคมซึ่งครอบคลุมผลลัพธ์จากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของประชาชน พลเมืองดิจิทัลสามารถเชื่อมต่อกับผู้คนได้ทั่วโลกในเพียงเสี้ยววินาทีของปลายนิ้วสัมผัส (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นความท้าทายของประชาคมโลกซึ่งส่งผลกระทบต่อประเทศไทย ประเทศไทยกำลังเผชิญกับปัญหาการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของประชากรไทยเข้าสู่สังคมสูงวัย ทำให้ประชากรวัยแรงงานกลายเป็นกลไกหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย ในท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล กลับพบว่า ประชากรวัยแรงงานของไทยมีคุณภาพไม่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน สอดคล้องกับสุวิทย์ เมษินทรีย์ (2562) ที่กล่าวว่า ผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งมีจำนวนประมาณ 38 ล้านคนจะได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีของโลกยุคศตวรรษที่ 21 หลายคนอาจตกงาน และมีคนเป็นจำนวนมากอาจจะต้องเปลี่ยนอาชีพ ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะช่วยให้มีการเพิ่มพูนทักษะสำหรับการสร้างงานหรือการประกอบอาชีพตลอดจนช่วยให้อยู่รอดท่ามกลางอาชญากรรมและภัยคุกคามแบบใหม่ เช่น ภัยจากการออนไลน์ได้เพิ่มขึ้นรวดเร็วกว่าสมรรถนะของประชากรวัยแรงงาน จึงมีความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชากรวัยแรงงานซึ่งเป็นผู้แบกรับภาระทางเศรษฐกิจและสังคม เพื่อให้มีความรู้และทักษะที่สามารถพัฒนาตนเองให้มีผลิตภาพสูงขึ้นควบคู่กับการมีคุณภาพชีวิตที่ดี ตลอดจนใช้ชีวิตอย่างพอเพียงและเป็นสุข ดังวิสัยทัศน์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กล่าวว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” ทั้งนี้การจัดการศึกษาของประเทศไทยมุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และมีเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนตามแนวทางขององค์การสหประชาชาติ 2573 หรือ Sustainable Development Goals: SDGs 2030 (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2559; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ภัยจากการออนไลน์ข้างต้นสอดคล้องกับสำนักงานเศรษฐกิจการคลัง (2557) ที่กล่าวไว้ว่า จำนวนผู้บริโภคถูกหลอกลวงทางออนไลน์ผ่าน Facebook และ LINE มีเพิ่มมากขึ้น เห็นได้จากกรณี การหลอกลวงผ่านการเล่นแชร์ออนไลน์ซึ่งมีผู้เสียหายเป็นวงกว้าง ไม่เพียงแต่บุคคลทั่วไปจะเดือดร้อน จากมิจฉาชีพเท่านั้น หน่วยงานของรัฐ เช่น การไฟฟ้าส่วนภูมิภาคก็ถูกโจมตีจาก “มัลแวร์เรียกค่าไถ่” ทำให้แอปพลิเคชันพีอีเอสมาร์ทพลัส (PEA Smart Plus) ไม่สามารถใช้งานได้ชั่วคราว ทำนอง เดียวกันกับระบบคอมพิวเตอร์ของโรงพยาบาลรัฐแห่งหนึ่งที่ถูกแฮกโดยมิจฉาชีพปล่อยไวรัสทำระบบ ล่ม ทำให้เจ้าหน้าที่และประชาชนได้รับความเดือดร้อน (ไอที 24 ชั่วโมง, 2563) นอกจากนี้เทคโนโลยี ดิจิทัลจะส่งผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจแล้ว วรณรี ตันติเวชอภิกุล (2562) ได้กล่าวถึงผลกระทบ ของเกมออนไลน์ต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเนื่องจากพ่อแม่ หรือผู้ปกครองปล่อยให้บุตรหลาน หมกมุ่นกับเกมออนไลน์มากเกินไป ดังนั้นผู้ใหญ่ซึ่งอยู่ในฐานะผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ควรดูแลและ รับผิดชอบบุตรหลานให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกวิธี ผู้ใหญ่จึงควรมีการรู้ดิจิทัลเพื่อเป็นฐานให้ ครอบครัวและสังคมมีคุณภาพชีวิตและเป็นฟันเฟืองที่แข็งแรงของประเทศ ตัวอย่างของการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลที่ไม่เหมาะสมพบเห็นได้เสมอ จากกรณีการบกร่องของมารยาทออนไลน์เมื่อผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตชาวไทยจำนวนหนึ่ง แสดงอาการ “เกรียน” ในระหว่างถ่ายทอดสดบรรยากาศการเดินทาง เข้าใกล้ "ดาวพลูโต" มากที่สุดของยานอวกาศ ฮอไรซันส์ (New Horizon) ผ่านช่องนาซาทีวี บน เว็บไซต์ยูทูบ ในปี พ.ศ. 2558 (วรรณโชค ไชยสะอาด, 2558) นอกจากนี้ สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งเป็นการรังแก ข่มขู่และคุกคามผู้อื่น ผ่านทางออนไลน์ และการใช้ประทุษวาจา (Hate speech) หรือใช้วาจาสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เพื่อ สร้างความเกลียดชัง แสดงความอคติและด้อยค่าผู้อื่น พบได้ในสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งปรากฏการณ์ สังคมกัมหน้ำหรือเสพติดดิจิทัลกลายเป็นภาพที่พบได้บ่อยๆ ในสังคมไทย ในอดีตความเหลื่อมล้ำใน การเข้าถึงสารสนเทศและสื่อดิจิทัลซึ่งเรียกว่า ช่องว่างดิจิทัล (Digital Divide) จะแสดงถึงข้อจำกัด หรืออุปสรรคในการเข้าถึง การมีหรือไม่มีข้อมูลข่าวสารด้านสารสนเทศของประชากร แต่ปัจจุบันการ เข้าถึง การมีและการไม่มีข้อมูลสารสนเทศได้รับการแก้ไขโดยรัฐบาลพยายามปรับปรุงโครงสร้าง พื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้ครอบคลุมทั่วถึง แต่ช่องว่างดิจิทัลยังคงอยู่และมีปัญหาที่หลากหลาย และซับซ้อนขึ้น การรู้ดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับประชาชนชาวไทย (เรวัต แสงสุริยงค์, 2561)

จากปัญหาข้างต้น ทำให้การรู้ดิจิทัลเป็นศาสตร์ที่ได้รับความสนใจมากยิ่งขึ้น การรู้ดิจิทัล ใช้คำ ภาษาอังกฤษว่า Digital Literacy ซึ่งสัมพันธ์กับเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีลักษณะเป็นพลวัต คือ เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ความหมายจึงไม่ตายตัว มีความยืดหยุ่นไปตามบริบท (Glister 1997; Martin, 2008, Bawden, 2008; Mutka 2011; Belshaw, 2011 ) นักวิชาส่วนใหญ่อธิบายการรู้ดิจิทัลโดย อาศัยองค์ประกอบซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ทำให้บุคคลเป็นผู้รู้ดิจิทัล (Digitally literate person) ซึ่ง หมายถึง บุคคลที่มีพฤติกรรม เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สื่อสาร และ

สังเคราะห์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่นำเสนอผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรมหรือ  
อีกนัยหนึ่งบุคคลรู้ดิจิทัลคือบุคคลผู้มีความรู้ ทักษะและเจตคติผสมผสานกันสามารถเข้าถึง เข้าใจ  
และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

ถึงแม้การรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลและประเทศชาติ แต่เมื่อพิจารณาระดับ  
ของประชากรแต่ละช่วงวัยหรือแต่ละเจเนอเรชัน (Generation หรือ Gen) พบว่า ประชากรผู้ใหญ่  
วัยแรงงานมีการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม  
แห่งชาติ, 2562) สอดคล้องกับสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2563) ซึ่งกล่าวไว้ว่า  
ปัญหาจากการไม่รู้ดิจิทัลของประชากรผู้ใหญ่วัยแรงงาน เช่น การถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล การ  
สูญเสียความเป็นส่วนตัว การถูกลอกหลวงทางออนไลน์ และการถูกรบกวนจากสื่อลามกอนาจาร เป็น  
ต้น มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ รวมทั้งการเพิ่มขึ้นของปริมาณข่าวปลอม (Fake News) ที่พบบน  
แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์และสร้างความเสียหายให้กับชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน ตลอดจน  
กระทบต่อความสงบและความมั่นคงของประเทศ จนทำให้กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้  
จัดตั้งศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมแห่งประเทศไทย (Anti-Fake News Center Thailand) เพื่อตรวจสอบ  
ข่าวปลอม (Fake News) และใช้มาตรการจัดการผู้เผยแพร่ข่าวปลอม (Fake News) ถึงแม้ว่า  
รัฐบาลได้จัดตั้งหน่วยงานเพิ่มเติมขึ้นอีกหลายหน่วยงาน เช่น ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์  
1212 OCC (Online Complaint Center) กองป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดทาง  
เทคโนโลยีสารสนเทศ (ปท.) กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทาง  
เทคโนโลยี (บก.ปอท.) รวมทั้งการช่วยเหลือโดยภาคประชาชน เช่น การจัดตั้งศูนย์ช่วยเหลือด้าน  
กฎหมายผู้ถูกล่วงละเมิด bully ทางสังคมออนไลน์ (ศชอ.) แต่ปัญหาจากการไม่รู้ดิจิทัลดังกล่าวยังไม่มี  
แนวโน้มที่จะลดลง และพบว่าปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตบนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น  
Facebook, Line ยังเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จึงมีการเสนอให้รัฐบาลสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยออนไลน์  
ให้กับประชาชนควบคู่กับการกำหนดมาตรการหรือจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะ ควบคู่กับส่งเสริมให้  
ประชาชนมีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นเพื่อที่จะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตหรือออนไลน์อย่างรู้เท่าทันและ  
รับผิดชอบต่อตนเองแทนการพึ่งพากลไกของรัฐแต่เพียงอย่างเดียว

การรู้ดิจิทัลจำเป็นต่อการพัฒนาผู้ใหญ่วัยแรงงานเพื่อให้มีทักษะการดำเนินชีวิตและการงาน  
อาชีพที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล ช่วยให้เข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนสร้างโอกาสทางสังคมและเปิดโลก  
แห่งการเรียนรู้ได้ทั่วถึง(ราชกิจจานุเบกษา, 2562) จากที่กล่าวข้างต้น การรู้ดิจิทัลแปรผันตามการ  
เปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างการรู้  
ดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่วัยแรงงาน นอกจากการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะสามารถเพิ่มพูนทักษะ ความรู้  
และความสามารถที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 สำหรับวัยที่พ้นผ่านการเรียนใน  
ระบบโรงเรียนมาแล้ว ยังช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขันให้กับประเทศได้อีกด้วย เพราะมีการ

ยกระดับคุณภาพผลผลิตของวัยแรงงานซึ่งเกิดขึ้นจากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ในความเป็นจริงพบว่าคนไทยส่วนใหญ่ไม่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ แต่ให้ความสนใจกับความสนุกสนานและบันเทิง เรียงร้อยซึ่งพบว่ามีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่าการใช้เพื่อการเรียนรู้ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้มีการรู้ดิจิทัลในส่วนที่สอดคล้องกับสภาพและบริบทพื้นที่โดยอาศัยการสนับสนุนและการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนทั้งระดับท้องถิ่น เครือข่าย และหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึงกลายเป็นวาระสำคัญ เมื่อวัยแรงงานมีการรู้ดิจิทัลแล้วจะสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อยกระดับคุณภาพของการทำงาน อาชีพและคุณภาพชีวิตสืบไป (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

จากความจำเป็นในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลในผู้ใหญ่วัยแรงงาน จึงควรมีการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล ซึ่งสามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น การจัดอบรมตามหลักสูตร เฉพาะ(สุภาภรณ์ เกียรติสิน, 2562) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจัดโครงการพัฒนาศักยภาพการรู้ดิจิทัล (สำนักงาน กศน., 2563) การทำแผนส่งเสริมการรู้ดิจิทัลหรือกำหนดยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล (วัลย์ลักษณ์ อมรสิริพงศ์, 2562; ) และการแจกคู่มือหรือเอกสารแนะนำ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2561) เป็นต้น ทั้งนี้การเรียนรู้เพื่อให้รู้ดิจิทัลควรเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยบูรณาการไปกับรายวิชามากกว่าการแยกสอนเป็นอีกหนึ่งสาระวิชา เน้นการเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนหรือการปฏิบัติที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน (Newman, 2008; Blois, 2013; สิริวิจนา แก้วพนิก, 2560) จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า บุคคลต้องมีการเสริมสร้างหรือการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการรู้ดิจิทัลก่อนเป็นลำดับแรก จากนั้นจึงสามารถใช้การรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ต่อไป ถึงแม้ว่าการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลเป็นวาระสำคัญที่ถูกกำหนดไว้ในนโยบาย และยุทธศาสตร์ระดับชาติแล้วก็ตาม แต่ในรายงานสถานภาพการรู้ดิจิทัลของประชากรไทย ประจำปี พ.ศ. 2562 พบว่าผลการประเมินระดับการรู้ดิจิทัลของระดับประเทศเป็นระดับพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) สอดคล้องกับผลสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) ซึ่งกล่าวว่า ในปี 2561 เมื่อศึกษา การมี เข้าถึง และการใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรไทย พบว่า ประชากรผู้ใหญ่ที่อยู่ในวัยแรงงานมีการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย ทั้งนี้การศึกษา อายุ อาชีพ และฐานะทางเศรษฐกิจเป็นปัจจัยซึ่งมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต โดยผู้มีการศึกษาระดับพื้นฐานมีการใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างต่ำ หากอายุยิ่งมากขึ้นการใช้อินเทอร์เน็ตก็จะต่ำลง อาชีพเกษตรกรรมใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับอาชีพอื่นๆ และผู้ใหญ่วัยแรงงานที่มีรายได้น้อยการใช้อินเทอร์เน็ตก็จะต่ำลงด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับนักวิชาที่ให้การเข้าถึงและการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหนึ่งในตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลของบุคคล (แหวตตา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน, 2559; สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562 ; อโนชา อ้อสงศ์และปรกรณ์ ประจันบาน, 2562; UNESCO, 2018) และสอดคล้องกับรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561 ซึ่งพบปัญหาหลายประการ

และมีแนวโน้มว่าปัญหาจะขยายตัวเพิ่มขึ้นทุกปี เช่น การถูกรบกวนด้วยสื่อลามกอนาจาร การถูกลอกหลวงออนไลน์ โฆษณาออนไลน์ที่รบกวน และคดีทำผิดพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2561)

การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลากหลายวิธี เช่น การกำหนดเป็นนโยบาย แผนการศึกษา กฎหมาย ยุทธศาสตร์ การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นต้น (สุมาลี สังข์ศรี, 2556 ; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2564) การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นภารกิจสำคัญตามที่กำหนดในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545) และพระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 ซึ่งกำหนดให้สถานศึกษาสังกัด กศน. และสังกัดอื่นๆ รวมทั้งภาคีเครือข่าย เช่น ครอบครัว ชุมชน สถาบันศาสนา องค์กรเอกชน โรงเรียน และอื่นๆ มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะพื้นฐานที่ใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตที่เหมาะสมและเพื่อรองรับการพัฒนาในอนาคต โดยคำนึงถึงศักยภาพในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการของบุคคล กลมกลืนไปกับวิถีชีวิต และบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองนั้น สามารถดำเนินการได้หลายลักษณะ ตั้งแต่ระดับนโยบายจนถึงระดับปฏิบัติการ เช่น การกำหนดเป็นนโยบาย การตราพระราชบัญญัติ การวางแผนยุทธศาสตร์ การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและชุมชน การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การกำหนดแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมของเครือข่าย การสร้างแหล่งเรียนรู้ การสร้างหน่วยงานและบุคคลากรที่รับผิดชอบด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการให้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นต้น (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; สำนักงาน กศน. , 2560; สุปิน ไชยยะ, 2562; จักรวุฒิ ชนพันธ์และคณะ, 2558)

การศึกษากับกระบวนการพัฒนา เป็นความสัมพันธ์สองทาง นั่นคือ การจัดการศึกษาเป็นการเตรียมทรัพยากรมนุษย์เข้าสู่การงานอาชีพของระบบเศรษฐกิจ ในขณะที่ตัวกระบวนการพัฒนาก็เป็นตัวกำหนดทิศทางในการจัดการศึกษา กระบวนการพัฒนาตามแนวทฤษฎีภาวะทันสมัยมุ่งสร้างสังคมและการผลิตแบบทุนนิยม ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทางวัตถุมากกว่าจิตใจ เน้นการพัฒนาแบบโลกาภิวัตน์โดยละเลยวิถีชีวิตชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่น ปัญหาที่เกิดจากการพัฒนาตามทฤษฎีดังกล่าวมีมากมาย เช่น ความเหลื่อมล้ำในสังคม จึงมีกระบวนการพัฒนาแนวใหม่ คือ การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) ซึ่งเป็นการพัฒนาทางสายกลางคือสร้างความทันสมัยควบคู่ไปกับการเพิ่มคุณภาพชีวิต สร้างความเป็นธรรมในสังคม ให้คุณค่ากับวิถีชาวบ้านและภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีการปกครองแบบกระจายอำนาจให้กับชุมชนท้องถิ่นเน้นการมีส่วนร่วมโดยให้ชุมชนท้องถิ่นเป็นผู้กำหนดทิศทางในการพัฒนา ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการศึกษา และการพัฒนาคนที่สอดคล้องกับสภาพชีวิตจริง (ชนิตา รักษ์พลเมือง, 2551) เช่นเดียวกัน



กับกระบวนการวางแผนพัฒนาชุมชนซึ่งเป็นการกำหนดอนาคตหรือทิศทางในการพัฒนาของชุมชน โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนซึ่งสะท้อนปัญหาและความต้องการในระดับพื้นที่ เป็นการวางแผนแบบล่างสู่บน หรือ Bottom up ซึ่งให้ความสำคัญกับศักยภาพ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรม ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมของชุมชนท้องถิ่น (กรมการพัฒนาชุมชน, 2553 ; สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน, 2559)

การพัฒนาปัจจุบันมักให้ชุมชนเป็นกลไกสำคัญ เมื่อพิจารณาบทบาทและหน้าที่ของชุมชนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 29 ได้แก่ การศึกษาอบรม แสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และรู้จักเลือกสาระประโยชน์ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของชุมชน โดยอาศัยการสนับสนุนจากสถานศึกษาและทุกภาคส่วน เพื่อส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชนโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน ตลอดจนหาวิธีการสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์พัฒนาระหว่างชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับสมาลี สังข์ศรี (2556) ที่ได้ศึกษางานของนักวิชาหลายท่านและได้สรุปว่า ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วมช่วยให้สมาชิกชุมชนได้มีการเรียนรู้ เพราะชุมชนคือ สังคมที่มีความหลากหลายและมีความใกล้ชิดกับสมาชิกชุมชน ดังนั้นชุมชนจึงสามารถเป็นกลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับวิคเตอเรีย-ซอร์โรน(2560) และระวี สัจจโสภณ (2555) ที่กล่าวว่า ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และสอดคล้องกับดิษยุทธ์ บัวจุม (2556) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐานมักประสบผลสำเร็จ เพราะเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและปัญหาของผู้เรียนและชุมชน อย่างไรก็ตามในงานวิจัยของชูชาติ พวงสมจิตร (2560) พบว่า ชุมชนเคยชินกับการเป็นผู้รับบริการจากการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ซึ่งเป็นรูปแบบที่ได้ดำเนินงานต่อเนื่องมาอย่างยาวนาน โดยเข้าใจว่าบทบาทและหน้าที่ของชุมชนต่อการจัดการศึกษา คือ การให้ความร่วมมือและการสนับสนุน ชุมชนยังไม่คุ้นชินกับการมีส่วนร่วมในฐานะผู้จัดการศึกษานั้นคือ เป็นผู้ร่วมคิด ร่วมวางแผนและร่วมตัดสินใจในการจัดการศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนิตรา สุภาชี (2553) ที่กล่าวว่า ชาวชุมชนเคยชินกับการได้รับความช่วยเหลือจากภาครัฐ และมักมีทัศนคติว่า การวางแผนชุมชนเป็นหน้าที่ของภาครัฐและผู้นำชุมชน จึงทำให้ชาวชุมชนขาดความรู้ ความเข้าใจ และขาดความร่วมมือในการวางแผน ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐขาดความต่อเนื่องในการให้ความสำคัญ ส่งเสริม ประชาสัมพันธ์ต่อการวางแผนของชุมชน และจากการที่หน่วยงานภาครัฐมีภารกิจตามบทบาทหน้าที่เป็นจำนวนมาก จึงทำให้ขาดการติดตามและประเมินผลการวางแผนของชุมชน ในขณะที่แผนแม่บทที่ 15 ประเด็นพลังทางสังคมภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ให้ชุมชนเพิ่มขีดความสามารถในการจัดการตนเองและพึ่งตนเอง เพราะชุมชนมีความรู้และความเข้าใจในสภาพปัญหาและความต้องการเชิงลึกในระดับพื้นที่ ตลอดจนเปิดโอกาสให้เกิดการรวมตัวของประชาชนและภาคีเครือข่ายเพื่อพัฒนาชุมชนโดยนำทุนทางสังคมและวัฒนธรรมในเรื่องของการมีน้ำใจโอบอ้อมอารี การแบ่งปัน และการเสียสละ โดยยึดหลักคุณธรรมมาส่งเสริมอาสาสมัครที่จะช่วย

พัฒนาชุมชนโดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในบริบทชุมชน (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) จะเห็นได้ว่าข้อคิดเห็นจากงานวิจัยที่กล่าวมาเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ชาติไม่ได้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน งานวิจัยแสดงให้เห็นถึงอุปสรรคของชุมชนในการจัดการเรียนรู้และจัดการตนเอง ในขณะที่ยุทธศาสตร์ชาติมุ่งหวังให้ชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาตนเอง ดังนั้นหากชุมชนต้องการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกันกับยุทธศาสตร์ชาติ ชุมชนต้องหาหนทางเอาชนะปัญหาและอุปสรรคต่างๆ เพื่อสร้างความพร้อมในการเป็นผู้จัดการเรียนรู้และจัดการตนเอง สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา(2561) ที่เสนอให้มีการปฏิรูปการศึกษาในยุคประเทศไทย 4.0 โดยให้ทุกภาคส่วน รวมทั้งภาคประชาชน เช่น ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมคิด ร่วมเสนอแนะ ร่วมนำสู่การปฏิบัติ ร่วมตรวจสอบ และร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานซึ่งเป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มโอกาสให้ผู้ใหญ่วัยแรงงานเข้าถึงการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและวิถีชีวิต

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) และแผนยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) ในส่วนของแผนแม่บทที่ 11 ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและแผนแม่บทที่ 12 ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ กล่าวว่าการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรไทยซึ่งมีอัตราการเกิดน้อยลงกว่าค่าเฉลี่ยมาตรฐานทำให้สังคมไทยกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างสมบูรณ์ ส่งผลให้ประชากรวัยแรงงานมีจำนวนมากกว่าช่วงวัยอื่นๆ ซึ่งในอนาคตจำนวนประชากรวัยแรงงานจะค่อยๆ ลดลง ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 ทั้งจากการเปลี่ยนแปลงสู่อุตสาหกรรม 4.0 (The Fourth Industrial Revolution) และการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) ซึ่งก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive technology) ส่งผลให้ผู้ใหญ่วัยแรงงานของไทยมีผลิตภาพค่อนข้างต่ำและมีคนว่างงานเป็นจำนวนมากเนื่องจากมีทักษะ ความรู้ และความสามารถต่ำกว่าหรือมีไม่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน เนื่องจากตลาดแรงงานมีความต้องการแรงงานที่มีทักษะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21 ยุทธศาสตร์และแผนดังกล่าวกำหนดให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นแนวทางที่จะใช้พัฒนาผู้ใหญ่วัยแรงงานให้พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งครอบคลุมทั้งทักษะการงานอาชีพ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการงานอาชีพ การรู้ดิจิทัล ภาษาอังกฤษ ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทักษะการแก้ไขปัญหา ตลอดจนส่งเสริมให้มีการปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมให้ประชาชนเพื่อยกระดับศักยภาพ สมรรถนะ และคุณภาพในการทำงานเพื่อยืดอายุการทำงานของผู้ใหญ่วัยแรงงานเพื่อให้เป็นเสาหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ในความเป็นจริงสถานการณ์การรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่วัยแรงงานอยู่ในระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561; สุภาภรณ์ เกียรติสิน, 2562)

จากการศึกษาทบทวน นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้อง พบว่ารัฐบาลกำหนดให้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเป็นแผนแม่บท

หลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศในช่วง พ.ศ. 2561-2580 ด้วยตระหนักถึงความจำเป็นของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการขับเคลื่อนประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 และ ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) โดยกำหนดวิสัยทัศน์ให้ประเทศไทยสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ (ราชกิจจานุเบกษา, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับสำนักเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร (2558) ที่กล่าวว่า นโยบายเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลสามารถนำพาประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้าทั้งนี้ต้องอาศัยปัจจัยที่เป็นรากฐานของเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ได้แก่ การศึกษา โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและการเชื่อมต่อ เสถียรภาพทางการเมืองที่เอื้อต่อการลงทุนของภาคเอกชนต่อการพัฒนาด้านดิจิทัล และแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาระบบดิจิทัลที่ชัดเจน โดยเฉพาะการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เข้าใจเทคโนโลยีจนกระทั่งสามารถนำไปสร้างประโยชน์ได้ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นในการส่งเสริมประชาชนให้เรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือพัฒนาตนเอง เพื่อที่จะยกระดับคุณภาพของแรงงานไทย ตลอดจนเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของประเทศ

ปฐมบทของนโยบายดิจิทัลไทยแลนด์ที่กล่าวข้างต้น คือ การเปลี่ยนชื่อจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Ministry of Digital Economy and Society : MDES) และมีการจัดตั้งหน่วยงานสำคัญ เช่น สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติหรือ สดช. (ราชกิจจานุเบกษา, 2559) นอกจากนี้รัฐบาลได้ประกาศใช้ยุทธศาสตร์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรมดังที่เห็นได้จาก แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาทุนมนุษย์ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ(พ.ศ. 2561-2580) ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อใช้เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการพัฒนาศักยภาพและคุณภาพประชากรไทยทุกช่วงวัยและทุกกลุ่ม โดยเฉพาะประชากรนอกระบบโรงเรียน เช่น ผู้ด้อยโอกาส ผู้พิการ และผู้สูงอายุ เป็นต้น นอกจากนี้แผนแม่บทประเด็นที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ กำหนดว่ารัฐบาลจะตอบสนองความต้องการของประชาชนและสนับสนุนการพัฒนาประเทศด้วยโมเดลประเทศไทย 4.0 ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนการทำงานของภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลโดยมุ่งพัฒนาการบริการประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งได้มีการพัฒนาและมีความก้าวหน้าเป็นลำดับ โดยรัฐบาลไทยได้มีการเปลี่ยนผ่าน (Digital Government Digital Transformation) จากรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (e-Government) สู่รัฐบาลดิจิทัล (Digital Government) โดยมีการบูรณาการระหว่างหน่วยงาน และยกระดับหน่วยงานภาครัฐให้ทำงานแบบชาญฉลาดขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digitalization) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการประชาชนแบบองค์รวม (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงและเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลภายใต้นโยบายและแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ

และสังคม(พ.ศ. 2561-2580) ซึ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อนำพาให้รู้ดิจิทัล และเมื่อบุคคลพัฒนาการรู้ดิจิทัลได้แล้วจะเป็นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนาคุณภาพชีวิตเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพของประเทศซึ่งจะช่วยลดปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคม การแก้ไขปัญหาค่าความเหลื่อมล้ำดังกล่าวมีหลายวิธี นอกจากอาศัยการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้ว ยังต้องอาศัยข้อมูล Big Data ระบบบริหารจัดการข้อมูลคนจนแบบชี้เป้า (Thai Poverty Map and Analytics Platform: TPMPAP) ซึ่งเป็นหนึ่งในหลายโครงการของการเป็นรัฐบาลดิจิทัล ที่มุ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารราชการแผ่นดิน (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2561)

นโยบายดิจิทัลไทยแลนด์และยุทธศาสตร์ชาติสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการสนับสนุนให้ประชาชนมีการรู้ดิจิทัลโดยเตรียมความพร้อมของประชากรทุกกลุ่มให้มีความรู้ความสามารถที่จะใช้ชีวิตและประกอบกิจการอาชีพในยุคดิจิทัล (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) โดยให้ใช้สื่อและเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างมีจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ตลอดจนตระหนักถึงภัยอันตรายในรูปแบบของการหลอกลวงโดยมิฉฉาชีพ หรือการกระทำความผิดทางออนไลน์โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การกดไลก์ กดแชร์ และกดโพสต์ในข้อมูลที่อาจไม่ได้รับอนุญาตซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 (ราชกิจจานุเบกษา, 2560) จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่ารัฐบาลได้พยายามส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในรูปแบบของการกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนระดับชาติมาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว แต่ความสัมฤทธิ์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ยังคงพบรายงานที่แสดงถึงปัญหาของผู้ใหญ่วัยแรงงานที่มีทักษะความรู้และความสามารถไม่ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน การรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งถูกคาดหวังให้ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ นั้น พบว่ายังอยู่ในเกณฑ์พื้นฐานหรือต่ำกว่า (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) หากยังปล่อยให้อยู่ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้ใหญ่วัยแรงงานที่เป็นเสาหลักในการแบกรับภาระเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ อาจเป็นไปได้เพียงเสาที่พร้อมจะผุพังจากการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive technology) ซึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ส่วนแผนพัฒนาและยุทธศาสตร์ระดับชาติที่กล่าวมาเป็นการกำหนดทิศทางการพัฒนาและให้แนวทางดำเนินงานในภาพรวม ในขณะที่การรู้ดิจิทัลขึ้นกับบริบทและผู้เรียนเป็นสำคัญ ถึงแม้ว่ารัฐบาลได้ดำเนินงานตามนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวกับเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลในทุกภาคส่วนมาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว แต่พบว่าผู้ใหญ่วัยแรงงานยังมีการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่า ทำให้สูญเสียโอกาสในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง รวมทั้งได้รับความเดือดร้อน ความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศในที่สุด (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563)

สำหรับงานวิจัยทั้งในระดับนานาชาติและระดับชาติ ที่ทำการศึกษาวิจัยด้านการรู้ดิจิทัลนั้น พบว่า ส่วนใหญ่แล้วมีการศึกษาวิจัยกับประชากรที่มีการศึกษาในระบบโรงเรียน โดยเฉพาะประเทศ

ไทย พบงานการวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลกับผู้เรียนในระบบโรงเรียนทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ถึงแม้ว่าจำนวนประชากรที่เป็นผู้ใหญ่วัยแรงงานจะมีสัดส่วนสูงกว่า ประชากรวัยอื่นๆ และไม่ได้อยู่ในการศึกษาในระบบโรงเรียนก็ตาม แต่ยังไม่ค่อยมีงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่วัยแรงงาน ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยให้ชุมชน เป็นฐานยังมีไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยให้ชุมชนเป็นกลไกขับเคลื่อนผ่านการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัย จึงทำการวิจัยเรื่อง "การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่" เพื่อให้ชุมชนเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนผ่านการพัฒนาแผน กลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ นั่นคือ ให้ชุมชนเป็น ผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้บริบทระดับพื้นที่เป็นฐานในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการ รู้ดิจิทัลที่สอดคล้องประสานกับทิศทางการพัฒนาตามกรอบนโยบายและแผนระดับชาติ แผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลจะช่วยให้ผู้ใหญ่วัยแรงงานเกิดการรู้ดิจิทัลที่ ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล ในขณะเดียวกันมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชาวชุมชน เพราะเป็นแผนซึ่งพัฒนาขึ้นโดยใช้ปัญหา ความต้องการ และความคาดหวังของชุมชนเป็นฐานในการ พัฒนา เมื่อผู้ใหญ่มีการรู้ดิจิทัลแล้วจะสามารถใช้การรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ได้ อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ชาวชุมชนเป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนและชุมชนกลายเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ซึ่งย่อม ส่งผลให้ประเทศชาติกลายเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ในที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

### คำถามการวิจัย

1. ชุมชนมีความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า ดิจิทัล อย่างไร
2. ชุมชนมีความคาดหวังให้ผู้ใหญ่ในชุมชนมีการรู้ดิจิทัลอย่างไร
3. ชุมชนคิดว่าผู้ใหญ่ควรได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่องอย่างไร
4. เท่าที่ผ่านมา มีการส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเรียนรู้เพื่อการรู้ดิจิทัลหรือไม่
5. การจะบรรลุความคาดหวังในการส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ได้มีการเรียนรู้เพื่อจะรู้ดิจิทัล และ เพื่อให้ผู้ใหญ่ในชุมชนมีการรู้ดิจิทัล ชุมชนเห็นว่ามีอะไรบ้างที่เป็นจุดอ่อนและจุดแข็งของชุมชน
6. ชุมชนจะอาศัยจุดอ่อน จุดแข็ง ปัญหา โอกาส และอุปสรรคเหล่านั้น กำหนดเป็นแผน ส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ในชุมชนได้เรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่องอย่างไร
7. เมื่อนำแผนซึ่งชุมชนช่วยกันกำหนดไว้ลงสู่การปฏิบัติแล้ว ผลที่เกิดขึ้นสามารถตอบสนอง ความต้องการของชุมชนต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของชุมชนอย่างไร

8. ชุมชนมีความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือมีข้อค้นพบใดจากการร่วมกันพัฒนาแผนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล
9. ในการนำแผนที่ชุมชนร่วมกันจัดทำขึ้นไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาร่วมมือหรือสนับสนุนอย่างไร ตลอดจนถึงอาศัยเงื่อนไขปัจจัยใด
10. การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้สำเร็จต้องคำนึงถึงอะไรบ้าง
11. ถ้าต้องการให้มีการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่มากขึ้น จะใช้ข้อมูลจากพื้นที่วิจัยสร้างเป็นข้อเสนอนโยบายอย่างไร

### วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่
2. เพื่อนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตในการศึกษา ดังนี้

#### 1. ขอบเขตด้านพื้นที่

ในการวิจัยครั้งนี้ จะศึกษาเฉพาะชุมชนตามเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนกรณีศึกษา และยินดีที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัย ตั้งแต่ต้นจนสิ้นสุดโครงการวิจัย ซึ่งเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนกรณีศึกษา ได้แก่ มีประชากรผู้ใหญ่วัยแรงงานอาศัยอยู่ในชุมชน มีคณะกรรมการชุมชนและผู้นำที่ชัดเจน ผู้นำและสมาชิกชุมชนตระหนักในความสำคัญและประโยชน์ของการรู้ดิจิทัลและมีความสนใจอยากรู้ดิจิทัล ชุมชนตั้งอยู่ในบริเวณที่มีเครือข่ายสัญญาณโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตและสมัครใจที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัย รวมทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจและมีความตระหนักในความสำคัญของการรู้ดิจิทัล

#### 2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา :

กลุ่มเป้าหมายของการศึกษา คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งมีอายุระหว่าง 15-59 ปี ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่วิจัยเป็นระยะเวลา 5 ปีขึ้นไป จนถึงช่วงเวลาที่ทำเนิงานวิจัย และยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

#### 3. ขอบเขตด้านเนื้อหา :

การรู้ดิจิทัลจะศึกษาเฉพาะการรู้ดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลตามความต้องการของชุมชน

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล** หมายถึง การช่วยให้ผู้ใหญ่ในชุมชนสามารถเสาะแสวงหาความรู้และทักษะทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการเพื่อพัฒนาตนเองด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

**ผู้ใหญ่** หมายถึง บุคคลที่มีอายุในระหว่าง 15 – 59 ปี มีถิ่นพักอาศัยอยู่ในชุมชน

**การรู้ดิจิทัล (digital literacy)** หมายถึง การผสมผสานของความรู้ ทักษะและเจตคติที่ช่วยให้บุคคล เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สื่อสาร และสังเคราะห์สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่นำเสนอผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารซึ่งในงานวิจัยนี้ได้แก่ สมาร์ทโฟนและโปรแกรมประยุกต์ (applications) บนสมาร์ตโฟนนี้ได้อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

**ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล** หมายถึง ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่บ่งบอกถึงความก้าวหน้าของการรู้ดิจิทัลในเชิงคุณภาพผ่านการสังเกตพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการเป็นบุคคลที่ถึงพร้อมด้วยการรู้ดิจิทัล

**แผนกลยุทธ์ชุมชน** หมายถึง แนวทางหรือวิธีการที่ชุมชนร่วมกันจัดทำขึ้นโดยมุ่งการบรรลุเป้าหมายหรือวิสัยทัศน์การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชน โดยแผนกลยุทธ์ชุมชนประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ แนวทางการพัฒนา การติดตามและประเมินผล

**การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน** หมายถึง กระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนผ่านเวทีชุมชน โดยดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ขั้นการปฏิบัติตามแผน ขั้นสังเกตผล และขั้นสะท้อนคิด

**การวางแผนกลยุทธ์ชุมชน** หมายถึง กระบวนการกำหนดแนวทางการดำเนินงานจากสภาพปัจจุบันเพื่อมุ่งสู่สถานภาพที่พึงประสงค์โดยอาศัยการระดมความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของกลุ่ม โดยมีการกำหนดวิสัยทัศน์ การวิเคราะห์ SWOT การกำหนดพันธกิจ การกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ การกำหนดจุดมุ่งหมาย การกำหนดตัวชี้วัด การกำหนดเป้าหมาย และกิจกรรมที่ต้องการให้บรรลุผลสำเร็จภายในกรอบระยะเวลาที่แน่นอน

**ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่** หมายถึง แบบแผนความคิดที่ผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในชุมชนสามารถนำไปใช้เป็นหลักยึดในการดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

## ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย

แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชนที่ได้จากงานวิจัยนี้ ก่อให้เกิดประโยชน์ในหลายระดับทั้งระดับบุคคล ระดับชุมชนและระดับประเทศชาติ รายละเอียด ดังนี้

### ระดับบุคคล

1. บุคคลสามารถใช้แผนกลยุทธ์ชุมชนที่ได้จากงานวิจัยนี้เป็นแนวทางในการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มทักษะหรือรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล การรู้ดิจิทัลช่วยให้บุคคลมีทักษะในการค้นหาและเข้าถึงองค์ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร แหล่งทรัพยากรในการเรียนรู้ที่หลากหลายและพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล ทำให้บุคคลมีความรู้ความสามารถที่จะเพิ่มโอกาสในการทำงานอาชีพ ตลอดจนช่วยให้เกิดความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ทำให้บุคคลพึ่งพาตนเองได้ ซึ่งเป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของบุคคลในยุคดิจิทัลได้ในที่สุด

2. แผนกลยุทธ์ชุมชนที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้ ช่วยให้บุคคลผูกไมตรี เชื่อมโยงความสัมพันธ์หรือฟื้นฟูมิตรภาพกับเพื่อนบ้านและสมาชิกในครอบครัวผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการลดช่องว่างระหว่างวัยและลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข้อมูล บริการ และสวัสดิการของรัฐบาล

### ระดับชุมชน

1. ได้แนวทางพัฒนาชุมชนอย่างเป็นระบบ นั่นคือ ชุมชนสามารถวางแผนตามกระบวนการที่ได้ได้อย่างเป็นขั้นตอนเพื่อพัฒนาชุมชนในด้านอื่นๆ หรือกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันออกไป เป็นการเพิ่มศักยภาพในการจัดการตนเองและพึ่งพาตนเองของชุมชน

2. แผนกลยุทธ์ที่ได้จากงานวิจัยนี้ ชุมชนสามารถนำไปขับเคลื่อนเพื่อพัฒนาไปสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้หรือสังคมแห่งการเรียนรู้ต่อไป

### ระดับประเทศ

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับหลักการทำงานกับชุมชนเพื่อการวางแผนซึ่งได้จากงานวิจัยนี้ สามารถใช้เป็นแนวทางการในการวางแผนซึ่งใช้ชุมชนเป็นฐานโดยตั้งอยู่บนแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งสามารถนำไปขยายผลสู่การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ในระดับพื้นที่ที่มีบริบทแตกต่างกันออกไป

2. องค์ประกอบการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่วัยแรงงานที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลให้ผู้ใหญ่วัยแรงงานในบริบทชุมชนอื่นๆ และสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้สนใจเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลและเป็นประโยชน์กับการศึกษาวิจัยต่อไป

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่ได้จากงานวิจัยนี้ หน่วยงานรัฐบาล เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงแรงงาน กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.) กรุงเทพมหานคร ตลอดจนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถใช้เป็นแนวทางและข้อมูลสนับสนุนในการกำหนดนโยบาย วางแผน และกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อมุ่งสู่การรู้ดิจิทัลโดยอาศัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกรอบในการดำเนินงาน



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชน” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

- 1.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.2 ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.3 หลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.4 การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.5 ผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.6 ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.7 วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.8 กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.9 ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 1.10 แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 1.11 แนวคิดอื่นที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

- 2.1 ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล
- 2.2 ความหมายการรู้ดิจิทัล และสมรรถนะดิจิทัล
- 2.3 ความสำคัญของการรู้ดิจิทัล
- 2.4 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล
- 2.5 ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล
- 2.6 แนวทางการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล

#### ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน

- 3.1 หลักการพัฒนาชุมชนกับศาสตร์พระราชา
- 3.2 ชุมชนกับการเรียนรู้
- 3.3 บทบาทชุมชนกับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- 3.4 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน
- 3.5 การมีส่วนร่วม

### 3.6 เทคนิคในการศึกษาชุมชน

#### ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน

##### 4.1 ความหมาย ประโยชน์ และข้อจำกัดของการวางแผน

##### 4.2 ความหมายของกลยุทธ์

##### 4.3 ความหมายและองค์ประกอบของแผน

##### 4.4 กระบวนการพัฒนาแผน

##### 4.5 นโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 5 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

#### ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ตอนที่ 1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในงานวิจัยนี้ครอบคลุมความหมาย ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต และแนวคิดอื่นที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต รายละเอียด ดังนี้

#### 1.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากการศึกษาเอกสาร พบว่ามีการเสนอความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไว้ดังนี้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในระบบการเรียนรู้นอกระบบและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

อาชัญญา รัตนอุบล (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง กระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยชรา เป็นการรับรู้ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติจากบุคคลหรือสถาบัน เน้นให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงรอบตัวได้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับทุกคน จัดเป็นระบบการศึกษาเปิด (open education) ที่บุคคลสามารถเรียนได้เมื่อมีความพร้อมและความต้องการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อสันถนาการและเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่โลกอาชีพ ให้ทันกับความก้าวหน้าของเศรษฐกิจและสังคม

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (2551) ให้คำจำกัดความของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลตลอดช่วงชีวิตผู้นั้น อันเป็นผล

มาจากกระบวนการพัฒนาสติปัญญาโดยครอบคลุมการเรียนรู้ที่เกิดจากการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคม

สุวิริตา จรุงเกียรติกุล (2564) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานกันทั้งในมิติแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งมีมิติแนวตั้งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิตของบุคคล ส่วนมิติในแนวนอนเป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับวิถีชีวิตของบุคคล ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและทางพฤติกรรมดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งเกิดขึ้นทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ส่งผลให้บุคคลเกิดการพัฒนาตนเองตลอดชีวิต

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต หมายถึง กระบวนการการเรียนรู้ซึ่งมุ่งพัฒนาศักยภาพของบุคคลเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงรอบด้านในทุกช่วงวัย โดยอาศัยแหล่งความรู้ในชุมชนและสังคมซึ่งเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตโดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ หมายถึง กระบวนการแสวงหาความรู้และทักษะของบุคคลทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยมีเป้าหมายให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

## 1.2 ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) ได้กล่าวถึงความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ดังนี้ 1) การเปลี่ยนแปลง การเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ 2) สภาพเศรษฐกิจกับการจ้างงาน การแข่งขันทางเศรษฐกิจ 3) ทักษะใหม่กับมุมมองใหม่ 4) บทบาทของการเรียนรู้ 5) การเปลี่ยนแปลงในชุมชนและในสังคม 6) การเรียนรู้กับการพัฒนาชุมชน 7) ความเหลื่อมล้ำ การแบ่งแยกและการกีดกันทางสังคม 8) การแบ่งแยกทางด้านการศึกษา 9) การตระหนักในคุณค่าการเรียนรู้ 10) กลุ่มบุคคลด้อยโอกาส 11) ความไม่เฟื่องฟู ค่านิยม และความเป็นพลเมืองที่พึงประสงค์ 12) ยุคสมัยสารสนเทศ และ 13) ปัญหาท้าทายอื่นๆ และโอกาส

สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้กล่าวถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ดังนี้ 1) การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของบุคคลในแต่ละวัย 2) การเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ของบุคคลในแต่ละช่วงชีวิต 3) การเปลี่ยนแปลงของสังคม 4) การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ 5) ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยี 6) การแพร่กระจายและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของข้อมูลและข่าวสาร 7) การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร 8) การเปลี่ยนแปลงทางการเมือง 9) ข้อจำกัดของระบบการศึกษา 10) ความไม่เท่าเทียมกันของโอกาสทางการศึกษา 11) ความไม่สอดคล้องระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับวิถีชีวิต 12) การศึกษาปัจจุบันเน้นเนื้อหามากกว่าการสร้างทักษะการแสวงหาความรู้ให้ผู้เรียน 13) รูปแบบและวิธีการจัดการศึกษาไม่ให้อิสระกับผู้เรียนและไม่ยืดหยุ่นกับสภาพการดำเนินชีวิตของผู้เรียน และ 14) เพื่อสนองความต้องการของสังคมและประเทศชาติ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การช่วยให้บุคคลเกิดทักษะการเรียนรู้ นำตนเองในการเรียนรู้ได้ ทำให้บุคคลสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ช่วยพัฒนาศักยภาพของบุคคล ช่วยให้บุคคลมีอิสระในการเรียนรู้และประกอบกรงานอาชีพ ช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงรอบด้านได้อย่างเหมาะสม กระจายโอกาสในการเรียนรู้ให้เข้าถึงประชาชนทุกคนรวมถึงผู้ด้อยโอกาสในสังคม ทำให้บุคคลมีโอกาพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและช่วยให้เกิดการพัฒนาชุมชน นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนในสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ซึ่งย่อมส่งผลให้เกิดชุมชนและสังคมแห่งการเรียนรู้

### 1.3 หลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) เสนอหลักการของการศึกษาตลอดชีวิตไว้ ดังนี้ 1)หลักความจำเป็น 2)หลักความเชื่อมั่น 3)หลักความครอบคลุม 4)หลักความเสมอภาค 5) หลักการผสมผสาน 6)หลักความเชื่อมโยง 7)หลักความหลากหลายและเป็นประชาธิปไตย 8)หลักความยืดหยุ่น 9)หลักความสะดวกและเข้าถึงง่าย 10)หลักความผสมกลมกลืนและสัมพันธ์กับชีวิต 11) หลักการเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ 12)หลักความสำคัญของชุมชน 13)หลักการมีส่วนร่วม

สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้เสนอหลักการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ 15 ประการ ได้แก่ 1)การศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิต 2)บุคคลมีความสามารถที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) การศึกษาและการเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดทุกช่วงชีวิต 4) การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกประเภทและทุกระดับ 5)การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นแบบผสมผสานทั้งในแนวตั้งและแนวนอน 6)การศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตเน้นการกระจายโอกาสให้ทุกคนได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต 7)การศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตควรมีรูปแบบหลากหลาย และมีความยืดหยุ่น 8)การศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตควรมีความเป็นประชาธิปไตยหรือให้อิสระกับผู้เรียน 9)การสร้างแรงจูงใจอย่างต่อเนื่องในการเรียนรู้ 10) มุ่งให้มีทักษะหรือวิธีการแสวงหาความรู้หรือฝึกให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 11) เน้นการเรียนรู้ที่พัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณภาพชีวิตและการพึ่งพาตนเองได้ 12) ความสำคัญของครอบครัวต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 13) ชุมชนมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 14) การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในการจัดการศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 15)การจัดศึกษาหรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตเน้นให้บุคคลพึ่งตนเองได้

อาชญญา รัตนอุบล (2562) ได้เสนอว่า หลักการการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ มี 6 ประการ ได้แก่ 1) หลักการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้ที่มีการศึกษาข้อมูลเกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบโดยสอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชน ชุมชนร่วมกันเรียนรู้ผ่านการสำรวจปัญหา ความต้องการ รวมทั้งทำประชาพิจารณ์ในประเด็นต่างๆ การเรียนรู้มีรูปแบบเรียบง่าย ใช้เทคโนโลยีไม่ซับซ้อนและใช้เงินลงทุนต่ำ 2) หลักการด้านประโยชน์ตอบแทน ได้แก่ บุคคลและชุมชนต้องได้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม 3) หลักการคิดและลงมือทำ ได้แก่ ชุมชนร่วมกันเรียนรู้จากการวิเคราะห์ปัญหาแบบองค์รวม

หรือปัญหาเฉพาะหน้าและมีการลงมือแก้ไข การส่งเสริมการเรียนรู้ต้องทำเป็นขั้นตอน 4) หลักการ ความเป็นผู้นำ ได้แก่ มีต้นแบบหรือผู้นำในการเรียนรู้ 5) หลักการสื่อสาร ได้แก่ การสื่อสารจะช่วยให้ เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างสมาชิกชุมชนและช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน และ 6) หลักการระเบิด จากภายใน ได้แก่ การที่ชุมชนมีความพร้อมและความเข้มแข็งภายในที่จะพัฒนา

นักวิชาการด้านการศึกษาค้นพบได้เสนอหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้หลายประเด็นซึ่งมีความ คล้ายคลึงหรือจุดร่วมกันหลายประการซึ่งผู้วิจัยสรุปได้ 8 ประการ ดังนี้

1) ความจำเป็นและความต่อเนื่อง : การเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนตาย การ ได้เรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและอยู่รอดได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง การสร้างความ เข้าใจเกี่ยวกับความจำเป็นและประโยชน์ของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนการสร้างแรงจูงใจ

2) การเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ: เชื่อว่าผู้เรียนมีความสามารถและมีความรับผิดชอบในการ เรียนรู้ ผู้เรียนมีสติปัญญาและความพร้อมในการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นผู้เรียนควรมีอิสระในการ เลือกลงเวลา สถานที่ วิธีการเรียนรู้ และมีอิสระที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนต้องการ สามารถเรียนรู้ด้วยการนำ ตนเอง สามารถนำความรู้ที่มีไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนให้ดีขึ้นและพึ่งพาตนเองได้

3) การรู้วิธีแสวงหาความรู้หรือมีทักษะการเรียนรู้ : มุ่งให้ผู้เรียนรู้วิธีที่จะเรียนรู้หรือมีทักษะใน การแสวงหาความรู้(learn how to learn) มากกว่าเนื้อหาความรู้ซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ผู้เรียน สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง นั่นคือ วิเคราะห์ความต้องการที่จะเรียนรู้หรือกำหนดเป้าหมายการ เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม และกำกับตนเองให้มีการเรียนรู้ตามเป้าหมาย

4) ความหลากหลายและความยืดหยุ่นของการเรียนรู้: รูปแบบและวิธีการในการเรียนรู้มี หลากหลายและยืดหยุ่นสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในทุกช่วงวัยได้อย่างเหมาะสม

5) การมีส่วนร่วมและรับผิดชอบของเครือข่าย : ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการ จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยคำนึงถึงความสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียน ทุกเครือข่ายควรประสานความ ร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต เครือข่ายใกล้ ตัวผู้เรียน เช่น ครอบครัว ชุมชน เครือข่ายที่ติดต่อออกมาได้แก่ หน่วยงานภาครัฐ สถานศึกษา เป็นต้น

6) ความสะดวก เข้าถึงง่าย และมีคุณภาพ : ผู้เรียนควรได้รับความสะดวกในการเรียนรู้และ เข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายดาย ลดข้อจำกัดหรือกฏเกณฑ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ควบคู่กับการ สร้างและรักษาคุณภาพของการเรียนรู้

7) การบูรณาการและความเสมอภาค : เน้นการบูรณาการของการศึกษาหรือการเรียนรู้ทุกระบบให้ผสมผสานกันอย่างกลมกลืนทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียนและ การศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้ผู้เรียนทุกประเภทและทุกช่วงวัยได้โอกาสที่จะเรียนรู้อย่างเสมอภาคกัน

8) การเชื่อมโยง และการผสมกลมกลืนกับวิถีชีวิต: เป้าหมายสูงสุดของการจัดการศึกษาหรือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ดังนั้นผู้เรียนควรได้เรียนรู้ในสิ่งที่

ความสัมพันธ์กับชีวิตเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ หรือเป็นสภาพการณ์และปัญหาที่เขาต้องเผชิญ เป็นเรื่องที่ทันสมัยทันต่อเหตุการณ์ ผู้เรียนรู้สึกได้ว่าการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

#### 1.4 การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

##### 1.4.1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย แบ่งพิจารณาได้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย

##### 1. ด้านจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ คนไทยทุกคนมีโอกาสในการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกันด้วยวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตของตน สามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม มีความใฝ่รู้และมีทักษะการแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร มีความรู้ความเข้าใจถึงความสำคัญและจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

##### 2. หลักการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย

สุมาลี สังข์ศรี (2556) เสนอหลักการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทยไว้ 10 ประเด็น ได้แก่ 1) หลักการสร้างความตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้แก่ผู้จัดและผู้รับบริการ 2) การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการเรียนรู้ทุกประเภทและทุกรูปแบบ 3) หลักการสร้างความเข้าใจ 4) หลักความเสมอภาค 5) หลักการมีกิจกรรมการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ใกล้ตัว 6) หลักการสนองความต้องการของประชาชน 7) หลักความหลากหลาย 8) หลักความยืดหยุ่น และเข้าถึงได้ง่าย 9) หลักความต่อเนื่อง และ 10) หลักการมีส่วนร่วม สอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ซึ่งกล่าวไว้ว่าการจัดการศึกษาตลอดชีวิตในประเทศไทยควรยึดหลักปรัชญา แนวคิด และหลักการศึกษาดูตลอดชีวิตซึ่งให้ความสำคัญกับผู้เรียน เน้นความเสมอภาคของผู้เรียน และการมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาตลอดชีวิตจากทุกภาคส่วน โดยเฉพาะการให้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อมุ่งสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ชุมชนสามารถมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการผนวกแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเข้าไปในแผนและนโยบายของชุมชน ชุมชนร่วมกันพูดคุย จัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อวิเคราะห์หาความต้องการของบุคคลและกลุ่มบุคคลด้วยการหนุนเสริมที่เข้มแข็งจากภาคีเครือข่าย ชุมชนควบคู่กับการบริหารจัดการและใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนยอมทำให้บุคคลพัฒนาสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งส่งผลให้สังคมไทยกลายเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่สุด

##### 3. กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย สรุประเด็น ดังนี้ 1) กำหนดนโยบายการจัดและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ชัดเจน 2) กำหนดหน่วยงานกลางที่ทำหน้าที่ดูแลและประสานงานการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประเทศ 3) กำหนด

หน่วยงานหลักรับผิดชอบการศึกษาแต่ละประเภท ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย 4) สร้างความเข้าใจแก่หน่วยงานผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งหมดเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย 5) สร้างความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ประชาชนอย่างทั่วถึง 6) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมการศึกษาตลอดชีวิตที่จัดบริการให้ประชาชนรู้และเข้าใจอย่างกว้างขวาง 7) จัดบริการแนะแนวแก่ประชาชนเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต 8) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคมให้เป็นภาคีเครือข่ายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 9) ให้ความรู้แก่พ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อให้ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในครอบครัว 10) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 11) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสถานประกอบการและส่งเสริมให้สถานประกอบการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ 12) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของภูมิปัญญาท้องถิ่น 13) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสถาบันศาสนา 14) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กลมกลืนกับวิถีชีวิต 15) เผยแพร่ความรู้ผ่านสื่อประเภทต่างๆ 16) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้อย่างหลากหลาย 17) จัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ในระดับตำบลหรือหมู่บ้าน 18) จัดสรรงบประมาณเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเหมาะสม 19) ส่งเสริมให้เอกชนเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มากขึ้น 20) พัฒนาครู นักวิชาการและผู้บริหาร 21) จัดการเรียนการสอนเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน 22) เชื่อมโยงการศึกษาขั้นพื้นฐานเข้ากับการทำงาน 23) ความรู้และประสบการณ์สามารถนำมาเทียบโอนได้และมีการเรียนแบบสะสมหน่วยกิตได้ 24) ส่งเสริมให้มีการวิจัยประเมินผลเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 25) สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ในทุกตำบล

นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้เสนอยุทธศาสตร์การจัดการศึกษาตลอดชีวิตไว้ 10 ประเด็น ได้แก่ 1) กำหนดนโยบาย หรือออกกฎหมายการศึกษาตลอดชีวิต 2) กำหนดองค์กรรับผิดชอบ 3) รมรณรงค์สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการศึกษาตลอดชีวิต 4) ทบทวนการจัดการศึกษาทุกประเภทให้เอื้อต่อการศึกษาตลอดชีวิต 5) จัดทำเกณฑ์และแนวปฏิบัติสำหรับการเชื่อมโยงและเทียบโอนผลการเรียนรู้ 6) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในชุมชนและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ 7) รมรณรงค์สร้างความร่วมมือจากทุกฝ่าย 8) จัดสร้างระบบสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 9) พัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาตลอดชีวิต 10) มาตรการในการจัดหาระดมทุนและจัดสรรเงินทุน

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคมโดยคำนึงถึงแนวทาง จุดมุ่งหมาย และหลักการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งมุ่งหวังให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) ภายใต้การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีปัจจัยเกี่ยวข้องได้แก่ ผู้เรียนซึ่งเป็นหัวใจสำคัญ ผู้สอน/ผู้จัด กระบวนการเรียนรู้ และทรัพยากรการเรียนรู้ โดยชุมชนสามารถเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตภายใต้การสนับสนุนจากปัจจัยที่กล่าวมา

#### 1.4.2 แนวปฏิบัติของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการเรียนรู้ทุกรูปแบบ และมีความเกี่ยวข้องกับทุกคนในสังคม เพื่อช่วยให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้เสนอแนวปฏิบัติของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้เพื่อนำไปประยุกต์ให้เหมาะสม ดังนี้

- 1) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน อาจเป็นเป้าหมายที่สอดคล้องกับแผนระดับประเทศ
- 2) กำหนดกลุ่มเป้าหมายของการเรียนรู้ให้ชัดเจน อาจแบ่งตามวัยของผู้เรียน
- 3) จัดการเรียนรู้อย่างมีทั้งคุณภาพและปริมาณเหมาะสมกับผู้เรียน
- 4) จัดให้มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าถึงง่าย และเปิดให้บริการอย่างต่อเนื่อง
- 5) ประสานความร่วมมือทุกภาคส่วน โดยเฉพาะบ้านและครอบครัว
- 6) เนื้อหาและหลักสูตรที่นำมาเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย
- 7) วิธีการเรียนรู้มีหลากหลายให้ผู้เรียนมีอิสระเลือกได้ตามความถนัดและตรงกับความต้องการ เน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และการเรียนเพื่อรู้วิธีการเรียน
- 8) ใช้สื่อและเทคโนโลยีในการเรียนรู้
- 9) ปรับบทบาทครูและผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำและผู้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน
- 10) ใช้การวัดผลและประเมินผลที่เหมาะสมกับสภาพความเป็นจริง
- 11) สร้างความรู้ ความเข้าใจและแรงจูงใจให้ผู้เรียน
- 12) สร้างนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้เรียน
- 13) ส่งเสริมให้ชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ สมาชิกชุมชนควรได้รับการฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

จากแนวปฏิบัติการเรียนรู้ตลอดชีวิตข้างต้น ผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้หลายประการ ตัวอย่างเช่น การกำหนดวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาของประเทศผ่านการศึกษา นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทและแผนการศึกษาโดยให้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจุดมุ่งหมายสูงสุดของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือการพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (สุมาลี สังข์ศรี , 2556 ; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2558 ) ซึ่งคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลายประการ เช่น การเป็นผู้มีทักษะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และมีการรู้ดิจิทัล เป็นต้น (ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย , 2558 ; สุนัน ไชยยะ, พลฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์ และปิยพงษ์ สุเมตติกุล, 2558; ; วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์และศศิธร ยูวโกศล, 2562) ดังนั้นหากบุคคลสามารถยกระดับการรู้ดิจิทัลของตนเองขึ้นมาได้ บุคคลย่อมสามารถพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้เช่นกัน การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมทุกคนและทุกช่วงวัยในสังคม บุคคลจะมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปตามแต่ละช่วงวัย ตลอดจนมีความต้องการและธรรมชาติของการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (อาชัญญา รัตนอุบล , 2559; อภิชา อินสุวรรณและคณะ, 2561) ดังนั้นการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องสำคัญสำหรับการจัดการศึกษาตลอดชีวิต กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงาน ซึ่งเป็นประชากรที่มีจำนวนมากที่สุดของประเทศ



ดังนั้นหากสามารถพัฒนาผู้ใหญ่วัยแรงงานให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้ ย่อมเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และสามารถสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ในที่สุด

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมุ่งเน้นการพัฒนาหรือการเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลเป็นสำคัญ นั่นคือ บุคคลมีคุณภาพชีวิตดีขึ้นภายหลังการเรียนรู้ การพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตนั้น มุ่งให้บุคคลรู้วิธีการเรียนรู้และฝึกให้มีทักษะการแสวงหาความรู้ (learn how to learn) เพราะเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากผู้สอนอาจมีการเปลี่ยนแปลงและล้าสมัยในภายหลัง จึงจำเป็นที่บุคคลต้องมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง บุคคลจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหากตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ สำหรับเครือข่ายใกล้ตัวผู้เรียน เช่น ครอบครัว และชุมชนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคลตลอดทุกช่วงชีวิต เครือข่ายที่ถัดออกมา คือ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถานศึกษา สถาบันทางศาสนา ตลอดจนสถานประกอบการล้วนแล้วแต่มีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต หน่วยงานหรือสถาบันดังกล่าวจะทำหน้าที่ได้สมบทบาทหากมีความรู้และความเข้าใจถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### 1.4.3 กลุ่มเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า กลุ่มเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมบุคคลทุกคนทุกเพศ ทุกช่วงวัย และทุกอาชีพ ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสัมฤทธิ์ผล ควรทำความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติและพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีการแบ่งกลุ่ม ดังนี้

##### แบ่งตามช่วงอายุและเกณฑ์อื่นๆ

สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้เสนอการแบ่งกลุ่มเป้าหมายตามช่วงวัยได้แก่ เด็กแรกเกิดจนถึงก่อนวัยเรียน เด็กในวัยเรียน เยาวชนในวัยเรียน ผู้ใหญ่วัยทำงาน และผู้สูงอายุ เมื่อแบ่งตามช่วงวัยแล้วอาจเพิ่มเกณฑ์อาชีพ หรือแบ่งกลุ่มตามพื้นที่อาศัย เช่น แบ่งตามอาชีพ ได้แก่ กลุ่มเกษตรกร กลุ่มรับจ้าง กลุ่มค้าขาย เป็นต้น แบ่งตามพื้นที่อาศัย ได้แก่ ประชาชนในเมืองและในชนบท เป็นต้น

##### การแบ่งกลุ่มประชากรเป็นช่วงวัยที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยี

ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนข้อเสนอของนักวิชาการที่แบ่งโครงสร้างประชากรตามช่วงวัย (Generation) ที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยีซึ่งแบ่งออกเป็นหลายลักษณะ ลักษณะเฉพาะของแต่ละช่วงวัยแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีที่มีต่อวิถีชีวิตของผู้คน ทั้งนี้พฤติกรรมการใช้ชีวิตของแต่ละกลุ่มจะแตกต่างกัน งานวิจัยนี้สนใจศึกษาการแบ่งประชากรเป็น 5 ช่วงวัยได้แก่ 1. Gen B 2. Gen X 3. Gen Y 4. Gen Z และ Gen Alpha หากใช้ปี พ.ศ. 2562 เป็นฐานคิด อายุและลักษณะของแต่ละช่วงวัย มีดังนี้ (มนัสวี ศรีนนท์, 2561 ; อภิชา อินสุวรรณและคณะ, 2561)

1. Baby Boomers Generation (เกิด พ.ศ. 2489 - 2507) หรือ Gen B อายุ 55 – 73 ปี มีชีวิตเพื่อการทำงาน เคารพกฎเกณฑ์ อดทนสูง อนุรักษ์นิยม เริ่มเข้าสู่วัยสูงอายุ

2. Generation X (เกิด พ.ศ. 2508 - 2522) หรือ Gen X อายุ 40- 54 ปี มุ่งมั่นในการทำงาน มีความอดทน ชอบพัฒนาตนเอง เติบโตมากับเทคโนโลยีจึงชอบอะไรๆ อยุ่ได้ด้วยตนเอง

3. Generation Y (เกิด พ.ศ. 2523-2540) หรือ Gen Y หรือ Gen M/ Millennials อายุ 22 - 39 ปี ไม่ค่อยอดทน รักอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบแสดงออก ชอบทำงานด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารและชอบทำงานเป็นทีม ค่อนข้างกับการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ให้คุณค่าความสมดุลในเรื่องงานและครอบครัว

4. Generation Z (เกิด พ.ศ. 2541-2552) หรือ Gen Z อายุ 10 - 21 ปี ใช้เทคโนโลยีและเครือข่ายสังคมออนไลน์เก่ง รักอิสระ เรียนรู้เร็ว สนใจสังคม สิ่งแวดล้อม ชอบชีวิตที่มีทางเลือก คนกลุ่มนี้มีจำนวนไม่น้อยที่ประสบปัญหาด้านโภชนาการและพลาสมา ขาดทักษะการใช้ชีวิต และขาดความรู้ด้านเพศศึกษา

5. Generation Alpha เกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2553 หรือ Gen Alpha อายุต่ำกว่าหรือเท่ากับ 9 ปี สัมผัสเทคโนโลยีตั้งแต่เกิด มีความอดทนต่ำ ต้องการความสำเร็จในเวลารวดเร็ว

#### **ประชากรสำหรับการวิจัยในครั้งนี้**

หากจำแนกระดับการรู้ดิจิทัลตามช่วงอายุ โดยใช้ ปี พ.ศ. 2562 เป็นฐานคิด โดยเปรียบเทียบ ประชากร 4 กลุ่ม จากกลุ่ม 1-4 จากที่กล่าวมา พบว่า Gen Y มีการรู้ดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มอื่น ส่วนกลุ่ม Baby Boomers และ Gen X มีการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐาน แต่กลุ่ม Gen Z มีการรู้ดิจิทัลต่ำสุดเมื่อเปรียบเทียบกับรุ่นอื่นๆ ทั้งนี้เพราะ Gen Z เป็นเด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงสูงในการสูญเสียข้อมูลส่วนตัวจากการลงทะเบียนสมัครเล่นเกมหรือกิจกรรมออนไลน์ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ , 2561; สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารใน ครั้วเรือน พ.ศ. 2561 ไตรมาส 4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) พบว่า ช่วงอายุ อาชีพ ระดับการศึกษา มีผลต่อการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร นั่นคือ ประชากรที่มีอายุ 50 ขึ้นไป มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตต่ำที่สุด รองลงมาคือ ประชากรที่มีอายุ 35-49 ปี และ 25-34 ปี ตามลำดับ

นอกจากนี้แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) ระบุว่าประชากรวัยแรงงานซึ่งมีอายุระหว่าง 15 – 59 ปี มีคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำ ส่งผลให้มีผลิตภาพต่ำในกลุ่มวัยแรงงาน สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ที่กล่าวว่า ประชากรวัยแรงงานที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปและอยู่นอกระบบการศึกษา มีระดับความรู้ค่อนข้างต่ำ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในสังคมในหลายมิติ หากประชากรกลุ่มนี้สามารถมีการรู้ดิจิทัล จะสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือให้เข้าถึงการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการงานอาชีพและคุณภาพชีวิตซึ่งเป็นการเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ให้เป็นพลังขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการรู้ดิจิทัล คือ อาชีพ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา และรายได้ และพบว่าโดยทั่วไปแล้วประชากรที่มีการศึกษาและรายได้ต่ำการรู้ดิจิทัลก็จะต่ำด้วยเช่นกัน และพบว่าประชากรส่วนใหญ่ที่มีอายุยิ่งมากยิ่งรู้ดิจิทัลน้อย (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562) สอดคล้องกับการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ที่พบว่า อาชีพเกษตรกรกรรมและลูกจ้างรายวันมีการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และบุคคลทั่วไปที่มีอายุมากจะมีการรู้ดิจิทัลน้อยลง ผลการสำรวจดังกล่าวยังพบว่ากรุงเทพมหานครมีจำนวนผู้ใช้สมาร์ตโฟนสูงที่สุดในประเทศไทยและเป็นการใช้สมาร์ตโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และเมื่อศึกษาต่อไปถึงเรื่องการรู้ดิจิทัลของประชากรในกรุงเทพมหานครเปรียบเทียบกับประชากรในภาคอื่นๆ ของประเทศไทย พบว่าไม่ได้สูงเป็นสัดส่วนโดยตรงกับจำนวนเครื่องสมาร์ตโฟนที่ใช้ และในการศึกษาเดียวกัน พบว่า อาชีพที่มีระดับการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐาน ได้แก่ เกษตรกร นักเรียนและนักศึกษา ลูกจ้างรายวัน และพ่อบ้านแม่บ้าน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาการเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart City) พบว่าค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลของกรุงเทพมหานครสูงกว่าค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลของประเทศไทยในภาพรวมแต่ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยการรู้ดิจิทัลของเมืองอัจฉริยะอื่นๆ เช่น ฉะเชิงเทรา เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) ประกอบกับ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ของแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ กรุงเทพมหานครระยะที่ 2 พ.ศ. 2561-2564 เป็นยุทธศาสตร์ด้านการเตรียมความพร้อมของประชากรในกรุงเทพมหานครทุกช่วงวัยเพื่อก้าวสู่ผู้สูงอายุที่มีคุณภาพ ให้ความสำคัญกับทุกช่วงวัย โดยเฉพาะวัยทำงานให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และส่งเสริมสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้สูงอายุและทุกช่วงวัยผ่านการจัดกิจกรรมในทุกด้าน (วิทยาลัยประชากรศาสตร์, 2560)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจทำการศึกษา ผู้ใหญ่วัยแรงงานในกรุงเทพมหานคร และจากที่กล่าวข้างต้น การรู้ดิจิทัลของกลุ่มอาชีพเกษตรกรกรรมและรับจ้างรายวันจะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าอาชีพอื่น ดังนั้นกลุ่มผู้ใหญ่วัยแรงงานที่มีอาชีพดังกล่าวในพื้นที่กรุงเทพมหานครจึงเป็นกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยในครั้งนี้

### 1.5 ผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเรียนรู้ตลอดทุกช่วงวัยของบุคคล บุคคลจึงได้รับการศึกษาผสมผสานทั้งในระบบ นอกกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ดังนั้นในแต่ละช่วงวัยของบุคคลจึงมีความเกี่ยวข้องกับผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตหลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีบทบาทแตกต่างกัน ดังนี้

1) องค์กรภาครัฐ รัฐบาลโดยหน่วยงานหลัก เช่น สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย กระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมมือกันจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างทั่วถึงและเสมอภาคกัน จัดสภาพแวดล้อมเพื่อให้มีบรรยากาศในการเรียนรู้ จัดตั้งและดูแลแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ เช่น ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ ศูนย์การกีฬาและนันทนาการ

แหล่งข้อมูลและอื่นๆ ตลอดจนส่งเสริมให้ชุมชนจัดกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อที่ชุมชนจะสามารถจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปัญหา ความต้องการและวิถีชีวิตในชุมชน รวมทั้งสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการพัฒนาชุมชน (สุมาลี สังข์ศรี , 2556)

2) องค์กรภาคเอกชน การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ดังนั้นองค์กรภาคเอกชน องค์กรวิชาชีพ มูลนิธิ/สมาคมต่างๆ และสถานประกอบการจึงมีบทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดสร้างแหล่งเรียนรู้ การให้การสนับสนุนในด้านสถานที่ ทรัพยากรการเรียนรู้ เช่น วิทยาการจัดกิจกรรม (สุมาลี สังข์ศรี , 2556)

3) สถาบันการศึกษา ประกอบด้วยสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษา อุดมศึกษา สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยร่วมกันกับภาคีเครือข่ายเป็นกลไกสำคัญในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบต่างๆ ให้เหมาะสมกับผู้เรียน (สุมาลี สังข์ศรี, 2556)

4) สถาบันสื่อสารมวลชน สื่อสังคมออนไลน์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อผู้คนจำนวนมากมายังช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนบุคคลสามารถเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งเอื้ออำนวยให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนซึ่งเกื้อหนุนให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้โดยไร้ข้อจำกัดของสถานที่และเวลาที่จะเรียนรู้ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยให้เกิดเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21 (สุมาลี สังข์ศรี , 2556 ; วราพร ดำจับ, 2562)

5) สถาบันครอบครัว จุดแรกเริ่มของการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคคลเกิดขึ้นในบ้าน พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย สมาชิกครอบครัวและสิ่งแวดล้อมภายในบ้านล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคล ความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว แบบแผนความเชื่อ ความประพฤติ ทัศนคติการทำงานอาชีพและการจัดการภายในครอบครัวส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของบุคคล จะเห็นได้ว่าครอบครัวคือสถาบันทางสังคมแห่งแรกที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งจะมีพัฒนาการตามช่วงวัยและครอบครัวยังคงเป็นแหล่งเรียนรู้ของบุคคลไปตลอดชีวิต (สุมาลี สังข์ศรี , 2556)

6) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สุมาลี สังข์ศรี(2556) กล่าวว่า องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีภารกิจบริการประชาชน บำบัดทุกข์ บำรุงสุข เพื่อให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้แก่ ชุมชน สถาบันทางศาสนา กลุ่มต่างๆ ทางสังคม เช่น กลุ่มการค้า กลุ่มการเมือง เป็นต้น ชุมชนถือได้ว่าเป็นหน่วยทางสังคมที่ใกล้ชิดบุคคลถัดจากครอบครัว ชุมชนมีส่วนสนับสนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนเป็นตัวกลางในการประสานงานและสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการของสมาชิกชุมชน ดังนั้นชุมชนจึงมีความเหมาะสมที่จะเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในแต่ละชุมชนควรส่งเสริมให้คนในชุมชนเป็นผู้รับผิดชอบหลัก หรือเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม เพื่อให้คนในชุมชนรู้สึกมีส่วนร่วมและรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรมนั้นๆ โดยองค์กรหรือ

หน่วยงานที่จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีบทบาทเป็นส่วนเสริมหรือผู้ให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต กล่าวได้ว่าผู้รับผิดชอบหลักในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ชุมชน หรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สอดคล้องกับวิคเตอเรีย-ซอร์โน(2560) ที่กล่าวว่า ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการเป็นฐานของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตรวมทั้งการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เพราะมีความเข้าใจในความต้องการของสมาชิก สามารถกระจายโอกาสในการเรียนรู้ได้อย่างเสมอภาคพร้อมทั้งสามารถเข้าถึงผู้ด้อยโอกาสได้มากกว่าคนภายนอกเพราะมีความชำนาญในพื้นที่

## 1.6 ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

หัวใจของการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ตัวผู้เรียน การเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียนมากกว่าปัจจัยหรือองค์ประกอบอื่นๆ บุคคลที่เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาตนเอง รู้วิธีแสวงหาความรู้ รักการอ่าน สามารถจัดการตนเองหรือพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ได้ ควบคุมและตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ สามารถประยุกต์ความรู้ที่มีไปสู่การปฏิบัติและดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม (ชูเกียรติ ลิขสุวรรณ 2543; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล , 2558 และ ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย , 2558)

### 1.6.1 คุณลักษณะของผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

คุณลักษณะเป็นสิ่งบ่งบอกถึงการเป็นบุคคลที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนี้

สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542) กล่าวว่า ลักษณะของบุคคลที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือ ลักษณะที่มีพฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียน ได้แก่ การมีนิสัยรักการอ่าน มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงความคิดเห็น เรียนรู้ด้วยตัวเอง และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อย่างสม่ำเสมอ

รุสนันท์ แก้วตา (2555) ได้สรุปตัวชี้วัดสำหรับบุคคลที่มีคุณลักษณะเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตในมิติของครูไว้ 17 ประเด็น ได้แก่ 1)มีทักษะในการใช้และแปลความหมายข้อมูล 2)นำตัวเองสู่การเรียนรู้ 3)มีผลการพัฒนาตนเองและงาน 4)เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ 5)มีกลยุทธ์ในการเรียนรู้ 6)มีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 7)รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 8) แสวงหาความรู้เพิ่มเติม 9)มีทักษะการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร 10)เชื่อมั่นว่าตนสามารถเรียนรู้ได้ 11)มีความสุขในการเรียน 12)เห็นความสำคัญของการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 13)มีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ 14)เรียนรู้อย่างต่อเนื่องหลังจบการศึกษา 15)ใช้เครื่องมือในการเรียนรู้ 16)มีเป้าหมายในชีวิต 17)กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) กล่าวว่า คุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเยาวชน โดยจำแนกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) คุณลักษณะด้านนิสัยและพฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมใฝ่รู้ใฝ่เรียน พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และพฤติกรรมสะท้อนผลการเรียนรู้ 2) คุณลักษณะด้านเจตคติ ได้แก่ การมองเห็นคุณค่าของตนเอง และพฤติกรรมการสะท้อนผลการเรียนรู้ 3) คุณลักษณะด้านทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะการบูรณาการความรู้ทักษะการ

จัดการ ทักษะทางอาชีพ และทักษะสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4) คุณลักษณะด้านความรู้ในด้านต่างๆ เช่น ด้านประสบการณ์ สังคม วิชาการ อาชีพ และสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล (2558) กล่าวว่า คุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ มีนิสัยใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความกระตือรือร้น แสวงหาความรู้อยู่เสมอ มีทักษะในการเรียนรู้ สามารถจัดการตนเอง ควบคุม ตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง รู้จักสะท้อนคิด และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ แก้ไขปัญหาชีวิตได้ พัฒนาตนเองและหน้าที่การงานให้มีความเจริญก้าวหน้า ควบคู่ไปกับการมีคุณธรรมและจริยธรรม

สุบิน ไชยยะ พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ และปิยพงษ์ สุเมตติกุล (2558) กล่าวว่า ทักษะที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมี 3 กลุ่มทักษะหลัก 10 ทักษะย่อย ได้แก่ 1. กลุ่มทักษะการคิด ประกอบด้วย 4 ทักษะย่อย ได้แก่ 1.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดเชิงวิพากษ์ 1.2 ทักษะการคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ 1.3 ทักษะการคิดคำนวณและ 1.4 ทักษะการคิดแก้ปัญหา 2. กลุ่มทักษะการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ทักษะย่อย ได้แก่ 2.1 ทักษะการรู้สารสนเทศ 2.2 ทักษะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 2.3 ทักษะการทำงานเป็นทีมและการมีมนุษยสัมพันธ์ และ 2.4 ทักษะการวิจัย และ 3. กลุ่มทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประกอบด้วย 2 ทักษะย่อย ได้แก่ 3.1 ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 3.2 ทักษะการสื่อสาร

ประกายดาว แก้วชัยเถร (2561) กล่าวว่า ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตควรมีคุณลักษณะ ได้แก่ 1) ได้รับความต้องการในการเรียนรู้ 2) กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ 3) วิธีการแสวงหาความรู้เพื่อบรรลุเป้าหมาย 4) วางแผนตามวิธีการที่กำหนดไว้ และ 5) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้เทียบกับเป้าหมาย

จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตที่กล่าวข้างต้นไว้มีลักษณะร่วมกันหลายประการ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยนี้ ได้แก่ 1) รักการอ่าน 2) ใฝ่รู้ 3) มีเป้าหมายในการเรียนรู้ 4) มีทักษะในการเรียนรู้ 5) เรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 6) สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน 7) มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ปัญหา 8) มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น และ 9) มีทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือมีการรู้ดิจิทัล จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลจะสามารถเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้นั้นจำเป็นต้องมีการรู้ดิจิทัลเป็นหนึ่งในกลุ่มทักษะที่จะทำให้บุคคลพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

#### 1.6.2 การพัฒนาสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล (2557) ขั้นตอนการพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย ขั้นตอน ดังนี้ 1) ตระหนักรู้ในปัญหา ความต้องการ และความสนใจของตนเอง 2) กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง 3) ลงมือปฏิบัติ โดยนำตนเองในการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม รู้และแสวงหาความรู้ตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 4) ทบทวนตนเอง

พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต และ 5) พัฒนาคุณค่าการเรียนรู้ ด้วยการถ่ายทอดประสบการณ์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นผ่านช่องทางที่หลากหลายอย่างสม่ำเสมอ

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) กล่าวว่า การพัฒนาบุคคลไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต เกี่ยวข้องกับมิติภายในและมิติภายนอกตัวผู้เรียน ซึ่งมีมิติภายในตัวผู้เรียนถือว่ามีอิทธิพลมากกว่ามิติภายนอก มิติภายในตัวผู้เรียนเป็นกระบวนการพัฒนาตนเองด้วยการนำตนเอง ได้แก่ 1) หาความต้องการของตนเอง 2) กำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ของตนเองและการพัฒนาตนเองที่เป็นรูปธรรม 3) ทำสัญญาการเรียนรู้กับตนเองซึ่งเป็นแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง 4) ดำเนินการเรียนรู้และพัฒนาตนเองตามสัญญาที่กำหนดไว้ 5) ประเมินผลการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเอง สำหรับมิติภายนอก เป็นกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาบุคคล ได้แก่ 1) การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ 2) เนื้อหาการเรียนรู้กลมกลืนกับวิถีชีวิตของผู้เรียน 3) รูปแบบการเรียนรู้ เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการสะท้อนคิดระหว่างกัน 4) การสร้างเครือข่ายของการเรียนรู้ และ 5) การประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบผลการดำเนินงาน

#### 1.6.3 ปัจจัยส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

พิสมัย ศรีอำไพ และอนันต์ ศรีอำไพ (2549 อ้างถึงใน พรชัย รัฐระเวช , 2555 ) กล่าวว่า ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการทำให้บุคคลเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 1) มีอิทธิบาท 4 ได้แก่ ฉันทะ วิริยะ จิตตะ และวิมังสา 2) มีความสามารถในการค้นหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีทักษะในการอ่าน คิดวิเคราะห์ และการเขียน 3) เรียนรู้อย่างมีความสุข และ 4) นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง ชุมชนและสังคม

อาชญญา รัตนอุบล (2559) กล่าวว่า ปัจจัยสนับสนุนให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ ได้แก่ 1. ความเหมาะสมและความพร้อมของผู้ใหญ่ 2. แรงจูงใจทั้งภายนอก และภายใน 3. ทักษะที่ดีต่อสิ่งที่เรียน ปัญหาทางอารมณ์ที่กระทบต่อการเรียนรู้ 4. สิ่งที่เรียนสอดคล้องกับความต้องการ และความสนใจ 5. สิ่งที่เรียนมีคุณค่า ผู้ใหญ่มีจุดมุ่งหมายในการเรียน 6. สิ่งที่เรียนสอดคล้องกับประสบการณ์เดิม 7. ผู้ใหญ่มีโอกาสได้ฝึกฝน ทำซ้ำบ่อยๆ จนเกิดความชำนาญ และได้ลงมือทำด้วยตัวเอง 8. ผู้ใหญ่มีโอกาสทราบความก้าวหน้าและความผิดพลาดของตนเอง เพื่อปรับปรุงแก้ไข 9. มีการเสริมแรงให้กำลังใจจากผู้สอน ใช้เทคนิค และกิจกรรมการสอนที่หลากหลายและเหมาะสม

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) กล่าวว่า ปัจจัยที่มีบทบาทส่งเสริมบุคคลให้เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต มีปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่ความสำเร็จ ความมุ่งมั่นอนาคต เจตคติ ความเชื่อในอำนาจแห่งตน ความมีวินัยต่อตนเอง และปัจจัยภายนอกบุคคล ได้แก่ การสนับสนุนจากครอบครัว แหล่งเรียนรู้ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอน

ประกายดาว แก้วชัยเถร (2561) กล่าวว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ปัจจัยภายในตัวผู้เรียนและปัจจัยภายนอก ปัจจัยภายในตัวผู้เรียนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด

ในการพัฒนาให้บุคคลเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกของบุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเอง เกิดความตระหนักว่าหากตนเองไม่มีการพัฒนาจะทำให้ประสบความสำเร็จหรือเกิดผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิต จึงเกิดความต้องการหรือความอยากเรียนรู้ มีแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตคือ ปัจจัยภายในตัวบุคคล และปัจจัยภายนอกตัวบุคคล ปัจจัยภายในได้แก่ ความสนใจที่จะพัฒนาตนเองซึ่งเกิดจากความ ตระหนักว่า หากไม่มีการพัฒนาตนเองจะทำให้ประสบความสำเร็จ บุคคลจึงเกิดความต้องการที่จะ เรียนรู้ นั่นคือมีทัศนคติ แรงจูงใจที่ดีและมีเป้าหมายในการเรียนรู้ สำหรับปัจจัยภายนอก ได้แก่ มี เครือข่ายหรือครอบครัว มีแหล่งเรียนรู้ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีทรัพยากรในการเรียนรู้ อย่างเพียงพอ และมีการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นของผู้เรียน

### 1.7 วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกระดับที่จัดให้ประชาชนทุกช่วงวัย ดังนั้นวิธี ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีหลากหลายวิธีการที่นำมาใช้อย่างผสมผสานกัน ดังนั้นการส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงหมายถึงการช่วยให้ผู้ใหญ่ในชุมชน สามารถแสวงหาความรู้และทักษะทั้ง แบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อันจะมีผลให้บุคคลเกิด การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีดังนี้

#### 1.7.1 นโยบาย แผนการศึกษา กฎหมาย และยุทธศาสตร์ต่างๆ

นโยบายและกฎหมายเป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาและเป็น แนวทางสำหรับการจัดการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชาชน ควบคู่กับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2560-2579 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 และแผนพัฒนาการศึกษาของ กระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 – 2564 มีกรอบในการพัฒนาเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ กำหนดให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกลไกสำคัญในพัฒนาประเทศไทย โดยเน้นพัฒนาคนให้มีทักษะ การเรียนรู้เพื่อเตรียมพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21 (สุมาลี สังข์ศรี (2556; อาชัญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564)

นอกจากนี้ สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้เสนอกลยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตลอดชีวิต 10 ด้าน ดังนี้ 1) นโยบาย ยุทธศาสตร์ หรือออกกฎหมาย 2) การบริหารจัดการ 3) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ 4) สร้างและ ดูแลแหล่งเรียนรู้ในชุมชน 5) ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 6) สร้างความรู้และความเข้าใจ เรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต 7) ปลุกฝังทักษะการแสวงหาความรู้ 8) ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต 9) ผู้จัดการศึกษา ตลอดชีวิต และ 10) ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย

#### 1.7.2 สร้างความรู้และความเข้าใจ

การสร้างความรู้ความเข้าใจและปรับเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับประโยชน์และความจำเป็นของ การเรียนรู้ตลอดชีวิตว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นทางรอดของบุคคลเพราะการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะ



ช่วยสร้างทักษะการเรียนรู้เพื่อช่วยให้บุคคลมีทักษะแสวงหาความรู้ และทักษะด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตและทักษะด้านการทำงานอาชีพที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน ทุกภาคส่วนในสังคมมีบทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตร่วมกันเพื่อช่วยยกระดับการเรียนรู้ของประชาชน หากผู้มีส่วนร่วมได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้ว ย่อมตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ของตนซึ่งจะช่วยให้การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย (สุมาลี สังข์ศรี (2556, ชูเกียรติ ลิสุวรรณ, 2559; อาชญญา รัตนอุบล, 2563)

### 1.7.3. การศึกษาในระบบ นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เป็นรูปธรรมโดยรัฐบาล ได้แก่ การตรากฎหมายหรือพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542(แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545) พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 ซึ่งกำหนดให้รัฐเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการศึกษาทุกระดับทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2564)

นอกจากนี้สุมาลี สังข์ศรี (2556) ได้ประมวลวิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากภายในประเทศและจากต่างประเทศหลากหลายรูปแบบ ซึ่งงานวิจัยนี้สนใจเฉพาะตัวอย่างวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เหมาะสมกับวัยแรงงาน ได้แก่

- การสร้างสภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ และเป็นการอำนวยความสะดวกในการให้ใช้เป็นสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนให้บริการด้านการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนหรือผู้รับบริการ ได้แก่ 1) สร้างศูนย์การศึกษาตลอดชีวิตแห่งชาติ หรือศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแห่งชาติเพื่อเป็นหน่วยงานหลักที่ดูแลและรับผิดชอบด้านการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) สร้างศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ศูนย์การเรียนรู้ประจำเมือง หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ 3) ตั้งพิพิธภัณฑ์ ห้องสมุดประชาชน ป้าย และแหล่งเรียนรู้

-จัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศหรือสร้างสถานการณ์ผ่านการทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนหรือผู้รับบริการเกิดการเรียนรู้

### 1.7.4 เครือข่ายการเรียนรู้

วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยเครือข่ายการเรียนรู้ซึ่งมีทั้งใกล้และไกลตัวผู้เรียนหรือผู้รับบริการ เป็นการสนับสนุนการมีส่วนร่วมของครอบครัว และชุมชน โดยเฉพาะครอบครัวเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สำคัญ เป็นแหล่งวางรากฐานชีวิตให้บุคคล ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้ครอบครัวมีบทบาทต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำหรับเครือข่ายการเรียนรู้ที่ถักออกมาจากครอบครัวและชุมชน ได้แก่ หน่วยงานจากภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และสถาบันทางศาสนา สถาน

ประกอบการ เป็นต้น เครือข่ายการเรียนรู้มีบทบาทส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในหลากหลายรูปแบบ (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2564)

### 1.7.5 แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้แหล่งเรียนรู้ที่ใกล้ตัวผู้เรียนหรือผู้รับบริการ แหล่งเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการเข้ากับการดำรงชีวิตของผู้เรียน ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ สวนพฤกษศาสตร์ ลานกิจกรรมนันทนาการ แหล่งภูมิปัญญาท้องถิ่น ตลอดจนทรัพยากรธรรมชาติ เช่น ถ้ำ น้ำตก ป่าเขา แม่น้ำลำคลอง เป็นต้น ทั้งนี้กรรมการชุมชนควรมีการบริหารจัดการ ดูแลและรับผิดชอบในการทำนุบำรุงรักษาแหล่งเรียนรู้ ช่วยเหลือการดำเนินงานเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งานเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของประชาชนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบและสร้างแรงจูงใจในการเข้าใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; ชูเกียรติสิทธิ์สุวรรณ , 2559; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2564)

### 1.7.6 การบริหารจัดการ และการประชาสัมพันธ์

วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยการบริหารจัดการเป็นการส่งเสริมให้หน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบด้านการจัดการศึกษาดำเนินงานให้สอดคล้องกับบทบาทและหน้าที่ มีการกระจายอำนาจในการจัดการศึกษาให้หน่วยงานหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีการจัดทำฐานข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผนการศึกษาดำเนินงาน มีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน ควบคู่กับการจัดสรรทรัพยากรต่างๆ นอกจากนี้ควรมีการจัดตั้งคณะกรรมการการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับชุมชนซึ่งประกอบด้วยผู้แทนจากทุกภาค การประชาสัมพันธ์เป็นอีกหนึ่งวิธีของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ช่วยเผยแพร่ความรู้ และข้อมูลข่าวสาร เนื้อหาที่ใช้ประชาสัมพันธ์ควรมุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์ด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ บทความบนเว็บไซต์ต่างๆ สื่อดิจิทัลหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ วีซีดี ดีวีดี รายการโทรทัศน์/วิทยุ ป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายผ่านหอกระจายของชุมชน เป็นต้น (สุมาลี สังข์ศรี, 2556 ; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2564)

### 1.7.7 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจะช่วยสร้างเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เข้าถึงประชาชนจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว ลดข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ เพิ่มโอกาสให้ประชาชนได้เรียนรู้อย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน สอดคล้องกับสำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2559) ที่กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิต เพราะใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและนำมาใช้เพื่อสร้างงานและอาชีพ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บท ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพของคน

ตลอดช่วงชีวิต ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กำหนดให้มีการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของประชากรโดยเฉพาะวัยแรงงาน โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มช่วยยกระดับการเรียนรู้ของคนไทยให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560 ; ราชกิจจานุเบกษา, 2561)

### 1.7.8 กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกระบบ ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีลักษณะผสมผสานของการศึกษาในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนหรือผู้รับบริการและผู้จัดการศึกษา วิธีส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงสามารถดำเนินการให้เกิดขึ้นได้โดยผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### 1.8 กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลากหลายรูปแบบและมีความยืดหยุ่น ลักษณะที่เหมือนกันของกิจกรรมดังกล่าวคือ การให้ผู้เรียนหรือผู้รับบริการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง อาจมีการทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีการประเมินผลการเรียนรู้ภายหลังการทำกิจกรรม (AAR: After Action Review) เพื่อประเมินการพัฒนาการของผู้เรียน (วิจารณ์ พานิช, 2555; สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2559; สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2564) สำหรับแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีนักวิชาการเสนอไว้ ดังนี้

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2554) ได้เสนอว่า กิจกรรมที่อาศัยกระบวนการสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นการระดมความคิด เป็นการสื่อสารที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจ เป็นการอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้และความคิดเห็น การร่วมสนทนา ร่วมฟังและร่วมคิดโดย ไม่ตัดสิน ไม่สร้าง ความขัดแย้งหรือเอาแพ้อาชนะ ตลอดจนเป็นการสะท้อนคิดจากผู้ร่วมวงสนทนาที่เปิดเผยความรู้สึก และความคิดเห็นจะช่วยสร้างความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้น

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรตอบสนองความต้องการจำเป็นของผู้เรียน กิจกรรมควรมีความหลากหลายและยืดหยุ่นตามความต้องการ ความพร้อม และความสะดวกของผู้เรียน กิจกรรมควรช่วยผู้เรียนให้มีทักษะในการแสวงหาความรู้หรือมีวิธีเรียนรู้ (learn how to learn) มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง รู้จักควบคุมตนเอง ปลูกฝังให้มีคุณธรรมและจริยธรรม ควรมีความกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตของประชาชน เช่น การนั่งพูดคุยในร้านค้าชุมชน จัดเวทีชุมชนเพื่อระดมสมอง การอภิปราย การทำกิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การฝึกปฏิบัติ เป็นต้น กิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลายลักษณะ เช่น กิจกรรมในชั้นเรียนของการศึกษาในระบบโรงเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นต้น

### 1.9 ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ผลจากการศึกษาทรัพยากรที่เกี่ยวข้องในการสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย, 2558) สามารถจำแนกทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

1. สื่อและเทคโนโลยี ความก้าวหน้าของสื่อและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สื่อและเทคโนโลยีครอบคลุม สื่อที่เป็นบุคคล สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อป้ายสารสนเทศและนิทรรศการ สื่อเทคโนโลยีและการสื่อสาร สำหรับงานวิจัยนี้จะอาศัยสื่อทุกประเภทอย่างผสมผสานกัน ได้แก่ บุคคลต้นแบบที่มีการรู้ดิจิทัล สื่อป้ายประชาสัมพันธ์ และสื่อเทคโนโลยีและการสื่อสาร เช่น สื่อสังคมออนไลน์ มัลติมีเดีย คลิปวิดีโอ/วิดีโอทัศน์ พอดแคสต์ (Podcast) เว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น

2. แหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรมีหลากหลาย เข้าถึงง่าย และสะดวก กรรมการชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรช่วยกันสร้างและดูแลรักษาแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งได้แก่ ที่อ่านหนังสือ ห้องสมุด หอกระจายข่าว ศูนย์การเรียนรู้ ศูนย์บริการข่าวสารข้อมูล โบราณสถานทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สนามกีฬา ทรัพยากรธรรมชาติ (เช่น แม่น้ำ ภูเขา และถ้ำ เป็นต้น)

3. งบประมาณ การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและทั่วถึงนั้นจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนงบประมาณทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาตลอดชีวิตทั้งในประเทศและต่างประเทศ

### 1.10 แนวคิดอื่นที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการเรียนรู้ในทุกช่วงวัยของบุคคลและเกี่ยวข้องกับหลากหลายแนวคิด สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) และแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed Learning) สำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับช่วงวัยผู้ใหญ่ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิต รายละเอียดดังนี้

#### 1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy)

แอนดราโกยีเป็นเป็นแนวคิดทางปรัชญามนุษยนิยมของโนลส์ ซึ่งให้ความสำคัญกับผู้เรียนผู้ใหญ่ในฐานะบุคคลที่มีประสบการณ์ วุฒิภาวะ ความพร้อม แรงจูงใจ และความสามารถในการเรียนรู้ (อาชัญญา รัตนอุบล, 2554; ชิดชงค์ ส.นันทนาเนตร, 2560) ทั้งนี้กระบวนการเรียนการสอนผู้ใหญ่ มี 7 ประการ ได้แก่ 1) สร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดี จัดสถานที่ให้สะดวกสบาย ให้เกียรติ ยอมรับและสนับสนุนผู้เรียน 2) สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้ของตน 3) ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตน 4) ให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตน 5) ให้ผู้เรียนระบุทรัพยากรในการเรียนรู้และกลยุทธ์ในการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ 6) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถดำเนินการเรียนรู้ได้สำเร็จตามแผนที่วางไว้ และ 7) สนับสนุนให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง (อาชัญญา รัตนอุบล, 2559; ชิดชงค์ ส.นันทนาเนตร, 2560)

## 2. การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed Learning)

เมื่อบุคคลเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ย่อมมีวุฒิภาวะ มีความเป็นตัวของตัวเอง และมีความรับผิดชอบต่องานของตนเองมากขึ้นซึ่งทำให้ลดการพึ่งพาจากผู้อื่น ผู้ใหญ่จึงมีความสามารถในการนำตนเองที่เป็นคุณลักษณะซึ่งส่งเสริมให้ผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองซึ่งเป็นกระบวนการที่บุคคลริเริ่มแสวงหาความรู้และทักษะในด้านต่างๆ ที่ตอบสนองความต้องการของตนโดยอาจมีหรือไม่มีผู้สอนก็ได้ ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (facilitator) บุคคลสามารถวิเคราะห์ความต้องการและกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ เลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง มีความรับผิดชอบและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ ทั้งนี้อาจมีการบันทึกข้อตกลงเป็นสัญญาการเรียนรู้ (Learning contract) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ สัญญาการเรียนรู้ดังกล่าวประกอบด้วย วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ หลักฐานแห่งความสำเร็จ เกณฑ์และวิธีการประเมินผล และวันเดือนปีที่คาดว่าจะประสบผลสำเร็จ (อาชัญญา รัตนอุบล, 2559; ชิตชงค์ ส.นันทนาเนตร, 2560) ทั้งนี้ ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นหนึ่งในคุณลักษณะสำคัญของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

ชิตชงค์ ส.นันทนาเนตร(2560) ได้กล่าวว่า ผู้ใหญ่มีแรงจูงใจภายในเป็นตัวกระตุ้นให้เรียนรู้แรงจูงใจภายในมีอิทธิพลต่อบุคคลมากกว่าแรงจูงใจภายนอก และได้กล่าวถึงทฤษฎีความต้องการของมนุษย์โดยมาสโลว์(Maslow,1970)ว่า ความต้องการของมนุษย์มีหลายระดับชั้น เช่น ความต้องการทางกายภาพ ความปลอดภัย ความรัก การยอมรับ และการพัฒนาให้เต็มศักยภาพของตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้ช่วยให้บุคคลพัฒนาได้ถึงจุดสูงสุดของศักยภาพตนเอง ดังนั้นความต้องการที่จะพัฒนาไปสู่ศักยภาพสูงสุดของตนจึงเป็นแรงจูงใจภายในให้บุคคลได้เรียนรู้ด้วยการนำตนเอง อย่างไรก็ตามเมื่อมีสภาพแวดล้อมและการเสริมแรงที่เหมาะสมผู้ใหญ่จะสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองด้วยเช่นกัน

## 3. แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2559) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำโครงการ (Project-Based Learning)

วิจารณ์ พานิช (2555) เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ว่า เป็นกระบวนการทางสังคมซึ่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียน นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ โดยครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน นอกจากนี้ต้องจัดให้ผู้เรียนมีทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ทักษะ 3 R และทักษะ 7 C ซึ่งกล่าวโดยสรุป คือ ทักษะในการอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น ทักษะด้านเทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ และอื่นๆ ที่เกี่ยวกับงานวิจัยนี้ คือ ทักษะการเรียนรู้ การรู้ดิจิทัล ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะในการแก้ไขปัญหา ทักษะความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ทักษะด้านความร่วมมือ ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มีความสำคัญกับผู้เรียน มีความเชื่อมั่นว่า บุคคลมีศักยภาพในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง วิทยาลัยโทย่อมมีวุฒิภาวะและประสบการณ์ชีวิต หากได้รับการสนับสนุนให้มีการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการ มีบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดี เข้าถึงง่ายและมีความยืดหยุ่น ผู้เรียนย่อมสามารถนำตนเองในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองให้ไปสู่ศักยภาพสูงสุดของตนเอง ตลอดจนสามารถปรับตัวได้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21

## ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ผู้วิจัยนำเสนอ 6 หัวข้อได้แก่ 1) ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล 2) ความหมายการรู้ดิจิทัล และสมรรถนะดิจิทัล 3) ความสำคัญของการรู้ดิจิทัล 4) องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล 5) ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล และ 6) แนวทางการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล รายละเอียดดังนี้

### 2.1 ความเป็นมาของการรู้ดิจิทัล

Gilster (1997) เป็นบุคคลแรกที่ทำให้ “Digital Literacy” เป็นที่รู้จักแพร่หลายจากหนังสือที่แต่งขึ้นด้วยชื่อเดียวกันคือ “Digital Literacy” ต่อมา Ala-Mutka (2011) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เช่น การรู้สารสนเทศ (Information Literacy), การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือการรู้ไอซีที (ICT literacy), การรู้อินเทอร์เน็ต (Internet literacy) และ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media Literacy) กล่าวโดยสรุปได้ว่า แกนกลางของทุกศาสตร์ คือ การรู้ไอซีที และ การรู้อินเทอร์เน็ต เพราะมีลักษณะร่วมกันกับทุกศาสตร์ สำหรับการรู้ดิจิทัล การรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ มีความทับซ้อนกันเนื่องจากมีองค์ประกอบบางอย่างร่วมกัน ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ จากลักษณะร่วมดังกล่าวจึงสรุปได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นส่วนหนึ่งของการรู้ดิจิทัล (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ 2559; กณิชา ศิริศักดิ์ 2559; Covello 2010; Mutka , 2011)



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์ต่างๆ ดัดแปลงจาก Mutka (2011)

การให้ความสำคัญกับการพัฒนาตนเองบนฐานของอัตลักษณ์ส่วนบุคคลทำให้การรู้ดิจิทัลแตกต่างจากการรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ความแตกต่างระหว่างการรู้ไอซีทีกับการรู้ดิจิทัลคือ การรู้ไอซีทีจะเน้นกลุ่มทักษะปฏิบัติการ แต่การรู้ดิจิทัลครอบคลุมทักษะปฏิบัติการ ความรู้ และเจตคติที่เกี่ยวกับสภาพสังคมและวัฒนธรรม เช่น จริยธรรม

## 2.2 ความหมายของการรู้ดิจิทัล และสมรรถนะดิจิทัล

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2562) ได้บัญญัติศัพท์คำว่า Digital literacy ไว้ว่าเป็น การรู้ดิจิทัล ความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัล และความรู้ความสามารถในการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี นักวิชาการชาวไทยได้แปลคำ Digital literacy ไว้หลากหลาย เช่น ความเข้าใจดิจิทัล การรู้เท่าทันดิจิทัล การรู้ดิจิทัล และอื่นๆ เพื่อให้การทบทวนวรรณกรรมมีความสอดคล้องกัน ในงานวิจัยนี้จึงแทน Digital literacy : DL ว่าเป็น การรู้ดิจิทัล ซึ่งนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้หลากหลาย ดังนี้

### 2.2.1 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือสพฐ. (2553) อธิบายว่า การรู้ดิจิทัล หมายถึงการผนวกกันของทักษะ ความรู้และความเข้าใจในโลกยุคดิจิทัล ทักษะที่กล่าวถึงนี้เป็นกระบวนการของทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และการตระหนักรู้ทางสังคม

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559) เสนอว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความหลากหลายของทักษะ ซึ่งจะแตกต่างจากคนหนึ่งถึงอีกคนหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับความต้องการและ

สถานการณ์ของผู้เรียน การรู้ดิจิทัลไม่ใช่กรอบแนวคิดที่ตายตัว การรู้ดิจิทัลครอบคลุมถึงประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน (Reflection) ซึ่งแทรกตัวอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน การรู้ดิจิทัล ต้องประกอบด้วยฟังก์ชันการทำงาน 3 ประการที่สำคัญ ได้แก่ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) และสร้าง (Create)

แวตตา เตชาทวิวรรณและอัจศรา ประเสริฐสิน (2559) ให้นิยามการรู้ดิจิทัลไว้ว่า เป็นความสามารถ การตระหนักรู้ และทักษะทางเทคนิคในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสาร สารสนเทศตามต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่างๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ

ธิดา แซ่ซันและคณะ (2559) เสนอว่า การรู้ดิจิทัล คือ การตระหนักถึงความรู้ ความเข้าใจ การประเมิน การจัดการ การใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ และการสร้างสารสนเทศได้ด้วยตนเอง โดยสามารถสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชนและเครือข่ายอย่างมีจริยธรรม การรู้ดิจิทัลเป็นหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะการอยู่รอดที่จำเป็นต้องเรียนรู้ควบคู่ไปกับทักษะอื่นๆ

สิริวิจนา แก้วพนิก (2560) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล เป็นความสามารถของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยให้ เข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล ควบคู่กับการตระหนักถึงความรับผิดชอบ จริยธรรม การเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นในการใช้สารสนเทศ

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) เสนอไว้ว่า การรู้ดิจิทัล หมายถึง การเข้าใจ ประเมิน สร้างสรรค์ และสื่อสารสารสนเทศและสื่อดิจิทัลผ่านเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรมมีสมรรถนะในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทั้งเชิงเทคนิคและไม่ใช้เทคนิค

Glister (1997) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นมากกว่าทักษะด้านเทคนิคหรือทักษะการใช้งาน การรู้ดิจิทัลให้ความสำคัญกับการคิดแบบมีวิจารณญาณ (critical thinking)

Tornero (2003) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลมีความหมายได้หลายมิติ ได้แก่ มิติส่วนบุคคล มิติด้านเทคโนโลยี และมิติที่เป็นกระบวนการทางสังคม ซึ่งมิติดังกล่าวนอกจากจะแยกพิจารณาเป็นส่วนๆ เพื่อจะเข้าใจลักษณะเฉพาะของมิตินั้นๆ แล้ว ควรจะพิจารณา digital literacy ในภาพรวมนั่นคือ การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะต่างๆ ที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ ไอซีที หรือเทคโนโลยีสมัยใหม่มีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมดิจิทัล (digital culture)



Martin & Grudziecki (2006) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล คือ การผสมผสานของความรู้ ทักษะ ความสามารถ เจตคติ ของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์และสื่อสารในบริบทเฉพาะหรือตามสถานการณ์ชีวิต

Martin (2008) ให้นิยามของการรู้ดิจิทัลที่สมบูรณ์มากขึ้นซึ่งเป็นการขยายความจากงานเดิม ซึ่ง Martin (2005) เคยเสนอไว้ งานวิจัยใหม่นี้มาร์ตินกล่าวว่า “Literacy is a condition, not a threshold” และ “no one literacy to rule them all” นั่นคือ การรู้ดิจิทัลไม่มีกรอบตายตัว การรู้ดิจิทัลจะขึ้นกับสถานการณ์ของบุคคล จึงสรุปแนวคิดของ Martin ได้ว่า การรู้ดิจิทัล คือ การตระหนักรู้ เจตคติ และความสามารถในการเข้าถึง จัดการ ประเมิน บูรณาการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ สื่อสารและสะท้อนคิดของบุคคลที่เกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

Bawden (2008) ได้ศึกษางานของ Glister(1997) โดยขยายความให้ชัดเจนขึ้นและเสนอว่า การรู้ดิจิทัลมีความหมายกว้าง ยืดหยุ่นและครอบคลุมความรู้ ความสามารถและเจตคติในการใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีวิจารณญาณ มีคุณธรรม ปลอดภัย และคำนึงถึงความเป็น ส่วนตัวของบุคคลและผลกระทบต่อสังคม

Covello (2010) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นศัพท์ที่มีความหมายกว้างและครอบคลุมคำศัพท์อีก หลายคำ เช่น Information Literacy, Computer Literacy, Media Literacy, Visual Literacy เป็นต้น อย่างไรก็ตาม digital literacy สามารถใช้แทน ICT literacy ได้เพราะมีองค์ประกอบ ร่วมกัน คือ การกำหนด การเข้าถึง การบูรณาการ การประเมิน การสร้าง และการสื่อสาร การรู้ ดิจิทัลเป็นการรวมตัวกันของความรู้ ทักษะและเจตคติซึ่งอาจจะวัดได้หรือวัดไม่ได้

Mutka (2011) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล เป็นการผสมผสานของความรู้ ทักษะและ เจตคติที่ หลากหลายเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

Eshet (2012) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล คือ กลุ่มทักษะที่ช่วยให้ผู้รอบรู้ ประกอบด้วยทักษะการ ใช้ซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ดิจิทัล ทักษะด้านอารมณ์และสังคม ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

JISC (2014) อธิบายว่า การรู้ดิจิทัลเป็นมากกว่าทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความ เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน พฤติกรรมและอัตลักษณ์ หัวใจของการรู้ดิจิทัล คือ การคิดอย่างมี วิจารณญาณ การคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยปรับเปลี่ยนตามบริบท

Seattle Goodwill (2014) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล เป็นความรู้ ทักษะและเจตคติที่เกี่ยวกับการ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การรู้ดิจิทัลเป็นกระบวนการเรียนรู้และปฏิบัติที่ต่อเนื่อง

Gallardo-Echenique (2015) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วยทักษะ ความเข้าใจ เจตคติ และการตระหนักรู้ในข้อมูลรูปแบบต่างๆ ตลอดจนเครื่องมือดิจิทัลใน สภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการรอบรู้ของผู้รอบรู้ของบุคคลเป็นอันดับแรก และมุ่ง ประสิทธิภาพเป็นอันดับรอง

UNESCO (2018) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นความสามารถที่จะเข้าถึง การจัดการ การเข้าใจ บูรณาการ การสื่อสาร การประเมิน และการสร้างสรรค์ ข้อมูล ข่าวสารอย่างปลอดภัย และเหมาะสม โดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจ้างงาน การทำงานที่ถูกทำนองคลองธรรม ตลอดจนเอื้ออำนวยต่อการเป็นผู้ประกอบการ

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่านักวิชาหลายท่านได้เสนอความหมายของการรู้ดิจิทัลไว้หลากหลาย แต่มีความคล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงสรุปการรู้ดิจิทัลได้ว่า การผสมผสานของความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ช่วยให้บุคคล เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สื่อสาร และสังเคราะห์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่นำเสนอผ่านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ดิจิทัลซึ่งในงานวิจัยนี้ได้แก่ สมาร์ทโฟน และโปรแกรมประยุกต์ (applications) บนอุปกรณ์นี้ได้อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

### 2.2.2 สมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency)

Gallardo-Echenique (2015) กล่าวว่า Digital Literacy หรือการรู้ดิจิทัล บางครั้งถูกนำมาใช้เสมือนหนึ่งมีความหมายเหมือนกับคำ Digital Competency แต่ยังมีลักษณะบางประการที่แตกต่างกันทั้งนี้ขึ้นกับบริบทที่เกี่ยวข้อง Digital Literacy มีมุมมองที่เน้นกระบวนการมากกว่าจะเน้นประสิทธิภาพหรือสมรรถนะ โดยกระบวนการดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายเพื่อการอยู่รอดของบุคคลเป็นอันดับแรก และมุ่งประสิทธิภาพเป็นอันดับรองนั้นคือ ให้ความสำคัญกับการรู้เพื่อให้อยู่รอดปลอดภัยมากกว่าเน้นการมีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับภณิชา ศิริศักดิ์ (2559) ที่กล่าวว่า สมรรถนะดิจิทัลแตกต่างจากการรู้ดิจิทัล อย่างไรก็ตามพบว่าในทวีปยุโรปมีบางครั้งใช้คำ Digital Literacy สลับกันไปมากับ Digital Competency นั่นคือ ใช้อ้างถึงสิ่งเดียวกัน

จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยสรุปได้ว่าความหมายของ Digital Competency มีความใกล้เคียงกับ Digital Literacy ดังนั้นในงานวิจัยนี้จะใช้สองคำดังกล่าวในความหมายทำนองเดียวกัน

### 2.3 ความสำคัญของการรู้ดิจิทัล

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) กล่าวถึงประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลไว้อย่างมากมาย ทำให้การรู้ดิจิทัลยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาตามแผนดังกล่าว ความสำคัญของการรู้ดิจิทัล มีดังนี้

- 1) พัฒนาศักยภาพมนุษย์ : การรู้ดิจิทัลทำให้ทรัพยากรมนุษย์มีศักยภาพมากขึ้น
- 2) สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมกัน : ความเหลื่อมล้ำในการรับบริการและเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากภาครัฐ สามารถลดลงได้โดยการรู้ดิจิทัลของประชาชน
- 3) เพิ่มโอกาสทางด้านอาชีพ : การรู้ดิจิทัลจะทำให้ประชาชนสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับโครงสร้างการจ้างงานและอาชีพที่เปลี่ยนไปจากเดิม
- 4) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ : การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งในภาคการเกษตร ภาคการผลิต และบริการ ช่วยเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน

5) เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างสังคมคุณภาพ : การรู้ดิจิทัลของภาครัฐและประชาชนจะเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ของภาครัฐและประชาชน

6) เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและบริการของภาครัฐ : เชื่อมโยงการทำงานระหว่างหน่วยงานของรัฐบาล เพิ่มการเข้าถึงข้อมูลและรับบริการจากภาครัฐ เพิ่มความรวดเร็วและเพิ่มความโปร่งใสในการทำงาน ตลอดจนเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารบ้านเมือง

7) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต : การรู้ดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ได้ทุกช่วงวัยในชีวิต บุคคลสามารถเรียนรู้ได้ตรงความต้องการอย่างเป็นอิสระและพึ่งพาตนเองได้ มีความคล่องตัวที่จะเรียนรู้ได้ทันต่อเหตุการณ์และประยุกต์ใช้ได้ทัน่วงที

8) เป็นปัจจัยหนุนนำไปเกิดวัฒนธรรมและสังคมแห่งการเรียนรู้: การรู้ดิจิทัลของประชาชนกลายเป็นเครื่องมือในการแสวงหาการเรียนรู้เรื่องอื่นๆ ช่วยจัดอุปสรรคในเรื่องต่างๆ ของประชาชน เช่น ค่าใช้จ่าย ลักษณะภูมิประเทศ การเดินทาง

9) ประชาสัมพันธ์ สื่อสาร และเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลที่ทรงพลัง : การรู้ดิจิทัลของประชาชนจะช่วยให้ภาครัฐและเอกชนมีการสื่อสารและเผยแพร่สื่อและสารสนเทศดิจิทัลได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพแบบทันสถานการณ์ (real time)

10) สร้างประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน : การรู้ดิจิทัลจะช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวและอยู่รอดได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าในด้านชีวิตส่วนตัวหรืออาชีพการงาน

11) ทำให้รู้เท่าทันสื่อ และข้อมูลข่าวสาร : บุคคลที่รู้ดิจิทัลจะเข้าใจเรื่องการปกป้องความเป็นส่วนตัว และการทิ้งร่องรอยดิจิทัล(digital footprint) การคิดวิเคราะห์ แยกแยะระหว่างความจริง ความเท็จ ป้องกันตนเองจากภัยคุกคามและอันตรายจากภัยไซเบอร์หรือการหลอกลวงออนไลน์

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลกระทบเป็นวงกว้าง การรู้ดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพราะไม่เพียงแต่ทำให้บุคคลสามารถเก็บเกี่ยวประโยชน์ที่พึงมีพึงได้จากเทคโนโลยีดิจิทัลเท่านั้น หากแต่ในบางสถานการณ์การรู้ดิจิทัลยังส่งผลต่อความอยู่รอดของบุคคลอีกด้วย

#### 2.4 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล

องค์ประกอบการรู้ดิจิทัลเป็นคุณลักษณะที่ช่วยให้บุคคลเกิด “การรู้ดิจิทัล” นั่นคือทำให้เป็นบุคคลที่ถึงพร้อมด้วยการรู้ดิจิทัล (digitally literate people) รายละเอียด ดังนี้

สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2553) ได้เสนอองค์ประกอบของทักษะการรู้ดิจิทัล 4 ประการ ได้แก่ ทักษะด้านการทำงานของเทคโนโลยี ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการตระหนักรู้ทางสังคม นอกจากนี้ยังกำหนดคุณสมบัติของการรู้ดิจิทัลไว้ 3 ประการ ได้แก่ การใช้ การเข้าใจ และการสร้างสรรค์

สุกานดา จงเสริมตระกูล (2556) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มี 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. กำหนดปัญหา(Define) 2. เข้าถึง (Access) 3. ประเมิน (Evaluate) 4. จัดการ (Manage) 5. บูรณาการ (Integrate) 6. สร้างสรรค์ (Create) 7. สื่อสาร (Communicate) โดยคำนึงถึงจริยธรรม ความเป็นส่วนตัว ความถูกต้อง และความเป็นเจ้าของ

แววตา เตชาทวิวรรณและอัจศรา ประเสริฐสิน (2559) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ ได้แก่ พุทธิพิสัย การประดิษฐ์ และการนำเสนอ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมินและความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การเป็นเครือข่าย และการแบ่งปัน และองค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ได้แก่ ความมีจริยธรรม การรู้กฎหมาย และการป้องกันตนเอง

ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์ หมอสอน (2559) พบว่า องค์ประกอบการรู้ดิจิทัลสามารถจัดเป็นกลุ่มได้ ดังนี้ 1) ด้านพุทธิพิสัยเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางปัญญา ได้แก่ การรู้จำ การเข้าใจ การใช้ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ 2) ด้านการสื่อสารซึ่งเชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้ และ 3) ด้านสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเกี่ยวกับกติกา มารยาทบนอินเทอร์เน็ต

สิริวิภา แก้วพนิก (2560) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล เป็นความสามารถของบุคคลในการใช้ เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยให้ เข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ และสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล ควบคู่กับการตระหนักถึงความรับผิดชอบ จริยธรรม การเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น คำนึงถึงจริยธรรม รู้จักแบ่งปันและให้ความร่วมมือ

Martin & Grudziecki (2006) กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความตระหนักรู้ เจตคติ และความสามารถของบุคคลที่จะใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเข้าถึง จัดการ บูรณาการ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และสื่อสารในบริบทหรือตามสถานการณ์ชีวิต

Martin (2008) ได้เสนอว่า องค์ประกอบที่ทำให้บุคคลเป็นผู้รู้ดิจิทัลได้แก่การกำหนด เข้าถึง จัดการ ประเมิน บูรณาการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ สื่อสารและสะท้อนคิดในการดำเนินชีวิต อย่างมีจริยธรรม ความรับผิดชอบและเคารพสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นและตนเอง

Bawden (2008) ได้เสนอองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลไว้ 4 ประการ 1) สิ่งสนับสนุน 2) ความรู้พื้นฐาน 3) ความสามารถหรือสมรรถนะหลัก และ 4) เจตคติหรือมุมมอง

Hague & Payton (2010) เสนอองค์ประกอบการรู้ดิจิทัล 8 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะการทำงานในหน้าที่ 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการประเมินผล 4) ความเข้าใจทางสังคมและวัฒนธรรม 5) การร่วมมือ 6) ความสามารถในการค้นหาและเลือกข้อมูล 7) การสื่อสารที่มีประสิทธิผล และ 8) ความปลอดภัยทางอิเล็กทรอนิกส์

Belshaw (2011) มีแนวคิดทำนองเดียวกันกับ Bawden (2008) ที่ให้เน้นถึงองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลมากกว่าการนิยามความหมายของการรู้ดิจิทัล โดยเสนอว่าองค์ประกอบ 8 ประการผสมผสานกันเป็นการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) ความเข้าใจวัฒนธรรม (cultural) 2) พุทธิพิสัย (cognitive) 3) ความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (constructive) 4) ความสามารถในการสื่อสาร (communicative) 5) ความมั่นใจในตนเอง (confident) 6) ความคิดสร้างสรรค์ (creative) 7) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (critical) และความเป็นพลเมือง (civic)

Eshet (2012) กล่าวว่า องค์ประกอบการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1)การอ่านภาพ 2)การทำซ้ำ 3)การรู้สารสนเทศ 4)การขยายความรู้ 5)การรู้ทางสังคมและอารมณ์ และ 6)การคิดแบบทันทีทันใด

Ferrari (2012) เสนอองค์ประกอบไว้ ได้แก่ 1) การจัดการความรู้ (Information Management) 2) ความร่วมมือ (Collaboration) 3) การสื่อสารและแบ่งปัน (Communication and sharing) 4) การสร้างเนื้อหาและองค์ความรู้ (Create content and knowledge) 5) จริยธรรมและความรับผิดชอบ (Ethics and responsibility) 6) การประเมินและแก้ปัญหา (Evaluation and problem-solving) และ 7) การปฏิบัติทางเทคนิค (Technical operation)

Ng (2012) กล่าวว่า องค์ประกอบการรู้ดิจิทัลมี 3 มิติ ได้แก่

1. มิติทางเทคนิค (Technical Dimension)

มีความสามารถในการใช้อุปกรณ์และใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ

2. มิติทางพุทธิพิสัย (Cognitive Dimension)

มีความสามารถด้านปัญญาซึ่งเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ และความสามารถในการคิดกลยุทธ์หรือหากวิถีในการสืบค้น ประเมิน สร้าง และจัดการสารสนเทศ

3. มิติทางสังคมและอารมณ์ (Socio-Emotional Dimension)

การรู้ดิจิทัลเป็นพื้นที่ดัดระหว่างมิติทางสังคมและอารมณ์และมิติทางพุทธิพิสัยเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบต่อการสื่อสารการเข้าสังคมและการเรียนรู้ดังนี้ 1)การมีมารยาททางอินเทอร์เน็ต (Netiquette) 2) การปกป้องและรักษาข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของบุคคล 3) การรับรู้และจัดการกับภัยคุกคาม

Van Deursen & Van Dijk (2012) อธิบายถึงองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะการปฏิบัติงาน (Operation skills) 2) ทักษะตามรูปแบบ (Formal skills) 3) ทักษะสารสนเทศ (Information skills) และ 4) ทักษะด้านกลยุทธ์ (Strategic skills)

กองทุนเทคโนโลยีใหม่แคลิฟอร์เนีย หรือ CETF (California Emerging Technology Fund, 2008 อ้างถึงใน แวตตา เตชาทวิวรรณและคณะ, 2559) กำหนดองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล ดังนี้ 1) เข้าถึง (Access) 2) จัดการ (Manage) 3) บูรณาการ (Integrate) 4) ประเมิน (Evaluate) 5) สร้างสรรค์ (Create) และ 6) สื่อสาร (Communicate)

JISC (2014) องค์ประกอบการเรียนรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media Literacy) 2) การสื่อสารและทำงานร่วมกัน (Communications and Collaboration) 3) การงานอาชีพและอัตลักษณ์ (Career and Identity Management) 4) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) 5) ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) 6) วิชาด้านดิจิทัล (Digital Scholarship)

Seattle Goodwill (2014) อธิบายว่าสมรรถนะการเรียนรู้ดิจิทัลประกอบด้วย 1) การเปิดรับและการค้นหา (exposure and exploration) 2) การมีทักษะพื้นฐาน (foundational skill) และ 3) การสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21 st Century Skill Building)

UNESCO (2018) กำหนดองค์ประกอบของการเรียนรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) การเข้าถึง (access) 2) การจัดการ (manage) 3) การเข้าใจ (understand) 4) การบูรณาการ (integration) 5) การประเมิน (evaluation) 6) การสร้างสรรค์ (creation) และ 7) การสื่อสาร (communication)

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปเป็นภาพรวมขององค์ประกอบการเรียนรู้ดิจิทัล ได้ ดังนี้





ตารางที่ 2 วิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล 2 กลุ่มทักษะ/ 2 มิติ จากแหล่งอ้างอิงต่างๆ

กลุ่มทักษะด้านเทคนิค	เข้าถึง	วิเคราะห์	ประเมิน	สร้าง	จัดการ	สังเคราะห์	บูรณาการ	สื่อสาร	แหล่งอ้างอิง
กลุ่มทักษะการตระหนักรู้									
ความปลอดภัย	/	/	/	/	/	/	/	/	1,2,3,4,5,8,10,11,12,13,14,17,18
จริยธรรม	/	/	/	/	/	/	/	/	1,2,3,4,5,8,10,11,12,13,14,17,18
กฎหมาย	/	/	/	/	/	/	/	/	1,2,3,4,5,8,10,11,12,13,14,17,18
สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ	/	/	/	/	/	/	/	/	1,2,3,4,5,8,10,11,12,13,14,17,18
ความร่วมมือ	/	/	/	/	/	/	/	/	1,3,5,11,13,16,18
สังคม และวัฒนธรรม	/	/	/	/	/	/	/	/	1,3,5,11,13,16,18





จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ดิจิทัลของนักวิชาการต่างๆ ที่นำเสนอไว้มีความคล้ายคลึงกัน บางทักษะอาจมีความทับซ้อนหรือมีลักษณะร่วมกัน บางทักษะมีลักษณะใกล้เคียงกันมาก ทั้งนี้ขึ้นกับการจัดกลุ่มซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปตามจุดเน้นหรือมิติในการศึกษา เช่น Belshaw (2011) อธิบายการเรียนรู้ดิจิทัลไว้ 8 องค์ประกอบ เมื่อศึกษาในรายละเอียดพบว่า มีการรวบรวมจริยธรรมและความปลอดภัยไว้กับองค์ประกอบอื่นๆ ดังนั้นเมื่อแยกเป็นองค์ประกอบย่อยแล้วจึงมีมากกว่า 8 องค์ประกอบ การแบ่งองค์ประกอบอาจมีหลายลักษณะ แต่หัวใจสำคัญ คือ ทุกองค์ประกอบต้องอยู่ภายใต้การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Glister, 1997)

การศึกษาองค์ประกอบของการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นไปในทำนองเดียวกันกับการศึกษานิยามของการเรียนรู้ดิจิทัลคือไม่มีข้อสรุปที่เป็นเอกฉันท์ ดังนั้นหากนำองค์ประกอบของการเรียนรู้ดิจิทัลที่นักวิชาการได้เสนอไว้หลากหลายข้างต้น จัดหมวดหมู่จะพบว่ามียุทธศาสตร์หลักที่มีลักษณะร่วมกัน ซึ่งสามารถจำแนกองค์ประกอบการเรียนรู้ดิจิทัลออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทักษะด้านเทคนิค และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

กลุ่มทักษะด้านเทคนิค ได้แก่

1. เข้าถึง (access) หมายถึง สามารถค้นหา ค้นคืน และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
2. วิเคราะห์ (analyse) หมายถึง สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง คิดใคร่ครวญอย่างสมเหตุสมผล ตรวจสอบข้อมูล และสามารถบอกผลดี ผลเสีย ผลกระทบต่อตนเองและสังคมจากสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ได้รับ
3. ประเมิน (evaluate) หมายถึง สามารถตัดสินคุณค่า ตัดสินเชื่อหรือไม่เชื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยพิจารณาความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ทันทต่อเหตุการณ์ แยกแยะสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่เป็นจริง/เท็จ แยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกเสมือนจริงและชีวิตจริง และสามารถเลือกรับสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่มีประโยชน์ และปฏิเสธ หรือปิดกั้น/บล็อก (block) สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ไม่มีประโยชน์ สร้างความรำคาญ หรือรบกวน
4. สร้างสรรค์ (create) หมายถึง การปรับแก้ ประดิษฐ์ ประยุกต์ หรือสร้างองค์ความรู้หรือเนื้อหาของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลขึ้นมาใหม่
5. จัดการ (manage) หมายถึง จัดเก็บ จัดระเบียบ จัดหมวดหมู่ หรือแบ่งประเภทสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ตลอดจนการจัดการดิจิทัลไอทีซึ่งเป็นการพิสูจน์และยืนยันตัวตน
6. บูรณาการ (integrate) หมายถึง สามารถตีความ เปรียบเทียบ บอกความแตกต่าง รวบรวม สรุปความ เชื่อมโยง หรือประสานสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน
7. สังเคราะห์ (synthesize) หมายถึง สามารถรวมสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน โดยหาองค์ประกอบร่วมกันหรือบูรณาการ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่หรือเนื้อหาใหม่

8. สื่อสาร (communicate) หมายถึง สามารถติดต่อ ปฏิสัมพันธ์ แสดงความคิดเห็น เผยแพร่ผลงาน ประชาสัมพันธ์ แบ่งปันหรือแชร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัล มีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง ตลอดจนร่วมมือกันทำภารกิจ

กลุ่มทักษะการตระหนักรู้ เกี่ยวข้องกับความรู้ และความเข้าใจที่ช่วยให้บุคคลจัดการตนเอง ได้เหมาะสมซึ่งขึ้นกับเวลาและสถานการณ์ชีวิตที่สัมพันธ์กับกับสภาพสังคมและวัฒนธรรม โดยสนใจ ประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้รู้ดิจิทัลดังนี้

1. ความปลอดภัย หมายถึง ความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงความปลอดภัย ความเป็น ส่วนตัวของบุคคล รักษาข้อมูลส่วนตัว รู้จักป้องกันตนเอง และร่องรอยดิจิทัล (digital footprint)

2. การมีจริยธรรม หมายถึง ความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงข้อควรปฏิบัติหรือมีพฤติกรรม ที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของสังคม ตามเกณฑ์หรือตามบรรทัดฐานของสังคม หรือถูกต้องตามหลัก ศาสนา ปฏิบัติตามมารยาทเน็ต (Netiquette) เคารพในสิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคล รู้จักให้เกียรติ และมีความเห็นอกเห็นใจและเคารพในความเห็นต่าง

3. กฎหมาย หมายถึง การมีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติตามกฎหมายหรือ พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4. สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ : การมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทย สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการได้รับความคุ้มครองของ ข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนเสรีภาพและความรับผิดชอบในการแสดงความคิดเห็นที่ชอบด้วยกฎหมาย

5. ความร่วมมือ : ตระหนักถึงความร่วมมือกับกลุ่มบุคคลหรือบุคคลเพื่อสร้างสายสัมพันธ์ สร้างเครือข่ายหรือทำงานร่วมกัน แบ่งปันสารสนเทศและสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่ถูกต้องตาม กฎหมายผ่านช่องทางดิจิทัลที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงประโยชน์และคุณค่าต่อผู้รับสาร

6. วัฒนธรรมและสังคม : มีความรู้ และความเข้าใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องความ เหมาะสมทางสังคม หรือ กาลเทศะ การข้ามวัฒนธรรมหรือความแตกต่างทางวัฒนธรรม และมีความตระหนักถึงความอ่อนไหวในประเด็นทางสังคม เช่น ความเชื่อหรือความศรัทธาของบุคคล ตลอดจนขนบธรรมเนียมและประเพณี

องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล 2 กลุ่มทักษะ ได้แก่ กลุ่มทักษะด้านเทคนิค และกลุ่มทักษะ การตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งต้องมีควบคู่กันเสมอ โดยผสมผสานกันเป็นการรู้ดิจิทัล ซึ่ง อธิบายได้ดังนี้ การรู้ดิจิทัลของบุคคลประกอบด้วย การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้าง จัดการ สังเคราะห์ บูรณาการ สื่อสาร สารสนเทศและสื่อดิจิทัลโดยมีความตระหนักถึงความปลอดภัย จริยธรรม กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ ความร่วมมือ วัฒนธรรมและสังคม

จากที่กล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีนักวิชาหลายท่านให้ความหมายการรู้ดิจิทัลในภาพกว้าง (Glister1997; Martin & Grudziecki , 2006; Martin, 2008; Bawden , 2008; Covello ,2010;

Ng, 2012; Seattle Goodwill ,2014; Gallardo-Echenique,2015; Mutka , 2011) โดยเสนอว่า การรู้ดิจิทัล คือ การผสมผสานของความรู้ ทักษะ และเจตคติ เมื่อนำความหมายและองค์ประกอบมาบูรณาการเข้าด้วยกัน จึงสรุปได้ว่า การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นการผสมผสานของความรู้ ทักษะและเจตคติที่ช่วยให้บุคคล เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สื่อสาร และสังเคราะห์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม ซึ่งการรู้ดิจิทัลที่กล่าวมานี้สะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรม ตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลและพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

องค์ประกอบ	การรู้ดิจิทัล		
	การรู้ดิจิทัล : สะท้อนผ่าน พฤติกรรม	ความรู้ : ข้อเท็จจริง ข้อมูล สาระ ตระหนักรู้ รับรู้ ความ เข้าใจ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	ทักษะ : ความสามารถในการกระทำหรือการปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่ง
เข้าถึง	รู้และเข้าใจในประเด็นด้าน จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : -รู้และเข้าใจวิธีค้นหา/ค้น คืน/สืบค้น/ระบุตำแหน่ง สารสนเทศและสื่อดิจิทัล จากแหล่งที่น่าเชื่อถือได้ - รู้และเข้าใจ ขั้นตอน/วิธี กรอกข้อมูลหรือลงทะเบียน ออนไลน์ - รู้มารยาทเน็ต	- ค้นหา/ ค้นคืน - บันทึกข้อมูลผ่านเว็บ - ระบุ ตำแหน่ง/Location - อีพโหลด/ ดาวนโหลด - กำหนด/ตั้งค่าความ ปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว - เข้าถึง/เปิดดู สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ - งดการเปิดเสียงดังรบกวน ผู้อื่น - งดเข้าถึงสารสนเทศและ สื่อดิจิทัลที่ ลามก เป็นเท็จ ดูหมิ่น/ ด้อยค่าสถาบัน	-รู้สึกและเชื่อว่า การชวนชววย ใฝ่รู้โดยการเข้าถึง สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เป็นสิ่งจำเป็น -รู้สึก ว่า การ เข้า ถึง เว็ บ ลงทะเบียนได้ด้วยตนเอง เป็นสิ่ง สำคัญและจำเป็นเพื่อรักษาสิทธิ ประโยชน์ที่พึงมีพึงได้ในฐานะ พลเมือง - เชื่อว่าการเข้าถึงสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลควรอยู่บนพื้นฐาน การมีจริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และ วัฒนธรรม
วิเคราะห์	รู้และเข้าใจในประเด็นด้าน จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : - ใช้ความรู้ ประสบการณ์ เดิม เพื่อไตร่ตรอง แยกแยะ พินิจพิจารณาถึงความ	- แยกแยะข้อเท็จจริง - คิดใคร่ครวญอย่าง สมเหตุสมผล - ตรวจสอบข้อมูล และ สามารถบอกผลดี ผลเสีย ผลกระทบต่อตนเองและ สังคมจากสารสนเทศและ สื่อดิจิทัลที่ได้รับ	-เชื่อว่าควรไตร่ตรองสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลด้วยเหตุผล -สนใจ สารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยยึดหลักจริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับ รับผิดชอบ สังคม และ วัฒนธรรม เพื่อเป็นความรู้ความ

องค์ประกอบ	การรู้ดิจิทัล		
การรู้ดิจิทัล : สะท้อนผ่าน พฤติกรรม	<b>ความรู้</b> : ข้อเท็จจริง ข้อมูล สาระ ตระหนักรู้ รับรู้ ความ เข้าใจ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	<b>ทักษะ</b> : ความสามารถในการ กระทำหรือการปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่ง	<b>เจตคติ</b> : ความเชื่อ ความสนใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความชอบ ความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
	สมเหตุสมผล ความสมจริง ความเหมาะสม และความ เป็นไปได้ของสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล	- ไตร่ตรอง สารสนเทศและ สื่อดิจิทัลที่มีความเป็นกลาง งดการชี้นำ/ โน้มน้าว/ อคติ	เข้าใจที่ทันเหตุการณ์เพื่อช่วย ประกอบการตัดสินใจวิเคราะห์
ประเมิน	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : -ใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิม เพื่อตัดสินใจว่าจะ เชื่อ หรือไม่เชื่อ โดยอาศัยผลจาก การวิเคราะห์ประกอบการ ตัดสินใจ -รู้และเข้าใจถึงอิทธิพลของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ ชี้นำทางความคิด	- สามารถตัดสินใจคุณค่า ตัดสินใจ เชื่อหรือไม่ เชื่อ สารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยพิจารณา ผลการ วิเคราะห์สารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลว่าเป็นความจริง/ ความเท็จ น่าเชื่อถือ หรือไม่น่าเชื่อถือ - แยกความแตกต่าง โลก เสมือนจริง และชีวิตจริง -เลือกข้อมูลได้ตรงความ ต้องการ	-รู้สึกและเชื่อว่าการตัดสินใจ ของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยอาศัยผลจากการวิเคราะห์ เป็นสิ่งจำเป็น - ตัดสินคุณค่า/เลือกดู/เลือกใช้ สารสนเทศและสื่อดิจิทัลโดยให้ ความสำคัญกับจริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับ รับผิดชอบ สังคม และ วัฒนธรรม
สร้างสรรค์	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : - สร้างสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัล หรือเนื้อหาดิจิทัล ภายใต้การรู้และเข้าใจถึง จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม	-ปรับแก้ ประดิษฐ์ ประยุกต์ หรือสร้างองค์ความรู้ หรือ เนื้อหาของสารสนเทศและ สื่อดิจิทัลขึ้นมาใหม่ - สร้าง/โพสต์ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่มีเป็นความรู้ หรือมีสาระประโยชน์ - ใช้สารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ - หาความรู้ สาระประโยชน์ จากแหล่งใหม่ๆ ที่เชื่อถือได้	-มีความชอบ สนใจ และเชื่อว่า การสร้างสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัล เป็นสิ่งที่ดี - สนใจและให้ความสำคัญกับ พรบ.คอมพิวเตอร์ พรบ.ลิขสิทธิ์ พรบ. ข้อมูลส่วนบุคคลหรือ PDPA - สนใจมารยาทเน็ต - เลิกกล่าวหาโพสต์สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์
จัดการ	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ปลอดภัย การ	- จัดเก็บ จัดระเบียบ และ จัดหมวดหมู่ แบ่งประเภท	-เชื่อว่า การจัดการสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เป็นสิ่งจำเป็น

องค์ประกอบ	การรู้ดิจิทัล		
การรู้ดิจิทัล : สะท้อนผ่าน พฤติกรรม	<b>ความรู้</b> : ข้อเท็จจริง ข้อมูล สาระ ตระหนักรู้ รับรู้ ความ เข้าใจ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	<b>ทักษะ</b> : ความสามารถในการ กระทำหรือการปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่ง	<b>เจตคติ</b> : ความเชื่อ ความสนใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความชอบ ความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
	ร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : - รู้และเข้าใจ กระบวนการ พิสูจน์ตัวตนโดยใช้ ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านที่ปลอดภัย - รู้และเข้าใจ ดิจิทัลไอดี และ การยืนยันตัวตนผ่าน รหัสชั่วคราว (OTP)	สารสนเทศและสื่อดิจิทัล - จัดการดิจิทัลไอดีซึ่งเป็น การพิสูจน์และยืนยันตัวตน - กำหนดชื่อและรหัสผ่านที่ มีความปลอดภัยสูงและ เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นระยะๆ - ลบร่องรอยดิจิทัล (digital footprint) - ติดตั้งโปรแกรมป้องกัน มัลแวร์	- สนใจดิจิทัลไอดี การยืนยัน ตัวตนผ่านรหัสชั่วคราวตามสิทธิ และความรับผิดชอบในฐานะ พลเมือง - เชื่อว่าการทิ้งร่องรอยดิจิทัล อาจนำภัยหรือความเสียหาย มาถึงตัว และมีความจำเป็นต้อง กำจัดหรือลบร่องรอยดิจิทัลโดย คำนึงถึงความปลอดภัยและ กฎหมายดิจิทัล
บูรณาการ	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ปลอดภัย การ ร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : -รู้ และ เข้าใจ ใน ความ เหมือน/ความต่าง ของ สารสนเทศและสื่อดิจิทัล ใช้ ข้อเท็จจริงและข้อมูลหา องค์ประกอบร่วมเพื่อ เชื่อมโยง/สรุปความ	- ติความ เปรียบเทียบ บอก ความ แตก ต่าง การ เกี่ยวข้องรวบรวม สรุป ความ เชื่อมโยง หรือ ประสานสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลเข้าด้วยกันบนฐาน ของความรู้และความเข้าใจ -สังเคราะห์สารสนเทศและ สื่อดิจิทัลที่รวบรวมมาจาก แหล่งที่เชื่อถือได้	-สนใจการรวบรวม สรุปความ เชื่อมโยง ประสาน สังเคราะห์ สารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้า ด้วยกันโดยอาศัยความรู้และ ประสบการณ์จากสิ่งที่เคยเรียนรู้ โดยปราศจากอคติ -เชื่อว่า การบูรณาการ สารสนเทศและสื่อดิจิทัลต้องทำ บนพื้นฐานของจริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคมและวัฒนธรรม
สังเคราะห์	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ปลอดภัย การ ร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : - เข้าใจในองค์ประกอบร่วม หรือสาระสำคัญ รวบรวม ประมวล หาข้อสรุปใหม่บน พื้นฐานข้อเท็จจริง/ข้อมูล	- ประมวล หรือเชื่อมโยง สารสนเทศและสื่อดิจิทัล เข้าด้วยกัน โดยหา องค์ประกอบร่วมกัน เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่หรือ เนื้อหาใหม่	-เชื่อว่า การเชื่อมโยงสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ หรือเนื้อหาใหม่ เป็นสิ่งจำเป็นใน ยุคดิจิทัลแต่ต้องอยู่บนพื้นฐาน ของจริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคมและ วัฒนธรรม

องค์ประกอบ	การรู้ดิจิทัล		
การรู้ดิจิทัล : สะท้อนผ่าน พฤติกรรม	<b>ความรู้ :</b> ข้อเท็จจริง ข้อมูล สาระ ตระหนักรู้ รับรู้ ความ เข้าใจ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง	<b>ทักษะ :</b> ความสามารถในการ การกระทำหรือการปฏิบัติ อย่างใดอย่างหนึ่ง	<b>เจตคติ :</b> ความเชื่อ ความสนใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความชอบ ความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
สื่อสาร	รู้และเข้าใจประเด็นด้าน ประเด็นจริยธรรม ปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม : - รู้และเข้าใจในวิธีการ โพสต์/นำเสนอด้วยรูปภาพ/ ข้อความ/เสียง - รู้และเข้าใจกฎหมายดิจิทัล - ตระหนักรู้ถึงมารยาทเน็ต - เข้าใจสังคมและวัฒนธรรม	- มีปฏิสัมพันธ์ หรือสื่อสาร ออนไลน์ โพสต์แสดงความ คิดเห็นอย่างมีมารยาทเน็ต และภายใต้กรอบกฎหมาย - การมีส่วนร่วมแบ่งปัน/ แชร์ ข้อความ ภาพ เสียง ผ่าน เค รือ ข่าย สัง คม ออนไลน์อย่างมีมารยาท เน็ต และไม่ฝ่าฝืนกฎหมาย	- โพสต์สิ่งที่รู้สึกว่ามีประโยชน์ - โพสต์สถานะ ด้วยถ้อยคำสุภาพ คำนึงมารยาทเน็ต และไม่ละเมิด กฎหมาย - แสดงความรู้สึกอย่างมีมารยาท ออนไลน์ เช่นกดไลค์/Like หรือ ใช้ Sticker อารมณ์ เช่น ยิ้ม เศร้า อย่างเหมาะสม - สนใจกฎหมายดิจิทัล เช่น พรบ.คอมพิวเตอร์ พรบ.ลิขสิทธิ์ พรบ.ข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)

## 2.5 ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล

จากที่กล่าวข้างต้นว่านิยามและองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลไม่มีกรอบตายตัวเนื่องจากธรรมชาติของเทคโนโลยีดิจิทัลมีลักษณะเป็นพลวัตนั้นคือ เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ดังนั้นตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลจึงสัมพันธ์กับบริบทด้วยเช่นกัน นักวิชาการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลไว้หลากหลาย ดังนี้

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2557) นำเสนอตัวชี้วัดด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2557 (The 2014 ICT Indicators) ตัวชี้วัดสำคัญ ICT ได้แก่ 1) โครงสร้างพื้นฐานและการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2) การเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 3) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในสถานประกอบการ และ 4) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการนำเข้าและส่งออกสินค้าระหว่างประเทศ

แววตา เตชาทวิวรรณและอังศรา ประเสริฐสิน (2559) ได้เสนอองค์ประกอบและตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี มี 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ (Operation skills) หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติงานหรือใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล ทั้งในชีวิตประจำวัน การศึกษาและการประกอบอาชีพ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

1. พุทธิพิสัย (Cognition) หมายถึง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล โดยสามารถเลือกปฏิบัติด้วยวิธีที่เหมาะสมในการใช้

เทคโนโลยีสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ และแยกแยะได้ว่าเรื่องใดสามารถใช้เทคโนโลยีทำงานได้  
อัตโนมัติ เรื่องใดที่คนสามารถดำเนินการเองได้

2. การประดิษฐ์ (Invention) หมายถึง ความสามารถในการบูรณาการและประยุกต์  
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงาน องค์ความรู้ หรือนวัตกรรมใหม่ ๆ

3. การนำเสนอ (Presentation) หมายถึง ความสามารถในการนำเสนอสารสนเทศ  
ดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย โดยเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับแต่ละกลุ่มเป้าหมายและมุ่ง  
ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด (Thinking skills) หมายถึง ความสามารถในการคิด  
ที่ซับซ้อนขึ้นเพื่อเข้าใจ ประเมิน และสร้างสรรค์ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ  
สื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

1. การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาแยกแยะ  
ตีความหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบสำคัญในสารสนเทศดิจิทัล นำมาจัดกระทำในรูปแบบต่าง ๆ  
เช่น เรียงลำดับ จัดหมวดหมู่ คำนวณค่าสถิติ เพื่อสรุปหรือนำเสนอใหม่สำหรับใช้ประโยชน์ในบริบท  
ต่าง ๆ

2. การประเมิน (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินคุณค่าของ  
สารสนเทศดิจิทัลว่า สารสนเทศใดเกี่ยวข้องกับความต้องการใช้ประโยชน์ มีความถูกต้อง ทันท่วง  
เหตุการณ์และน่าเชื่อถือรวมทั้งการแยกแยะสารสนเทศที่เป็นเท็จ (Misinformation) ขบวนการเชื่อ  
(Propaganda) และประทุษวาจา (Hate speech)

3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาหรือ  
ตอบคำถามได้ยืดหยุ่น เป็นเชิงบวก นำไปสู่การคิดค้นที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ (Collaboration skills) หมายถึง  
ความสามารถในการร่วมมือกับกลุ่มบุคคลที่ต่างทางความคิด วัฒนธรรม และค่านิยมใน  
สภาพแวดล้อมดิจิทัล เพื่อทำงานหรือกิจกรรมใด ๆ ให้ประสบความสำเร็จ รวมทั้งการสร้างกลุ่มหรือ  
ปฏิบัติตนตามบทบาทของสมาชิกกลุ่ม และการแบ่งปันสารสนเทศดิจิทัลแก่กลุ่มบุคคล ประกอบด้วย 3  
ตัวบ่งชี้ ได้แก่

1. การทำงานเป็นทีม (Teamwork) หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี  
สารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยให้ความร่วมมือต่อกลุ่มทั้ง  
บทบาทที่เป็นผู้นำหรือผู้ตามเพื่อร่วมกันปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่ม

2. การเป็นเครือข่าย (Networking) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและ/หรือ  
เป็นสมาชิกของเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์และเอื้อประโยชน์ร่วมกัน

3. การแบ่งปัน (Sharing) หมายถึง ความสามารถในการแบ่งปันสารสนเทศดิจิทัล  
ผ่านในรูปแบบและช่องทางที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงสารสนเทศที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อผู้รับ

องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ (Awareness skills) หมายถึง การประพฤติปฏิบัติผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและถูกกฎหมายโดยตระหนักถึงความถูกต้องดีงามของสังคม มีความรู้ เข้าใจและปฏิบัติตามกฎระเบียบและกฎหมายต่าง ๆ และมีมารยาท รวมทั้งรู้จักป้องกันตนเองจากอันตรายและความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่

1. ความมีจริยธรรม (Ethics) หมายถึง การตระหนักถึงสิ่งที่ควรประพฤติปฏิบัติผ่านสื่อดิจิทัลที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปในสังคมหรือตามเกณฑ์ของสังคม ถูกต้องตามหลักศาสนา และมีมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (Netiquette) รวมทั้งเคารพความแตกต่างและไม่เท่าเทียมกันของสังคมกลุ่มต่าง ๆ ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล

2. การรู้กฎหมาย (Legal literacy) หมายถึง ความรู้ เข้าใจและปฏิบัติเกี่ยวกับกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการใช้และเข้าถึงสารสนเทศ สื่อและอุปกรณ์ดิจิทัล

3. การป้องกันตนเอง (Safeguarding self) หมายถึง การตระหนักถึงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้บนอินเทอร์เน็ต และการป้องกันความเสี่ยงโดยจัดการข้อมูลส่วนตัวของตนเองให้ปลอดภัย

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) เสนอตัวชี้วัดความฉลาดทางเทคโนโลยีดิจิทัล(DQ – Digital Intelligence) ซึ่งสามารถแบ่งย่อยออกได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 พลเมืองดิจิทัล ระดับที่ 2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเชิงสร้างสรรค์ และระดับที่ 3 : ผู้ประกอบการดิจิทัล

สิริวิจนา แก้วพนิก (2560) ได้เสนอแบบวัดการรู้ดิจิทัลโดยพัฒนาเป็นข้อสอบสถานการณ์สมมติโดยออกแบบข้อคำถามโดยใช้ตัวบ่งชี้และทักษะความสามารถขององค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านสารสนเทศ การใช้เครื่องมือดิจิทัลและการปรับรูปแบบดิจิทัล

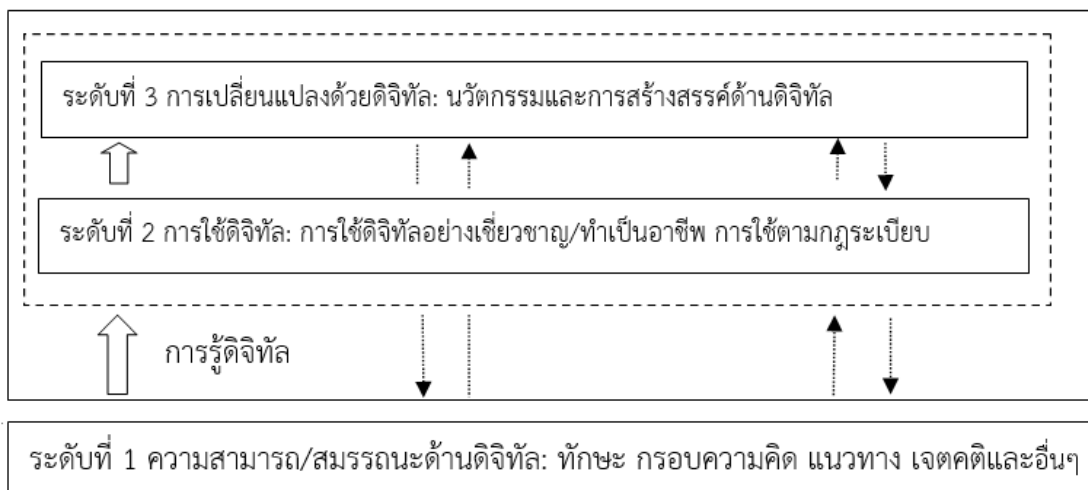
สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ได้เสนอตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็น 9 ตัวชี้วัดหลัก ได้แก่ สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมิร์ซ และกฎหมายดิจิทัล ซึ่งแต่ละตัวชี้วัดจะสัมพันธ์กับหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล พ.ศ. 2562 เพื่อใช้สอนด้านการรู้ดิจิทัล (สุภาพรณ์ เกียรติสิน, 2562)

Martin & Grudziecki (2006) ได้เสนอว่า การรู้ดิจิทัลของบุคคลจะแตกต่างกันไปตามบทบาท สถานการณ์ชีวิต และบริบทชีวิตของแต่ละคน ดังนั้นจึงไม่ควรใช้รายการทักษะทั่วไป (skills check lists) เพื่อประเมินการรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคล แต่ควรใช้โปรไฟล์ส่วนบุคคลเพราะการรู้ดิจิทัลสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของบุคคล (individual identity) ดังนั้นการจัดทำแฟ้มการรู้ดิจิทัลส่วนบุคคล (Portfolio) ช่วยให้บุคคลวางแผนเพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัล ใช้บันทึกการเรียนรู้ ( learning log) ช่วยเก็บประวัติการเรียนรู้และการถอดบทเรียนที่บุคคลสะท้อนคิดจากการเรียนรู้ดิจิทัล

Martin (2008) ศึกษาต่อยอดจากของ Martin & Grudziecki (2006) ให้สมบูรณ์ขึ้นและเสนอว่า ระดับการรู้ดิจิทัลมี 3 ระดับ ได้แก่ 1) สมรรถนะดิจิทัล (Digital competence) เป็นทักษะกรอบความคิด แนวทาง และเจตคติเกี่ยวกับดิจิทัล 2) การใช้ดิจิทัล (Digital usage) เป็นเครื่องมือ



เพื่อที่จะ เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์และสื่อสารที่เหมาะสมกับบริบทชีวิตของบุคคลเพื่อการทำงานอาชีพ 3) การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital transformation) อาจเกิดขึ้นระดับบุคคล กลุ่มบุคคลหรือองค์กร เป็นการสร้างนวัตกรรม หรือการเปลี่ยนแปลงเชิงสร้างสรรค์ Martin เสนอว่า การรู้ดิจิทัลระดับที่ 1 หรือ สมรรถนะดิจิทัลเป็นเรื่องพื้นฐานสำหรับทุกคน และควรพัฒนาขึ้นไปถึงระดับที่ 2 อย่างไรก็ตามบุคคลไม่จำเป็นต้องพัฒนาถึงระดับที่ 3



ภาพที่ 2 แสดงระดับของการรู้ดิจิทัลโดยมาร์ติน ดัดแปลงจาก Martin (2008)

UNESCO (2018) เสนอ Digital Literacy Global Framework (DLGF) เป็นกรอบแนวคิดสากลสำหรับวัดทักษะการรู้ดิจิทัลขั้นต่ำของเยาวชนและผู้ใหญ่ โดยอาศัยแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืนประเด็น 4.4.2 หรือ DLGF 4.4.2 และแนวคิด DigComp 2.0 ตลอดจนการศึกษารวบรวมข้อมูลจากหลายประเทศทั่วโลกเพื่อสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดสากลเพื่อใช้วัดการรู้ดิจิทัล ตารางต่อไปนี้จะแสดงตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลตามกรอบแนวคิดสากล ในแต่ละกลุ่มสมรรถนะหลักจะมีรายละเอียดปลีกย่อยที่แสดงประเด็นซึ่งต้องทำการประเมินการรู้ดิจิทัล ในที่นี้นำเสนอเฉพาะกลุ่มสมรรถนะหลักดังนี้

ตารางที่ 4 ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล DLGF 4.4.2 ตามกรอบแนวคิดสากล

กลุ่มของสมรรถนะ	คำอธิบาย
0. อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ (Devices and software operation)	สามารถแยกแยะ บ่งบอก และเลือกใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ เทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์ ข้อมูล ข่าวสาร เนื้อหาดิจิทัลได้ตรงกับความต้องการ
1. การรู้สารสนเทศและข้อมูล (Information and data literacy)	รู้ชัดเจนถึงแหล่งที่มา และสามารถเรียกคืนข้อมูล ข่าวสาร และเนื้อหาดิจิทัลได้ตรงกับความต้องการ และสามารถจัดเก็บจัดการและจัดระเบียบข้อมูล ข่าวสารและเนื้อหาดิจิทัลได้

กลุ่มของสมรรถนะ	คำอธิบาย
2. การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and Collaboration)	สามารถสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์ และมีความร่วมมือผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลโดยคำนึงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีการแสดงออกทั้งในที่สาธารณะอย่างเหมาะสมและรู้จักรักษาความเป็นส่วนตัวในฐานะพลเมือง และรู้จักจัดการกับอัตลักษณ์บุคคล พร้อมทั้งสามารถรักษาชื่อเสียงของตนเองไว้ได้
3. การสร้างเนื้อหาดิจิทัล (digital content creation)	สามารถสร้างและแก้ไขเนื้อหาดิจิทัลได้ สามารถปรับปรุงและบูรณาการข้อมูลและเนื้อหาที่องค์ความรู้เดิมในขณะเดียวกันมีความเข้าใจเกี่ยวกับ ลิขสิทธิ์และสิทธิในการดำเนินงานหรือใบอนุญาต
4. ความปลอดภัย (Safety)	สามารถปกป้องอุปกรณ์ เนื้อหาดิจิทัลและสามารถเข้าใจถึงความเสี่ยงและภัยคุกคามในสภาพแวดล้อมดิจิทัล สามารถปกป้องสุขภาพร่างกายและจิตใจได้ มีความตระหนักถึงบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อสภาพความเป็นอยู่ที่ดีทางสังคมและการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ตลอดจนมีความตระหนักถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจากเทคโนโลยีดิจิทัล
5. การแก้ไขปัญหา (Problem-solving)	สามารถระบุความต้องการและปัญหา สามารถแก้ไขปัญหาทั้งที่เป็นปัญหาซึ่งอยู่ในความคิดและปัญหาจากสถานการณ์จริงในสภาพแวดล้อมดิจิทัล สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการคิดค้นกระบวนการและผลิตภัณฑ์ ให้ทันสมัย และก้าวทันวิวัฒนาการทางดิจิทัลอยู่เสมอ
6. สมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ (Career-related competences)	สามารถใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเฉพาะทางเพื่อทำความเข้าใจวิเคราะห์และประเมินข้อมูลเฉพาะ ข้อมูล ข่าวสาร และเนื้อหาดิจิทัลสำหรับวิชาชีพเฉพาะทาง

สมาคมสากลเพื่อเทคโนโลยีในการศึกษา (The International Society for Technology in Education. 2007: Online อ้างถึงใน แวดตา เตชาทวิวรรณและอัจศรา ประเสริฐสุน, 2559) กำหนดตัวชี้วัดการเรียนรู้ดิจิทัล ไว้ดังนี้ 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2) การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน 3) การวิจัยและความสามารถด้านสารสนเทศ 4) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ 5) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ 6) แนวคิดและการปฏิบัติเกี่ยวกับเทคโนโลยี

Van Deursen et al (2014) ประเมินการรู้ดิจิทัลโดยพิจารณาจากการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเสนอตัวชี้วัดทักษะดิจิทัลซึ่งยึดแนวทางการปฏิบัติเป็นหลัก ดังนี้ ทักษะเชิงปฏิบัติการ ทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต ทักษะการสื่อสาร และทักษะทางด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา

Mutka (2011) กล่าวว่า ทักษะคิดและมุมมองของบุคคลมีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล นั่นคือช่วยให้บุคคลเรียนรู้และเข้าใจในสิ่งที่จำเป็นภายใต้สถานการณ์ต่างๆ Als-Mutka ได้นำเสนอ กรอบแนวคิดของการวัดระดับการรู้ดิจิทัลโดยอ้างอิงโมเดลที่เสนอโดย Martin & Grudziecki (2006) ซึ่งโมเดลการวัดการรู้ดิจิทัลนี้มี 3 ระดับ คือ ระดับ 1: สมรรถนะดิจิทัล ระดับ 2: การใช้ดิจิทัล และระดับ 3: การเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ Martin & Grudziecki (2006) ได้ระบุว่า การรู้ดิจิทัลไม่สามารถรับรองได้โดยกระบวนการวัดแบบใดแบบหนึ่ง หรือไม่สามารถรับรองโดยใบประกาศนียบัตรใดๆ ได้ และไม่มีตัวชี้วัดดิจิทัลใดๆ ที่ใช้ได้ตลอดเวลา หากแต่ควรวัดโดยใช้แฟ้ม (Portfolio) และบันทึกความก้าวหน้าของการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Learning Log)

Covello (2010) กล่าวว่า Digital literacy ใช้สลับกันไปมากับคำ ICT literacy ได้เพราะ Digital literacy มีองค์ประกอบพื้นฐานร่วมกันกับ ICT literacy สำหรับการสร้างเครื่องมือวัดการรู้ดิจิทัลนั้นผู้เขียนอ้างอิงถึง Martin and Grudziecki (2006) ซึ่งกล่าวว่า การพัฒนาการรู้ดิจิทัลมี 3 ระดับ คือ ระดับสมรรถนะดิจิทัล การรู้ดิจิทัล และการเปลี่ยนแปลงด้วยดิจิทัล

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการวัดการรู้ดิจิทัลมีหลายรูปแบบ เช่น การให้บุคคลประเมินความสามารถของตนเองโดยจัดทำโปรไฟล์หรือแฟ้ม บันทึกการเรียนรู้ การใช้แบบทดสอบซึ่งมีรายการทักษะ และแบบทดสอบที่มีเจตย์เป็นสถานการณ์สมมติเพื่อสอบถามความคิดเห็นและเจตคติ ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการกำหนดประเด็นศึกษาและเป็นกรอบในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยที่เป็นแบบสอบถามการรู้ดิจิทัลและแบบสังเกตพฤติกรรมการรู้ดิจิทัลโดยใช้กรอบทฤษฎีมาเป็นเกณฑ์ในการวัดการรู้ดิจิทัล ซึ่งข้อคำถามและรายการในเครื่องมือวิจัยได้มีการอ้างอิงกับองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น ได้แก่ กลุ่มทักษะด้านเทคนิค และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ รายละเอียดดังนี้

กลุ่มทักษะด้านเทคนิค ได้แก่ 1) เข้าถึง 2) วิเคราะห์ 3) ประเมิน 4) สร้างสรรค์ 5) จัดการ 6) บูรณาการ 7)สังเคราะห์ และ 8) สื่อสาร

กลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ได้แก่ ความปลอดภัย การมีจริยธรรม กฎหมาย สิทธิและความรับผิดชอบ ความร่วมมือ ซึ่งเป็นการจัดการตนเองอย่างเหมาะสมตามสภาพวัฒนธรรมและสังคม

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า บุคคลที่มีการรู้ดิจิทัล (Digitally literate person) คือ บุคคลที่มีความรู้ ทักษะ และเจตคติผสมผสานกันในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์และสื่อสารสารสนเทศและสื่อดิจิทัลโดยมีการตระหนักรู้ในการจัดการตนเองได้เหมาะสมตามสภาพสังคมและวัฒนธรรม

## 2.6 การเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล

การสร้างการรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นหรือให้เพิ่มขึ้นมีหลายแนวทางซึ่งสัมพันธ์กับบริบทสังคม ผู้เรียน และปัจจัยเกี่ยวข้อง นักวิชาการได้เสนอวิธีการสร้างการรู้ดิจิทัล ไว้หลากหลาย ดังนี้

### 2.6.1 การสร้างเสริมการรู้ดิจิทัลด้วยนโยบาย กฎหมายและมาตรการของรัฐ

สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (2563) กล่าวว่า รัฐบาลกำหนดทิศทางที่ชัดเจนในการมุ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารประเทศทุกภาคส่วนโดยเฉพาะนโยบายการเป็นรัฐบาลดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการบริการประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพและบูรณาการระบบฐานข้อมูลภาครัฐทั้งหมดให้เชื่อมต่อกันอย่างสมบูรณ์แบบ (Digitalization) ซึ่งสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 20 การบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ ที่มีเป้าหมายยกอันดับการเป็นรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์จากลำดับที่ 73 ใน พ.ศ. 2561 ไปสู่ลำดับ 1 ใน 10 ภายใน พ.ศ. 2580 การพัฒนาบริการดิจิทัลให้กับประชาชนโดยภาครัฐจากส่วนกลางได้สำเร็จจุดลงไปหลายภารกิจ ดังนั้นองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น ชุมชน ต้องพัฒนาตนเองให้สามารถทำงานสอดประสานกับรูปแบบการทำงานของรัฐบาลดิจิทัลให้ได้ การรู้ดิจิทัลจึงมีบทบาทสำคัญต่อการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานสู่รูปแบบดิจิทัล ซึ่งประชาชนในฐานะผู้รับบริการจำเป็นต้องรู้ดิจิทัลเพื่อปรับตัวให้ก้าวทันกระบวนการทำงานของรัฐบาลที่เปลี่ยนไปจากเดิม จะเห็นได้ว่านโยบาย แผนงานและมาตรการต่างๆ ของภาครัฐเป็นตัวกระตุ้นหรือส่งเสริมให้ประชาชนจำเป็นต้องรู้ดิจิทัลทั้งทางตรงและทางอ้อม

### 2.6.2 การสร้างเสริมการรู้ดิจิทัลโดยการศึกษาแบบต่างๆ

Newrly and Veugeler (2009) กล่าวว่า หากต้องการให้ประชากรมีการรู้ดิจิทัลที่ยั่งยืน ผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้ดิจิทัล หน่วยงาน และองค์กรของภาครัฐหรือเอกชนที่เกี่ยวข้อง ต้องให้การสนับสนุนโครงการที่เสริมสร้างการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ Blois (ออนไลน์, 2013) กล่าวว่า การเพิ่มพูนการรู้ดิจิทัลสามารถทำได้โดยใช้โมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานซึ่งช่วยให้เพิ่มการรู้ดิจิทัลได้ไม่ว่าจะเรียนในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียนก็ตาม การอธิบายถึงความสำคัญและความจำเป็นของการรู้ดิจิทัลจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและตระหนักรู้ ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่ทำให้อยากเรียนรู้ สำหรับในทวีปยุโรปนั้น Tornero (2004) กล่าวไว้ว่า ผู้ที่มีบทบาทให้การส่งเสริมการรู้ดิจิทัล คือหน่วยงานของรัฐบาล เช่น สถาบันการศึกษา และองค์กรต่างๆ โดยจัดกิจกรรมหรือใช้โปรแกรมที่มีสาระบันเทิงเป็นตัวนำเพื่อให้เกิดความสนใจ หรือความชอบ เช่น เกมส์ การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลส่วนใหญ่ต้องอาศัยการศึกษาในระบบ เพราะต้องพึ่งพาการสนับสนุนของรัฐบาลของสหภาพยุโรป รายละเอียดการเสริมสร้างดิจิทัลในระบบการศึกษาต่างๆ ของต่างประเทศและของไทย มีดังนี้

### 2.6.2.1 การศึกษาในระบบโรงเรียน

ในต่างประเทศ การศึกษาในระบบโรงเรียนมีตัวอย่างที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ การจัดทำโครงการ Dig Com 2.0 ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดเพื่อใช้เป็นมาตรฐานกลางในการดำเนินงานและจัดการเรียนการสอนของประเทศเครือข่ายในทวีปยุโรป

สำหรับประเทศไทย สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย (2553) จัดทำเอกสาร “การเรียนรู้ดิจิทัลเทคโนโลยีสู่โรงเรียนมาตรฐานสากล Digital Literacy World-Class Standard School” เพื่อใช้เป็นคู่มือสำหรับผู้สอน และจัดทำซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเกมส์หรือแบบจำลองเพื่อเพิ่มทักษะการรู้ดิจิทัล

วลัยลักษณ์ อรมลสิริพงศ์ (2562) เสนอแนวทางในการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล สำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ได้แก่ 1) กำหนดยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมการรู้ดิจิทัล 2) จัดทำคลังสารสนเทศสถาบัน 3) จัดทำบทเรียนออนไลน์ 4) ใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ ได้แก่ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา โครงการ และใช้กรณีศึกษาเป็นฐานการเรียนรู้ และ 5) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสาร

### 2.6.2.2 การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

ในต่างประเทศ การสร้างการรู้ดิจิทัลในรูปแบบของการศึกษานอกระบบโรงเรียน ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนโดย ECDL Foundation ซึ่งมีสาขาอยู่ทั่วโลก

สำหรับประเทศไทย รัฐบาลจัดการอบรมการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เบื้องต้นและการใช้อินเทอร์เน็ตโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน ซึ่งต่อมารัฐบาลได้พัฒนาศูนย์ ICT ชุมชนให้เป็นศูนย์ดิจิทัลชุมชนโดยให้สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย หรือ ศูนย์ กศน. เป็นกลไกหลักในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้รู้ดิจิทัล (มณฑิรา กิตติวารภรณ์, 2554) มีการจัดทำโครงการการศึกษาแบบเปิดเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น โครงการ Thai MOOC นอกจากนี้สำนักงานพัฒนาชุมชน ประจำจังหวัด ได้จัดตั้งหมู่บ้านสารสนเทศเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ โดยมุ่งหวังให้ประชาชนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการบริหารจัดการชุมชน เช่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์ต่อการทำงานอาชีพ เป็นต้น (กรมพัฒนาชุมชน, 2561)

จะเห็นได้ว่า หน่วยงานภาครัฐเป็นกลไกหลักในการผลักดันการสร้างเสริมการรู้ดิจิทัล โดยมีการเรียนรู้ผ่านโครงการ กรณีศึกษา และแอปพลิเคชันซึ่งเป็นการศึกษาในระบบโรงเรียน สำหรับในมิติของการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยมีการดำเนินงานในรูปแบบศูนย์ดิจิทัลชุมชน ศูนย์การเรียนรู้กศน. และการเรียนรู้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น MOOC เป็นต้น

### 2.6.3 รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมการรู้ดิจิทัล

ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์ หมอสอน (2559) ได้เสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาผู้เรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) การปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ (Evidence Based Practice: EBP) เป็นกระบวนการสืบค้นหาหลักฐานความรู้จากงานวิจัยสู่การปฏิบัติ 2) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) เป็นการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ 3) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Based Learning) เป็นการเรียนการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติเหมือนกับการทำงานในชีวิตจริง และ 4) การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case Based Learning) มุ่งเน้นที่การวิเคราะห์ อภิปรายความคิดเห็น และสรุปผลจากเรื่องราว รูปแบบการเรียนการสอนที่กล่าวมา ยึดหลักการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สิริวัจน ก้าวฉนิ (2560) การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลควรใช้วิธีการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ผักกัษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตั้งคำถาม พิจารณาไตร่ตรอง ผึกันคว้า ประเมิน และสะท้อนการเรียนรู้ออกมาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับการฝึกฝนทักษะการรู้ดิจิทัลควรนำไปบูรณาการกับวิชาอื่นๆ มากกว่าเปิดสอนเป็นอีกวิชาหนึ่ง เน้นการฝึกฝนจากบริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน

จะเห็นได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อสร้างเสริมการรู้ดิจิทัลที่ได้ผลเป็นรูปแบบผสมผสานโดยบูรณาการกับวิชาต่างๆ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของผู้เรียน

### 2.6.4 หลักสูตรการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล

สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) ได้เสนอ รายวิชาการรู้ดิจิทัลซึ่งปรับปรุงจากหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลของมหาวิทยาลัยมหิดล (2559) ได้แก่ 1. สิทธิและความรับผิดชอบ 2. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3. การสื่อสารยุคดิจิทัล 4. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5. การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 6. แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7. สุขภาพยุคดิจิทัล 8. ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และ 9. กฎหมายดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม พบว่าการรู้ดิจิทัลของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2562 ในด้านกฎหมายดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล(ช่องทาง) อยู่ในระดับพื้นฐาน (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ , 2562) ดังนั้นควรส่งเสริมให้มีการเรียนรู้เนื้อหาสาระดังกล่าวและด้านอื่นๆ อีกด้วย ซึ่ง สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) เสนอสาระสำคัญของรายวิชาการรู้ดิจิทัลดังกล่าวไว้ ดังนี้

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล ได้แก่

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ให้ความสำคัญกับการสร้างมาตรการป้องกัน และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามไซเบอร์ซึ่งจะกระทบต่อความมั่นคงของรัฐและความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ เน้นการปกป้องโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศของประเทศในด้านต่างๆ เช่น ด้านความมั่นคงของรัฐ ด้านบริการภาครัฐ เป็นต้น

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ให้ความสำคัญกับการปกป้องผู้บริโภคจากความเสียหายส่วนบุคคล ในกฎหมายฉบับนี้มีสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมออนไลน์ที่พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน เช่น ห้ามโพสต์ด่าว่าผู้อื่น ห้ามส่งอีเมลขายสินค้าซึ่งมีลักษณะก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับข้อความหรือข้อมูล ห้ามโพสต์ข้อความหมิ่นสถาบัน ห้ามสร้างหรือแชร์ข่าวปลอม (Fake News) เป็นต้น

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์เพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2561 เพื่อป้องกันและหลีกเลี่ยงการทำผิด ควรเลือกใช้ทรัพย์สินทางปัญญาแบบสาธารณชน(Public Domain) และทรัพย์สินทางปัญญาแบบเปิด(Opened Intellectual Property) ซึ่งมี 2 กลุ่ม คือ ครีเอทีฟคอมมอนส์(Creative Commons) และ ซอฟต์แวร์แบบเปิด(Open Source Software) ตัวอย่าง ครีเอทีฟคอมมอนส์ ได้แก่ การระบุแหล่งที่มา การระบุแหล่งที่มาประเภทแบ่งปัน/ Share เป็นต้น สอดคล้องกับ ฐานข้อมูลลิขสิทธิ์ (2558) ที่กล่าวไว้ว่า หลักสำคัญ 3 ประการของการไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ ขออนุญาต ให้เครดิต และห้ามดัดแปลง

สำหรับพ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของไทย พ.ศ. 2562 หรือ PDPA (Personal Data Protection Act) เป็นกฎหมายที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ข้อมูลส่วนบุคคลคือ ข้อมูลที่ระบุความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นๆ ได้แก่ ชื่อ นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน เชื้อชาติ ศาสนา เบอร์โทรศัพท์ รายได้ ประวัติการศึกษา ประวัติการทำงาน และข้อมูลสุขภาพ

ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ได้แก่ การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอย่างปลอดภัย ประเด็นที่เกี่ยวกับความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล ความเป็นส่วนตัว การตั้งร่องรอยดิจิทัล การคุกคามและผลกระทบจากการคุกคามหรือการกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying)

สิทธิและความรับผิดชอบ ได้แก่ จริยธรรม ศีลธรรมของสังคม สิทธิและเสรีภาพของบุคคลตามกฎหมาย

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ช่องทาง) ได้แก่ การค้นหา การค้นคืนสารสนเทศและสื่อดิจิทัล สามารถใช้ search engine หาข้อมูลได้ตรงตามความต้องการในระยะเวลาที่รวดเร็ว สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตโดยใช้ฮอตสปอต เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีคู่มือเพื่อช่วยสร้างการรู้ดิจิทัลซึ่งผลิตโดยหน่วยงานต่างๆ ได้แก่

คู่มือ Cyber Security เป็นแนวทางการรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ โดยคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช.

คู่มือ ฉลาดรู้เน็ต 3 ตอน Trust on Mobile Internet โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สพรอ. หรือ EDTA

### 2.6.5 การสร้างการรู้ดิจิทัลโดยการจัดสรรบุคลากร

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมและหน่วยงานต่างๆได้เสริมสร้างการรู้ดิจิทัล และให้ความช่วยเหลือเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ รายละเอียดดังนี้

- โครงการการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล ได้พัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เรียกว่า อสด. มีหน้าที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือประชาชนเกี่ยวกับด้านการรู้ดิจิทัล ประสานงานในระดับพื้นที่ ถ่ายทอดองค์ความรู้ และเป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างประชาชนกับกระทรวงผ่านแอปพลิเคชัน “อาสาสมัครดิจิทัล” (ศูนย์ขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563)

- ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม (Anti Fake News Center) คือ ศูนย์ที่กลั่นกรอง ตรวจสอบ หรือกำจัดข่าวปลอม เน้นตรวจสอบข่าวที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อประชาชนในวงกว้าง มีคณะกรรมการ ทำงานประสานกับศูนย์ปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ (PCT) และ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สตช.) บทบาทหน้าที่ ได้แก่ ตรวจสอบข่าวปลอม ส่งจัดส่งข้อมูลต่อ หน่วยงานที่เป็นเจ้าของเรื่อง และวางแผน กำกับ ดำเนินงานตามแผนและตามขั้นตอนการพิจารณา ข่าวปลอม (ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย, 2563)

- สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล มีภารกิจคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลตามระบุในพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (สำนักงานคณะกรรมการ คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล, 2564)

- ศูนย์ช่วยเหลือทางกฎหมายผู้ถูกล่วงละเมิด (Bully) ทางสังคมออนไลน์หรือ ศชอ. จัดตั้งขึ้นโดยกลุ่มประชาชนที่มุ่งให้ความช่วยเหลือด้านกฎหมายกับผู้ถูกล่วงละเมิดสิทธิ ถูกคุกคาม ถูกกลั่นแกล้ง และถูกหมิ่นประมาทจากผู้อื่นผ่านทางสังคมออนไลน์ (ศูนย์ช่วยเหลือด้านกฎหมายผู้ถูกล่วงละเมิด bully ทางสังคมออนไลน์, 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลมีหลากหลายรูปแบบ การเลือกใช้รูปแบบใดนั้นย่อมขึ้นกับความต้องการและบริบทของบุคคล สังคม ระบบการศึกษา สถานการณ์การรู้ดิจิทัล ตลอดจนปัญหาจากการไม่รู้ดิจิทัลในช่วงเวลานั้นๆ อย่างไรก็ตาม พบว่ามีการ ใช้รูปแบบผสมผสานกันเพื่อเสริมสร้างให้เกิดการรู้ดิจิทัลที่เป็นประโยชน์กับบุคคลและสังคม ซึ่ง สามารถสรุปแนวทางการสร้างการรู้ดิจิทัล ได้ ดังนี้

ด้านการบริหารและจัดการ ได้แก่ 1) จัดทำแผนกลยุทธ์ 2) กระตุ้นให้เห็นความ จำเป็นของการรู้ดิจิทัลผ่านมาตรการหรือโครงการต่างๆ ของรัฐบาล 3) จัดสรรทรัพยากรอย่าง ต่อเนื่อง (เช่นบุคลากรหรือหน่วยงานรับผิดชอบโดยตรง จัดตั้งกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในชุมชน จัดหาวัสดุ/ อุปกรณ์ และงบประมาณ) 4) ขจัดอุปสรรคในการเข้าถึงโครงสร้างเครือข่าย ICT 5) สนับสนุนการ พัฒนาและการใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยให้รู้ดิจิทัล 6) ส่งเสริมการใช้ห้องสนทนาออนไลน์ 7) จัดทำสื่อ ประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงความจำเป็นของการรู้ดิจิทัล และ 8) ติดตามงานตามแผนที่ กำหนดไว้ ประเมินผลตามสภาพจริง และทำการแก้ไขปรับปรุง



ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) กำหนดให้มีการเรียนรู้ดิจิทัลในการศึกษาทุกระดับ 2) จัดฝึกอบรมทั้งผู้สอน และผู้เรียนตามเรื่องที่น่าสนใจ 3) ใช้รูปแบบการเรียนรู้ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่ได้ผล ได้แก่ การเรียนรู้แบบผสมผสาน และการเรียนแบบโครงการ 4) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 5) จัดทำคู่มือการเรียนรู้ดิจิทัล สำหรับผู้สอนและผู้เรียน

ด้านการมีส่วนร่วม ได้แก่ 1) กระตุ้นการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างต่อเนื่อง 2) สร้างเครือข่ายสังคมเพื่อการเรียนรู้ดิจิทัลระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน

จากการทบทวนแนวคิดการรู้ที่ดิจิทัล ทำให้ผู้วิจัยได้กรอบในการกำหนดนิยามปฏิบัติการและองค์ประกอบของการรู้ที่ดิจิทัล เกณฑ์การวัดการรู้ที่ดิจิทัล เพื่อใช้เป็นฐานในการสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความคาดหวังสำหรับการรู้ที่ดิจิทัลในบริบทชุมชนพื้นที่วิจัยซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลสำหรับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนให้ตรงกับความต้องการของชุมชน

### ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน

ชุมชนในฐานะหน่วยพื้นฐานของสังคม มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดและมีศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของชุมชนและสามารถบริหารจัดการดูแลรักษาผลประโยชน์ของชุมชนได้มากกว่ากลไกของรัฐ (ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปลัมภ์, 2558) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ 15 พลังทางสังคมที่ให้ชุมชนเป็นฐานในการพัฒนา และสอดคล้องกับ วชิรวัชร งามละม่อม (2558) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้จะช่วยให้ชุมชนเกิดการพัฒนาตนเองเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับชุมชนจึงมีมากมาย ในที่นี้สนใจศึกษา หลักการพัฒนาชุมชนกับศาสตร์พระราชาชุมชนกับการเรียนรู้ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ บทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และเทคนิคในการศึกษาชุมชน เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาชุมชนในฐานะกลไกหลักที่จะกำหนดทิศทางหรือเป้าหมายในการวางแผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาชุมชน รายละเอียด ดังนี้

#### 3.1 หลักการพัฒนาชุมชนกับศาสตร์พระราชาชุมชน

##### 3.1.1 หลักการพัฒนาชุมชน

กรมการพัฒนาชุมชน (2562) กล่าวว่า การพัฒนาชุมชนอยู่บนฐานของความเชื่อมั่นและศรัทธาในมนุษยชาติ เชื่อว่าประชาชนทุกคนมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี และมีศักยภาพหากได้รับโอกาสที่จะพัฒนา หัวใจของการพัฒนาชุมชนคือ ประชาชน ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปลัมภ์ (2558) ที่กล่าวว่า ปรัชญาของการพัฒนาชุมชน คือ การมีความศรัทธาในมนุษยทุกคน เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญมากที่สุด การให้การศึกษา โอกาสและความยุติธรรมแก่คนทุกคน จะช่วยดึงศักยภาพของทุกคนออกมาทำประโยชน์ให้แก่ตนเองและส่วนรวม โดยยึดหลักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อช่วยทำให้เกิดความสำเร็จในการพัฒนาชุมชน โดยหลักการพัฒนาชุมชน ได้แก่ 1) หลักการมีส่วนร่วมของประชาชน 2) หลักการพึ่งตนเองของชุมชน 3) หลักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

แอลงค์กร 4) หลักการค้นหาและพัฒนาผู้นำ 5) หลักประชาธิปไตยในการดำเนินงาน 6) หลักการประสานงาน 7) หลักการจัดการชุมชน 8) หลักการบูรณาการ 9) หลักการพัฒนาแบบองค์รวม 10) หลักการพัฒนาแบบยั่งยืน 11) หลักการใช้วัฒนธรรมชุมชน 12) หลักการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน 13) หลักการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ของชุมชน 14) หลักการขยายผล และ 15) หลักการสมทบ

### 3.1.2 ศาสตร์พระราชา

ศาสตร์พระราชา คือ ศาสตร์แห่งการพัฒนา เป็นพระอัจฉริยภาพของรัชกาลที่ 9 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศลมหากษัตริย์สยามพลอดุลยเดช ทรงใช้หลัก “เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา ผ่าน โครงการพระราชดำริ พระราชกรณียกิจ และพระราชดำรัสมากมาย ซึ่งคนไทยทุกคนสามารถน้อมนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและหลักการทรงงานมาเป็นแนวทางในการพัฒนา ทรงวางรากฐานการพัฒนาที่ให้ความเคารพ ความรักและความห่วงใยต่อเพื่อนมนุษย์ มีความสามัคคีปรองดอง พึ่งพาตนเองควบคู่กับการมีความรู้และคุณธรรม (อำพล เสนาณรงค์, 2558; เตชา ปุญญบาล, 2560) ดังนี้

#### หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแนวคิดที่เน้นการดำเนินชีวิตแบบทางสายกลาง ไม่ประมาท มุ่งให้ทุกคนสามารถพึ่งพาตัวเองได้ และเน้นการพัฒนาแบบยั่งยืน โดยตั้งอยู่บนหลักสำคัญ ได้แก่ 1) ความพอประมาณ 2) ความมีเหตุผล และ 3) การมีภูมิคุ้มกันตนเอง ควบคู่กับการมีความรู้และคุณธรรม

#### หลักการทรงงาน

หลักการทรงงานของรัชกาลที่ 9 เป็นส่วนหนึ่งของศาสตร์พระราชาที่ทรงมุ่งพัฒนาประเทศชาติอย่างยั่งยืน ได้แก่ 1) จะทำอะไรต้องศึกษาข้อมูลให้เป็นระบบ 2) ระเบิดจากภายใน 3) แก้ปัญหาจากจุดเล็ก 4) ทำตามลำดับขั้น 5) ภูมิสังคม ภูมิศาสตร์ สังคมศาสตร์ 6) ทำงานแบบองค์รวม 7) ไม่ติดตำรา 8) รู้จักประหยัด เรียบง่าย ได้ประโยชน์สูงสุด 9) ทำให้ง่าย 10) การมีส่วนร่วม 11) ต้องยึดประโยชน์ส่วนรวม 12) บริการรวมที่จุดเดียว 13) ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ 14) ใช้ธรรมชาติช่วยธรรมชาติ 15) ปลุกป่าในใจคน 16) ขาดทุนคือ กำไร 17) การพึ่งพาตนเอง 18) พออยู่พอกิน 19) เศรษฐกิจพอเพียง 20) ความซื่อสัตย์ สุจริต จริ่งใจต่อกัน 21) ทำงานอย่างมีความสุข 22) ความเพียร และ 23) รู้ รัก สามัคคี

### 3.1.3 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน

อาชัญญา รัตนอุบล (2563) กล่าวว่า การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีทั้งมิติที่เป็นปัจเจกบุคคลและมิติภาพรวมที่เป็นชุมชน สำหรับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับบุคคลคือ มุ่งให้บุคคลพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งมีคุณลักษณะ เช่น อุปนิสัยรักการอ่าน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รับผิดชอบต่อตนเอง มีทักษะการแสวงหาความรู้ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นต้น ในระดับที่เป็นภาพรวม คือ ระดับชุมชน ทำได้โดยการให้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอาศัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องควบคู่กับการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และจัดสรรทรัพยากรการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) ที่กล่าวว่า การพัฒนาบุคคลไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และทำให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ และท้ายที่สุดจะเกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ จึงมีความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับชุมชน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลผ่านกิจกรรมหลากหลายรูปแบบทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ แต่การพัฒนาดังกล่าวต้องเป็นไปอย่างบูรณาการกับนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติและแผนอื่นๆ ตลอดจนกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ของชุมชนทั้งนี้เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการปฏิบัติและเกื้อหนุนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนให้ประสบผลสำเร็จและก่อให้เกิดประโยชน์กับทุกฝ่าย

นอกจากนี้การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนควรกำหนดหรือยึดแนวทางตามศาสตร์พระราชา ทั้งปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและหลักการทรงงานของรัชกาลที่ 9 เพราะนอกจากจะเป็นแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืนแล้ว ยังช่วยปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง และความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ตลอดจนสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในหมู่ประชาชนอีกด้วย (กรมการพัฒนาชุมชน, 2562 ; อาชัญญา รัตนอุบล, 2563) ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาให้เสริมสร้างความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติด้วยการปลูกฝังจิตสำนึกของคนไทยให้มีความจงรักภักดีและธำรงรักษาสถาบันหลักของชาติ เช่น สถาบันพระมหากษัตริย์ ควบคู่กับการเสริมสร้างพลเมืองที่มีคุณธรรม จริยธรรม และสร้างความปรองดองของคนทุกหมู่เหล่า ตลอดจนเปิดช่องทางให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาผ่านการแสดงความคิดเห็น หรือการจัดเวทีชุมชน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติประเด็นที่ 15 ประเด็น พลังทางสังคม ซึ่งสนับสนุนให้ประชาชนในชุมชนรวมตัวกันเพื่อสร้างความเข้มแข็งโดยอาศัยความร่วมมืออย่างบูรณาการกับภาคส่วนอื่นๆ เพื่อพัฒนาและจัดการเรียนรู้ในชุมชนภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ภายในชุมชนโดยอาศัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ราชกิจจานุเบกษา, 2561)

## 3.2 ชุมชนกับการเรียนรู้

### 3.2.1 หน้าที่ของชุมชน

ยศ บริสุทธิ์ (2558) กล่าวว่า หน้าที่ของชุมชน ได้แก่ 1) สร้างคนและคุณภาพชีวิต 2) จัดการและบริหารชุมชน 3) สร้างงานและเศรษฐกิจ

ดิษยุทธิ์ บัวจุม (2556) กล่าวว่า ชุมชนมีหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการจัดการแก้ไขปัญหา บรรเทาทุกข์และบำรุงสุขให้กับสมาชิกชุมชน มีความเชื่อ อุดมการณ์ จุดมุ่งหมายร่วมกัน ลักษณะเด่นของชุมชนคือ เข้าใจและไวต่อการรับรู้ปัญหาและความต้องการของสมาชิก ในฐานะศูนย์รวมความสัมพันธ์ตลอดจนคุณค่าในชีวิตชุมชนจึงมีอิทธิพลต่อสมาชิก ดังนั้นชุมชนจึงมีระบบการจัดการหลายรูปแบบ เช่น มีหน้าที่สร้างกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกชุมชน เป็นต้น

ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปลัมภ์ (2558) กล่าวว่า หน้าที่โดยทั่วไปของชุมชน ได้แก่ 1) สร้างคนและคุณภาพชีวิต 2) การคมนาคมและการสื่อสาร 3) ปลูกฝังหน้าที่และขนบธรรมเนียมประเพณี 4) ให้บริการขั้นต้น 5) จัดการความสัมพันธ์ 6) สร้างความเป็นพวกเดียวกัน 7) จัดระเบียบรักษาความสงบและความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน 8) บำรุงขวัญและกำลังใจ 9) สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ 10) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ในชุมชนกับชุมชนอื่นๆ 11) สร้างและรักษาวัฒนธรรม และ 12) เตรียมชุมชนให้พร้อมที่จะพัฒนาชุมชน

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าหน้าที่ของชุมชนต่อสมาชิกชุมชน เช่น การบริหารและจัดการเพื่อให้สมาชิกชุมชนมีคุณภาพชีวิต มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน เป็นต้น สำหรับงานวิจัยนี้ ชุมชนมีหน้าที่เป็นผู้จัดการการเรียนรู้โดยอาศัยแผนกลยุทธ์ชุมชนซึ่งเกิดจากกระบวนการวางแผนที่ชุมชนร่วมกันคิด ร่วมกันตัดสินใจเพื่อให้ได้มาซึ่งกลวิธีที่ช่วยให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเกิดการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องตามความคาดหวังของชุมชน

ผู้วิจัยศึกษาเรื่องชุมชนกับการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การกำหนดประเด็นที่จะศึกษา นั่นคือกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการเรียนรู้ดิจิทัลโดยมีชุมชนเป็นกลไกหลักในวางแผนและสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อรวบรวมข้อมูลในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน

### 3.2.2 บทบาทชุมชนกับการจัดการเรียนรู้

วิจิต นันทสุวรรณ และจ่านงค์ แรกพิณิจ (2541) กล่าวว่า สังคมไทยในอดีต การจัดการการศึกษาเป็นภาระหน้าที่ของชุมชน ซึ่งมีผู้นำชุมชน ประชาชน และองค์กรศาสนาในชุมชน เช่น วัด หรือมัสยิดเป็นเจ้าของการศึกษา ชุมชนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายและรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้การศึกษาในอดีตสอดคล้องกับวิถีชีวิตชุมชน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาประเทศในช่วงที่ผ่านจวบจนปัจจุบันได้สร้างการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อชุมชน ทำให้ชุมชนมีปัญหาหรือข้อจำกัดหลายประการ เช่น ปัญหาครอบครัวชาวชุมชน สายสัมพันธ์ของชุมชนลดน้อยลง เป็นต้น ในปัจจุบันพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 29 กำหนดให้สถานศึกษาร่วมกับ

บุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่นๆ ของชุมชนร่วมกันจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชนเพื่อส่งเสริมให้ชุมชนมีการจัดการศึกษาอบรม แสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร และรู้จักเลือกสรรภูมิปัญญา และวิทยาการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาชุมชนให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการรวมทั้งหาวิธีการสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การพัฒนาระหว่างชุมชน

ปัจจุบันภาระการจัดการการศึกษาเป็นของหน่วยราชการซึ่งดำเนินงานตามนโยบายรัฐบาลซึ่งชุมชนยุคปัจจุบันได้เปลี่ยนบทบาทจากในอดีตที่เป็นผู้นำในการจัดการเรียนรู้อยู่ในฐานะผู้ประสานหรือผู้จัดการการเรียนรู้ บทบาทชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ (ดิชยุทธ์ บัวจุม, 2556) มีดังนี้

- 1) ให้การสนับสนุนสถาบันการศึกษา ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของชุมชนและสังคม
- 2) ส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- 3) ให้การสนับสนุนการสร้างเครือข่ายชุมชนไว้แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- 4) จัดตั้งและบำรุงรักษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นว่าบทบาทของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ 2) เป็นผู้นำ หรือผู้จัดการกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน 3) สนับสนุนให้หน่วยงานต่างๆ จัดกิจกรรมเรียนรู้ในชุมชน 4) ส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สร้างเครือข่ายชุมชนไว้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 6) จัดตั้งและบำรุงรักษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

### 3.2.3 ปัจจัยส่งเสริมและอุปสรรคของชุมชนในการจัดการเรียนรู้

ถึงแม้รัฐธรรมนูญปี 2560 มาตรา 54 วรรคสาม กำหนดให้รัฐดำเนินการให้ประชาชนได้รับการศึกษาตามความต้องการในระบบต่างๆ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และจัดให้มีการร่วมมือกันระหว่างรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแล้วก็ตาม แต่ในทางปฏิบัติยังคงมีปัจจัยที่ส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ ดิชยุทธ์ บัวจุม (2556) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสถานศึกษา แบ่งการพิจารณาออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้ ปัจจัยที่เกี่ยวกับโรงเรียน ปัจจัยที่เกี่ยวกับชุมชน และ ปัจจัยด้านอื่นๆ ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ค่านิยม ความเชื่อ และวัฒนธรรม

### 3.3 ชุมชนแห่งการเรียนรู้

สนอง โลหิตวิเศษ (2559) ให้ความหมายของ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) คือ กลุ่มคนที่ตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ มีทักษะ และกระบวนการคิด การวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และการนำความรู้มาใช้ประโยชน์ โดยสมาชิกชุมชนร่วมคิด ร่วมวางแผนและปฏิบัติโดยมีจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน

### 3.3.1 องค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้

องค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ มีรายละเอียด ดังนี้

1) ผู้นำชุมชน : มีภาวะผู้นำ มีวิสัยทัศน์ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีความสามารถในการบริหารจัดการ เช่น การประสานงาน และการกระตุ้นให้สมาชิกชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน (ครรชิต พุทธิโกษา, 2554 ; สนอง โลหิตวิเศษ, 2559) ผู้นำมีความสำคัญในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีบทบาทในการผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน (สุมาลี สังข์ศรี, 2556; สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล, 2558) สอดคล้องกับ ครรชิต พุทธิโกษา (2554) ที่กล่าวว่า ลักษณะของผู้นำที่เป็นปัจจัยเสริมต่อการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ การเป็นผู้รับฟังเสียงส่วนใหญ่ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง และกำหนดทิศทางความเชื่อและค่านิยมร่วมกันในชุมชน ส่งผลให้ชุมชนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และทำให้คนในชุมชนเกิดความมุ่งมั่นในการเรียนรู้

2) กรรมการชุมชน : มีจริยธรรม ความมุ่งมั่นที่จะบริหารจัดการชุมชนให้ตี มีความโปร่งใส และมีความเสียสละ

3) ความร่วมมือจากสมาชิกชุมชน : สมาชิกชุมชนมีคุณภาพ มีจิตสำนึกเพื่อชุมชน ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมรับผิดชอบ

4) กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาชุมชนเป็นแบบต่อเนื่อง : มีการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่อง

5) การพึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจ : สามารถประกอบอาชีพและพึ่งพาตนเองได้

6) ระบบการจัดเก็บและการใช้องค์ความรู้ : สร้างและดูแลระบบจัดเก็บข้อมูลจากภายในและภายนอกชุมชน

7) เครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน : สร้างเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชนเพื่อประสานงาน ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน แบ่งปันทรัพยากรหรือระดมทุน ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ตลอดจนสร้างความรู้สึกร่วมกันของการเป็นพวกเดียวกัน มีส่วนได้ส่วนเสีย และรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของชุมชน

8) การติดตามผลการพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่อง

นอกจากองค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นแล้ว ในทางปฏิบัติ อาชญญา รัตนอุบล (2562) ได้กล่าวว่า การขับเคลื่อนชุมชนให้พัฒนาไปเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้นั้นควรคำนึงถึงปรัชญาของการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ 4 ประการ ได้แก่

1) ความเชื่อมั่นในศักยภาพของบุคคลและชุมชน 2) การเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง 3) การเรียนรู้อยู่บนฐานความต้องการจำเป็น และ 4) กลไกการพัฒนาชุมชนก่อให้เกิดการเรียนรู้ในชุมชน

### 3.3.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ในชุมชน

สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวว่า ชุมชนเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมซึ่งมีแหล่งเรียนรู้ทั้งในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียนและแหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัย ชุมชนเป็นกลไกสำคัญที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นในสังคมโดยการที่ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับบุคคลที่เป็นสมาชิกชุมชนทุกช่วงวัย แหล่งเรียนรู้ในชุมชนเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ชุมชนสามารถส่งเสริมให้แต่ละบุคคลพัฒนาไปสู่เป้าหมายซึ่งเป็นการเติมเต็มศักยภาพของตนเอง โดยอาศัยการฝึกฝนทักษะในการแสวงหาความรู้และฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ซึ่งทักษะดังกล่าวจะช่วยให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ และพัฒนาไปเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่สุด ทั้งนี้ นักวิชาการเชื่อว่าสังคมแห่งการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้บุคคลได้รับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วชิรวัชร งามละม่อม (2558) กล่าวว่า ชุมชนที่มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ชุมชนและสมาชิกมีการพัฒนาและสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงต่างๆ อย่างไรก็ตามการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลย่อมแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขของแต่ละบุคคล การจัดการเรียนรู้ในชุมชน ประกอบด้วย 1) รวบรวมคน 2) ร่วมพลังความคิด 3) ร่วมทำ 4) ร่วมสรุปบทเรียน และ 5) ร่วมรับผลจากการกระทำ จะเห็นได้ว่าแนวทางการจัดการการเรียนรู้ในชุมชนอาศัยการมีส่วนร่วมเป็นหัวใจสำคัญ สอดคล้องกับชูชาติ พ่วงสมจิตร (2560) กล่าวว่า “บวร” หมายถึง บ: บ้าน/ครอบครัว และชุมชน ว: วัด และ ร: โรงเรียน ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน แต่บทบาทในความสัมพันธ์แตกต่างกันออกไปตามหน้าที่ ความรับผิดชอบหรือความถนัด

สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับชุมชนควรให้ความสำคัญกับการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ซึ่งต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน และควรคำนึงถึงองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ในชุมชน ได้แก่ 1) หลักการจัดการเรียนรู้ 2) วิสัยทัศน์และปรัชญาการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4) กลุ่มเป้าหมาย 5) เนื้อหาหลักสูตร 6) ทรัพยากรในการเรียนรู้ 7) ผู้จัดการเรียนรู้ 8) สถานที่จัดการเรียนรู้ 9) การพัฒนาศักยภาพ 10) การบริหารจัดการ 11) ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน 12) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 13) การกำกับติดตาม ประเมินผลและประกันคุณภาพการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าแนวทางการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับชุมชนซึ่งประกอบด้วยเป้าหมายในการเรียนรู้ การบริหารจัดการ หลักการจัดการเรียนรู้ ผู้จัดการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น โดยสร้างบรรยากาศที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และจัดกิจกรรมที่ฝึกฝนทักษะในการแสวงหาความรู้และฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สอดคล้องกับองค์ประกอบของชุมชนแห่งการเรียนรู้ของ ครรชิต พุทธิโกษา (2554) และสนอง โลหิตวิเศษ (2559)

### 3.4 กระบวนการเรียนรู้ของชุมชน

#### 3.4.1 ความหมายของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน

เป็นการเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกในชุมชน โดยอาศัยการแลกเปลี่ยน ข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็นและประสบการณ์ ด้วยวิธีการต่างๆ อยู่บนพื้นฐานความเชื่อ วัฒนธรรม และ สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชน เพื่อแก้ไขปัญหาโดยใช้ทรัพยากรในชุมชนให้เกิดประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของชุมชนซึ่งมีหลากหลายมิติ และมักมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยการร่วมคิดร่วมทำซึ่งเป็นเครือข่ายความร่วมมือจากภายในชุมชนและระหว่างชุมชนเพื่อนำไปสู่ การแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชน การเรียนรู้ของชุมชนจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำให้เกิด การพึ่งพาและจัดการตนเอง ส่งผลให้ยกระดับคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งทำให้ชุมชนเข้มแข็งใน ที่สุด (โกวิท พวงงาม, 2553; จุฑาทิพย์ พิทักษ์, 2555; กุลธิดา รัตนโกศล, 2558)

#### 3.4.2 หลักการของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน

สมศรี จินะวงษ์ (2544 อ้างถึงใน จุฑาทิพย์ พิทักษ์, 2555) กล่าวว่า หลักการ พื้นฐาน ของกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน ได้แก่ 1) เชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพในการเรียนรู้และพัฒนา ตนเอง 2) ให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการชุมชน 3) บุคคลและชุมชน มีความหลากหลาย การนำรูปแบบการเรียนรู้และการวางแผนจากส่วนกลาง ให้ชุมชนปฏิบัติตามมัก ไม่ค่อยสำเร็จ ชุมชนต้องพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง 4) เป้าหมายของการ จัดการกระบวนการเรียนรู้ของชุมชน คือ สร้างคนในชุมชนให้มีความรอบรู้แบบองค์รวม เพื่อพัฒนา ตนเองและชุมชนโดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคลและชุมชนหรือเครือข่ายเรียนรู้ซึ่งเป็น กระบวนการกลุ่ม 5) การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน และ 6) มุ่งหาแนวทาง วิธีการ แผนงาน และ องค์ความรู้ใหม่ที่เหมาะสมพร้อมทั้งสามารถแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของชุมชนได้

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ในชุมชนเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่ง แก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการในระดับพื้นที่ การเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยยกระดับคุณภาพ ชีวิตของชาวชุมชน ดังนั้นชุมชนจึงควรพัฒนาไปสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

### 3.5 การมีส่วนร่วม

อรทัย ก๊กผล (2552) กล่าวว่า โดยทั่วไปแล้วการมีส่วนร่วมของประชาชน หมายถึง การที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเปิดให้ประชาชนเข้าไปมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของการบริหาร ท้องถิ่น เพื่อผลประโยชน์ของส่วนรวมโดยที่ประชาชนมีความตระหนักถึงภาระหน้าที่ในฐานะเป็นส่วน หนึ่งของชุมชนในการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินงานและร่วมติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์ โดยอยู่บนพื้นฐานของความเต็มใจ ความมีอิสระ และความเสมอภาค

จุฑาทิพย์ พิทักษ์ (2555) กล่าวว่า สมาชิกชุมชนมารวมตัวกัน ร่วมคิด ร่วมทำ และ ร่วมรับผลจากการกระทำด้วยกันผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในชุมชน ทั้งนี้การมีส่วนร่วม



ผ่านการเรียนรู้หลายรูปแบบ เช่น การศึกษาดูงาน การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือการระดมสมอง การตั้งกลุ่มทำงาน การวางแผน การติดตามและประเมินผล เป็นต้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการมีส่วนร่วม ผ่านการเรียนรู้ซึ่งต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลพร้อมๆ กับการตระหนักถึงภาพรวมของชุมชน ดังนั้นการมีส่วนร่วมมีอในการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญ

วชิรวัชร งามละม่อม (2558) กล่าวว่า การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และการจัดการความรู้เป็นกระบวนการกลุ่มที่ช่วยให้คนในชุมชนร่วมกันคิด ร่วมกันระดมสมอง ร่วมกันเรียนรู้ ร่วมกันฝึกฝน ร่วมกันลงมือทำ และร่วมกันรับผลจากการกระทำ ซึ่งจะทำให้ชุมชนพัฒนาเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่สามารถอาศัยทักษะและความรู้ช่วยให้ปรับตัวและอยู่รอดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน

อาชญญา รัตนอุบล (2563) กล่าวว่า การมีส่วนร่วม เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชนให้พัฒนาเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การมีส่วนร่วมมีหลายรูปแบบ เช่น การทำประชาพิจารณ์ประเด็นความต้องการและวิสัยทัศน์ในการพัฒนาชุมชน การร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ตลอดจนการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่อยู่บนฐานความเข้าใจและการยอมรับความแตกต่างของแต่ละบุคคล นอกจากนี้การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชุมชน โดยอาศัยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัย (Intergenerational Learning) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างคนทุกช่วงวัยในชุมชน ให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และทักษะของผู้สูงอายุ เป็นการลดช่องว่างระหว่างวัย สร้างคุณประโยชน์ต่อกัน และยังช่วยสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพอีกด้วย ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างวัย เช่น การพบปะพูดคุย หรือสังสรรค์ตามงานบุญหรืองานเลี้ยงต่างๆ และการแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) กล่าวว่า การมีส่วนร่วม เป็นหนึ่งในหลายปัจจัยที่ช่วยให้การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จ ทั้งนี้ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมในหลากหลายรูปแบบจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน เช่น การมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ การมีส่วนร่วมในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน และการร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกันในลักษณะเครือข่ายการเรียนรู้ เป็นต้น

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าการมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้เป็นปัจจัยหนุนนำต่อการพัฒนาให้ชุมชนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นการร่วมเรียนรู้ ร่วมคิด ร่วมทำและร่วมรับผิดชอบของสมาชิกชุมชนผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เป็นกระบวนการกลุ่มที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลในขณะเดียวกันให้ความสำคัญกับมิติของส่วนรวม มุ่งแก้ไขปัญหา และตอบสนองความต้องการ ในที่นี้ การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนแสดงออกผ่านการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### 3.6 เทคนิคในการศึกษาชุมชน

เทคนิคการศึกษาชุมชนมีหลายวิธี แต่ละวิธีมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันออกไป สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทชุมชน งานวิจัยนี้ สนใจเทคนิคการศึกษาชุมชน ดังนี้

#### 3.6.1 การประเมินสถานะชนบทอย่างเร่งด่วน (Rapid Rural Appraisal: RRA)

เป็นเทคนิคพื้นฐานที่ศึกษาวิเคราะห์ชุมชน โดยใช้การสำรวจ สังเกต สทนากลุ่ม สัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และใช้แผนผัง เพื่อทำความเข้าใจบริบทของชุมชน สถานการณ์ปัญหา สามารถศึกษาได้ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย มีความคล่องตัว ในทำงาน ใช้หลักสามเส้า (Triangulation) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (ครรชิต พุทธิโกษา, 2554 ; วรรณดี สุทธินรากร, 2556; ยศ บริสุทธิ, 2558)

#### 3.6.2 เทคนิค (Appreciation Influence Control: A-I-C)

เป็นกระบวนการวางแผนแบบมีส่วนร่วม อาศัยการประชุมระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมอย่างเสมอภาค ผ่านการแสดงความคิดเห็น และหาข้อสรุปร่วมกัน โดย A คือ Appreciation เป็นขั้นตอนของการสร้างความประทับใจ เปิดใจรับฟัง มีการวิเคราะห์สถานการณ์การปัจจุบัน กำหนดอนาคตหรือวิสัยทัศน์ที่ชุมชนต้องการ I คือ Influence เป็นขั้นส่งเสริมอิทธิพล ซึ่งเป็นการคิดโครงการและกิจกรรม สำหรับ C คือ Control เป็นขั้นตอนที่สร้างแนวทางปฏิบัติโดยการแบ่งคนหรือแบ่งกลุ่มคนที่จะรับผิดชอบพร้อมทั้งระบุรายละเอียดของงาน ดำเนินงาน (ครรชิต พุทธิโกษา, 2554 ; วรรณดี สุทธินรากร, 2556; ยศ บริสุทธิ, 2558)

#### 3.6.3 การประชุมแบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างอนาคตร่วมกัน (Future Search Conference: F.S.C)

เป็นเทคนิคการประชุมแบบมีส่วนร่วมเพื่อเข้าใจสถานการณ์ในอดีต ปัจจุบันและเชื่อมโยงไปสู่การกำหนดอนาคตร่วมกัน ระดมความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน 50-60 คน ผ่านมุมมองที่หลากหลาย โดยทั่วไปมี 13 ขั้นตอน เช่น วิเคราะห์อดีตและปัจจุบันโดยใช้เส้นแบ่งเวลา จัดทำละครสะท้อนภาพอนาคต เป็นต้น การทำกิจกรรมร่วมกันช่วยให้เกิดสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน หากชาวชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมจำนวนน้อย อาจจะไม่สามารถใช้เทคนิคนี้ได้ (ยศ บริสุทธิ, 2558)

## ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน

### 4.1 ความหมาย ประโยชน์ และข้อจำกัดของการวางแผน

#### ความหมายของการวางแผน

นักวิชาการได้ให้ความหมายของการวางแผน (planning) ไว้หลากหลายดังนี้

ปรกรณ์ ปรียากร (2558) กล่าวว่า การวางแผนเป็นกระบวนการกำหนดอนาคตโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในการตัดสินใจอย่างบูรณาการเพื่อหาทางเลือกในการมุ่งสู่เป้าหมายบนพื้นฐานของข้อมูลที่เชื่อมโยงกันอย่างมีเหตุผล

สำนักพัฒนาและส่งเสริมการบริหารส่วนท้องถิ่น (2548) กล่าวว่า “การวางแผน คือ ความพยายามที่เป็นระบบ (systematic attempt) เพื่อตัดสินใจเลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดสำหรับอนาคตเพื่อให้องค์การบรรลุผลที่ปรารถนา” นั่นคือ การวางแผนเป็นการกำหนดแนวทางปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายโดยอาศัยการตัดสินใจตามวัตถุประสงค์ เป็นกระบวนการคิดก่อนทำ

ธัญ ชรินทร์สารและนครินทร์ วณกิจไพบูลย์ (2563) กล่าวว่าวิธีการวางแผนมีหลายวิธี ได้แก่ การวางแผนจากบนลงล่าง (Bottom-up planning) และการวางแผนจากล่างขึ้นบน (Top-down planning) สำหรับการวางแผนกลยุทธ์ที่ได้ผลมักนิยมใช้ การวางแผนจากบนลงล่าง ซึ่งเป็นวิธีที่ผู้บริหารกำหนดนโยบายและวัตถุประสงค์แล้วให้วางแผนตามกรอบที่กำหนดไว้ การวางแผนวิธีนี้มีข้อกำหนดต่างๆ มุ่งเน้นเป้าหมายหรือเน้นที่นโยบาย จึงอาจก่อให้เกิดผลเสียในด้านความร่วมมือของผู้ปฏิบัติจากระดับล่าง เพราะขาดการมีส่วนร่วมในการวางแผนตั้งแต่ต้น

การวางแผนจากล่างขึ้นบน (Bottom-up planning) เป็นการวางแผนที่เริ่มต้นจากระดับล่างขององค์การโดยไม่มีกรอบกำหนดแล้วเสนอขึ้นไปเป็นลำดับขั้นจนถึงผู้บริหารระดับสูงขององค์การ ข้อดี ได้แก่ ทำให้คนเกิดความผูกพัน เกิดความรู้สึกร่วมและความเป็นเจ้าของในแผน เพราะได้ทำแผนมากับมือตัวเอง ข้อเสีย ได้แก่ ขาดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทิศทางและเป้าหมาย การดำเนินการอาจขัดแย้งกันและไม่สัมพันธ์กัน (กรมพัฒนาชุมชน, 2553)

อย่างไรก็ตาม วิธีการวางแผนที่ดีควรเป็นแบบผสม แต่ต้องมีการเริ่มต้นการวางแผนมาจากผู้บริหารระดับสูงสุดแล้วส่งแผนต่อมาระดับล่างและอนุญาตให้ระดับล่างทุกระดับเสนอความเห็นหรือปรับเปลี่ยนในส่วนที่สำคัญได้ เพื่อให้ทุกคนเกิดการยอมรับ มีความผูกพันกับแผน เมื่อนำแผนไปใช้ทุกคนก็ให้ความร่วมมือและสนับสนุนแผน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การวางแผน เป็นกระบวนการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และวิธีการหรือแนวทางการทำงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ได้กำหนดร่วมกัน การวางแผนเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องเพราะต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแผนให้สอดคล้องกับปัจจัยหรือสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

### ประโยชน์ของการวางแผน

ประโยชน์ของการวางแผนต่อผู้วางแผนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมีดังนี้ ทำให้ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานมีความมั่นใจในแนวทางการทำงาน เป็นกลไกที่ช่วยให้งานมีความเป็นไปได้ ช่วยให้มีการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้สะดวกในการบริหารและจัดการ ป้องกันปัญหาทางด้านโครงสร้าง การบริหาร และการจัดสรรทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเกิดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงานตามแผน (อนันต์ เกตุวงศ์ , 2543; ครรชิต พุทธิโกษา, 2554)

### ข้อจำกัดของการวางแผน

การวางแผนเป็นการใช้ข้อมูลต่างๆ มาอนุมานสิ่งต่างๆ ล่วงหน้า หากข้อมูลที่ใช้ประกอบในการวางแผนไม่ถูกต้องหรือถ้าหากสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วสิ่งที่คาดการณ์ไว้อาจมีความแม่นยำหรือสมบรูณ์น้อยกว่าที่ควรจะเป็น นอกจากนี้ทักษะความสามารถ และประสบการณ์ของผู้วางแผนก็มีส่วนสำคัญต่อคุณภาพของแผน อย่างไรก็ตาม หากแผนถูกกำหนดขึ้นอย่างดีและครบถ้วนสมบูรณ์แต่ขาดการนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนนั้นก็อาจจะล้มเหลวได้ในที่สุด (อนันต์ เกตุวงศ์ , 2543)

### 4.2 ความหมายของกลยุทธ์

ในการศึกษาเรื่องการจัดการหรือบริหาร ตลอดจนบทความหรืองานวิจัยต่างๆ มักจะพบคำว่า กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ ยุทธวิธี และกลวิธี อยู่เสมอๆ ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาเสนอความหมายของคำดังกล่าวไว้ดังนี้

พสุ เดชะรินทร์ (2548) กล่าวว่าไว้ว่า กลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ แปลมาจากภาษาอังกฤษตัวเดียวกันคือ Strategy ส่วน Tactics คือ กลยุทธ์หรือกลวิธีซึ่งแสดงความหมายเป็นนัยว่า ยุทธศาสตร์ใหญ่กว่ากลยุทธ์ (นั่นคือ จะต้องมียุทธศาสตร์ก่อนแล้วจึงค่อยกำหนดกลยุทธ์) ทั้งกลยุทธ์และยุทธศาสตร์เป็นคำที่ถูกใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย

สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์ (2551) กล่าวว่า กลยุทธ์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกของธุรกิจ (External Environment) เพื่อหาโอกาส (Opportunity) และภัยอันตราย (Threat) และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในของธุรกิจเพื่อหาจุดอ่อน (Weakness)

ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ (2555) ให้ความหมาย strategy ว่าเป็นยุทธศาสตร์ซึ่งเป็นการวางแผนเพื่อช่วยให้มีชัยชนะในการต่อสู้หรือเป็นการดำเนินงานที่ก่อให้เกิดประสิทธิผล ซึ่งเป็นการให้ความหมายของ strategy หรือยุทธศาสตร์ ในด้านการวางแผน

ดังนั้นในงานวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่า ยุทธศาสตร์ และ กลยุทธ์ ใช้เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Strategy หมายถึง แนวทาง กระบวนการทำงาน หรือหรือกลวิธีที่ช่วยให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยอาศัยการจัดสรรทรัพยากรในองค์กรอย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้องค์กรอยู่รอดหรือได้รับชัยชนะจากการต่อสู้กับสภาวะต่างๆ รอบตัว

### 4.3 ความหมายและองค์ประกอบของแผน

#### 4.3.1 แผนกลยุทธ์

##### ความหมายของแผนกลยุทธ์

แผนกับการวางแผนมักพบคู่กัน นักวิชาการให้ความหมายแผนกลยุทธ์และการวางแผนกลยุทธ์ไว้ดังต่อไปนี้

อุทิศ ขาวเจียร (2549) กล่าวว่า การวางแผนกลยุทธ์หรือการวางแผนยุทธศาสตร์ (strategic planning) เป็นกระบวนการต่อเนื่องเพื่อให้ได้มาซึ่งแผนดำเนินงานเพื่อให้องค์กรอยู่รอดหรือประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย การวางแผนกลยุทธ์มี 3 องค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือ เป้าประสงค์ ทางเลือกการพัฒนา และกลไกการเร่งรัดการขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนา

สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์ (2551) ได้อธิบายว่า การวางแผนโดยทั่วๆ ไปจะแตกต่างจากการวางแผนเชิงกลยุทธ์ เพราะการวางแผนเชิงกลยุทธ์ต้องมีวิสัยทัศน์และเป้าหมายที่ชัดเจน เป็นการวางแผนอย่างมีระบบ และเป็นแผนที่สามารถปฏิบัติได้จริงเพราะการวางแผนเชิงกลยุทธ์ต้องเป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในองค์กร

วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์และคณะ (2552) ให้ความหมายของ การวางแผนเชิงกลยุทธ์หรือการวางแผนกลยุทธ์คือ แนวทางการทำงานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายภายในระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ภายใต้การใช้ทรัพยากรที่จำกัดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม เป็นการให้ความหมายด้านมิติของการกระบวนการวางแผน

Sanyal (1999) กล่าวว่า การวางแผนกลยุทธ์มี 3 กระบวนการ ได้แก่ การวางแผน การปฏิบัติตามแผน และการปรับปรุงแก้ไขซึ่งต้องดำเนินงานต่อเนื่องกันไป

##### องค์ประกอบของแผนกลยุทธ์

อุทิศ ขาวเจียร (2549) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบหลักของแผนกลยุทธ์มีดังนี้

1) เป้าประสงค์ร่วม หมายถึง วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์หลัก องค์ประกอบเหล่านี้จะแสดงให้เห็นทิศทางของการพัฒนา

วิสัยทัศน์ (vision) เป็นสิ่งพึงปรารถนาที่สมเหตุสมผล เป็นภาพหมายของความสำเร็จที่องค์กร/ภาคีการพัฒนาคาดหวังจะให้เห็นในอนาคต

พันธกิจ (mission) เป็นสิ่งที่ต้องทำ ไม่ทำไม่ได้ (เป็นเหมือนหนึ่งคำปฏิญาณ) เพื่อไปสู่วิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ เป็นบทบาท หน้าที่ที่สำคัญสุด พันธกิจให้ความกระจ่างในแง่ของแนวทางที่ต้องปฏิบัติเพื่อนำไปสู่วิสัยทัศน์ตามทิศทางที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์หลักของแผนฯ (goals) เป็นการแปลงวิสัยทัศน์และพันธกิจมาเป็นเกณฑ์ที่จะต้องบรรลุ วัตถุประสงค์หลักของแผนฯ “เป็นผลกระทบ” ที่มุ่งหวังจะได้ (outcomes)

2) ทางเลือกการดำเนินการ เป็นยุทธศาสตร์ ยุทธวิธี กลยุทธ์ หรือกลวิธีที่เหมาะสม นั่นคือเป็นกรอบความคิดที่ชี้แนะหรือกำหนดแนวทางการปฏิบัติอย่างชัดเจนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หลักของแผน กรอบความคิดดังกล่าวกำหนดจากประเด็นที่ได้จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อม

3) เครื่องมือ กลไก เร่งรัดการพัฒนา

เอกชัย บุญยาภิธาน (2553) กล่าวว่า แผนกลยุทธ์ ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยมร่วม กลยุทธ์ วัตถุประสงค์ ตัวชี้วัด เป้าหมาย แนวทางปฏิบัติ และแผนปฏิบัติการ

สำนักนโยบายและแผน (2561) กล่าวว่า แผนยุทธศาสตร์ ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ ประเด็นยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ ตัวชี้วัด ค่าเป้าหมาย แผนงาน โครงการหรือ กิจกรรม และงบประมาณ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความหมายดังนี้

1) วิสัยทัศน์ (Vision) หมายถึง สิ่งที่หน่วยงานต้องการจะเป็นในอนาคตภายในระยะเวลาที่กำหนด

2) พันธกิจ (Mission) หมายถึง ขอบเขตการดำเนินงาน หรือแนวทางไปสู่เป้าหมาย

3) ประเด็นยุทธศาสตร์ (Strategic Issue) หมายถึง ประเด็นหลักที่ต้องการพัฒนา

4) เป้าประสงค์ (Goal) หมายถึง สิ่งที่หน่วยงานต้องการบรรลุ

5) ตัวชี้วัด (Key Performance Indicators) หมายถึง สิ่งที่ยืนยันว่าหน่วยงานบรรลุเป้าประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่

6) ค่าเป้าหมาย (Target) หมายถึง ค่าตัวชี้วัดความสำเร็จที่หน่วยงานต้องการบรรลุ

7) กลยุทธ์ (Strategy) หมายถึง สิ่งที่หน่วยงานจะดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์

8) แผนงาน (Master Plan) หมายถึง แผนงานหลัก ซึ่งประกอบไปด้วย โครงการ (Project) หรือ กิจกรรม (Activity) ผลผลิตของการดำเนินงานที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ระยะเวลาดำเนินงาน งบประมาณ (Budget) และผู้รับผิดชอบ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การวางแผนกลยุทธ์เป็นกระบวนการกำหนดแนวทางการดำเนินงานจากสภาพปัจจุบันมุ่งสู่สถานภาพที่พึงประสงค์โดยอาศัยการระดมความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมของกลุ่มโดยมีการกำหนดวิสัยทัศน์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก (วิเคราะห์ SWOT) การกำหนดพันธกิจ การกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ การกำหนดจุดมุ่งหมายหรือเป้าประสงค์ การกำหนดตัวชี้วัด การกำหนดเป้าหมายและกิจกรรมที่ต้องการให้บรรลุผลสำเร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยองค์ประกอบของแผนกลยุทธ์ได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย เป้าหมาย กลยุทธ์ โครงการหรือกิจกรรม ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ และแนวทางการพัฒนา

### 4.3.2 แผนชุมชน

#### ความหมายของแผนชุมชน

สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (2559) กล่าวว่า “แผนชุมชน หรือ แผนพัฒนาชุมชน” เป็นเครื่องมือสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อคนให้ชุมชนท้องถิ่นรู้จักตนเองและเข้าใจชุมชนของตนเอง รู้ปัญหา/ความต้องการ นำไปสู่การร่วมคิด ร่วมกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา ลงมือปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาในด้านต่างๆ ภายใต้ศักยภาพและทุนต่างๆ ที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นนั้น

กรมพัฒนาชุมชน (2553) กล่าวว่า แผนชุมชน คือ แผนที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นการสะท้อนปัญหา ความต้องการของชุมชน จัดเป็นแผนจากล่างสู่บนหรือมีลักษณะเป็น Bottom Up เพื่อแก้ไขปัญหาชุมชนของตนเอง ทุกคนในชุมชนร่วมรับผิดชอบและรับประโยชน์ที่เกิดขึ้น ซึ่งหัวใจของแผนชุมชน คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน

#### องค์ประกอบของแผนชุมชน

กรมพัฒนาชุมชน (2553) แผนชุมชนต้องจัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ แนวทางการพัฒนา/พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ยุทธศาสตร์ แผนงาน โครงการ กิจกรรมการพัฒนาชุมชน มีการประเมินแผนชุมชนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล (2563) กำหนดให้แผนชุมชนใช้โครงสร้างมาตรฐานมีรูปแบบที่เหมือนกันคือ เป็น Template สำเร็จรูปซึ่งประกอบด้วย ข้อมูล 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของชุมชน เช่น ที่ตั้งและอาณาเขตของชุมชน เป็นต้น ส่วนที่ 2 ปัญหา ความต้องการ จุดเด่นของชุมชน และส่วนที่ 3 แผนพัฒนาและแก้ไขปัญหาของชุมชน

จะเห็นได้ว่า แผนชุมชนจัดทำขึ้นภายใต้การร่วมมือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในชุมชน โดยคำนึงถึงศักยภาพแห่งตนและอาศัยทรัพยากรของชุมชนเป็นหลัก หนุนเสริมด้วยการสนับสนุนจากหน่วยงานและแหล่งทรัพยากรจากภายนอก เพื่อมุ่งแก้ไขปัญหาชุมชนของตนเอง จัดทำแผนชุมชนเป็นลายลักษณ์อักษร ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ แนวทางการพัฒนา/พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ยุทธศาสตร์ แผนงาน โครงการ กิจกรรมการพัฒนาชุมชน และผู้รับผิดชอบ

### 4.3.3 แผนกลยุทธ์ชุมชน

#### ความหมายของแผนกลยุทธ์ชุมชน

ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ (2555) กล่าวว่า แผนยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่นเป็นแผนซึ่งกำหนดทิศทางและเป้าหมายในการพัฒนาที่ชัดเจนโดยให้ความสำคัญกับวิสัยทัศน์โดยวิสัยทัศน์ที่ดีควรมีลักษณะ สื่อให้เห็น เป็นไปได้ เข้าใจง่าย ล้ำหน้าและท้าทาย ก่อให้เกิดความมุ่งมั่นและสร้างสรรค์ขึ้นในท้องถิ่น การจัดทำแผนเกิดจากกระบวนการร่วมมือของทุกภาคส่วน อาศัยข้อมูลรอบด้าน เช่น ผลการวิเคราะห์สภาวะแวดล้อมปัจจุบัน ข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาท้องถิ่น เป็นต้น

จามรี พระสุนิล (2560) กล่าวว่า แผนยุทธศาสตร์ชุมชน เป็นแผนการพัฒนาชุมชนที่เกิดจากการร่วมมือของผู้นำและประชาชนในหมู่บ้าน ชุมชน และหน่วยงานที่สนับสนุน กระบวนการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ชุมชนให้ความสำคัญกับการกำหนดวิสัยทัศน์โดยอาศัยผลของการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน มีการกำหนดแนวทางที่ช่วยให้บรรลุวิสัยทัศน์และตอบสนองความต้องการในการพัฒนาของชุมชนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคม

#### องค์ประกอบของแผนกลยุทธ์ชุมชน

กิตติชัย รัตนะ (2553) กล่าวว่า แผนยุทธศาสตร์ชุมชน ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ภาควิชาการร่วมพัฒนา ประเด็นพัฒนา โครงการ หรือกิจกรรม แผนงาน ตัวชี้วัด หน่วยงานรับผิดชอบหลัก/หน่วยงานสนับสนุน แหล่งงบประมาณ และแนวทางนำแผนสู่การปฏิบัติ

ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ (2555) มีมุมมองว่ายุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่นควรให้ความสำคัญกับการกำหนดเป้าหมายและทิศทางการดำเนินงานจากนโยบายจากรัฐบาลหรือผู้บริหาร หากแผนยุทธศาสตร์สอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล จะได้รับการสนับสนุนจากภาคการเมือง ดังนั้น องค์ประกอบของแผนยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น ได้แก่ วิสัยทัศน์ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ เป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทางการพัฒนาหรือพันธกิจ ตลอดจนแนวทางการติดตามและประเมินผล

ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปได้ว่า แผนกลยุทธ์ชุมชน หมายถึง แนวทางหรือวิธีการที่ชุมชนร่วมกันจัดทำขึ้นโดยมุ่งบรรลุเป้าหมายหรือวิสัยทัศน์ซึ่งในงานวิจัยนี้หมายถึงการรู้ดิจิทัล องค์ประกอบของแผนกลยุทธ์ชุมชน ได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ แนวทางการพัฒนา การติดตามและประเมินผล

### 4.4 กระบวนการพัฒนาแผน

#### 4.4.1 กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์

การพัฒนาหรือสร้างแผนกลยุทธ์เป็นกระบวนการที่ดำเนินงานต่อเนื่องเพื่อมุ่งสู่อนาคตที่ปรารถนา พบว่ากระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์มี 2 แนวทาง ได้แก่ แนวทางที่ 1 มีจุดเริ่มต้นที่การกำหนดทิศทางขององค์กร จากนั้นจึงทำวิเคราะห์ศักยภาพองค์กรหรือวิเคราะห์ SWOT ให้สอดคล้องกับทิศทางองค์กรที่กำหนดไว้ แนวทางที่ 2 เริ่มจากทำการวิเคราะห์ศักยภาพองค์กรหรือวิเคราะห์ SWOT ก่อนแล้วจึงกำหนดทิศทาง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

**แนวทางที่ 1** ขั้นตอนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ของนักวิชาการภายใต้แนวคิดนี้ จะเริ่มจากการกำหนดทิศทาง วิสัยทัศน์หรือเป้าหมายที่ต้องการบรรลุในอนาคต จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมในประเด็นที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์หรือเป้าหมายที่ต้องการบรรลุผลสำเร็จ ได้แก่

ทศพร ศิริสัมพันธ์ (2539) กล่าวว่า การวางแผนเชิงกลยุทธ์จะต้องตอบ 3 คำถามที่สำคัญให้ได้ คือ 1. องค์กรกำลังจะก้าวไปทางไหน (Where are you going?) 2. สภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร (What is the environment?) 3. องค์กรจะไปถึงจุดนั้นได้อย่างไร (How do you



get there?) การวางแผนเชิงกลยุทธ์ไม่ควรยึดติดกับกระบวนการและขั้นตอนต่างๆ แต่ควรเน้นที่เนื้อหาสาระ และความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมและองค์การ กระบวนการวางแผนเชิงกลยุทธ์มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดภารกิจหลักขององค์กร 2) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม 3) การวิเคราะห์สภาพองค์การภายใน 4) การกำหนดวัตถุประสงค์ระยะยาวขององค์กร 5) การวิเคราะห์และจัดวางกลยุทธ์ขององค์กร

พัทตร์ผจง วัฒนสินธุ์ และพสุ เดชะรินทร์ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ ประกอบด้วย 1) การกำหนดทิศทางขององค์กร ได้แก่ วิสัยทัศน์ ภารกิจ และวัตถุประสงค์ 2) การวิเคราะห์สภาวะแวดล้อมภายนอกและในองค์กร 3) การกำหนดกลยุทธ์ขององค์กร 4) การปฏิบัติตามกลยุทธ์

Bryson (2011) กล่าวว่า การวางแผนกลยุทธ์ สำหรับองค์การภาครัฐและองค์การไม่แสวงหาผลกำไร ประกอบด้วย 10 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ข้อตกลงเบื้องต้น เช่น นโยบายของรัฐบาล ปัญหาและความต้องการของประชากร 2) พิจารณาอำนาจหน้าที่ขององค์กร 3) กำหนดภารกิจและค่านิยมต่างๆ ขององค์กร 4) ประเมินสภาพแวดล้อมในและภายนอก 5) กำหนดประเด็นกลยุทธ์ 6) กำหนดกลยุทธ์ 7) การทบทวนและอนุมัติกลยุทธ์และแผน 8) การกำหนดและประกาศวิสัยทัศน์ขององค์กร 9) การนำแผนกลยุทธ์ไปดำเนินงาน 10) การประเมินกลยุทธ์และแผนกลยุทธ์

แนวทางที่ 2 ขั้นตอนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ของนักวิชาการภายใต้สำนักคิดนี้เริ่มจากการวิเคราะห์ศักยภาพองค์กร (วิเคราะห์ SWOT) จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ SWOT มากำหนดทิศทางองค์กร นักวิชาการที่มีแนวทางแบบที่ 2 ได้แก่

อุทิศ ขาวเจียร (2549) ได้เสนอกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ ดังนี้ 1) การเตรียมการวางแผนและกำหนดแนวทางการดำเนินงาน 2) การวิเคราะห์สภาวะแวดล้อมภายนอกและภายใน 3) การกำหนดทิศทางพัฒนาองค์กร 4) การยกร่างและกำหนดยุทธศาสตร์ หรือกลยุทธ์การพัฒนา 5) กำหนดยุทธวิธีดำเนินงาน และ 6) ทบทวนแผนกลยุทธ์

วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์และคณะ (2552) ได้นำเสนอกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร 2) การจัดทำทิศทางขององค์กร เป็นการกำหนดภารกิจและวัตถุประสงค์ขององค์กร 3) การกำหนดกลยุทธ์ขององค์กร 4) การปฏิบัติงานตามกลยุทธ์ 5) การควบคุมกลยุทธ์ เป็นการติดตามผลการปฏิบัติงานและประเมินผล

เอกชัย บุญยาภิธาน (2553) ได้กล่าวว่า กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ เป็นการตอบคำถามว่า 1. ขณะนี้เรากำลังอยู่ที่ไหน? (Where are we now ?) 2. เรามีเป้าหมายในอนาคตเป็นอะไร? (Where do we want to be?) และ 3. เราจะไปถึงเป้าหมายนั้นได้อย่างไร?(How will we get there?) เน้นนำผลการวิเคราะห์ศักยภาพปัจจุบันขององค์กรหรือชุมชน (SWOT) แล้วไปกำหนด

วิสัยทัศน์หรือเป้าหมายในอนาคต อย่างไรก็ตามก่อนทำการวิเคราะห์ศักยภาพต้องมีการจัดตั้งทีมงานและอบรมทีมงานเกี่ยวกับการวิเคราะห์ SWOT และการสร้างกลยุทธ์

สำนักนโยบายและแผน (2561) กล่าวว่า กระบวนการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดคณะกรรมการหรือคณะทำงานแผนยุทธศาสตร์ 2) ศึกษาวิเคราะห์และทบทวนนโยบายของรัฐบาล หรือยุทธศาสตร์อื่นๆ 3) จัดทำกรอบแนวคิดในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 4) รับฟังความคิดเห็นจากผู้บริหาร ส่วนราชการที่เกี่ยวข้องและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 5) วิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกองค์กร 6) กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ ทิศทางของยุทธศาสตร์ 7) กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์ ตัวชี้วัด ค่าเป้าหมาย กลยุทธ์ 8) รวบรวมวิเคราะห์และจัดทำแผนยุทธศาสตร์ และ 9) ทบทวนแผนยุทธศาสตร์ และประกาศใช้

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า การพัฒนาแผนกลยุทธ์เป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินงานติดต่อกันไปเพื่อมุ่งบรรลุเป้าหมายในอนาคตหรือวิสัยทัศน์ โดยอาศัยข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ศักยภาพในปัจจุบันมากำหนดกลวิธีเพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ผลของการพัฒนาแผนกลยุทธ์จะได้ 1) กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ และ 2) แผนกลยุทธ์ ซึ่งแผนกลยุทธ์ที่ได้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงาน ส่วนกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ สามารถนำไปใช้ในการสร้างหรือพัฒนาแผนกลยุทธ์ในครั้งต่อไป

#### 4.4.2 กระบวนการพัฒนาแผนชุมชน และแผนกลยุทธ์ชุมชน

กระบวนการพัฒนาแผนชุมชนและแผนกลยุทธ์ชุมชน มี 2 แนวทางทำนองเดียวกันกับกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ นั่นคือ แนวทางที่ 1 กำหนดทิศทาง วิสัยทัศน์หรือเป้าหมายก่อนที่จะทำการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกชุมชน โดยวิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมาย สำหรับแนวทางที่ 2 ทำการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมก่อนแล้วจึงไปกำหนดวิสัยทัศน์หรือเป้าหมาย ซึ่งแต่ละแนวทางมีรายละเอียด ดังนี้

แนวทางที่ 1 :

ไพบูลย์ โพธิ์สุวรรณ (2555) ได้เสนอว่า แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาท้องถิ่นนำไปใช้อย่างประสบผลสำเร็จได้นั้นต้องสอดคล้องกับนโยบายขององค์กรที่สังกัด(ในแนวคิดนี้หมายถึง กรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น) ดังนั้นการจัดทำยุทธศาสตร์หรือการจัดทำแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาท้องถิ่นจะเริ่มต้นและให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์นโยบาย เพราะเชื่อว่าหากกระบวนการวางแผนดำเนินไปในทิศทางเดียวกันกับนโยบายย่อมทำให้แผนนั้นๆ นั้นสามารถเชื่อมต่อกับงานอื่นๆ และได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ขั้นตอนการจัดแผนยุทธศาสตร์ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์นโยบายและกำหนดวิสัยทัศน์

วิเคราะห์ว่านโยบายมีการกำหนดเป้าหมายหรือประเด็นที่ต้องการผลักดันให้มีการพัฒนาอะไรบ้างหรือระบุทิศทางการพัฒนาท้องถิ่นไปในทิศทางใด วิเคราะห์วิสัยทัศน์จากนโยบายหรือ

ให้ผู้นำขององค์การบริหารส่วนจังหวัด/ตำบล หรือเทศบาลเป็นผู้กำหนดวิสัยทัศน์ให้มีความต่อเนื่องกับนโยบาย วิสัยทัศน์เป็นเป้าหมายสูงสุดและทิศทางการดำเนินงานขององค์การ นอกจากนี้ต้องทำการวิเคราะห์ปัญหา ศักยภาพของประชาชนในพื้นที่ และแผนพัฒนาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ หรือประเด็นที่ต้องการพัฒนา

กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์หรือประเด็นที่ต้องการพัฒนา คือ ระบุเรื่องที่ต้องทำหรือดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย/วิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ ประเด็นยุทธศาสตร์ต้องมีความชัดเจนสำหรับขั้นที่ 1 และ 2 เป็นการตอบคำถามข้อที่ 1 ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ว่า เราจะไปที่ไหน

ขั้นที่ 3 ข้อมูลสภาพทั่วไป และข้อมูลฐานการพัฒนา (Baseline Data) หรือข้อมูลฐาน ขององค์กรปกครองท้องถิ่นที่เกี่ยวกับประเด็นยุทธศาสตร์

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์สถานะแวดล้อมของประเด็นยุทธศาสตร์ (SWOT)

วิเคราะห์สถานะแวดล้อมของแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์เป็นการเตรียมข้อมูลเพื่อป้อนให้ขั้นตอนถัดไป เป็นการวิเคราะห์ปัจจัยภายใน (จุดแข็ง และจุดอ่อน) และปัจจัยภายนอก (โอกาสและอุปสรรค) เมื่อเทียบกับเป้าหมาย สำหรับขั้นที่ 3 และ 4 เป็นการตอบคำถามข้อที่ 2 ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ว่า ปัจจุบันเราอยู่ที่ใด ข้อมูลสภาพทั่วไป ได้แก่ ข้อมูลทางการปกครอง ข้อมูลทางภูมิศาสตร์ ข้อมูลทางเศรษฐกิจ ข้อมูลทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สำหรับข้อมูลฐานคือ ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่เรามีอยู่เมื่อเทียบกับเป้าหมาย ในทุกประเด็นยุทธศาสตร์ต้องมีข้อมูลฐาน

ขั้นที่ 5 การกำหนดจุดมุ่งหมาย เป้าหมาย ตัวชี้วัด แนวทางการพัฒนา และการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์

ขั้นตอนนี้เป็นการตอบคำถามข้อที่ 3 ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ว่า เราจะทำอย่างไรหรือไปอย่างไรเพื่อให้ถึงเป้าหมาย หรือจุดมุ่งหมาย (goal) ซึ่งเป็นจุดที่ต้องการบรรลุในเชิงคุณภาพ นั่นคือ เป็นผลสำเร็จที่ต้องการไปให้ถึงในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์

แนวทางที่ 2 : เน้นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมแล้วจึงกำหนดทิศทาง เป้าหมายหรือวิสัยทัศน์ที่จะพัฒนาชุมชน ดังนี้

กรมพัฒนาชุมชน (2553) กล่าวว่า การจัดทำแผนชุมชน เป็นกระบวนการที่คนในชุมชนมีส่วนร่วมคิดร่วมกำหนดแนวทางในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนโดยยึดหลักพึ่งพาตนเอง ขั้นตอนการจัดทำแผนชุมชนมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อมชุมชน 2) การวิเคราะห์ข้อมูลเรียนรู้ตนเองและชุมชน 3) การกำหนดเป้าหมายและทิศทางการพัฒนา 4) การกำหนดแผนงานโครงการพัฒนาชุมชน และ 5) การปฏิบัติตามแผนชุมชน

สำนักพัฒนาองค์ความรู้และประเมินผล (2559) กล่าวว่า การจัดทำแผนพัฒนาชุมชน มีลักษณะเป็นกระบวนการ มีความเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาชุมชนท้องถิ่นในระดับตำบล อำเภอ และยุทธศาสตร์จังหวัด ขั้นตอนการจัดทำแผนพัฒนาชุมชน ได้แก่ 1) เตรียมการวางแผน จุดประกาย

ความคิด สร้างทีมขับเคลื่อนและทีมวางแผน 2) การวางแผน ยกร่างแผนพัฒนา ประชาพิจารณ์ กำหนดอนาคตและข้อตกลงร่วมของชุมชน 3) กำหนดกลยุทธ์การนำไปปฏิบัติ จัดทำแผนปฏิบัติการและการแปลงแผนไปสู่การปฏิบัติ และ 4) ติดตาม ประเมินผล ถอดบทเรียนและรายงาน

กิติชัย รัตน์นะ (2553) กล่าวว่า การจัดทำแผนยุทธศาสตร์ชุมชน มีขั้นตอนดังนี้ 1) ค้นหาแกนนำและทีมวิทยากร 2) รวบรวมข้อมูลพื้นฐาน/สภาพแวดล้อม 3) วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส ภัยคุกคาม และความต้องการของชุมชน 4) ยกร่างแผนยุทธศาสตร์ชุมชน 5) การพิจารณาร่างแผนยุทธศาสตร์ชุมชน 6) การนำแผนยุทธศาสตร์ชุมชนไปสู่การปฏิบัติ 7) การติดตาม/ประเมินผล แผนยุทธศาสตร์ 8) การทบทวนและปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์ชุมชนและการสรุปบทเรียน

สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (2559) ได้เสนอกระบวนการพัฒนาแผนชุมชน ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขั้นที่ 1 เตรียมวางแผน สร้างทีมขับเคลื่อนและทีมวางแผน ขั้นที่ 2 วางแผน ยกร่างแผนพัฒนา ประชาพิจารณ์ ขั้นที่ 3 กำหนดกลยุทธ์การนำไปสู่การปฏิบัติ จัดทำแผนปฏิบัติการและนำไปปฏิบัติ และขั้นที่ 4 ติดตาม ประเมินผล ถอดบทเรียนและรายงาน

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ กระบวนการพัฒนาแผนชุมชน และแผนกลยุทธ์ชุมชน แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามจุดเริ่มต้น ได้แก่ รูปแบบที่ 1 ให้ความสำคัญกับการกำหนดทิศทางองค์กร นั่นคือเน้นการตอบคำถามหลักที่ว่า เราจะไปทางไหน (Where do we want to be) จากนั้นวิเคราะห์ว่าปัจจุบันเราอยู่ที่ไหน (Where we are now ?) ซึ่งสามารถรู้ได้โดยการทำ SWOT analysis เมื่อได้ภาพรวมที่ต้องการจะไปหรือต้องการจะเป็น และภาพหรือสถานะปัจจุบันแล้ว ก็จะได้แนวทางว่าจะต้องทำอะไรบ้างจึงจะไปสู่จุดที่ต้องการได้ (How do we get there) ซึ่งก็คือการกำหนดกลยุทธ์ นักวิชาการที่เสนอแนวคิดตามรูปแบบนี้ได้แก่ Bryson (2011), ทศพร ศิริสัมพันธ์ (2540), พัทธพงษ์ วัฒนสินธุ์ และพสุ เดชะรินทร์(2542) และ ไพบูลย์ โพธิ์สุวรรณ (2555) เป็นต้น การกำหนดทิศทางหมายถึงการกำหนดวิสัยทัศน์ตั้งแต่แรก เพราะวิสัยทัศน์จะสร้างแรงบันดาลใจ หรือความปรารถนาถึงภาพรวมขององค์กรในอนาคต และวิสัยทัศน์สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

สำหรับรูปแบบที่ 2 เน้นการวิเคราะห์ศักยภาพหรือทำ SWOT ก่อนแล้วจึงกำหนดทิศทาง (เช่น วิสัยทัศน์) นักวิชาการที่เสนอแนวคิดนี้ เช่น วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์และคณะ (2552) , เอกชัย บุญยาธิษฐาน (2553) และอุทิศ ขาวเจียร (2549) เป็นต้น

กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ในงานวิจัยนี้จะใช้รูปแบบที่ 1 เพราะการรู้ว่าต้องการไปที่ใดหรือต้องการเป็นอะไร เป็นการกำหนดทิศทางหรือเป้าหมาย เมื่อมีทิศแล้วย่อมแสวงหาเส้นทางหรือแนวทางเพื่อนำไปสู่ทิศทางหรือเป้าหมายที่ต้องการ การต้องการแรงหนุนจากภาคีเครือข่ายโดยเฉพาะภาครัฐ ดังนั้นการศึกษายุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บท นโยบายดิจิทัลไทยแลนด์และแผนอื่นๆ ย่อมช่วยให้การกำหนดเป้าหมายให้มีความสอดคล้องกับภาคีเครือข่ายผู้ให้การสนับสนุน

#### 4.4.3 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาแผน

การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือเรียกว่าวิเคราะห์ SWOT เป็นขั้นตอนสำคัญของการวางแผนกลยุทธ์ และคุณภาพการวิเคราะห์ SWOT จะขึ้นกับคุณภาพของข้อมูล (นันทิยา หุตานุวัตร และ ณรงค์ หุตานุวัตร, 2545; เอกชัย บุญยาภิษฐาน, 2553; วรณดี สุทธินิรากร, 2556) การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT) มีดังนี้

S มาจาก Strengths หมายถึง จุดเด่นหรือจุดแข็ง ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยภายในความสามารถและสถานการณ์ภายในองค์กรที่เป็นบวก องค์กรนำมาใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์

W มาจาก Weaknesses หมายถึง จุดด้อยหรือจุดอ่อน ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยภายในสถานการณ์ภายในองค์กรที่เป็นลบและด้อยความสามารถ ซึ่งองค์กรไม่สามารถนำมาใช้ประโยชน์

O มาจาก Opportunities หมายถึง โอกาส ซึ่งเกิดจากสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการขององค์กร

T มาจาก Threats หมายถึง อุปสรรค ซึ่งเกิดจากปัจจัยภายนอก ปัจจัยและสถานการณ์ภายนอกที่ขัดขวางการทำงานขององค์กรไม่ให้อบรรลุวัตถุประสงค์

นันทิยา หุตานุวัตรและณรงค์ หุตานุวัตร (2545) กล่าวว่าชุมชนสามารถใช้ผลการวิเคราะห์ SWOT เพื่อสร้างกลยุทธ์ทางเลือกโดยวิธีการจับคู่ ซึ่งสอดคล้องกับเอกชัย บุญยาภิษฐาน (2553) และไพบุลย์ สุวรรณ (2555) ที่กล่าวว่าการสร้างกลยุทธ์โดยใช้ SWOT Matrix เป็นการกำหนดแนวทางพัฒนาต่อยอดจากข้อมูลที่เป็นผลจากการวิเคราะห์ SWOT ซึ่งจะส่งผลให้แนวทางพัฒนาตอบสนองกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และจุดมุ่งหมาย วิธีการทำ SWOT Matrix สร้างกลยุทธ์ทางเลือกได้ 4 แบบ ดังนี้

1) กลยุทธ์ SO คือ กลยุทธ์เชิงรุก (Aggressive strategies)

กลยุทธ์ที่ใช้จุดแข็งภายในเพื่อสร้างประโยชน์จากโอกาสภายนอก

2) กลยุทธ์ WO คือ กลยุทธ์พลิกฟื้น (Turn over strategies)

กลยุทธ์ที่ใช้ลดจุดอ่อนภายในโดยใช้โอกาสที่ดีจากภายนอก

3) กลยุทธ์ ST คือ กลยุทธ์รักษาเสถียรภาพ (Stability strategies)

กลยุทธ์ที่ใช้จุดแข็งภายในเพื่อรักษารฐานเดิมที่ได้อยู่แล้ว

4) กลยุทธ์ WT คือ กลยุทธ์ตัดทอน (Retrenchment strategies)

กลยุทธ์ที่ใช้ลดจุดอ่อนภายใน หลีกเลี่ยงภัยคุกคามจากภายนอก เป็นการประคองตัวหรือถอย เช่น การตัด หรือปรับลดเพื่อความอยู่รอด

#### 4.4.4 การติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน

การติดตาม(Monitoring)และประเมินผล(Evaluation)การดำเนินงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป็นการตรวจสอบความก้าวหน้าและการเปรียบเทียบผลที่ได้จากการดำเนินงานกับ

เป้าหมายที่กำหนดไว้ การติดตามผลความก้าวหน้าและการประเมินผลทำให้ทราบถึงสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ผลผลิตที่ได้ รวมทั้งปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานตามแผน ตลอดจนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น การติดตามและประเมินผลดังกล่าวจะช่วยให้สามารถปรับปรุงแผนและวิธีการทำงานเพื่อให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมาย ปัจจุบันการบริหารและพัฒนาประเทศมุ่งหวังความสำเร็จทั้งผลผลิตและผลลัพธ์ซึ่งเรียกว่า ‘การบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์’ ทั้งนี้การติดตามและประเมินผลไม่ใช่เป็นการไต่สวนหรือสืบสวนหาการกระทำความผิด บุคคลหรือหน่วยงานจึงไม่ควรเกรงกลัวการติดตามและประเมินผลซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อติดตามความก้าวหน้าและเพื่อหาหนทางปรับปรุงการพัฒนางานให้ดีขึ้นกว่าเดิม (อุทิศ ขาวเขียว, 2549; ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ, 2555) ทั้งนี้ในการติดตามและประเมินผลมีประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณา ดังนี้

#### 4.4.4.1 การกำหนดเป้าหมาย และตัวชี้วัดผลสำเร็จ

##### 1. การกำหนดเป้าหมาย

การกำหนดเป้าหมาย(Targets)จะกำหนดตามประเด็นยุทธศาสตร์ ซึ่งในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์จะมีการกำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาหรือจุดมุ่งหมาย (Goals) คือจุดที่เป็นผลสำเร็จที่เราต้องการบรรลุในแต่ละประเด็นยุทธศาสตร์ แตกต่างจากวิสัยทัศน์ซึ่งเป็นภาพรวมหรือจุดรวมใหญ่ที่สุดที่เราต้องการบรรลุ ภายใต้แต่ละจุดมุ่งหมายอาจจะมีหลายข้อมูลฐาน(Baseline Data) หลายเป้าหมายย่อยๆ และหลายตัวชี้วัด (ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ, 2555)

##### 2. ตัวชี้วัดผลสำเร็จ (Key Performance Indicators: KPI)

เป็นตัวบ่งบอกถึงความสำเร็จ จำแนกเป็น ตัวชี้วัดตามผลผลิต(Outputs) ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการปฏิบัติงาน และผลลัพธ์(Outcomes)ตามที่เราคาดหวัง อย่างไรก็ตาม นักวิชาการได้เสนอการวัดผลกระทบ (Impacts) จากการพัฒนาตามแผนไว้ด้วยเช่นกัน เกณฑ์ในการกำหนดตัวชี้วัดเพื่อใช้ในการวิเคราะห์และประเมินผลมีหลายแบบ สำหรับเกณฑ์ที่งานวิจัยนี้สนใจได้แก่ (อุทิศ ขาวเขียว, 2549; ครรชิต พุทธิโกษา, 2554; ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ, 2555 )

##### เกณฑ์ในการกำหนดตัวชี้วัดผลสำเร็จ

1) เกณฑ์ความก้าวหน้า (Progress) เป็นการพิจารณาเปรียบเทียบผลการดำเนินกิจกรรมกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ในแผน ประเมินความก้าวหน้าและพิจารณาว่าการดำเนินกิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายหรือไม่ มี 4 ตัวชี้วัด ได้แก่ ผลผลิตเทียบกับเป้าหมายรวมในช่วงเวลา จำนวนกิจกรรมแล้วเสร็จ ทรัพยากรที่ใช้ไป และระยะเวลาที่ใช้ไป

2) เกณฑ์ประสิทธิผล (Effectiveness) เป็นการพิจารณาผลลัพธ์จากการดำเนินงานตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของประชากรกลุ่มเป้าหมาย มี 4 ตัวชี้วัด ดังนี้

- ระดับการบรรลุเป้าหมาย เป็นตัวชี้วัดว่าโครงการบรรลุเป้าหมายด้านใดบ้างและการบรรลุเป้าหมายดังกล่าวส่งผลต่อประชากรกลุ่มเป้าหมายอย่างไร

- ระดับการมีส่วนร่วม เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของระดับการมีส่วนร่วมโดยพิจารณาจากจำนวนประชากร ความถี่และกิจกรรม
- ระดับความพึงพอใจ เป็นเกณฑ์วัดระดับการยอมรับโดยพิจารณาจากสัดส่วนของประชากรกลุ่มเป้าหมายที่มีความพึงพอใจในโครงการหรือจากบริการของรัฐ
- ความเสี่ยงของโครงการ เป็นตัวชี้วัดความเสี่ยงในการบรรลุเป้าหมายด้านใดด้านหนึ่งหรือเป้าหมายรวมของโครงการ

3) เกณฑ์ผลกระทบ (Impacts) เป็นการพิจารณาผลกระทบโดยรวมที่เกิดขึ้นกับประชากรกลุ่มเป้าหมาย ชุมชน สังคมและหน่วยงาน มี 3 ตัวชี้วัด ดังนี้

- คุณภาพชีวิต เป็นตัวชี้วัดผลกระทบต่อการพัฒนาหรือการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย เช่น รายได้ ความเป็นอยู่ โอกาสทางการศึกษา สภาพแวดล้อมของครัวเรือนชุมชน เป็นต้น โดยวัดจากสัดส่วนครัวเรือนหรือประชากรที่ได้รับการบริการจากโครงการพัฒนาที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตที่ดี
- ทักษะคิดและความเข้าใจ เป็นตัวชี้วัดผลกระทบด้านทักษะคิดและความเข้าใจของประชากรกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อโครงการ เช่น ทักษะคิดต่อผู้บริหาร เป็นต้น
- การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นตัวชี้วัดผลกระทบโดยให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายโดยเปรียบเทียบก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการ เช่น การลดพฤติกรรมการประพาศมิชอบในการปฏิบัติหน้าที่ เป็นต้น

#### **หลักการเขียนตัวชี้วัดผลสำเร็จ**

การเขียนตัวชี้วัดเพื่อบ่งบอกถึงความสำเร็จ ได้แก่ จำนวน ร้อยละ อัตราส่วน สัดส่วน และระดับความสำเร็จ (ครุฑจิต พุทธโกษา, 2554)

#### **4.4.4.2 การประเมินคุณภาพแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ**

การประเมินคุณภาพของแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ พิจารณาจากผลการดำเนินงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯหรือความสำเร็จของแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้แก่ ประเมินผลจากผลผลิตจากการดำเนินการ (Outputs) และประเมินผลจากผลลัพธ์ (Outcomes) และผลกระทบจากการดำเนินงานพัฒนา (Impacts) การกำหนดแนวทางการหรือตัวชี้วัดการประเมินคุณภาพของแผนขึ้นกับประสบการณ์ของหน่วยงานซึ่งสามารถปรับปรุงได้ตามสถานการณ์และความเหมาะสมเพื่อให้เกิดการยอมรับและมีความน่าเชื่อถือ การประเมินผลคุณภาพของแผนมีหลากหลาย ดังนี้

กรมการพัฒนาชุมชน (2553) ให้แนวทางการประเมินคุณภาพแผนชุมชน ไว้ดังนี้

- 1) ใช้ข้อมูลพื้นฐานร่วมในการวิเคราะห์และจัดทำแผนชุมชนร้อยละ 70 ขึ้นไป 2) ตัวแทนครัวเรือนมีส่วนร่วมในการจัดทำแผนมากกว่าร้อยละ 70 3) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการจัดทำแผนมากกว่าร้อยละ 70 4) มีแผนชุมชนเป็นลายลักษณ์อักษร 5) มีกระบวนการ

ชุมชนตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ และ6) มีกิจกรรมพึ่งตนเองอย่างน้อย ร้อยละ 30 ของกิจกรรมที่ระบุไว้ในแผนชุมชน

คุณภาพของแผนพิจารณาจากเกณฑ์ต่อไปนี้

ผ่านตัวชี้วัด 6 ใน 6 ผลการประเมินได้ A แผนคุณภาพระดับดีมาก

ผ่านตัวชี้วัด 5 ใน 6 ผลการประเมินได้ B แผนคุณภาพระดับดี

ผ่านตัวชี้วัด 4 ใน 6 ผลการประเมินได้ C แผนคุณภาพระดับพอใช้

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น(2558) กำหนดแนวทางในการประเมินคุณภาพ แผนพัฒนาการศึกษา ไว้ 3 ประเด็นหลักได้แก่ 1. การจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา 2. การนำแผนไปสู่ การปฏิบัติ และ 3. ผลของการพัฒนาการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยสนใจตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ได้แก่

1. การจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา : ตัวชี้วัด ได้แก่ 1)ระดับความสำเร็จของการ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย เพื่อการพัฒนาหรือจุดมุ่งหมาย กลยุทธ์ และแนวทางพัฒนา 2)ระดับความสำเร็จของการศึกษาความเป็นไปได้ของการบรรลุวิสัยทัศน์โดยใช้การวิเคราะห์ศักยภาพ (SWOT Analysis) ได้แก่ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค

2. การนำแผนไปสู่การปฏิบัติ : ตัวชี้วัดผลสำเร็จ ได้แก่ 1)ร้อยละของโครงการ หรือกิจกรรมในแผนปฏิบัติการที่ถูกนำไปปฏิบัติ ได้ดำเนินการแล้วคือ ผ่าน ถ้ายังไม่ได้ดำเนินการ ถือว่าไม่ผ่าน 2) ระดับความสอดคล้องระหว่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯกับแผนการศึกษาหรือยุทธศาสตร์ชาติ

3. ผลของการพัฒนาการศึกษา : ตัวชี้วัดผลสำเร็จ ได้แก่ 1)สัดส่วนของ จุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาหรือจุดมุ่งหมายตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด 2) ระดับความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือผู้เกี่ยวข้องกับแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

จากที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้แนวทางการประเมินคุณภาพแผนกลยุทธ์ ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ได้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1. การ จัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2. การนำแผน ไปสู่การปฏิบัติ และ 3. ผลของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สำหรับการแปลผลตัวชี้วัดผลสำเร็จเป็น ผ่าน/ไม่ผ่าน หากทำได้หรือผ่านทุกตัวชี้วัดผลสำเร็จ แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ประเมินเป็นระดับดีมาก หากทำได้หรือผ่าน 4 จาก 6 ตัวชี้วัดผลสำเร็จ แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ระดับดี และหากทำได้หรือผ่าน 2 จาก 6 ตัวชี้วัดผลสำเร็จ แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ระดับพอใช้

จากการทบทวนวรรณกรรมที่กล่าวมาแล้ว พบว่าแผนชุมชนและแผนกลยุทธ์ชุมชน มีจุด ร่วมเหมือนกันในบางประเด็น แต่มีจุดเน้นที่ต่างกัน ดังนี้

จุดร่วมที่เหมือนกัน คือ การมีส่วนร่วมของชุมชนตั้งแต่เริ่มจนถึงสิ้นสุดการพัฒนาแผน มุ่ง ตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการของชุมชน



จุดเน้นที่ต่างกัน คือ แผนชุมชนมุ่งแก้ไขปัญหา แต่แผนกลยุทธ์ชุมชนให้ความสำคัญกับวิสัยทัศน์ซึ่งเป็นเป้าหมายในอนาคตที่ชุมชนร่วมกันกำหนดโดยตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงรอบด้านร่วมกันคิดหากกลยุทธ์เพื่อความอยู่รอดและเอาชนะจากภัยที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงและความเสี่ยงจากความไม่แน่นอน

งานวิจัยนี้ ใช้แนวทางที่ชุมชนร่วมกันกำหนดวิสัยทัศน์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กำหนดทิศทางเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย การกำหนดทิศทางครอบคลุมการศึกษาปัญหาและความต้องการในระดับพื้นที่และการวิเคราะห์นโยบายและแผนต่างๆของรัฐบาลเพื่อจับประเด็นทิศทางที่ชัดเจน ควบคู่กับการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือ SWOT นั่นคือ ทำการวิเคราะห์ SWOT ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับทิศทางที่กำหนดไว้ซึ่งได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และจุดมุ่งหมายในการพัฒนาหรือเรียกสั้นๆว่าจุดมุ่งหมาย มีการประเมินผลการดำเนินงานโครงการและกิจกรรม ตลอดจนประเมินผลภาพรวมของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

#### 4.4.4.3 การกำหนดแนวทางพัฒนา

การกำหนดแนวทางพัฒนาหรือการหากกลยุทธ์ในการพัฒนา เป็นการหาแนวทางที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายโดยอาศัยผลจากการวิเคราะห์ SWOT เป็นการวิเคราะห์หาความลงตัวเพื่อใช้ประโยชน์จากจุดแข็งและโอกาส หาทงเลือกที่เป็นไปได้มากและมีโอกาสประสบความสำเร็จในการดำเนินงานซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้บรรลุจุดมุ่งหมาย ในแต่ละจุดมุ่งหมายอาจมีหลายแนวทางที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายนั้นๆ แนวทางหรือกลยุทธ์ทางเลือกจากการจับคู่ผลวิเคราะห์ SWOT เป็นการสร้างกลยุทธ์โดยใช้ SWOT Matrix หรือเรียกว่า SWOT เมทริกซ์ ทั้งนี้การเลือกแนวทางดังกล่าวควรคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น สถานการณ์ วัฒนธรรม และความสมเหตุสมผล เป็นต้น (นันทิยา หุตานูวัตร และ ณรงค์ หุตานูวัตร, 2545; เอกชัย บุญยาทิษฐาน; 2553; ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ, 2555)

#### 4.4.4.4 กลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ

กลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ ประกอบด้วย 1) การสร้างความรู้และความเข้าใจให้ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องตระหนักถึงความสำคัญในการร่วมผลักดันแผนสู่การปฏิบัติ โดยมีการทำความเข้าใจถึงวิสัยทัศน์ของแผน 2) การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแผนที่พัฒนาขึ้นกับนโยบายของรัฐบาล ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติและแผนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง 3) การปรับปรุงกฎระเบียบหรือขั้นตอนต่างๆ ให้เอื้ออำนวยต่อการขับเคลื่อนแผน และ 4) การเปิดช่องทางให้ประชาชนมีส่วนร่วมโดยการแสดงความคิดเห็นในการจัดการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ได้ว่าการกำหนดแนวทางพัฒนาเป็นการเลือกกลยุทธ์ที่คิดว่าเหมาะสมที่สุดจากจุดแข็งและโอกาสที่ชุมชนวิเคราะห์ได้เพื่อนำไปดำเนินงานให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ กลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติเป็นแนวทางการขับเคลื่อนแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปสู่การปฏิบัติซึ่งเป็นการ

สร้างความรู้และความเข้าใจให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากการใช้แผนและผู้เกี่ยวข้องเพื่อเตรียมพร้อมในการผลักดันแผนให้ไปสู่การปฏิบัติได้สำเร็จตามความมุ่งหวัง

#### 4.5 นโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

##### 4.5.1 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580)

เป็นยุทธศาสตร์ฉบับแรกของประเทศไทย เป็นกรอบจัดทำแผนต่างๆ อย่างบูรณาการ โดยมุ่งสู่การบรรลุวิสัยทัศน์ประเทศไทย 2580 คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ยุทธศาสตร์ชาติประกอบด้วย 6 ประเด็นยุทธศาสตร์ ได้แก่ 1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง 2) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน 3) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ 4) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม 5) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และ 6) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561)

##### 4.5.2 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

แผนแม่บทหรือแผนรายสาขาภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีจำนวน 23 แผนแม่บทสำหรับงานวิจัยนี้สนใจแผนแม่บทหรือแผนรายสาขา ประเด็นที่ 11 และประเด็นที่ 12 สรุปได้ดังนี้

แผนแม่บทหรือแผนรายสาขา (11) ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต

มีเป้าหมายพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ตลอดช่วงชีวิต โดยมุ่งพัฒนาทักษะความสามารถที่ตอบสนองกับโลกยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาประชากรไทยให้ถึงพร้อมด้วยคุณลักษณะของการเป็นคนดี มีวินัย มีจริยธรรม มีความรับผิดชอบและมีจิตสาธารณะ

แผนแม่บทหรือแผนรายสาขา (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้

มีเป้าหมายเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์โดยอาศัยการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพและคุณภาพของประชากรทุกช่วงวัย มุ่งพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ทุกรูปแบบที่ตอบสนองต่อกับโลกในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญา สนับสนุนการใช้ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการศึกษาและการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

##### 4.5.3 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12

เป็นแผนพัฒนาประเทศในระยะเวลา 5 ปี (พ.ศ. 2560 – 2564) สาระสำคัญของแผนนี้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ยุทธศาสตร์ที่ 1 : การเสริมสร้างและพัฒนาคุณภาพทุนมนุษย์ โดยมุ่งพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัยให้มีค่านิยม ทักษะคนดี และพฤติกรรมในการ

ดำรงชีวิตที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัยตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีสุขภาพกายและใจที่ดี มีทักษะความรู้ความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยใช้การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นหนึ่งในแนวทางการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ และหนึ่งในตัวชี้วัดคือ คนไทยมีความสามารถที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการอ่านและแสวงหาความรู้เพิ่มขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559)

#### 4.5.4 นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

รัฐบาลประกาศใช้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติเป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ในระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เพื่อมุ่งปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพ โดยมีเป้าหมาย 4 ประการ ได้แก่ 1) เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการผลิตและบริการ 2) สร้างโอกาสทางสังคมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน 3) เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มเพื่อให้มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการทำงานอาชีพยุคดิจิทัล และ 4) ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเพื่อให้เกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล (ราชกิจจานุเบกษา, 2562)

#### 4.5.5 แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

แผนนี้ถือเป็นกลไกที่จะผลักดันให้ทุกภาคส่วนทำงานเพื่อวางรากฐานของเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลอย่างจริงจัง งานวิจัยนี้สนใจศึกษา ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีเป้าหมายสำคัญคือ มุ่งให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนักรู้ ความรู้ ความเข้าใจ และสร้างทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (Digital Literacy) โดยวางแผนปฏิบัติต่างๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของประชาชนในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูลข่าวสารว่าเป็นเท็จหรือจริง ระวังภัยให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อ สามารถสร้างเครือข่ายบนแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารและองค์ความรู้ ตลอดจนแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์กับนักวิชาการ ประชาชน และเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะสามารถบูรณาการข่าวสาร ข้อมูล และองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (ราชกิจจานุเบกษา, 2562)

#### 4.5.6 แผนการศึกษาแห่งชาติ

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” สาระสำคัญของแผนที่เกี่ยวกับ

งานวิจัยนี้ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 : การจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ ยุทธศาสตร์ที่ 3 : การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ยุทธศาสตร์ที่ 4 : การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา และยุทธศาสตร์ที่ 6 : การพัฒนาประสิทธิภาพของระบบการบริหารจัดการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

#### 4.5.7 แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) มีความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 สาระสำคัญของแผนที่เกี่ยวกับงานวิจัยนี้ คือ ยุทธศาสตร์ขยายโอกาสการเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต และยุทธศาสตร์พัฒนาระบบบริหารจัดการและส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาคน โดยให้ความสำคัญกับการสร้างทักษะการเรียนรู้และสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาคุณภาพของคนเพื่อให้บุคคลมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตโดยมีความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ (Accountability) มุ่งเพิ่มจำนวนเครือข่ายที่มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ควบคู่กับการเสริมสร้างจิตสำนึกของคนในชาติให้มีความจงรักภักดีต่อสถาบันหลักของชาติ ได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ โดยมุ่งให้การเรียนรู้ช่วยสร้างความเข้าใจและความสามัคคีภายในชาติ

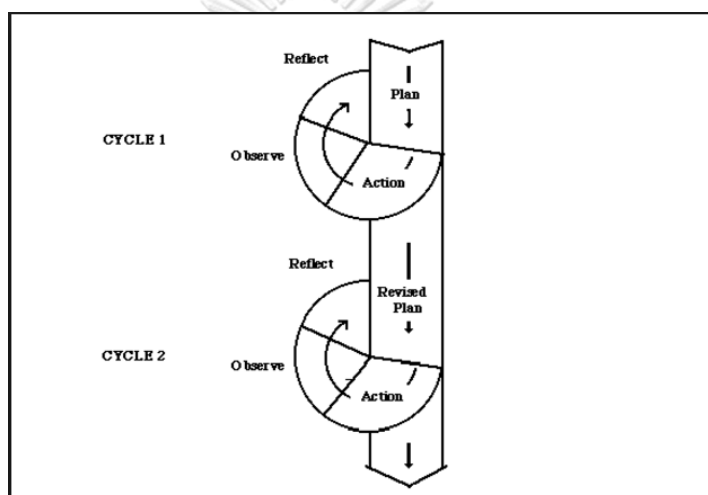
#### 4.5.8 แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร

กรุงเทพมหานครได้จัดทำแผนต่างๆ เช่น 1) แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี 2) แผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุกรุงเทพมหานคร เป็นต้น การจัดทำแผนทุกชนิดมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี ซึ่งเป็นแผนหลัก มีประเด็นที่เกี่ยวกับงานวิจัยนี้คือ ยุทธศาสตร์ 3 การศึกษาสำหรับทุกคน ซึ่งมุ่งเน้นการจัดการศึกษาหรือการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ส่วนประเด็นอื่นๆ ในแผนทำงานวิจัยนี้สนใจศึกษาคือ การให้ความสำคัญกับการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่ง ได้แก่ ส่งเสริมการสร้างแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น บ้านหนังสือ และลานกิจกรรม เป็นต้น สำหรับแผนพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุกรุงเทพมหานคร ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2561-2564) ยุทธศาสตร์ที่ 1 การให้การศึกษาและเรียนรู้กลุ่มก่อนวัยสูงอายุในทุกมิติเพื่อให้เป็นผู้สูงอายุที่มีคุณภาพ อย่างไรก็ตามแผนดังกล่าวได้นำเสนอทิศทางการพัฒนาที่เป็นภาพรวมซึ่งยังไม่มีแนวทางการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ชัดเจน

## ตอนที่ 5 แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) คือ การวิจัยที่แก้ไขสถานการณ์ที่เป็นปัญหาอยู่ในขณะนั้นโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่เกิดจากการปฏิบัติจริงจากการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีกว่าเดิม ตรวจสอบความสำเร็จของการแก้ไขปัญหามีการปรับปรุงในครั้งต่อไปจนถึงจุดที่พอใจ (วรรณิ แกมเกตุ ,2555; วรรณดี สุทธินากร, 2556)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เป็นการทำงานที่เป็นการสะท้อนผลการปฏิบัติงานของตนเองที่เป็นวงจรแบบขดลวด (Spiral of Self-Reflecting) โดยเริ่มต้นที่ขั้นตอนการวางแผน (planning) การปฏิบัติ (action) การสังเกต (observing) และการสะท้อนกลับ (reflecting) เกี่ยวกับการปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการพัฒนาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น (Kemmis & Mc Taggart,1988)



ภาพที่ 3 แสดงวงจรวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart

จากที่กล่าวมาข้างต้น นำมาประยุกต์เป็นแนวทางในงานวิจัยได้ดังนี้ 1) ขั้นการวางแผน เป็นการศึกษาว่าชุมชนมีความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า ดิจิทัล อย่างไร จากนั้นวิเคราะห์สภาพการรู้ดิจิทัล และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัลของชุมชน ทบทวนนโยบายและแผนต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชุมชน วิเคราะห์ความต้องการและความคาดหวังในการรู้ดิจิทัลซึ่งเป็นการกำหนดปัญหา จากนั้นหาวิธีการแก้ไขปัญหานั้นซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นการค้นหา กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อใช้เป็นวิธีแก้ไขปัญหานั้นซึ่งในที่นี้คือ การไม่รู้ดิจิทัล(Digital illiteracy) และแปลงแผนกลยุทธ์ชุมชนให้เป็นแผนปฏิบัติการ 2) ขั้นการปฏิบัติ เป็นการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการ ควบคุมการดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ทั้งนี้อาจมีการปรับเปลี่ยนแผนตามสถานการณ์จริงหรือตามข้อจำกัด 3) ขั้นการสังเกต ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตรวจสอบเกี่ยวกับผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงานตามแผน เป็นการสังเกตความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นซึ่งอาจเป็นไปตามที่คาดหวังหรือไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็ได้ นั่นคือสังเกตผลที่เกิดขึ้นว่าสามารถตอบสนองความต้องการของชุมชนต่อการรู้ดิจิทัลของชุมชนได้หรือไม่

และสังเกตกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่ชุมชนร่วมกันพัฒนาขึ้น สังเกตปัจจัยสนับสนุนและอุปสรรคในการดำเนินการตามแผน ตลอดจนปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ระหว่างการปฏิบัติตามแผน 4) ขั้นตอนการสะท้อนผลการปฏิบัติ โดยถอดบทเรียนของกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ว่าการวางแผนอย่างไรที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## ตอนที่ 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากในประเทศและต่างประเทศ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านการรู้ดิจิทัล และด้านการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ดังนี้

### 6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา (2551) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ลักษณะผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้ายพบว่าลักษณะของผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล 2)จิตใจรักการแสวงหาความรู้ 3) ดำเนินภารกิจต่างๆ ด้วยการพึ่งตนเอง 4)มีวิสัยทัศน์กว้างไกล 5) ทักษะการเรียนรู้ และ 6)ทักษะการใช้ภาษา

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ศึกษาวิจัยเรื่อง การนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชนการเรียนรู้ในบริบทสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย พบว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคคลและชุมชนครอบคลุม 3 ประเด็น ได้แก่ 1.องค์ประกอบหลักสำหรับการจัดการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชนการเรียนรู้ที่เหมาะสม ได้แก่ 1)หลักการจัดการศึกษาตลอดชีวิต วิสัยทัศน์ และปรัชญา 2)เป้าหมายการจัดการศึกษา 3)กลุ่มเป้าหมาย 4)เนื้อหาหลักสูตร 5)ทรัพยากรการเรียนรู้ 6)ผู้จัดการศึกษาตลอดชีวิต 7)สถานที่จัดการศึกษาตลอดชีวิต 8)การพัฒนาศักยภาพ 9)การบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ 10)การเทียบโอนและการประเมินผลการเรียนรู้ 11) ความร่วมมือของชุมชน เครือข่ายและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 12) การกำกับ ติดตาม ประเมินผลและการประกันคุณภาพการศึกษาตลอดชีวิต 2. แนวทางการจัดการศึกษาตลอดชีวิต ให้ความสำคัญกับกระบวนการจัดการศึกษาตลอดชีวิต ตั้งแต่ระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน ระดับภูมิภาค และระดับประเทศชาติ ในแต่ละระดับจะมีบทบาทแตกต่างกันออกไป และ 3.ผลผลิตที่ได้ของแต่ละระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ผลผลิตคือ บุคคลผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ระดับครอบครัว ผลผลิตคือ ครอบครัวแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และระดับชุมชน ผลผลิตคือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ในการจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่กล่าวมานั้นควรอยู่ภายใต้การบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์

ปิยะ ศักดิ์เจริญ (2558) ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลจากการศึกษาสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบของ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1. การฝึกปฏิบัติจากการทำงานจริงหรือการฝึกอบรมในงาน เน้นการพัฒนาทักษะเฉพาะด้าน 2. การพัฒนาแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มีรูปแบบการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย และ 3. กิจกรรมการเรียนรู้นอกระบบหรือการศึกษานอกระบบซึ่งสัมพันธ์และใกล้ชิดกับผู้ใหญ่

จักรวุฒิ ชนะพันธ์และคณะ (2558) ศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศน.ฯ ประกอบด้วย 8 ด้าน ได้แก่ 1) กำหนดวิสัยทัศน์การเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) จัดบรรยากาศและวัฒนธรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง 3) ให้ความสำคัญกับแหล่งเรียนรู้ 4) ระดมความร่วมมือ 5) ใช้กระบวนการเรียนรู้หลากหลายวิธี 6) ส่งเสริมการใช้ ICT เพื่อช่วยการเรียนรู้ 7) พัฒนาคุณภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 8) จัดหาทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้

อาชญญา รัตนอุบล (2562) ได้ศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ปรัชญา แนวคิด และหลักการของการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า ปรัชญาของการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ความเชื่อว่าบุคคลมีศักยภาพในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 2) การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องคือหัวใจที่สร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกของบุคคลและชุมชน 3) การเรียนรู้ที่ได้รับความสนใจจากบุคคลและชุมชน คือ การเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์และตรงกับความต้องการ 4) การเรียนรู้ของชุมชนอาศัยการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่วนแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ทุกคนในชุมชนมีความเท่าเทียมกันและสามารถเรียนรู้ร่วมกัน 2) บุคคลสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง โดยเลือกรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง 3) การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เกิดได้ในทุกพื้นที่ของชุมชน 4) การเรียนรู้ต้องตอบสนองความต้องการของบุคคลและกลมกลืนกับวัฒนธรรมของชุมชน หลักการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ 1) หลักในการเรียนรู้ที่เป็นระบบ เข้าถึงง่าย สอดคล้องกับวิถีชีวิตและตรงกับความต้องการของชุมชน 2) หลักการด้านผลประโยชน์ตอบแทน 3) หลักการคิดและลงมือทำ 4) หลักการเป็นผู้นำ 5) หลักการสื่อสาร และ 6) หลักการระเบิดจากภายใน โดยสรุป องค์ประกอบที่จะขับเคลื่อนชุมชนสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้มี 4 ประการ ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วม 2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) ภาคิเครือข่าย

European Commission (2014) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลการวิจัยพบว่าบุคลิกภาพของผู้สอน รูปแบบการเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหาวิชาที่เรียน และอายุผู้เรียนมีผลต่อการเรียนรู้ต่ำกว่าแรงจูงใจในการเรียน นั่นคือ ปัจจัยทางจิตวิทยามีผลต่อผู้เรียนมากกว่าปัจจัยอื่นๆ ประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ได้แก่ ทำให้มีเป้าหมายในชีวิต ปรับปรุงสถานภาพในการจ้างงาน ได้รับข่าวสารด้านสุขภาพ และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นต้น

Selwyn, Goral and Furlong (2005) ได้นำเสนอผลงานวิจัยซึ่งสรุปได้ว่า การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในเรื่อง ICT ตามศูนย์ ICT สาธารณะหรือตามแหล่งชุมชนไม่ค่อยได้ผล เพราะมีข้อจำกัดของโครงสร้างทางสังคมและพื้นฐานการศึกษาตลอดจนทักษะ ICT ของผู้ใหญ่แต่ละคนที่ต่างกัน การสอนและเสริมสร้าง ICT ให้ผู้ใหญ่ ต้องใช้การเรียนรู้แบบผสมผสาน ปัจจัยสำคัญในการสร้างผลสำเร็จให้เกิดขึ้นกับโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน คือ การมีส่วนร่วมของชุมชน

Jimoyiannis และ Gravani (2014) เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการรู้ดิจิทัลของครู ซึ่งสรุปไว้ว่า องค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ ได้แก่ 1. การเห็นคุณค่าและความสามารถของตนเอง 2. ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน 2. เจตคติของผู้เรียนต่อสิ่งที่เรียนและต่อปัจจัยที่เกี่ยวข้อง 3. การรับรู้ถึงความสามารถของตนเอง 4. เป้าหมายการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ 5. การมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้ 6. พฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียน และ 7. วิธีการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

จากงานวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลายมิติ ในมิติของระบบ เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานกันของการเรียนรู้ในระบบและนอกระบบโรงเรียนรวมทั้งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) ได้โดยอาศัยปัจจัยทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล ตัวบ่งชี้ถึงการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) ได้แก่ การเป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และการรู้จักประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ เป็นต้น ส่วนตัวบ่งชี้ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรชุมชนหรือที่เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ การมีวิสัยทัศน์ มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีผู้จัดการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้หรือทรัพยากรการเรียนรู้ มีเครือข่ายที่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนมีการติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นต้น

การศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาช่วยให้เข้าใจแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาบุคคลสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ลักษณะขององค์กรแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทำให้ผู้วิจัยมีองค์ความรู้ที่นำมาประยุกต์ในการสร้างเครื่องมือวิจัย และทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดทำแผนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนได้แนวทางในการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## 6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

สุกานดา จงเสริมตระกูล (2556) ได้ศึกษาระบบการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการการศึกษาแบบเปิดเพื่อเพื่อมุ่งส่งเสริมการรู้ดิจิทัลและการรับรู้ทางจริยธรรมในการใช้สารสนเทศของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีของคณะครุศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบนี้มีระดับมีการรู้ดิจิทัลและมีความสามารถในการรับรู้ทางจริยธรรมสูงขึ้น แบบวัดการรู้ดิจิทัล สร้างจากพฤติกรรมที่บ่งชี้การรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) กำหนดปัญหา 2) การเข้าถึง 3) การประเมิน



4) การจัดการ 5) การบูรณาการ 6) การสร้างสรรค์ และ 7) การสื่อสาร สำหรับการรับรู้ทางจริยธรรม ครอบคลุมประเด็น ความเป็นส่วนตัว ความถูกต้อง ความเป็นเจ้าของและการเข้าถึง และมีแบบวัด การรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศสำหรับประเมินผู้เรียนภายหลังการเรียนรู้อีกด้วย

ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์ หมอสอน (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน ผลจากการศึกษาพบว่า การรู้ดิจิทัล คือ ความรู้ ความเข้าใจ การประเมิน การจัดการ การใช้ ตลอดจนการสร้างและการสื่อสารสารสนเทศอย่างเหมาะสม เป็นทักษะการอยู่รอด หรือเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลแบ่งได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย และได้เสนอว่ารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1.การปฏิบัติตามหลักฐานเชิงประจักษ์ 2.การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 3.การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา สำหรับสถานการณ์การรู้ดิจิทัลในปัจจุบันของประเทศไทยพบว่า การพัฒนาการรู้ดิจิทัลเน้นการพัฒนาผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

แววตา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559) ได้ศึกษา การพัฒนาแบบวัด การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาพบว่า แบบวัดการรู้ดิจิทัลมีความน่าเชื่อถือ และยอมรับได้ มี 4 องค์ประกอบ 12 ตัวบ่งชี้การรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญา ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการปฏิบัติ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ พุทธิพิสัย การประดิษฐ์ และการนำเสนอ องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการคิด ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการร่วมมือ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การเป็นเครือข่าย และการแบ่งปัน และ องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการตระหนักรู้ ประกอบด้วย 3 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ ความมีจริยธรรม การรู้กฎหมาย และการป้องกันตนเอง

พรชนิตว์ สีนาราช (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ โดยศึกษาถึงความหมายของการรู้ดิจิทัล และระดับการรู้ดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า การรู้ดิจิทัล คือ การผสมผสานของความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และทักษะทางเทคนิคควบคู่กับทักษะทางอารมณ์ และสังคมที่เหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อค้นคืน จัดการ วิเคราะห์ แบ่งปัน สร้างและนำเสนอสารสนเทศโดยตระหนักถึงจริยธรรมและมารยาทบนอินเทอร์เน็ต

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ได้เสนอ รายงานการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2562 ในที่นี้สนใจศึกษาเฉพาะการรู้ดิจิทัล สำหรับตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลที่คณะทำงานเสนอไว้ ประกอบด้วย 3 กลุ่ม 9 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ การปกป้อง (สุขภาพดี ความปลอดภัยยุคดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ) การศึกษา (ดิจิทัลคอมเมอร์ซ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล) และการ

เคารพตัวเองและผู้อื่น (กฎหมายดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล และการสื่อสารดิจิทัล) รายงานผลสำรวจการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy: DL) ตามกลุ่มประชากรจำแนกตามช่วงวัยและอาชีพ โดยศึกษาประชากรหลายอาชีพ ใน 4 ช่วงวัย ได้แก่ Gen B / Baby Boomers, Gen X, Gen Y และ Gen Z พบว่า อาชีพที่มี DL ต่ำสุด คือ อาชีพเกษตรกร ช่วงวัยที่มีระดับ DL น้อย ได้แก่ Gen Z, Gen B และ Gen X หากพิจารณาตามตัวชี้วัดพบว่า การรู้ดิจิทัลมีระดับพื้นฐาน (ช่วงคะแนน 51-65 จากคะแนนเต็ม 100) ในด้านกฎหมายดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ สิทธิและความรับผิดชอบ และการเข้าถึงสื่อดิจิทัล (ช่องทาง)

วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยูโกศล(2562) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ผลการวิจัยพบว่า ตัวชี้วัดพลเมืองประชาธิปไตยประกอบด้วย สมรรถนะ 4 ด้าน และความสามารถอีก 4 มิติ สมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย 2) วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล 3) สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และ 4) ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสมรรถนะแต่ละด้านจะมีค่าน้ำหนักแตกต่างกันไปตามบทบาททางสังคมและพัฒนาการตามช่วงวัย สำหรับความสามารถอีก 4 มิติจะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึก สังคมและวัฒนธรรม

Martin and Grudziecki (2006) ได้ศึกษาแนวคิดการรู้ดิจิทัลและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า นิยามของการรู้ดิจิทัลขึ้นกับบุคคลและบริบทรอบตัวเป็นสิ่งสำคัญ การนิยามการรู้ดิจิทัลและกำหนดรายการทักษะของการรู้ดิจิทัล (lists of skills) เพื่อเป็นกรอบแนวคิดหลักยังคงเป็นการอภิปรายซึ่งไม่มีมติยอมรับที่เป็นเอกฉันท์ เพราะการรู้ดิจิทัลเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Individual Identity) และบริบท ดังนั้นการรู้ดิจิทัลควรพิจารณาควบคู่ไปกับระดับการรู้ดิจิทัล 3 ระดับได้แก่ สมรรถนะดิจิทัล การใช้ดิจิทัล และการเปลี่ยนแปลงด้วยดิจิทัล การรู้ดิจิทัลในทางปฏิบัติจะพิจารณาถึงองค์ประกอบต่อไปนี้ การเข้าถึง การจัดการ การบูรณาการ การประเมิน การวิเคราะห์ การแปลความหมาย การสังเคราะห์ การสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเผยแพร่ ด้วยเหตุที่การรู้ดิจิทัลมุ่งที่ระดับบุคคล ดังนั้นการจัดทำแฟ้มการรู้ดิจิทัลส่วนบุคคล (Portfolio) ช่วยให้คุณวางแผนเพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัลโดยการบันทึกการเรียนรู้ (learning log) ซึ่งช่วยเก็บประวัติการเรียนรู้และการถอดบทเรียนที่บุคคลสะท้อนคิดจากการเรียนรู้

Mutka (2011) ได้ทำศึกษาถึงความเป็นมา ความหมายของการรู้ดิจิทัล สมรรถนะดิจิทัล นิยาม และความสัมพันธ์ระหว่าง Literacies ผลงานศึกษาพบว่า การรู้ (Literacy) และ ดิจิทัล (Digital) มีลักษณะเป็นพลวัตและแปรผันตามบุคคล การรู้ดิจิทัลจึงเน้นที่ระดับบุคคล การรู้ดิจิทัลเป็นภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างการรู้แบบต่างๆ ซึ่งมีการทับซ้อนกันหรือมีคุณลักษณะบางประการร่วมกัน นิยามการรู้ดิจิทัลและองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลเป็นกรอบแนวคิดที่ยืดหยุ่น แปรผันไปตาม

บริบทของสังคมและสถานการณ์ชีวิตของบุคคล การรู้ดิจิทัลจะสัมพันธ์กับการพัฒนาตนเอง การวัดการรู้ดิจิทัลจะอาศัยแบบวัดที่มีตัวบ่งชี้เพื่อสำรวจ ความรู้ ทักษะและเจตคติของบุคคล

Jimoyiannis and Gravani (2011) ได้ทำการวิจัยการรู้ดิจิทัลของผู้เรียนในโรงเรียน Second Chance Schools ผลงานวิจัยพบว่า บรรยากาศที่เป็นมิตร ให้ความเคารพซึ่งกันและกัน ให้ความไว้วางใจต่อกัน เปิดเผยและสนับสนุน เป็นปัจจัยที่ช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัล และคุณลักษณะของผู้ใหญ่ที่ช่วยให้เกิดการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) การนำตนเองในการเรียนรู้ 2) ประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน 3) การเรียนรู้ดิจิทัลอาศัย task-based และ 4) บริบททางสังคมมีความสำคัญต่อการบ่มเพาะทักษะและการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลหรือ ICT

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เป็นวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่า การรู้ดิจิทัลมีความยืดหยุ่นแปรผันตามปัจจัยและเงื่อนไขต่างๆ ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงการรู้ดิจิทัล ควรให้ความสำคัญกับการศึกษาองค์ประกอบที่ทำให้บุคคลเป็นผู้รู้ดิจิทัล ซึ่งองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลเป็นการผสมผสานกันของความรู้ ทักษะและเจตคติโดยมีจุดเหมือนร่วมกัน คือ การมีกลุ่มทักษะการปฏิบัติงานหรือด้านเทคนิค และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ซึ่ง 2 กลุ่มทักษะดังกล่าวมุ่งให้บุคคลเข้าใจ ใช้เป็น และเกิดประโยชน์อย่างมีจริยธรรม สำหรับจุดต่างที่ยังคงมีการอภิปราย คือ รายละเอียดปลีกย่อยของแต่ละกลุ่มซึ่งแตกต่างกัน จุดเน้นในการศึกษาและการให้ความหมายของแต่ละองค์ประกอบ เพราะการรู้ดิจิทัลต้องอาศัยการใช้กลุ่มทักษะผสมผสานกัน ทักษะบางอย่างจึงทับซ้อนกันหรือเกิดร่วมกัน ดังนั้นองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลจึงมีความยืดหยุ่นด้วยเช่นกัน หากพิจารณาโดยภาพรวมผู้วิจัยจึงสังเคราะห์ได้ว่า บุคคลผู้รู้ดิจิทัล คือ บุคคลที่มีความรู้ ทักษะ และเจตคติในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อช่วยให้ 1) เข้าถึง 2) วิเคราะห์ 3) ประเมิน 4) สร้างสรรค์ 5) จัดการ 6) บูรณาการ 7) สังเคราะห์ และ 8) สื่อสารสารสนเทศและสื่อดิจิทัลได้อย่างมีจริยธรรมและปลอดภัย

การศึกษางานวิจัยที่กล่าวมาช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาเป็นเกณฑ์ในการสร้างเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้แก่ แบบสอบถามความเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลและแบบวัดการรู้ดิจิทัล สำหรับแบบวัดการรู้ดิจิทัลที่พบในงานวิจัยที่กล่าวมาเป็นแบบวัดที่มีทั้งทักษะทางเทคนิคและไม่ใช้เทคนิคผสมผสานกันเป็นรายการทักษะ (Lists of skills) นอกจากนี้การศึกษางานวิจัยที่ผ่าน ทำให้เห็นว่า ช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ยังคงมีอยู่ในกลุ่มประชากรผู้ใหญ่ถึงแม้ว่ารัฐบาลได้ดำเนินงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ แล้วก็ตาม

### 6.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ชุมชน และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

มิ่งขวัญ คงเจริญ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างพลังอำนาจของชุมชนเพื่อสร้างความยั่งยืนของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ผลการวิจัยในส่วนขององค์ประกอบการเสริมสร้างความยั่งยืนของชุมชนแห่งการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน 2) การใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงในชุมชน 3) ดำเนินกิจกรรมและกระบวนการถ่ายทอดการเรียนรู้ของชุมชน

อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม 4) การพัฒนาระบบเศรษฐกิจเพื่อการพึ่งตนเอง 5) ระบบการเรียนรู้โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น 6) การพัฒนาอนุรักษ์และฟื้นฟูระบบนิเวศและสภาพแวดล้อม 7) ระบบทุนของชุมชนที่มีรูปแบบและวิธีการทางวัฒนธรรม 8) ความเสมอภาคความยุติธรรมในการจัดการชุมชน และ 9) การสร้างหลักประกันความมั่นคงในชีวิตร่วมกัน

ดิษยุทธิ์ บัวจุม (2556) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะแนงวิทยา สารระสำคัญที่เกี่ยวกับงานวิจัยนี้ คือ บทบาทและการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ พบว่า บทบาทชุมชนมี 2 รูปแบบ ได้แก่ การเป็นผู้สอนหรือถ่ายทอดความรู้ และการเข้ามามีบทบาทในโรงเรียนและจัดการศึกษา ซึ่งหากพิจารณาโดยภาพรวมบทบาทที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของชุมชน ได้แก่ 1) การกำหนดทิศทาง เป้าหมายหรือแผนพัฒนาการเรียนรู้ 2) การประสานงานกับโรงเรียนหรือสร้างเครือข่าย 3) การแบ่งปันทรัพยากร 4) การจัดกระบวนการเรียนรู้ 5) การจัดแหล่งเรียนรู้ 6) การเป็นคณะกรรมการในโรงเรียน และ 7) การจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) ช่วยให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับปัญหา และความต้องการของชุมชน 2) สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ และ 3) สร้างความสัมพันธ์ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชน ส่วนปัจจัยส่งเสริมและอุปสรรคในการมีส่วนร่วมของชุมชน มี 3 ด้าน ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านโรงเรียน 2) ปัจจัยด้านชุมชน และ 3) ปัจจัยอื่นๆ

ธนิศรา สุภาชี (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยส่งเสริมคุณภาพการวางแผนชุมชนในอำเภอเมืองลำพูน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมคุณภาพการวางแผนชุมชนของหมู่บ้านในอำเภอเมืองลำพูน ได้แก่ ผู้นำชุมชน ประชาชน และกลไกภาครัฐ โดยผู้นำต้องมีศักยภาพสามารถนำประชาชนให้มีส่วนร่วมในการวางแผนชุมชนทุกขั้นตอน ประชาชนต้องให้ความสนใจร่วมแลกเปลี่ยนความรู้เสนอความคิดเห็นและแนวทางในการแก้ไขปัญหาของชุมชน ส่วนกลไกภาครัฐได้แก่เจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้และความเข้าใจในนโยบายของรัฐบาล ปัญหาและอุปสรรคในการวางแผนชุมชน ได้แก่ ประชาชนไม่ให้ความสนใจในการเข้าร่วมกระบวนการวางแผนชุมชนเพราะคิดว่าการวางแผนเป็นหน้าที่ของผู้นำชุมชน ภาครัฐและเอกชน ภาครัฐขาดการประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการวางแผนชุมชนแบบต่อเนื่องเพราะมีงานประจำมากมาย ทำให้ขาดการติดตามและประเมินผลแบบจริงจัง

นันทวรรณ ชื่นชมคุณาธร (2561) ได้ศึกษาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสถานศึกษา ครอบครัวและชุมชนในการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่า กระบวนการมีส่วนร่วมของสถานศึกษา ครอบครัวและชุมชนในการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนฯ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ตระหนักถึงปัญหา 2) ค้นหาแนวทาง 3) สร้างแนวปฏิบัติ 4) ลงมือทำ 5) ติดตามผล 6) สะท้อนคิด

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว ทำให้ได้แนวทางในการวิเคราะห์หาความหมายและองค์ประกอบของแผนกลยุทธ์ชุมชน พบว่า แผนกลยุทธ์ชุมชน หมายถึง แนวทางที่ชุมชนร่วมกันจัดทำขึ้นโดยมุ่งบรรลุวิสัยทัศน์ที่กำหนด แผนกลยุทธ์ชุมชนมีองค์ประกอบ ได้แก่ วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ เป้าหมาย ตัวชี้วัด กิจกรรม แผนปฏิบัติการ แนวทางการพัฒนา การกำกับ ติดตามและประเมินผล สำหรับการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้ 1) การเตรียมความพร้อมชุมชน 2) การวิเคราะห์ข้อมูล 3) การกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางการพัฒนา 4) การกำหนดแผนยุทธศาสตร์ชุมชน 5) การนำแผนไปใช้ 6) การติดตาม และการประเมินผล

### ตอนที่ 7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

#### 1. ปัจจัยนำเข้า (Input)

ปัจจัยนำเข้าของการวิจัยนี้คือแนวคิดที่ใช้เป็นกรอบพื้นฐานในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในชุมชน ประกอบด้วย 5 แนวคิด ได้แก่ (1) แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) แนวคิดการรู้ดิจิทัล (3) แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน (4) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (5) แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยแนวคิดดังกล่าวมีความสัมพันธ์เชิงเกื้อหนุนกัน ซึ่งสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของแนวคิดดังกล่าวในเชิงระบบที่มี ปัจจัยนำเข้า กระบวนการและผลลัพธ์ ได้ดังนี้

แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและแนวคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed learning) ถูกนำมาศึกษาเพื่อทำความเข้าใจกับลักษณะธรรมชาติของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ใหญ่วัยแรงงานกับการเรียนรู้ปัญหา ความต้องการและองค์ประกอบที่สนับสนุนผู้ใหญ่ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้ให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและแนวคิดนี้ช่วยในการออกแบบกลยุทธ์เพื่อช่วยให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner)

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ถูกนำมาศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงที่มา ความสำคัญ ประโยชน์ของการรู้ดิจิทัลซึ่งทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจที่จะอยากรู้ดิจิทัล แต่นิยามและองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลมีความยืดหยุ่นมาก มีการอธิบายและอภิปรายในมิติต่างๆ อยู่เสมอ ดังนั้นการศึกษาเรื่ององค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลและตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลจึงเป็นเรื่องจำเป็นเพื่อช่วยให้มีแนวทางในการกำหนดคุณลักษณะของบุคคลผู้รู้ดิจิทัลซึ่งประเมินโดยตัวชี้วัดที่ผ่านการพิจารณาโดยชุมชนภายใต้กรอบการรู้ดิจิทัลที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ เพราะการรู้ดิจิทัลขึ้นกับบริบทเป็นสำคัญ

แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน ถูกนำมาศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้หรือผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และกำหนดกรอบของการรู้ดิจิทัลและการประเมิน

พฤติกรรมที่ปรับเปลี่ยนสู่บุคคลผู้รู้ดิจิทัลที่ตรงกับความต้องการและความคาดหวังของชุมชนโดยผ่านกลวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกลวิธีดังกล่าวได้จากแผนกลยุทธ์ชุมชนซึ่งแตกต่างจากแผนพัฒนาทั่วไป

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ถูกนำมาศึกษาเพื่อทำความเข้าใจกระบวนการวางแผนกลยุทธ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามจุดเริ่มต้นของการวางแผนกลยุทธ์ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 ให้ความสำคัญกับการกำหนดทิศทางองค์กร นั่นคือเน้นการตอบคำถามหลักที่ว่าเราจะไปทางไหน (Where do we want to be) จากนั้นวิเคราะห์ว่าปัจจุบันเราอยู่ที่ไหน (Where we are now ?) ซึ่งสามารถรู้ได้โดยการทำ SWOT analysis เมื่อได้เป้าหมายที่ต้องการไปหรือวิสัยทัศน์แล้วจึงกำหนดแนวทางเพื่อให้มุ่งบรรลุเป้าหมาย

จากแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research: AR) ซึ่งกล่าวไว้ว่ากระบวนการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้นตอนต่อเนื่องกันเป็นวงจร คือ 1.ขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning), 2.ขั้นการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action), 3.ขั้นสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observation) และ 4. ขั้นสะท้อนคิด (Reflection) โดยทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวจะเป็นแกนหลักหรือโครงสร้างหลักให้กับกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน

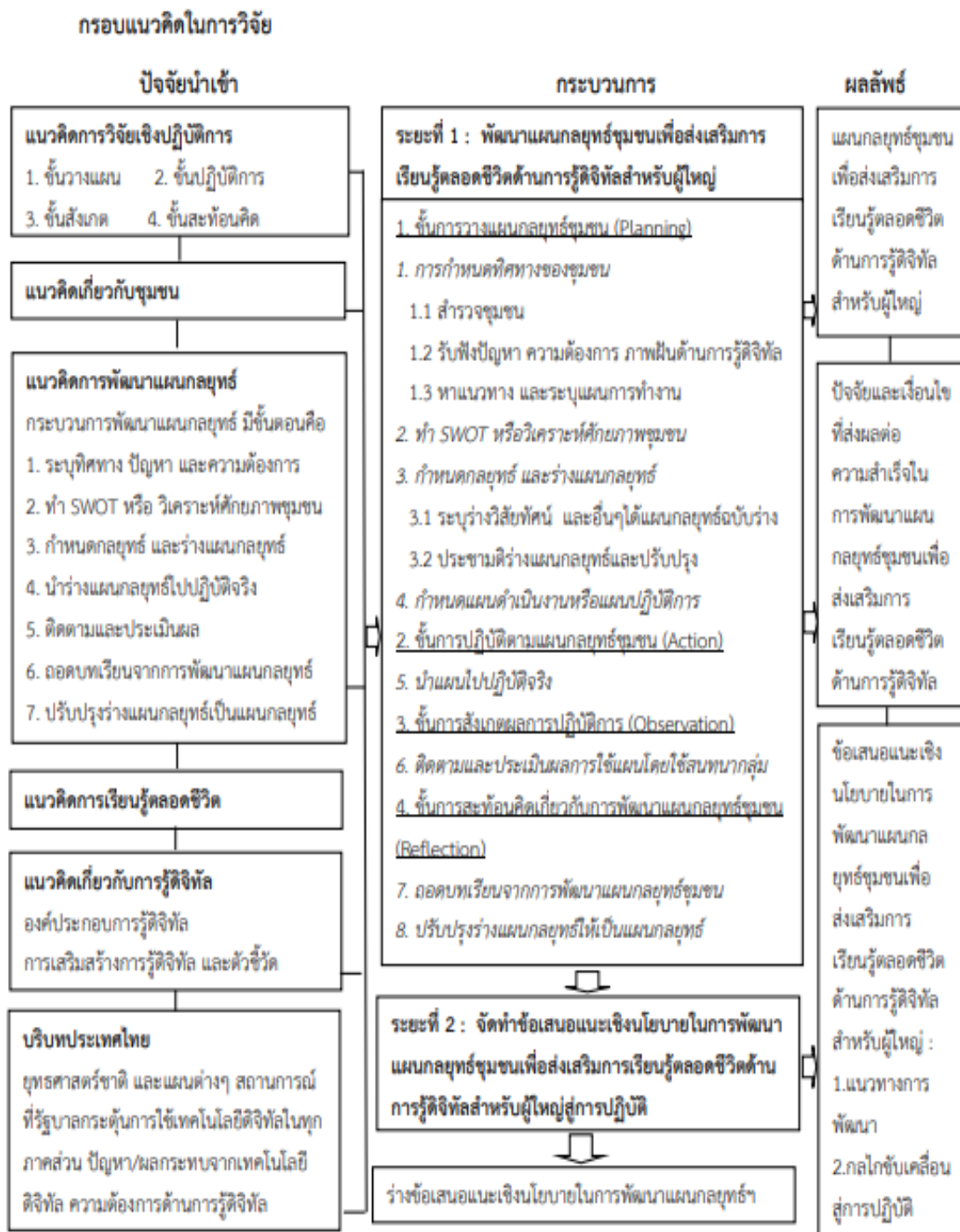
## 2. กระบวนการ (Process)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด 5 แนวคิด ได้แก่ (1) แนวคิดการรู้ดิจิทัล (2) แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (3) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (4) แนวคิดชุมชนมาบูรณาการเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นขั้นตอนของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับงานวิจัยแสดงไว้ในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 สรุปสาระสำคัญของแนวคิดและความเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

แนวคิด	สาระสำคัญของแนวคิด	ความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้
ชุมชน	หลักการพัฒนาชุมชน ศาสตร์พระราชากับการพัฒนาชุมชน บทบาทชุมชนกับการจัดการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเทคนิคในการศึกษาชุมชน	บทบาท และหน้าที่ของชุมชนในการจัดการเรียนรู้ การขับเคลื่อนชุมชนไปสู่การเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ ชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้เป็นผู้พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน	ความหมายของแผนกลยุทธ์ชุมชน	การรู้ดิจิทัลขึ้นกับบุคคล สถานการณ์ชีวิต เวลา และบริบท

แนวคิด	สาระสำคัญของแนวคิด	ความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้
	<p>ความสำคัญของแผนกลยุทธ์ องค์ประกอบของแผนกลยุทธ์ กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ชุมชน การกำหนดวิสัยทัศน์และ การใช้เทคนิคการวิเคราะห์ SWOT เพื่อให้ได้มาซึ่งกลยุทธ์</p>	<p>รอบตัวบุคคล ดังนั้น แผนกลยุทธ์ ระดับชาติอาจเป็นเพียงแนวทาง เพื่อจุดประกายให้เข้าใจถึงกระแส หรือแนวโน้มการพัฒนาตาม นโยบายและยุทธศาสตร์ชาติ แต่ ชุมชนต้องมีความรับผิดชอบต่อการ วางแผนกลยุทธ์ที่เพื่อสร้างเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลให้กับผู้ใหญ่ในชุมชน</p>
การเรียนรู้ดิจิทัล	<p>นियามการเรียนรู้ดิจิทัล องค์ประกอบของการเรียนรู้ดิจิทัล ตัวชี้วัดการเรียนรู้ดิจิทัล คุณลักษณะของผู้รู้ดิจิทัล</p>	<p>ความหมายของการรู้ดิจิทัลจะ ขึ้นกับบริบท บุคคล และช่วงชีวิต ของบุคคล ดังนั้นต้องสนใจว่า องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล และ ตัวชี้วัดมีอะไรบ้าง การจะประเมิน ว่าใครรู้ดิจิทัลควรพิจารณาถึง คุณลักษณะพื้นฐาน หรือ องค์ประกอบของการเป็นผู้รู้ดิจิทัล</p>
การเรียนรู้ ตลอดชีวิต :	<p>หลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งเน้นการกระจายโอกาสในการ เรียนรู้ และการสร้างทักษะการ เรียนรู้ หรือการแสวงหาความรู้ ลักษณะของผู้เรียนรู้ด้วยการนำ ตนเองซึ่งเป็นคุณสมบัติของผู้ เรียนรู้ตลอดชีวิต กระบวนการ เรียนการสอนผู้ใหญ่ และการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ และทักษะที่สำคัญต่อโลกยุค ศตวรรษที่ 21</p>	<p>หลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยให้เข้าใจ ถึงความต้องการในการเรียนรู้ของ กลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ ซึ่งเป็น ผู้ใหญ่วัยแรงงานว่า ต้องการเรียนรู้ ในสิ่งที่จำเป็นและสามารถใช้ ประโยชน์ได้ทันที รูปแบบการ เรียนรู้ไม่ซับซ้อน มีการเรียนรู้ด้วย การปฏิบัติ ความรู้และความเข้าใจ ดังกล่าวช่วยในการออกแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย</p>



ภาพที่ 4 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง“การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่”นี้ ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการวิจัยแบบผสมผสานวิธี(Mixed Method Research Design) เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้โดยจำแนกเป็น 2 ระยะเวลาคือ ระยะเวลาที่ 1 การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ ระยะเวลาที่ 2 การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานในแต่ละระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะเวลาที่ 1 การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เป็นการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุป 2 ประการ คือ 1) แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2) กระบวนการที่เหมาะสมกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ การดำเนินงานในระยะที่ 1 ได้แก่การดำเนินงานก่อนขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และการดำเนินงานตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติ สำหรับระยะเวลาที่ 2 เป็นการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่สู่การปฏิบัติ

#### ระยะเวลาที่ 1 การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

##### 1.1 การดำเนินงานก่อนขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

###### 1.1.1 การกำหนดเกณฑ์คัดเลือกพื้นที่วิจัย

จากที่ได้กล่าวข้างต้น ประชากรที่มีการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่าพื้นฐานคือประชากรที่ประกอบอาชีพเกษตรกรกรรมและลูกจ้างรายวัน และพื้นที่ที่มีการใช้สมาร์ตโฟนสูงที่สุดในประเทศไทย คือ กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีพื้นที่เกษตรกรรม แบ่งออกได้ ดังนี้

กลุ่มเขตพื้นที่อยู่อาศัยชานเมืองและเกษตรกรรมฝั่งตะวันออกครอบคลุม 4 เขต ได้แก่ เขตคลองสามวา เขตหนองจอก เขตมีนบุรี และเขตลาดกระบัง

กลุ่มเขตพื้นที่อยู่อาศัยชานเมืองและเกษตรกรรมฝั่งตะวันตกตอนบนครอบคลุม 5 เขต ได้แก่ เขตตลิ่งชัน เขตทวีวัฒนา เขตบางแค เขตหนองแขม และเขตภาษีเจริญ

กลุ่มเขตพื้นที่อยู่อาศัยชานเมืองและเกษตรกรรมฝั่งตะวันตกตอนล่าง ครอบคลุม 5 เขต ได้แก่ เขตทุ่งครุ เขตบางบอน เขตบางขุนเทียน เขตจอมทอง และเขตราษฎร์บูรณะ

จากนั้นผู้วิจัย เขียนชื่อ 14 เขต ได้แก่ เขตคลองสามวา เขตหนองจอก เขตมีนบุรี เขตลาดกระบัง เขตตลิ่งชัน เขตทวีวัฒนา เขตบางแค เขตหนองแขม เขตภาษีเจริญ เขตทุ่งครุ เขตบางบอน เขตบางขุนเทียน เขตจอมทอง และเขตราชวัตรบูรณะ ลงในกระดาษพับปิดสนิท ใส่ซองเย็บและจับฉลากกระดาษที่อยู่ในซองเพียง 1 ชิ้น เป็นพื้นที่วิจัย จับฉลากได้เขตทวีวัฒนา จึงใช้พื้นที่ศึกษาเป็นเขตทวีวัฒนา เขตทวีวัฒนาแบ่งการปกครองออกเป็น 2 แขวง ประกอบด้วย แขวงทวีวัฒนา และแขวงศาลาธรรมสพน์ ทั้งสองแขวงดังกล่าวประกอบด้วย 16 ชุมชน

**ตารางที่ 6** รายชื่อชุมชนและที่ตั้งแขวงภายในเขตทวีวัฒนา

ที่	ชื่อชุมชน	แขวง
1	ชุมชนหมู่บ้านร่วมเกื้อ	ทวีวัฒนา
2	ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี	ทวีวัฒนา
3	ชุมชนคลองเนินทราย	ทวีวัฒนา
4	ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี	ทวีวัฒนา
5	ชุมชนวัดปรุณาวาส	ศาลาธรรมสพน์
6	ชุมชนคลองมหาสวัสดิ์	ศาลาธรรมสพน์
7	ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์	ศาลาธรรมสพน์
8	ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี	ศาลาธรรมสพน์
9	ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1	ศาลาธรรมสพน์
10	ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31	ศาลาธรรมสพน์
11	ชุมชนเจ้าพระยาพร้อมใจ	ศาลาธรรมสพน์
12	ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี	ศาลาธรรมสพน์
13	ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2	ศาลาธรรมสพน์
14	ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา	ศาลาธรรมสพน์
15	ชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์	ศาลาธรรมสพน์
16	ชุมชนบางพรหมพร้อมใจ	ศาลาธรรมสพน์ทวีวัฒนา

จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดกรอง 1 ชุมชนจาก 16 ชุมชนในเขตทวีวัฒนาเพื่อใช้เป็นพื้นที่วิจัย โดยมีรายละเอียดการดำเนินการคัดกรอง โดยใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ส่งให้ประธานชุมชนทั้ง 16 ชุมชน โดยผ่านทาง หัวหน้าฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร

### 1.1.2 เครื่องมือสำหรับการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือวิจัย แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ (ภาคผนวก) เพื่อเป็นการคัดกรองหาชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัยโดยพิจารณาจากผลสำรวจการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม และตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ โดยแบ่งข้อคำถามเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อคำถามด้านความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามด้านทักษะเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล และส่วนที่ 3 เป็นข้อคำถามด้านเจตคติเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นลงในช่องซึ่งเป็น rating scale 5 ระดับ ได้แก่

- 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด
- 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
- 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
- 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
- 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

#### การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

(1) ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content-Validity) เมื่อผู้วิจัยสร้างเครื่องมือครอบคลุมเนื้อหาทั้ง 3 ด้านแล้วได้นำเครื่องมือวิจัยไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาได้ตรวจพิจารณา จากนั้นผู้วิจัยแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ต่อมาผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยดังกล่าวไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยถือเกณฑ์ความเห็นสอดคล้องโดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) สร้างเป็นรูปแบบจัดระดับ เป็นสอดคล้อง (+1) ไม่แน่ใจ (0) และไม่สอดคล้อง (-1) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2548) ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.94 ถือว่าข้อคำถามนั้นมีความเหมาะสม ผู้วิจัยนำมาแก้ไขให้ข้อความมีความเหมาะสมทางภาษาและความชัดเจนของเนื้อหาตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิร่วมกับคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา หลังการแก้ไข คัดเลือกคำถามจากเดิมมีจำนวนคำถาม 70 ข้อ เหลือคำถาม 40 ข้อ

(2) ตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลอง (Try out) กับกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ระยะเวลาเก็บรวบรวมภายใน 1 สัปดาห์หลังแจกแบบสอบถาม แล้วนำมาวิเคราะห์ค่าความเที่ยง โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ผลตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคเท่ากับ 0.925

### 1.1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงาน ซึ่งมีถิ่นพักอาศัยเป็นประจำใน 16 ชุมชนของเขตทวีวัฒนา ได้แก่ ชุมชนวัดปฐมวาสา ชุมชนริมคลองมหาสวัสดิ์ ชุมชนหลังสถานีรถไฟ ศาลาธรรมสพน์ ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี ชุมชนร่วมเกื้อ ชุมชนคลองเนินทราย ชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์ ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2 ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1 ชุมชนหมู่บ้านพรณพุกษา ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31 ชุมชนเจ้าพระยาร่วมใจ ชุมชนบางพรหมร่วมใจ ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี โดยผู้วิจัยทำหนังสือขอข้อมูลจำนวนประชากร จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปยังผู้อำนวยการเขตทวีวัฒนา กลุ่มตัวอย่าง ในการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้คำนวณตามสัดส่วนจากการเปิดตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan อ้างถึงใน อีรุณี เอกะกุล, 2543) โดยคิดคำนวณตามสัดส่วนของประชากรในแต่ละชุมชน จำนวนประชากรที่อยู่ในวัยแรงงานใน 16 ชุมชนของเขตทวีวัฒนามีทั้งหมด 4,273 คน ใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นประมาณ 2,336 คน จำนวนกลุ่มตัวอย่างนี้เป็นจำนวนแบบสอบถามที่ส่งไปให้ชุมชน เพื่อสำรวจระดับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในภายในชุมชน

ตารางที่ 7 จำนวนประชากรชายและหญิงในแต่ละชุมชนของเขตทวีวัฒนา

ที่	ชื่อชุมชน	แขวง	เพศชาย	เพศหญิง	รวม	เปิดตาราง
1	ชุมชนหมู่บ้านร่วมเกื้อ	ทวีวัฒนา	323	409	732	254
2	ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี	ทวีวัฒนา	69	96	165	118
3	ชุมชนคลองเนินทราย	ทวีวัฒนา	96	80	176	123
4	ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี	ทวีวัฒนา	227	295	522	217
5	ชุมชนวัดปฐมวาสา	ศาลาธรรมสพน์	122	145	267	155
6	ชุมชนคลองมหาสวัสดิ์	ศาลาธรรมสพน์	52	64	116	92
7	ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์	ศาลาธรรมสพน์	104	122	226	144
8	ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี	ศาลาธรรมสพน์	113	127	240	148
9	ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1	ศาลาธรรมสพน์	23	28	51	44
10	ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31	ศาลาธรรมสพน์	79	118	197	127
11	ชุมชนเจ้าพระยาร่วมใจ	ศาลาธรรมสพน์	129	156	285	162
12	ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี	ศาลาธรรมสพน์	68	92	160	113
13	ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2	ศาลาธรรมสพน์	97	111	208	135

ที่	ชื่อชุมชน	แขวง	เพศชาย	เพศหญิง	รวม	เปิดตาราง
14	ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา	ศาลาธรรมสพน์	89	106	195	127
15	ชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์	ศาลาธรรมสพน์	150	182	332	181
16	ชุมชนบางพรหมร่วมใจ	ศาลาธรรมสพน์ ทวีวัฒนา	184	217	401	196
รวมทั้งสิ้น					4,273	2,336

#### 1.4 การรวบรวมข้อมูล

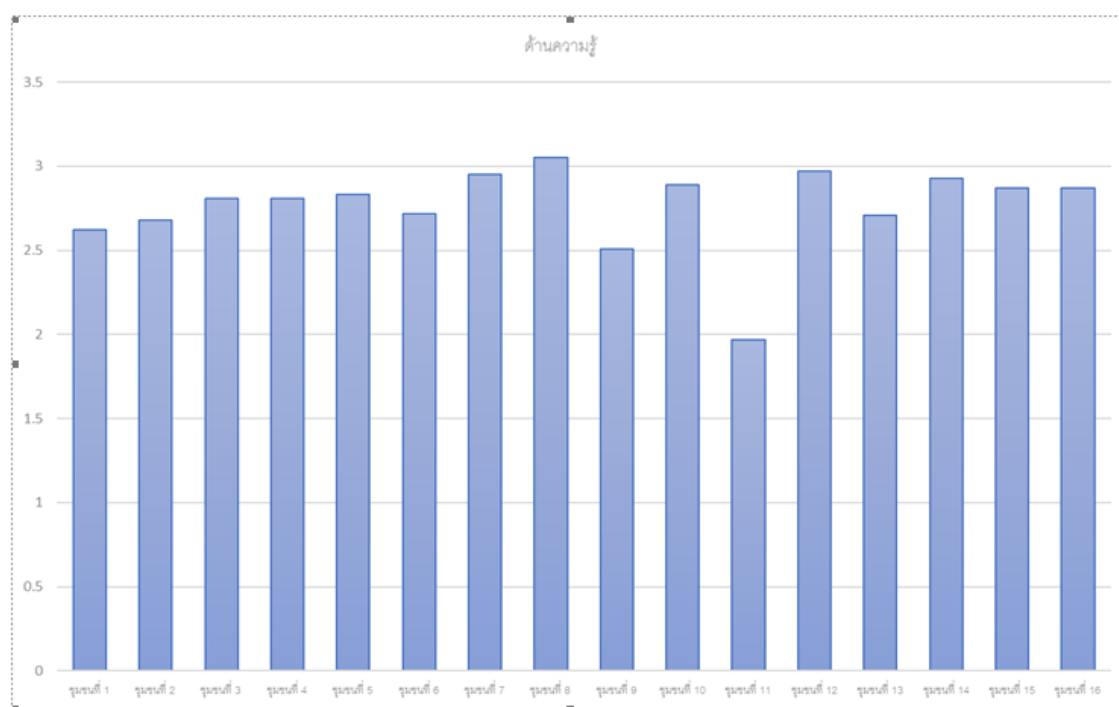
(1) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือจากคณะครุศาสตร์ ไปยังประธานชุมชนโดยผ่านไปยังผู้อำนวยการเขตทวีวัฒนาพร้อมทั้งนำแบบสอบถามบรรจุซองจำหน่ายซองถึงประธานชุมชนทั้ง 16 ชุมชน ทั้งนี้หัวหน้าฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการเขตทวีวัฒนาให้ประสานงานกับประธานชุมชนเพื่อมารับซองคำถามที่สำนักงานเขต

(2) ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2,336 ชุด แต่ละชุมชนจะได้แบบสอบถามตามจำนวนที่คำนวณได้จากตารางของเครจซี่และมอร์แกน โดยชุมชนขอเวลา 2 สัปดาห์ เมื่อครบกำหนดผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามคืนมา 950 ชุด หรือร้อยละ 40.66 ซึ่งเป็นจำนวนข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

(3) ผู้วิจัยเปลี่ยนวิธีดำเนินการใหม่ สำหรับชุมชนที่ได้แบบสอบถามกลับมาจำนวนน้อย ผู้วิจัยได้เดินทางไปพบประธานชุมชนดังกล่าว และขยายเวลาเก็บแบบสอบถามเป็นเวลา 30-40 วัน พบว่าได้แบบสอบถามคืนทั้งหมด 1,680 ชุด หรือร้อยละ 71.92

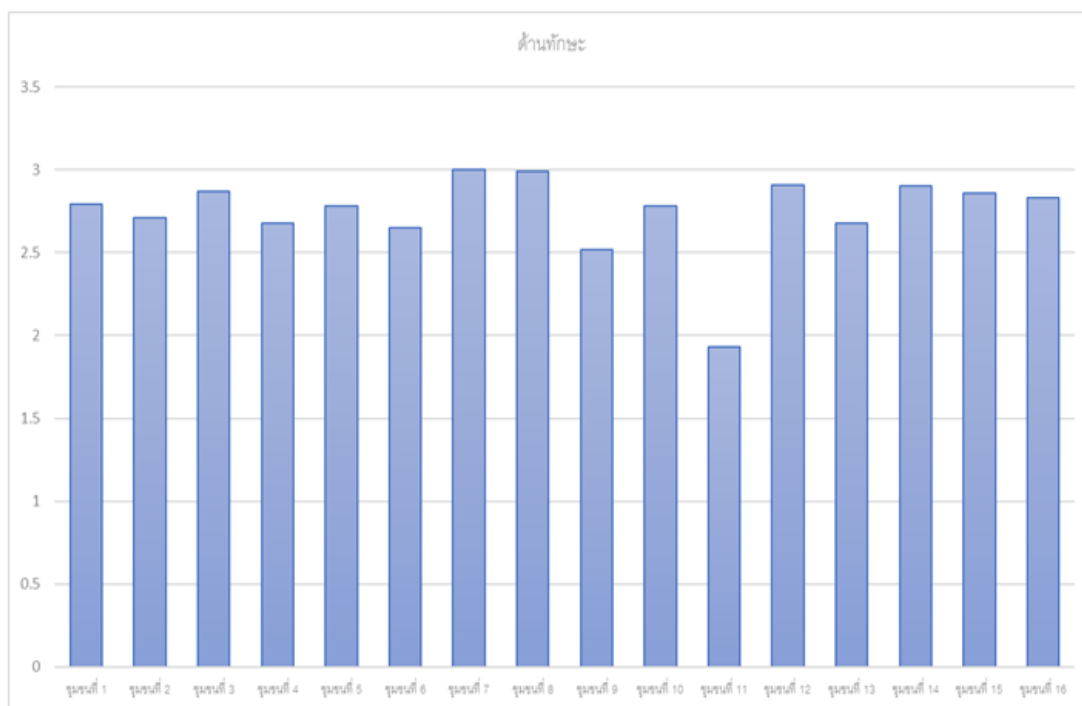
##### 1.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบข้อมูล

มีบางชุมชนส่งแบบสอบถามกลับคืนให้ผู้วิจัยเร็วกว่ากำหนด ผู้วิจัยจึงทยอยคีย์ข้อมูลที่ได้เข้าระบบคอมพิวเตอร์จนครบ ประมวลผลโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลดังนี้



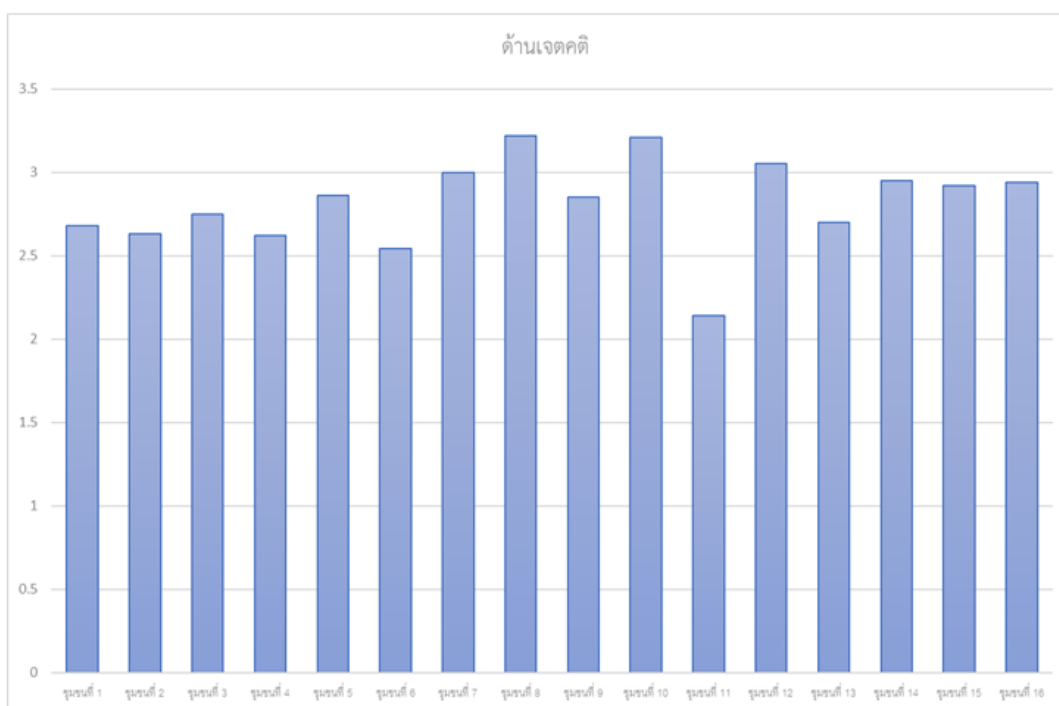
ภาพที่ 5 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชนด้านความรู้

ภาพที่ 5 พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 16 ชุมชน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านความรู้ อยู่ในระดับน้อยถึงปานกลาง โดยชุมชนหมู่บ้านพรรณพฤษภูมิ ระดับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านความรู้ น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.97 รองลงมา คือ ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 และชุมชนวัดปทุมवास ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.62 ส่วนชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2 มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านความรู้ มากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05



ภาพที่ 6 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชน ด้านทักษะ

ภาพที่ 6 พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 16 ชุมชน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ด้านทักษะ อยู่ในระดับน้อยถึงปานกลาง โดยชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกขามีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ด้านทักษะ น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.93 รองลงมา คือ ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนธานี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.52 และชุมชนคลองเนินทราย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.65 ส่วนชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลด้านทักษะมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00



ภาพที่ 7 การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชน ด้านเจตคติ

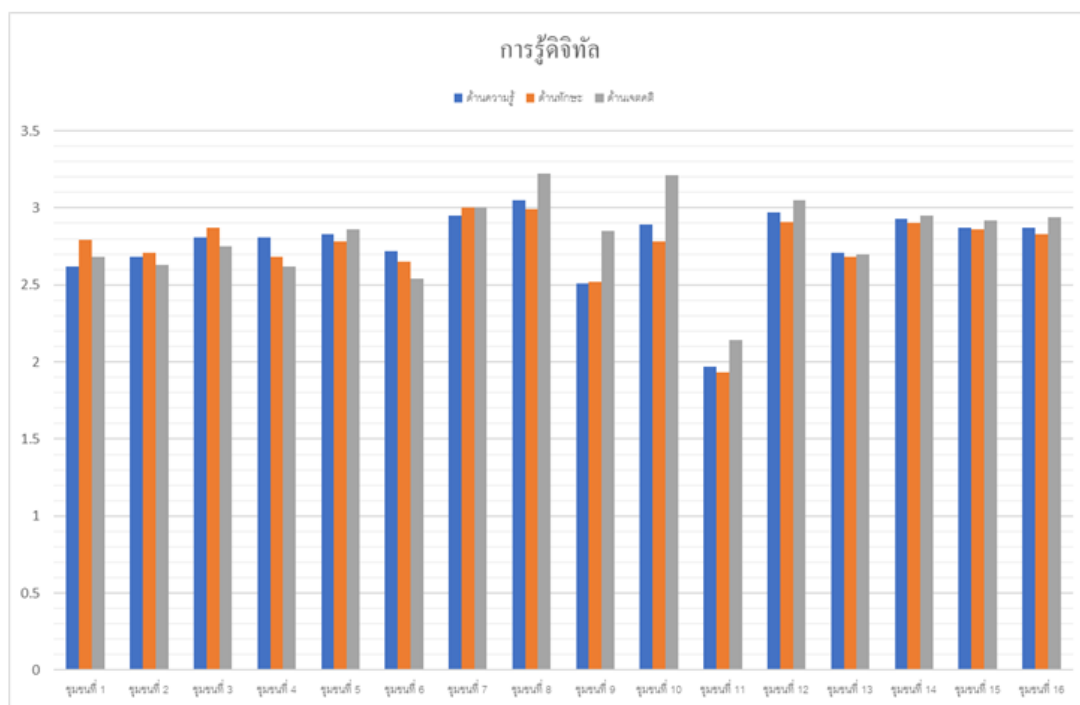
ภาพที่ 7 พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 16 ชุมชน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านเจตคติ อยู่ในระดับปานกลาง โดยชุมชนหมู่บ้านพรหมพฤกษามีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านเจตคติ น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.14 รองลงมาคือ ชุมชนคลองเนินทราย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 และชุมชนประตุน้ำฉิมพลี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.62 ส่วนชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2 มีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ด้านเจตคติ มากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.22

ผลจากแบบทดสอบดังกล่าว สรุปได้ว่า ชุมชนหมู่บ้านพรหมพฤกษามีการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ทั้ง 3 ด้านคือ ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติน้อยกว่าชุมชนอื่นๆ สำหรับชุมชนที่พบว่ามี การรู้ดิจิทัลในด้านความรู้น้อยรองลงมา ได้แก่ ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี และชุมชนวัดปรุณาवास ชุมชนที่มีการรู้ดิจิทัลในด้านทักษะน้อยรองลงมาได้แก่ ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี และชุมชนคลองเนินทราย ส่วนชุมชนที่มีการรู้ดิจิทัลในด้านเจตคติน้อยรองลงมา ได้แก่คลองเนินทราย และชุมชนประตุน้ำฉิมพลี



แสดงผลการสำรวจ การรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ใน 16 ชุมชน แยกเป็น ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ การนำเสนอจะเรียงจากชุมชนที่ 1 – 16 ดังต่อไปนี้

- ชุมชนที่ 1: ชุมชนวัดปุณณवास
- ชุมชนที่ 2: ชุมชนริมคลองมหาสวัสดิ์
- ชุมชนที่ 3: ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์
- ชุมชนที่ 4: ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี
- ชุมชนที่ 5: ชุมชนร่วมแก้ว
- ชุมชนที่ 6: ชุมชนคลองเนินทราย
- ชุมชนที่ 7: ชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์
- ชุมชนที่ 8: ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2
- ชุมชนที่ 9: ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี
- ชุมชนที่ 10: ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1
- ชุมชนที่ 11: ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา
- ชุมชนที่ 12: ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31
- ชุมชนที่ 13: ชุมชนเจ้าพระยาร่วมใจ
- ชุมชนที่ 14: ชุมชนบางพรหมร่วมใจ
- ชุมชนที่ 15: ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี
- ชุมชนที่ 16: ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี



**ภาพที่ 8** การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ

ภาพที่ 8 แสดงถึงการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในแต่ละชุมชนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ พบว่า ชุมชนที่ 11 ชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา มีค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้านน้อยที่สุด รองลงมา คือ ชุมชนที่ 9 ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี และชุมชนที่ 1 ชุมชนวัดปทุมาวาส ส่วนชุมชนที่มีค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้านมากที่สุด คือ ชุมชนที่ 8 ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2

นั่นคือ โดยภาพรวมแล้วสามารถสรุปการรู้ดิจิทัลได้ว่าชุมชนหมู่บ้านพรรณพุกษา มีค่าเฉลี่ยทั้ง 3 ด้านน้อยที่สุด รองลงมา คือ ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี และ ชุมชนวัดปทุมาวาส จากนั้นผู้วิจัยเดินทางไปพบปะกับผู้นำชุมชนทั้ง 3 แห่ง เพื่อทาบถาม และสอบถามถึงความเต็มใจและความพร้อมในการเข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งผลดังกล่าวนำมาพิจารณาประกอบกับเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนพื้นที่วิจัยซึ่งผู้วิจัยกำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. มีประชากรวัยผู้ใหญ่วัยแรงงานอาศัยอยู่ในชุมชน
2. มีคณะกรรมการชุมชนและผู้นำที่ชัดเจน
3. ผู้นำและสมาชิกชุมชนตระหนักในความสำคัญและประโยชน์ของการรู้ดิจิทัลและมีความสนใจอยากรู้ดิจิทัล
4. ชุมชนตั้งอยู่ในบริเวณที่มีเครือข่ายสัญญาณโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต

5. ชุมชนสมัครใจที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยผ่านการพูดคุยซักถามถึงความสนใจ
6. มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจและมีความตระหนักในความสำคัญของการรู้ดิจิทัล เช่น พัฒนาการชุมชน กศน. เป็นต้น

จากผลวิเคราะห์การตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับ ประกอบเกณฑ์การคัดเลือกชุมชนพื้นที่วิจัยซึ่งผู้วิจัยกำหนดไว้ และได้ทำการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน เพื่อสอบถามถึงความสนใจ การให้ความสำคัญ ความเต็มใจ และความพร้อมของชุมชนในการเข้าร่วมโครงการวิจัย พบว่าชุมชนวัดปุณณาวาส เต็มใจเข้าร่วมงานโครงการวิจัย

*“พี่สนใจ แต่ชุมชนพี่เป็นแบบบ้านๆ นะ นัดคุยกับคณะกรรมการ ถ้าเค้า OK ก็เอาเลย”*

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 สัมภาษณ์ 16 มีนาคม พ.ศ. 2562)

จากนั้น ผู้วิจัยจึงขออนุญาตหมายกับประธานชุมชนและคณะกรรมการชุมชน ที่ร้านค้าประชารัฐซึ่งตั้งในบริเวณวัดปุณณาวาส ผู้วิจัยชี้แจงถึงวัตถุประสงค์โครงการ ขั้นตอนการดำเนินงาน และระยะเวลาในการทำวิจัย

*“พวกเราคุยกันแล้ว ยินดีและขอบคุณที่ทำให้เรามีโอกาสเรียนรู้อะไรใหม่ๆ”*

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, สัมภาษณ์ 1 เมษายน พ.ศ. 2562)

## 1.2 การดำเนินงานตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

การดำเนินงานตามกรอบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning) 2) การปฏิบัติการตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action) 3) การสังเกตผลการปฏิบัติ (Observation) 4) การสะท้อนคิด (Reflection) ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการ ดังนี้

### ขั้นที่ 1 การวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning)

การดำเนินงานในช่วงนี้เป็นการศึกษาอดีตและปัจจุบันเพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาซึ่งเป็นเป้าหมายที่ปรารถนาให้เกิดขึ้นอนาคต ผู้วิจัยแจ้งผ่านทางประธานชุมชนเพื่อนัดกลุ่มเป้าหมายให้มาประชุมในวันและเวลาที่ชุมชนสะดวก ซึ่งกำหนดนัดหมาย ดังนี้

**จัดประชุมครั้งที่ 1** วันพฤหัสบดี ที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ประธานชุมชนเสนอให้ประชุมที่ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนชุมชนวัดปุณณาวาส ซึ่งคนทั่วไปเรียก ศูนย์เด็กเล็ก ผู้วิจัยแนะนำตัวเองและชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมประชุมเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของการประชุมและการขอความร่วมมือจากผู้เข้าร่วมประชุม เนื่องจากคณะกรรมการได้รับทราบประเด็นการประชุมล่วงหน้าไปแล้ว ดังนั้นเมื่อถึงเวลาผู้เข้าร่วมประชุมก็พูดจาเล่าถึงข้อมูลทั่วไปของชุมชนที่เกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล ผู้เข้าร่วม

ประชุมอาสาช่วยจดข้อมูลลงในแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและเอกสารบันทึกการประชุม จากนั้นมีการทบทวนแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร และยุทธศาสตร์ชาติ โดยผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญของแผนและยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการเรียนรู้ดิจิทัลให้ที่ประชุมรับฟัง ผู้วิจัยขอให้ประธานชุมชนและรองประธานพูดถึงแผนพัฒนาชุมชน ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยป้อนคำถามเป็นระยะๆ ชุมชนมีการจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อร่วมงานกับผู้วิจัย และเพื่อวางแผนการทำงาน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการจดบันทึกไปวิเคราะห์เนื้อหา

วัตถุประสงค์ของการประชุม : ทำการศึกษาชุมชนเพื่อให้ได้มาซึ่ง 1) ข้อมูลทั่วไปของชุมชน 2) ความหมายและความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลในมุมมองของชุมชน 3) ภาพรวมการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในปัจจุบัน และ 4) แนวทางหรือวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้ใหญ่มีการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

วันศุกร์ ที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

เนื่องจากคณะเจ้าหน้าที่กองสำรวจ สำนักโยธา ของกรุงเทพมหานคร ออกสำรวจพื้นที่บริเวณชุมชนวัดบูรณาวาสเพื่อปรับปรุงแผนที่ คณะกรรมการชุมชนจึงนัดผู้วิจัยให้เข้าร่วมประชุมกับคณะเจ้าหน้าที่จากกองสำรวจ ทั้งนี้ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ ตรวจสอบข้อมูลชุมชนที่ผู้วิจัยได้สำรวจและรวบรวมไปก่อนหน้านี้ และเพื่อเป็นการสร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มเป้าหมาย ในระหว่างนี้ผู้วิจัยถือโอกาสซักถามถึงสภาพการเรียนรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลไปด้วย

**จัดประชุมครั้งที่ 2** วันอาทิตย์ ที่ 28 เมษายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 15.00 น.

ทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เก็บข้อมูลโดยวิธีผสมผสานอาศัยการประชุมระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการวางแผนแบบมีส่วนร่วม(AIC) ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแสวงหาอนาคตร่วมกัน (FSC) และเทคนิค SWOT นั่นคือสร้างความรู้ที่เป็นสภาพการเรียนรู้ดิจิทัล ปัญหา ความต้องการจำเป็นของชุมชน ข้อจำกัดที่เป็นอุปสรรคต่อการรู้ดิจิทัล แนวทางหรือวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลเท่าที่ผ่านมามีการได้การเทคนิค AIC-A1 เทคนิค FSC ควบคู่กับการใช้เทคนิค SWOT ซึ่งเป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานข้อมูลที่เป็นจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรคของชุมชน จากนั้นกลุ่มเป้าหมายร่วมกันกำหนดภาพฝันซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ในด้านการรู้ดิจิทัลของชุมชน ภายใต้บรรยากาศของการประชุมที่เป็นประชาธิปไตย นั่นคือให้โอกาสแสดงความคิดเห็นอย่างเสมอภาค ระดมความคิดเห็นเพื่อให้ได้ภาพฝันที่มุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน เป็นการกำหนดทิศทางในการพัฒนาด้านการรู้ดิจิทัลโดยอาศัย เทคนิค AIC-A2 และ เทคนิค FSC อย่างไรก็ตามในระหว่างลงพื้นที่วิจัย พบข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมายที่มาร่วมประชุมมีจำนวนน้อยกว่าที่ประเมินไว้กับทางชุมชน นั่นคือ กลุ่มเป้าหมายมีจำนวน 20-35 คน ประกอบกับกลุ่มเป้าหมายมีภารกิจชีวิตหลายอย่างไม่สามารถมาร่วมกิจกรรมได้

บอยนัก ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้เทคนิค FSC ในการศึกษาอดีต ปัจจุบัน และภาพอนาคตเกี่ยวกับ สภาพ ปัญหา ความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล จากนั้นจึงยุติการใช้เทคนิคนี้ โดยการวางแผนร่วมกันในขั้นตอนที่เหลือจะใช้เทคนิค AIC เป็นหลัก

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) ศึกษาสภาพการรู้ดิจิทัลในอดีตและปัจจุบัน 2) ปัญหา และสาเหตุของปัญหา ความต้องการจำเป็นที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลที่สนใจจะได้รับการส่งเสริม 3) ประเด็นที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น วิธีการ เนื้อหา ระยะเวลา 4) เพื่อระดมความคิดเห็นในการกำหนดวิสัยทัศน์ซึ่งมีความคาดหวังที่ชุมชนปรารถนาให้เกิดขึ้นและ 5) ร่วมกัน วิเคราะห์ SWOT เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรคของชุมชนโดยวิเคราะห์ ในประเด็นที่สัมพันธ์กับวิสัยทัศน์

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1 แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : เทคนิค AIC, FSC และ SWOT

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 3** วันอาทิตย์ ที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 15.00 น.

เป็นการประชุมต่อจากครั้งที่ผ่านมา งานหลักของช่วงนี้คือ กลุ่มเป้าหมายช่วยกันคิดและ เสนอกลยุทธ์ เสนอกิจกรรมหรือโครงการโดยใช้กลยุทธ์เป็นฐานคิด เป็นการร่วมออกแบบการเรียนรู้ เพื่อวางแผนหรือหาเส้นทางการพัฒนาการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อนำไปสู่ทิศ หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ก่อนหน้านี้ ร่วมกันจัดทำร่างกลยุทธ์ชุมชนโดยระดมความคิดเห็นเพื่อหา แนวทาง (พันธกิจ) ที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมาย โดยแต่ละพันธกิจต้องมีจุดมุ่งหมาย ข้อมูลฐาน (Baseline Date) ตัวชี้วัด เป้าหมายรายปี และช่วงระยะเวลาของแผนกลยุทธ์ชุมชน ประเด็นยุทธศาสตร์ และแนวทางการพัฒนา

วัตถุประสงค์ของการประชุม : เพื่อวิเคราะห์หากกลยุทธ์และเพื่อทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 2 และแบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : เทคนิค AIC

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 4** วันอาทิตย์ ที่ 12 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยนัดหมายผ่านประธานชุมชนให้เชิญชวนกลุ่มเป้าหมายร่วมกันหารือ ช่วยกันกำหนด กิจกรรม (AIC-I1) พิจารณาเรียงลำดับความสำคัญกิจกรรมและโครงการ(AIC-I2) แบ่งงานแบ่งหน้าที่ หาผู้รับผิดชอบ (AIC-C1) และสร้างแผนปฏิบัติ (AIC-C2)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อร่วมกันกำหนดกิจกรรม พิจารณาความสำคัญของ กิจกรรมหรือโครงการ 2) เพื่อแบ่งงาน หน้าที่ และ 3) หาผู้รับผิดชอบงานและสร้างแผนปฏิบัติการ

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 2 และแบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : เทคนิค AIC

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 5** วันอาทิตย์ ที่ 26 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

เนื่องจากชุมชนมีกำหนดวาระประชุมของกองทุนแม่แห่งแผ่นดินที่สวนหย่อมลานกิจกรรมในวัดปุณณวาส ประธานชุมชนจึงแจ้งให้ผู้วิจัยจัดเวทีชุมชนต่อจากการประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดินเนื่องจากชาวชุมชนจะมารวมตัวกันอยู่แล้วจะสามารถประชาสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล และเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้และทำความเข้าใจในแผนดังกล่าวและเชิญชวนให้แสดงความคิดเห็นร่วมกันผ่านการลงมติเพื่อพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน รับสมัครผู้ใหญ่ในชุมชนที่ยินดีเข้าร่วมกิจกรรมตามร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเป็นระยะเวลา 3.5 เดือน ได้แก่ มิถุนายน กรกฎาคม สิงหาคม และกันยายน 2562

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อหาฉันทามติต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แผนจัดเวทีชุมชน และแบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การจัดเวทีชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 6** วันอาทิตย์ ที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยทำการปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน และนำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเสนอประธานชุมชนเพื่อพิจารณาและให้ความเห็น จากนั้นประธานชุมชนนำกลุ่มเป้าหมายให้ร่วมพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนที่ปรับปรุงมา เมื่อประชุมกลุ่มเสร็จสิ้นลง ผู้วิจัยขอให้กลุ่มเป้าหมายสะท้อนผลการประชุมกลุ่ม (After Act Review : AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และ 2) นำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนที่ปรับแก้ไขแล้วเสนอต่อกลุ่มเป้าหมาย

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : สันทนาการกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 7** วันอาทิตย์ ที่ 27 ตุลาคม พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

นำเสนอแผนกลยุทธ์ชุมชนฉบับแก้ไขเสนอต่อชุมชนเพื่อทำความเข้าใจ และร่วมพิจารณาว่าจะยอมรับแผนนี้ไปสู่การปฏิบัติหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อสร้างความเข้าใจต่อแผนกลยุทธ์ชุมชน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การจัดเวทีชุมชน

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

### ตารางที่ 8 สรุปการประชุมในขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning)

ที่	วัน-เดือน-ปี	สถานที่	วัตถุประสงค์
1.	11 เม.ย. 62	ศูนย์เด็กเล็ก	P-1 : สำรวจชุมชน ปัญหา ความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล
2.	28 เม.ย. 62	ศูนย์เด็กเล็ก	P-1 : ศึกษาสภาพ ภาพฝันการรู้ดิจิทัล และทำ SWOT
3.	5 พ.ค. 62	สวนหย่อม	P-1 : กำหนดกลยุทธ์ และร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
4.	12 พ.ค. 62	สวนหย่อม	P-1 : จัดทำร่างแผนปฏิบัติ
5.	26 พ.ค. 62	สวนหย่อม	P-1 : ประชาคมติร่างแผนกลยุทธ์
6.	6 ต.ค. 62	ศูนย์เด็กเล็ก	P-2 : ปรับปรุงร่างแผนตามผลประชาคมติ ประชุมทบทวน
7.	27 ต.ค. 62	สวนหย่อม	P-2 : นำเสนอร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฉบับแก้ไขต่อชุมชน

### ขั้นที่ 2 การปฏิบัติการตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action)

การลงมือปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ จัดปฐมนิเทศให้กลุ่มเป้าหมายและผู้สนใจโดยผู้วิจัยและคณะกรรมการชุมชนร่วมกันอธิบายรายละเอียดของร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และขอความร่วมมือในการปฏิบัติตามแผน กลุ่มเป้าหมายขอให้มีความค่อยๆ ทำกิจกรรมร่วมกันตามแผนกลยุทธ์ฯ ผู้วิจัยจึงเสนอนัดหมายโดยบอกกลุ่มเป้าหมายว่าสามารถยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ จึงลงวันนัดเป็น 14 และ 21 กรกฎาคม ; 18 และ 25 สิงหาคม และ 8 กันยายน กิจกรรมย่อยนี้จะนัดกันที่บ้านหนังสือและร้านค้าประชารัฐ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลจะลงแบบผสมผสานผลงาน และลงบันทึกในแบบสังเกต

**จัดประชุมครั้งที่ 1** วันอาทิตย์ ที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยเตรียมงานกับคณะกรรมการชุมชน เพื่อจัดปฐมนิเทศการใช้ร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสามารถลงมือปฏิบัติได้ ประธานชุมชนเสนอให้จัดที่สวนหย่อมซึ่งเป็นลานกิจกรรมภายในวัดบูรณาวาส ซึ่งประธานชุมชนได้มอบหมายให้กรรมการชุมชนจัดสถานที่และแจ้งให้ผู้ใหญ่เข้าร่วมฟังโดยทั่วกัน กลุ่มเป้าหมายขอให้มีความค่อยๆ ทำกิจกรรมร่วมกันตามแผนกลยุทธ์ฯ เพราะไม่มั่นใจว่า หากมอบหมายให้ชุมชนลงมือทำตามแผนโดยลำพังแล้ว งานจะคืบหน้าได้หรือไม่ เพราะทางชุมชนเข้าร่วมโครงการกับอีก 2-3 หน่วยงาน ผู้วิจัยจึงจึงลงวันนัดเป็น 14 และ 21 กรกฎาคม ; 18 และ 25 สิงหาคม และ 8 กันยายน อย่างไรก็ตามการนัดหมายย่อยเป็นการนัดกลุ่ม

เล็กและเนื้อหากิจกรรมค่อนข้างมีมิติของความลุ่มลึกและความเป็นส่วนตัว จึงต้องมีการละลายพฤติกรรมของผู้เข้าเข้าร่วมกิจกรรมด้วยวิธี การแนะนำตัวเอง และการเล่นเกมส์ก่อนเริ่มทำกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อกระตุ้นความใฝ่รู้และให้เกิดความตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล 2) เพื่อฝึกเพิ่มพูนความรู้ ทักษะด้านการรู้ดิจิทัลและเสริมสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้ดิจิทัล และ 3) ปลุกฝังความสนใจต่อการทำตามร่างแผนกลยุทธ์ฯ

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แฟ้มสัญญาการเรียนรู้ และบันทึกแบบสังเกต

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : กิจกรรมกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 2** วันอาทิตย์ ที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่ร้านค้าประชารัฐ เพื่อติดตามการลงมือปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ มีการสะท้อนผลภายหลังการประชุมกลุ่ม (After Act Review: AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อติดตามการนำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปทดลองใช้จริง และ 2) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การประชุมกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

**จัดประชุมครั้งที่ 3** วันอาทิตย์ ที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่ร้านค้าประชารัฐเพื่อติดตามการลงมือปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ว่ามีข้อขัดข้อง หรืออุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อการทำตามแผนหรือไม่ ความก้าวหน้าของการรู้ดิจิทัลหลังจากที่มีการทำตามร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ภายหลังการประชุมเสร็จเรียบร้อยแล้วมีการสะท้อนผลภายหลังการประชุมกลุ่ม (After Act Review: AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อติดตามการนำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปทดลองใช้จริง และ 2) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การประชุมกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา



### ตารางที่ 9 สรุปการประชุมในช่วงขั้นการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action)

ที่	วัน-เดือน-ปี	สถานที่	วัตถุประสงค์
1.	2 มิ.ย. 62	สวนหย่อม	A-1 : ปฐมนิเทศการนำแผนไปลงใช้กับผู้ใหญ่
2.	15 ก.ย. 62	ร้านค้าประชารัฐ	A-1 : กิจกรรมกระตุ้นการทำตามแผน
3.	3 พ.ย. 62	สวนหย่อม	A-2 : นำร่างแผนกลยุทธ์ฉบับแก้ไขไปลงใช้

### ขั้นที่ 3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observation)

ขั้นนี้เป็นการสังเกตผลตลอดช่วงเวลาของการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เป็นการติดตามและตรวจสอบการทำตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ โดยผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนสังเกตผลการเข้าร่วมกิจกรรม มีการสนทนากลุ่มกับผู้เกี่ยวข้องกับแผนกลยุทธ์ชุมชนทั้งในมุมมองของผู้ที่ใช้แผนและผู้ปฏิบัติตามแผน ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงภายหลังการลงมือทำตามแผน และสังเกตกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ว่ามีความสะดวก ความคล่องตัว ปัญหาหรืออุปสรรคในระหว่าง การปฏิบัติตามแผนหรือไม่ ใช้แบบสังเกตในการบันทึกการเปลี่ยนแปลง กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมการประชุมกลุ่มแสดงความคิดเห็น และสนทนากับผู้ใหญ่ซึ่งเป็นอาสาสมัครที่สนใจทำตามแผนถึงความพึงพอใจของการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งการติดตามและตรวจสอบเป็นกลไกที่ทำให้ทราบถึงสำเร็จหรือล้มเหลวของแผนกลยุทธ์ชุมชน

คณะกรรมการชุมชนร่วมกับผู้วิจัยช่วยกันกำหนดเกณฑ์และวิธีการประเมิน โดยแยกพิจารณาเป็น 2 รูปแบบ 1. ตรวจสอบการทำกิจกรรมตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ แบ่งเป็น 3 สี แต่ละสี แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าหรือผลสำเร็จ (achievement) ของโครงการหรือกิจกรรม คือ สีแดง สีเหลือง และสีเขียว เมื่อเทียบกับแผน

- 1) สีแดง หมายถึง ทำไม่ได้ มีปัญหา ต้องการความช่วยเหลือ
- 2) สีเหลือง หมายถึง กำลังทำอยู่
- 3) 3) สีเขียว หมายถึง ทำได้และทำสำเร็จแล้ว

การตรวจสอบการทำตามแผนจะอาศัย แบบตรวจแผนกลยุทธ์ชุมชน และ 2.ตรวจสอบการเรียนรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลที่เป็นผลสำเร็จของกิจกรรมที่ระบุในแผนกลยุทธ์ชุมชน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมเรียนรู้ดิจิทัลซึ่งมีความก้าวหน้ามากขึ้นตามวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ได้รับ

### **จัดประชุมครั้งที่ 1** วันอาทิตย์ ที่ 2 มิถุนายน พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

จากการที่กลุ่มเป้าหมายนัดย่อยๆทำกิจกรรมร่วมกันตามแผนกลยุทธ์ฯ ในวันที่ 14 และ 21 กรกฎาคม ; 18 และ 25 สิงหาคม และ 8 กันยายน คณะกรรมการชุมชนและผู้วิจัยได้ติดตามตรวจสอบการทำตามแผนกลยุทธ์ชุมชน และร่วมกันสังเกตพฤติกรรมการณ์การรู้ดิจิทัลโดยการเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่น การโพสต์ข้อความ การมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ในลักษณะต่างๆ ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์กลุ่ม (Line Group) และสนทนากลุ่มซึ่งมีการสะท้อนผลภายหลังการทำกิจกรรมต่างๆ (After Act Review: AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อทำความเข้าใจการนำร่างแผนกลยุทธ์ไปทดลองใช้จริง และ 2) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การประชุมกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

### **จัดประชุมครั้งที่ 2** วันอาทิตย์ ที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่ร้านค้าประชารัฐภายในวัดปุณณาวาส เพื่อติดตามการลงมือปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ว่ามีข้อขัดข้อง หรืออุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อการทำตามแผนหรือไม่ นอกจากเป็นการตรวจสอบการทำตามแผนกลยุทธ์ชุมชนแล้ว คณะกรรมการชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมการณ์การรู้ดิจิทัล โดยการเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่น การโพสต์ข้อความ การมีปฏิสัมพันธ์ ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์กลุ่ม (Line Group) สะท้อนผลภายหลังการทำกิจกรรมต่างๆ (After Act Review: AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อติดตามการนำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปทดลองใช้จริง และ 2) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : การประชุมกลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

### **จัดประชุมครั้งที่ 3** วันอาทิตย์ ที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่ร้านค้าประชารัฐภายในวัดปุณณาวาส เพื่อติดตามการลงมือปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ว่ามีข้อขัดข้อง หรืออุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อการทำตามแผนหรือไม่ นอกจากเป็นการตรวจสอบการทำตามแผนกลยุทธ์ชุมชนแล้ว คณะกรรมการชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมการณ์การรู้ดิจิทัล โดยการเฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่น การโพสต์ข้อความ การปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ในลักษณะต่างๆ ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก

ไลน์กลุ่ม (Line Group) และการสนทนากลุ่มซึ่งมีการสะท้อนผลภายหลังการทำกิจกรรมต่างๆ (After Act Review: AAR)

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อติดตามการนำวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปทดลองใช้จริง และ 2) เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

เครื่องมือเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : สนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

#### ตารางที่ 10 สรุปการประชุมในช่วงชั้นการสังเกตผลการปฏิบัติ (Observation)

ที่	วัน-เดือน-ปี	สถานที่	วัตถุประสงค์
1.	2 มิ.ย. 62	สวนหย่อม	O-1 : ตรวจสอบการทำตามแผน พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
2.	15 ก.ย. 62	ร้านค้าประชารัฐ	O-1 : ตรวจสอบการทำตามแผน พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
3.	3 พ.ย. 62	สวนหย่อม	O-2 : ตรวจสอบการทำตามแผน พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

#### ขั้นที่ 4 การสะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (Reflection)

กลุ่มเป้าหมายและผู้วิจัยร่วมกันถอดบทเรียนที่ชุมชนได้เรียนรู้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อปรับปรุงแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ตลอดจนศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยของความสำเร็จและเงื่อนไขต่างๆ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และนำเสนอแผนที่ปรับปรุงแล้วแก่ผู้เกี่ยวข้อง โดยนำผลจากการสังเกตซึ่งเป็นการตรวจสอบการลงมือปฏิบัติตามแผนมาทบทวนควบคู่กับผลสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ เพื่อประเมินว่าแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป้าหมายหรือไม่ ผู้วิจัยแจ้งผ่านประธานชุมชนเพื่อขอให้นัดหมายคณะกรรมการชุมชนและกลุ่มเป้าหมายประชุมกลุ่ม รายละเอียด ดังนี้

**จัดประชุมครั้งที่ 1** วันอาทิตย์ ที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2562 เวลา 9.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่สวนหย่อม เพื่อถอดบทเรียนที่ชุมชนได้เรียนรู้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และประเมินผลการเปลี่ยนแปลงการรู้ดิจิทัลของบุคคล

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อถอดบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2) เพื่อวิเคราะห์ตนเองถึงความก้าวหน้าของการรู้ดิจิทัล 3) เพื่อสังเคราะห์กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริม

การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับชุมชน และ 4) เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงการรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลและระดับชุมชน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : จัดสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

#### ตารางที่ 11 สรุปการประชุมในช่วงขั้นการสะท้อนคิด (Reflection)

ที่	วัน-เดือน-ปี	สถานที่	วัตถุประสงค์
1.	22 ก.ย. 62	สวนหย่อม	R-1 : ถอดบทเรียนจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
2.	15 ธ.ค. 62	ศูนย์เด็กเล็ก	R-2 : ถอดบทเรียนจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ให้เป็นแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

**จัดประชุมครั้งที่ 2** วันอาทิตย์ที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2562 เวลา 10.00 – 12.00 น.

ผู้วิจัยกับคณะกรรมการชุมชนนัดประชุมที่ศูนย์เด็กเล็ก เพื่อถอดบทเรียนที่ชุมชนได้เรียนรู้จากการปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลให้ผู้ใหญ่ และประเมินผลการเปลี่ยนแปลงการรู้ดิจิทัลของบุคคลและของชุมชน

วัตถุประสงค์ของการประชุม : 1) เพื่อถอดบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2) เพื่อวิเคราะห์ตนเองถึงความก้าวหน้าของการรู้ดิจิทัล 3) เพื่อสังเคราะห์กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับชุมชน และ 4) เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงการรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลและระดับชุมชน

เครื่องมือในการเก็บข้อมูล : แบบบันทึกการประชุม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล : จัดสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูล : ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

#### เครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ตามการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

เครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในแต่ละขั้นของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มีรายละเอียด ดังนี้

## ขั้นที่ 1 การวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning)

### เครื่องมือวิจัย

#### 1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ประกอบด้วย 3 ส่วน ส่วนที่ 1 ศึกษาและสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ส่วนที่ 2 ศึกษาข้อมูลของชุมชนด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ และส่วนที่ 3 ศึกษาข้อมูลการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

#### 2. แนวทางประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้วิจัยจัดทำแนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติ 1 และ 2

แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติ 1 ประกอบด้วยแนวทางการประชุมเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และวิเคราะห์ SWOT

แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติ 2 เป็นการจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและจัดทำร่างแผนปฏิบัติการ ซึ่งเป็นการระดมความคิดเห็น และร่วมตัดสินใจ

#### 3. แผนการจัดเวทีชุมชน

เพื่อหาฉันทามติต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการ โดยเน้นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับร่างแผน เปิดโอกาสให้ชุมชนพิจารณาร่างแผนและเสนอความคิดเห็น

#### 4. แบบบันทึกการประชุม

เพื่อบันทึกข้อมูลความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุม

### ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แนวทางประชุมเชิงปฏิบัติการ และแผนการจัดเวทีชุมชน นำเครื่องมือดังกล่าวให้อาจารย์ที่ปรึกษาหลักและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบเบื้องต้นเพื่อดูความเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเครื่องมือวิจัยดังกล่าวไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดียวกันกับการตรวจเครื่องมือวิจัยชุดแรก ใช้วิธีประเมินแบบเดียวกัน ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 0.96 , 1.00 และ 1.00 ตามลำดับ ถือว่า ข้อคำถามมีความเหมาะสม ผู้วิจัยแก้ไขให้มีความเหมาะสมทางภาษา และมีความชัดเจนทางด้านเนื้อหาตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะให้ปรับการใช้คำพูดให้เข้าใจง่ายขึ้น ผู้วิจัยได้ปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ รายละเอียดในภาคผนวก

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ (AIC) การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแสวงหาอนาคตร่วมกัน (Future Search Conference หรือ FSC) และการจัดเวทีชุมชน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ใช้หลักการวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดของสูกางค์ จันทวานิช (2559) ได้แก่ 1) การจำแนกถ้อยคำหรือใจความที่กลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็น 2) การตีความถ้อยคำที่จำแนกออกมา และ 3) การสร้างข้อสรุป

### ขั้นที่ 2 การปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action)

#### เครื่องมือวิจัย

##### 1. แฟ้มสัญญาการเรียนรู้

ผู้วิจัยจัดทำแฟ้มเป็นลักษณะสัญญาการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนกำหนดด้วยตนเองว่า เป้าหมายในการเรียนรู้หรือพัฒนาคืออะไร เช่น ต้องการรู้อะไร ต้องการทำอะไรให้ได้ ทรรศนะและวิธีการที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าวมีอะไรบ้าง หลักฐานที่แสดงถึงความสำเร็จ วันที่คาดว่าจะสำเร็จ

##### 2. แบบสังเกต

เพื่อสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความสนใจ การมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบ และความเอาใจใส่ และสังเกตการมีส่วนร่วมในการนำแผนไปสู่การใช้งาน

#### ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัย ได้แก่ สัญญาการเรียนรู้ และแบบสังเกต ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเพื่อดูความเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลโดยติดตามแฟ้มสะสมผลงานและข้อมูลในแบบสังเกต

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ใช้หลักการวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดของสูกางค์ จันทวานิช (2559) ได้แก่ 1) การจำแนกถ้อยคำหรือใจความที่กลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็น 2) การตีความถ้อยคำที่จำแนกออกมา และ 3) การสร้างข้อสรุป

### ขั้นที่ 3 การสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observation)

#### เครื่องมือวิจัย

##### 1. แบบตรวจแผนกลยุทธ์ชุมชน

เป็นการตรวจโครงการหรือกิจกรรมประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ตรวจแผนโดยภาพรวมผ่านแผนปฏิบัติการ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินเป็น 3 สี แต่ละสีแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าหรือผลสำเร็จของโครงการหรือกิจกรรม คือ สีแดง สีเหลือง และสีเขียว เมื่อเทียบกับแผน

- 1) สีแดง หมายถึง ทำไม่ได้ มีปัญหา ต้องการความช่วยเหลือ
- 2) สีเหลือง หมายถึง กำลังทำอยู่
- 3) สีเขียว หมายถึง ทำได้และทำสำเร็จแล้ว

## 2. แบบสังเกต

เพื่อตรวจสอบพฤติกรรมความรู้ดิจิทัล โดยติดตามพฤติกรรมความรู้ดิจิทัลที่ปรากฏให้เห็นเทียบกับแผนซึ่งกำหนดไว้ว่าเป็นไปตามแผนหรือประสพผลตามเป้าหมายหรือไม่ และตรวจสอบการวางแผน โดยทำการสังเกตพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลและพฤติกรรมเข้าร่วมประชุมและการเข้าร่วมเวทีชุมชน ทั้งนี้ผู้วิจัยขออนุญาตกลุ่มเป้าหมายเพิ่มเพื่อนในเฟซบุ๊กและไลน์เพื่อสังเกตพฤติกรรมภายหลังจากการที่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรมตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

### ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสังเกต นำเครื่องมือดังกล่าวให้อาจารย์ที่ปรึกษาหลักและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบเพื่อดูความเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลได้จากแบบตรวจแผนกลยุทธ์ชุมชน และแบบสังเกต

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ใช้หลักการวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดของสกุรงค์ จันทวานิช (2559) ได้แก่ 1) การจำแนกถ้อยคำหรือใจความที่กลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็น 2) การตีความถ้อยคำที่จำแนกออกมา และ 3) การสร้างข้อสรุป

## ขั้นที่ 4 การสะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (Reflection)

### เครื่องมือวิจัย

#### 1. แบบบันทึกการประชุม

เพื่อบันทึกการถอดบทเรียนจากการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนในภาพรวมที่ชุมชนได้เรียนรู้เพื่อสังเคราะห์กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนที่เหมาะสมควบคู่กับถอดบทเรียนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้ดิจิทัลจากการทำงานตามแผน แผนกลยุทธ์ชุมชนสร้างผลกระทบต่อพฤติกรรมผู้ใหญ่ และสร้างผลกระทบต่อชุมชนอย่างไรเป็นไปตามความคาดหวังหรือวิสัยทัศน์หรือไม่

### ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบบันทึกการประชุม และนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาหลักและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมตรวจสอบเพื่อดูความเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลโดยประชุมกลุ่ม

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) ใช้หลักการวิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดของสูกางค์ จันทวานิช (2559) ได้แก่ 1) การจำแนกถ้อยคำหรือใจความที่กลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็น 2) การตีความถ้อยคำที่จำแนกออกมา และ 3) การสร้างข้อสรุป

### 2. แบบประเมินคุณภาพของแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

ใช้แนวทางการประเมินคุณภาพแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 3 ประเด็นหลักจากการทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ 1. การจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2. การนำแผนไปสู่การปฏิบัติ และ 3. ผลของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สำหรับการแปลผลของแต่ละตัวชี้วัดมีค่าเป็นผ่าน/ไม่ผ่าน หากทำได้หรือผ่านทุกตัวชี้วัด แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ประเมินเป็นระดับดีมาก หากทำได้หรือผ่าน 4 จาก 6 ตัวชี้วัด แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ระดับดี และหากทำได้หรือผ่าน 2 จาก 6 ตัวชี้วัด แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ได้ระดับพอใช้ ซึ่งแต่ละประเด็นมีรายละเอียด ดังนี้

1. การจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา : ตัวชี้วัด ได้แก่ 1)ระดับความสำเร็จของการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาหรือจุดมุ่งหมาย กลยุทธ์ และแนวทางพัฒนา 2)ระดับความสำเร็จของการศึกษาความเป็นไปได้ของการบรรลุวิสัยทัศน์โดยใช้การวิเคราะห์ศักยภาพ (SWOT Analysis) ได้แก่ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค

2. การนำแผนไปสู่การปฏิบัติ : ตัวชี้วัด ได้แก่ 1)ร้อยละของโครงการหรือกิจกรรมในแผนปฏิบัติการที่ถูกลงไปปฏิบัติ 2) ระดับความสอดคล้องระหว่างพัฒนาการศึกษากับแผนการศึกษาหรือยุทธศาสตร์ชาติ

3. ผลของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ : ตัวชี้วัด ได้แก่ 1)สัดส่วนของจุดมุ่งหมายเพื่อการพัฒนาหรือจุดมุ่งหมายตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด 2)ระดับความพึงพอใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือผู้เกี่ยวข้องกับแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ



## ระยะที่ 2 การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

การวิจัยในระยษะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ โดยผู้วิจัยนำผลการศึกษจากวัตถุประสงค์ที่ 1 ของการวิจัยระยะที่ 1 ซึ่งเป็นร่างกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน มาสร้างเป็นร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ สำหรับประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยในระยษะนี้ ประกอบด้วย

ประชากร คือ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับแผนกลยุทธ์ชุมชน แบ่งออกเป็น 8 กลุ่ม ได้แก่

1. ผู้ทรงคุณวุฒิทางการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น ครู กศน. อาจารย์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ทรงคุณวุฒิทางการรู้ดิจิทัล หรือด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
3. ผู้นำชุมชน และคณะกรรมการชุมชน จากชุมชนวัดปุณณาวาส และชุมชนใกล้เคียง
4. นักพัฒนาชุมชน/ พัฒนาการ
5. ผู้ใหญ่วัยแรงงานในชุมชน
6. ตัวแทนจากภาคเอกชนที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
7. ตัวแทนจากกองยุทธศาสตร์ สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร

สำหรับเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในแต่ละสาขา ต้องมีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานไม่น้อยกว่า 10 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่สมัครใจและสะดวกที่จะร่วมสนทนาในเวทีวิพากษ์ จำนวน 8 คน โดยทำการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้แทนของแต่ละกลุ่มประชากรอย่างละ 1 คน

การวิจัยในระยษะนี้มีขั้นตอนดำเนินงาน 4 ขั้นตอน มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 : ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เป็นขั้นตอนของการดำเนินการร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่สู่การปฏิบัติและการขยายผลไปยังพื้นที่อื่นโดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการผลการศึกษาระยษะที่ 1 ผู้วิจัยร่างข้อเสนอแนะฯ

### วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้วิธีการจัดเวทีวิพากษ์กับผู้มีส่วนร่วมในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เพื่อร่วมรับทราบผลการศึกษาและข้อค้นพบจากการวิจัยในส่วนของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน พร้อมทั้งร่วมกันให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อร่วมกันจัดทำร่างข้อเสนอแนะในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนไปสู่การปฏิบัติและการขยายผลไปยังพื้นที่อื่น

ขั้นที่ 2 : นำเสนอร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ การจัดเวทีวิพากษ์ มีรายละเอียดดังนี้

1. จัดเตรียมเอกสารประกอบการจัดเวทีวิพากษ์ ซึ่งประกอบด้วย
  - 1.1 วัตถุประสงค์ของการจัดเวที
  - 1.2 การนำเสนอร่างกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่
  - 1.3 นำเสนอปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลกระทบต่อร่างกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่
  - 1.4 (ร่าง)ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ (ร่าง)ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่เตรียมขึ้นนี้ สืบเคราะห์จากผลการศึกษากว่าวัตถุประสงค์ที่ 1 ของการวิจัยระยะที่ 1
2. นำเอกสารประกอบการจัดเวทีวิพากษ์ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาหลักและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ อาจารย์ที่ปรึกษาเสนอแนะให้ปรับแก้ โดยเพิ่มนโยบายเกี่ยวกับผู้นำชุมชน เพราะเป็นแกนนำของกระบวนการ
3. จัดเวทีวิพากษ์โดยมีผู้เข้าร่วมเวที จำนวน 19 คน ประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับชุมชน ได้แก่ ผู้บริหารของกรุงเทพมหานคร ผู้แทนสถานศึกษาที่อยู่ใกล้ชุมชนบูรณาวาส นักวิชาการ ผู้แทนจากสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร ในวันศุกร์ ที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2563 เวลา 09.00 – 12.00 น. ณ ห้องประชุมอักษะ สำนักเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร โดยวิพากษ์ร่างกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้เรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิไว้อีกหลายท่าน แต่ด้วยเหตุจำเป็นที่ผู้ทรงคุณวุฒิไม่สามารถมาร่วมเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเวทีวิพากษ์ในวันและเวลาที่กำหนดไว้ ผู้ทรงคุณวุฒิจึงได้นัดหมายผู้วิจัยให้เข้าพบเพื่อสัมภาษณ์ก่อนและหลังวันที่ 17 มกราคม 2563 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านที่ไม่สะดวกให้เข้าพบที่สำนักงาน ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ จากนั้นผู้วิจัยทำการสรุปบทสัมภาษณ์เป็น email ส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบบทสัมภาษณ์ว่ามีเนื้อหาสาระตรงกับคำสัมภาษณ์หรือไม่

ขั้นที่ 3 : ปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

เป็นการปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เป็นขั้นตอนของการดำเนินการปรับปรุงแก้ไขและจัดทำข้อเสนอแนะนำเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนสู่การปฏิบัติและขยายผลไปสู่พื้นที่อื่น นำข้อสรุปจากเวทีวิพากษ์ มาสังเคราะห์และเรียบเรียง

ขั้นที่ 4 : จัดทำและนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน

จัดทำและนำเสนอ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปสู่การปฏิบัติ เป็นขั้นตอนของจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย โดยนำข้อมูลที่ได้จากเวทีวิพากษ์ครั้งสุดท้ายมาเป็นแนวทางในการสรุปและจัดทำ ซึ่งข้อเสนอแนะที่จัดทำขึ้นจะประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนสู่การปฏิบัติและขยายผลสู่พื้นที่อื่นๆ
- แนวทางการพัฒนา และกลไกขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติ

ต่อไปนี้เป็นตารางสรุปข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัยในระยะที่ 1 และ 2

ตารางที่ 12 ข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการวิจัยในระยะที่ 1 และ 2

ผู้ให้ข้อมูล	การศึกษา	อายุ
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1	ปริญญาตรี	70
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2	มัธยมศึกษา	74
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3	ปวช.	42
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4	ปริญญาตรี	30
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5	ปวส.	36
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1	ปริญญาตรี	31
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2	ปวช.	57
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3	ประถมศึกษา	59
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4	ประถมศึกษา	58
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5	ประถมศึกษา	52
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6	ประถมศึกษา	57
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7	ประถมศึกษา	58
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8	ปริญญาตรี	54
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 9	ประถมศึกษา	58
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10	มัธยมศึกษา	18
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11	ปริญญาตรี	34
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12	มัธยมศึกษา	37
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13	มัธยมศึกษา	34
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14	ปริญญาตรี	40

ผู้ให้ข้อมูล	การศึกษา	อายุ
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 15	มัธยมศึกษา	16
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16	มัธยมศึกษา	16
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 17	มัธยมศึกษา	17
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 18	มัธยมศึกษา	17
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19	ปวส.	34
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 20	ปวส.	20
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 21	ปวส.	38
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 22	มัธยมศึกษา	50
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23	ประถมศึกษา	48
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 24	ปริญญาตรี	35
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 25	ปริญญาตรี	32
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1	ปริญญาโท	56
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2	ปริญญาโท	48
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3	ปริญญาเอก	62
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 4	ปริญญาโท	36
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 5	ปริญญาโท	56
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 6	ปริญญาโท	56
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 7	ปริญญาโท	48
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 8	ปริญญาเอก	58
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 9	ปริญญาโท	56
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 10	ปริญญาโท	57
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 11	ปริญญาเอก	50
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 12	ปริญญาเอก	55

ตารางที่ 13 สรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย และ ช่วงเวลาทำวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	วิธีเก็บข้อมูล	ผลที่ต้องการ
<b>ระยะที่ 1 : พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</b>			
<b>1.1 การดำเนินงาน ก่อน ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ</b>			
1) การคัดเลือกเลือกพื้นที่วิจัย	แบบสอบถามการรู้ ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่	แจกและรวบรวม แบบสอบถาม	ผลการรู้ดิจิทัลของชุมชนที่มี ค่าน้อย ปานกลาง และมาก
2) การเตรียมความพร้อม	แบบบันทึกการ ประชุม	สนทนากลุ่ม	ชุมชนที่ยินดีร่วม โครงการวิจัย
<b>1.2 การดำเนินงาน ตาม ขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ</b>			
ขั้นที่ 1 การวางแผนกลยุทธ์ ชุมชน			
- ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของ ชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล และการส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน การรู้ดิจิทัล 11 และ 19 เมษายน 2562	แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง	สัมภาษณ์ Key Informat และ คณะกรรมการ ชุมชน	-ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน -คณะร่วมทำงาน โครงการวิจัย -แผนการทำงาน
- ทบทวนแผนพัฒนา กรุงเทพมหานคร และ ยุทธศาสตร์ชาติ 11 เมษายน 2562	แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง	สัมภาษณ์ Key Informat และ คณะกรรมการ ชุมชน	-นโยบาย ยุทธศาสตร์ ทิศ ทางการพัฒนาด้านการรู้ ดิจิทัลและการส่งเสริมการ เรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล
- ทบทวนแผนพัฒนาชุมชน ของวัดปทุมวาสน 11 เมษายน 2562	แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง	สัมภาษณ์ Key Informat และ คณะกรรมการ ชุมชน	-ข้อมูลพื้นฐานของชุมชน เช่น จำนวนประชากร การศึกษา

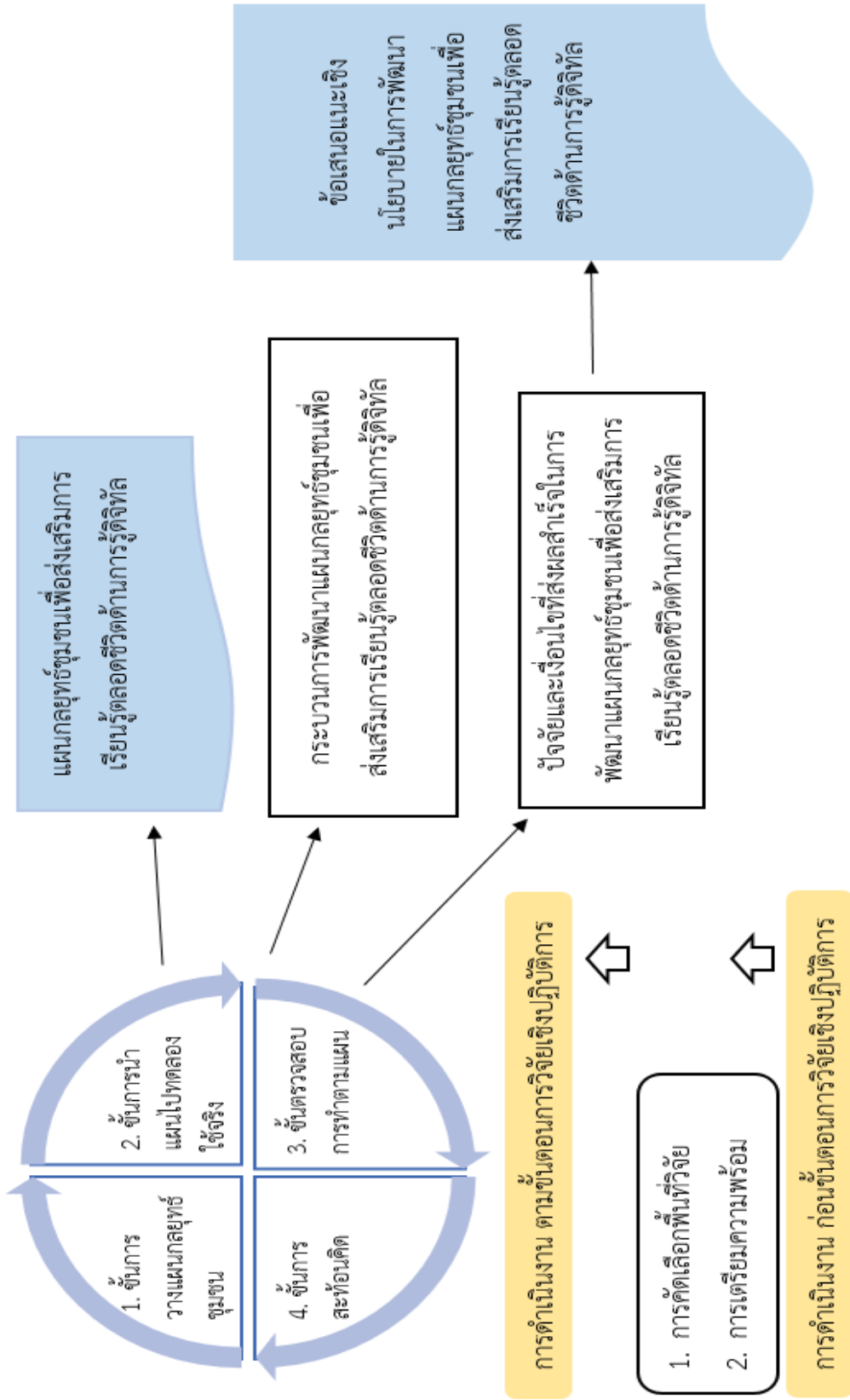
วิธีการดำเนินงานวิจัย และ ช่วงเวลาทำวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	วิธีเก็บข้อมูล	ผลที่ต้องการ
- ศึกษาอดีต และปัจจุบันของ ชุมชนด้านการรู้ดิจิทัลและการ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ ดิจิทัล ความต้องการด้านการรู้ ดิจิทัล 28 เมษายน 2562	แนวทางการประชุม เชิงปฏิบัติ 1	การประชุมระดม พลังสมองเชิง สร้างสรรค์ (AIC) และการประชุมเชิง ปฏิบัติการเพื่อ แสวงหาอนาคต ร่วมกัน (FSC)	-สภาพ ปัญหา และความ ต้องการด้านการรู้ดิจิทัล การ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ ดิจิทัล
- กำหนดภาพฝันด้านการรู้ ดิจิทัลของชุมชน ซึ่งเป็น วิสัยทัศน์/เป้าหมาย และทำ SWOT 28 เมษายน 2562	แนวทางการประชุม เชิงปฏิบัติ 1	การประชุมระดม พลังสมองเชิง สร้างสรรค์ (AIC) และการประชุมเชิง ปฏิบัติการเพื่อ แสวงหาอนาคต ร่วมกัน (FSC)	-เป้าหมายของชุมชนในด้าน การรู้ดิจิทัล -ข้อมูลจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของ ชุมชน
- กำหนดกลยุทธ์ จัดทำร่าง แผนกลยุทธ์ชุมชน 5 พฤษภาคม 2562	แนวทางการประชุม เชิงปฏิบัติ 1	การประชุมระดม พลังสมองเชิง สร้างสรรค์ (AIC), เทคนิค SWOT	-กลยุทธ์ -ร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน
- จัดทำร่างแผนปฏิบัติการ 12 พฤษภาคม 2562	แนวทางการประชุม เชิงปฏิบัติ 2	การประชุมระดม พลังสมองเชิง สร้างสรรค์ (AIC)	-ร่างแผนปฏิบัติการ
หาฉันทามติของร่างแผนกล ยุทธ์ชุมชนฯ 26 พฤษภาคม 2562	แผนการจัดเวที ชุมชน	เวทีชุมชน	ร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและ ร่างแผนปฏิบัติการที่ผ่านการ ยอมรับ

วิธีการดำเนินงานวิจัย และ ช่วงเวลาทำวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	วิธีเก็บข้อมูล	ผลที่ต้องการ
ขั้นที่ 2 การปฏิบัติตามแผนกล ยุทธ์ชุมชน			
- จัดปฐมนิเทศการทำตามแผน กลยุทธ์ชุมชน 2 มิถุนายน 2562	บันทึกการประชุม	ประชุม	ความรู้และความเข้าใจในการ ลงมือทำตามแผนกลยุทธ์ ชุมชน
- ติดตามการลงมือทำตามแผน กลยุทธ์ชุมชนฯ 15 กันยายน และ 3 พฤศจิกายน 2562	สัญญาการเรียนรู้/ แฟ้ม	สนทนากลุ่ม	ข้อมูลในสัญญาการเรียนรู้
ขั้นที่ 3 การสังเกตผลการ ปฏิบัติการ			
- ติดตามและตรวจสอบการนำ แผนไปใช้ 2 มิถุนายน 2562	แบบตรวจแผนกล ยุทธ์ชุมชน	สนทนากลุ่ม	ผลการตรวจสอบการทำตาม แผน
- กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจใน การทำตามแผน 15 กันยายน และ 3 พฤศจิกายน 2562	แบบสังเกต	สนทนากลุ่ม	ผลสังเกตพฤติกรรมความรู้ ดิจิทัล
ขั้นที่ 4 สะท้อนคิดการพัฒนา แผนกลยุทธ์ชุมชน			
ประเมินผลการใช้แผนกลยุทธ์ ชุมชน 22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562	ประเด็นสนทนากลุ่ม ถึงความพึงพอใจใน การใช้แผนกลยุทธ์ ชุมชน	สนทนากลุ่ม	ผลการใช้แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
ถอดบทเรียนที่ชุมชนได้เรียนรู้ จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ชุมชนฯ	แบบบันทึกการ ประชุม	สนทนากลุ่ม	-กระบวนการพัฒนาแผนกล ยุทธ์ชุมชนเพื่อการเรียนรู้ ดิจิทัล

วิธีการดำเนินงานวิจัย และ ช่วงเวลาทำวิจัย	เครื่องมือเก็บข้อมูล	วิธีเก็บข้อมูล	ผลที่ต้องการ
22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562			-แผนกลยุทธ์ชุมชน -ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผล สำเร็จต่อการพัฒนาแผนกล ยุทธ์ชุมชนฯ
<b>ระยะที่ 2 : จัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด ชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่สู่การปฏิบัติ</b>			
1)จัดทำร่างข้อเสนอแนะเชิง นโยบายในการพัฒนาแผนกล ยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่	ข้อมูลปัจจัยและ เงื่อนไขที่ส่งผลสำเร็จ ต่อการพัฒนาแผน กลยุทธ์ชุมชนฯ จาก ผลการวิจัยระยะที่ 1	-	ร่างข้อเสนอแนะเชิง นโยบายฯ
2) จัดเวทีวิพากษ์ร่าง ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ 17 มกราคม 2563	เอกสารประกอบการ จัดเวทีวิพากษ์	เวทีวิพากษ์	ข้อสรุปจากผู้เข้าร่วมเวทีฯ
3) ปรับปรุงแก้ไขข้อเสนอแนะ 18 มกราคม 2563	ข้อสรุปจากผู้เข้าร่วม เวทีวิพากษ์	-	ข้อเสนอแนะที่ผ่านการแก้ไข ปรับปรุง
4) จัดทำและนำเสนอ ข้อเสนอแนะฯ 19 มกราคม 2563			ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายใน การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด ชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ ผู้ใหญ่

จากตารางข้างต้น สามารถสรุปเป็นภาพรวมขั้นตอนการดำเนินงานตามกรอบแนวคิดการวิจัย ได้ดังนี้





ภาพที่ 9 ภาพรวมขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยตามกรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่” โดยมีชุมชนวัดปุณณาวาสเป็นพื้นที่วิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอตามวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่1 ผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ ตอนที่2 ผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

#### ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

##### 1.1 ผลการดำเนินงานก่อนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ได้แก่ กรุงเทพมหานคร เขตทวีวัฒนา ชุมชนวัดปุณณาวาสเป็นพื้นที่วิจัย

##### 1.2 ผลการดำเนินงานตามขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

###### ผลขั้นที่ 1: ผลการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning)

###### 1. การจัดตั้งทีมงาน และวางแผนทำงาน

#### ตารางที่ 14 แสดงสมาชิกทีมดิจิทัลและหน้าที่

สมาชิกทีมดิจิทัล	หน้าที่ในทีมดิจิทัล
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1	บริหารจัดการ
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2	บริหารจัดการ
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7	สนับสนุน
กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10	สนับสนุน

“ทีมดิจิทัลต้องช่วยกันหลายคน ขอให้ทีมมีแกนนำสัก 3-4 คน เป็นตัวเชื่อม  
ทั้งในและนอกชุมชน มีคนเก่งเทคนิคอยู่ในทีมด้วยก็จะดี”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

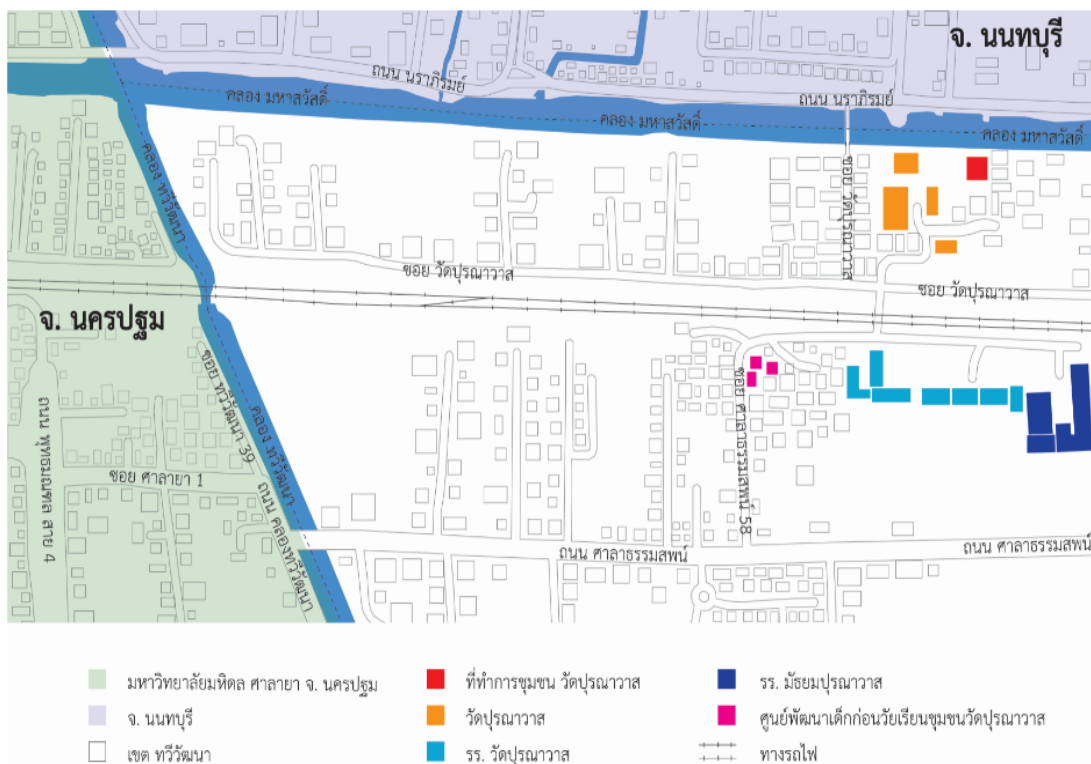
ตารางที่ 15 แสดงแผนการทำงานของทีมดิจิทัล

ภารกิจ	รายละเอียด	เดือน-ปี
1. สำรองชุมชน เก็บข้อมูล พื้นฐานของชุมชน	สัมภาษณ์กิ่งโครงสร้างกับคณะกรรมการ ชุมชนและผู้เกี่ยวข้อง	11, 19 เม.ย. 2562
2. ศึกษาแผนงานที่ชุมชนมีใน ปัจจุบัน นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนแม่บทและแผนพัฒนา อื่นๆที่เกี่ยวข้อง	ศึกษาและทำความเข้าใจนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนแม่บท แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร แผนพัฒนา ชุมชนและแผนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัลและการ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	11 เม.ย. 2562
3. รวบรวมปัญหา ความต้องการและ ความคาดหวังในด้านการรู้ดิจิทัลและ การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต กำหนดวิสัยทัศน์ และ ทำ SWOT	ศึกษาสภาพการณ์การรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ ดิจิทัล ปัญหา ความต้องการ และความคาดหวังในการ ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลและการเรียนรู้ตลอดชีวิต คณะกรรมการชุมชนและผู้เกี่ยวข้องร่วมกันกำหนด วิสัยทัศน์และวิเคราะห์ SWOT	28 เม.ย. 2562
4. คิดกลยุทธ์ และจัดทำร่างแผนกล ยุทธ์ชุมชน	คิดกลยุทธ์ ร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน	5 พ.ค. 2562
5. สร้างแผนปฏิบัติการ	ทอนแผนกลยุทธ์ชุมชนให้เป็นแผนปฏิบัติการ	12 พ.ค. 2562
6. โหวตร่างแผนกลยุทธ์ชุมชน	หาฉันทามติต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ	26 พ.ค. 2562 27 ต.ค. 2562
7. นำแผนไปลองใช้จริง	นำแผนไปใช้จริง สังเกตผล ติดตามและประเมินผลการใช้ แผน	มิ.ย – ก.ย. และ พ.ย. 2562
8. ถอดบทเรียนการพัฒนาแผน กลยุทธ์ชุมชน	วิเคราะห์เงื่อนไขและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคหรือสนับสนุน การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน	22 ก.ย. และ 15 ธ.ค. 2562

## 2. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของชุมชน

### 1) อาณาเขตและที่ตั้งของชุมชน

ชุมชนวัดปรุณาวาส ครอบคลุมพื้นที่ หมู่ 2 และหมู่ 3 แขวงศาลาธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร มีพื้นที่ 60 ไร่ จัดเป็นประเภท ชุมชนชานเมือง ประชากรนับถือ ศาสนาพุทธ



รูปภาพที่ 10 แสดงที่ตั้งชุมชนวัดปรุณาวาส

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“อยู่ตรงนี้ คล้ายๆ อยู่ชายแดน ข้ามคลองมหาสวัสดิ์ไปก็เป็นนนทบุรี ไปทางโน้นก็เป็นนครปฐม สมัยก่อน รุ่งรุ่งร่นย่า หน้าฝนที่ไร น้ำท่วมประจำ ท่วมซึ่งอยู่นาน ตั้งกะทำเขื่อนริมคลองมหาสวัสดิ์ ก็ดีขึ้น น้ำไม่ค่อยท่วมแล้ว ถ้าท่วมก็ขัง แต่ไม่นาน”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 30 มีนาคม 2562)

### 2) ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของชุมชนวัดปรุณาวาส

วัดปรุณาวาส สร้างขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ในอดีตเป็นพื้นที่ของเขตตลิ่งชัน ปัจจุบันอยู่ในเขตทวีวัฒนา บริเวณชุมชนมีอาณาบริเวณครอบคลุมพื้นที่ของ หมู่ 2 และ 3 ของแขวงศาลาธรรมสพน์ ประธานชุมชนคนปัจจุบันคือ นางอารีย์ แก้วดี

“คนส่วนใหญ่ในชุมชน อยู่กันมาตั้งแต่รุ่นปู่ย่าตายาย รุ่นพ่อรุ่นแม่ รู้จักกันหมด  
ตอนนี้ก็มีคนต่างถิ่นมาเข้าบ้านอยู่ มาอยู่กันหลายปีแล้ว ค่อนข้างกัน”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 2 เมษายน 2562)

### 3) ลักษณะด้านประชากรและเศรษฐกิจของชุมชน

สถิติของ มกราคม พ.ศ. 2562 จำนวนประชากรรวมชายและหญิงในชุมชนวัดปุณณาวาส มีจำนวน 1,043 คน ชาย 504 คน และหญิง 539 คน ประชากรส่วนใหญ่ปลูกบ้านพักอาศัยบนที่ดินซึ่งเช่าจากเจ้าของ ประชากรในชุมชนส่วนใหญ่เป็นเครือญาติ หากไม่ใช่ญาติกันก็รู้จักสนิทสนมกันเสมือนหนึ่งญาติ นับถือศาสนาพุทธ มีการรวมตัวกันบ้างตามงานบุญประเพณี หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์ มีประเพณีรดน้ำดำหัวผู้สูงอายุในช่วงเทศกาลสงกรานต์และพิธีตักบาตรในวันแม่แห่งชาติ วัดปุณณาวาสเป็นศูนย์กลางในการจัดงานบุญตามประเพณีหรือวันสำคัญทางศาสนา การศึกษาของชาวชุมชนส่วนใหญ่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นลูกจ้างในโรงงานหรือบริษัท รับจ้างรายวันทั่วไป เกษตรกรรม และรับจ้างปอกขิงสดอยู่ที่บ้าน มีรายได้น้อยถึงปานกลาง มีกองทุนสัจจะออมทรัพย์ และกองทุนเงินแม่แห่งแผ่นดิน

ชุมชนมีร้านประชารัฐไว้อำนวยความสะดวกแก่ผู้ถือบัตรสวัสดิการแห่งรัฐหรือบัตรคนจน ร้านนี้เป็นที่พบปะพูดคุยของคณะกรรมการชุมชนและชาวชุมชน นอกจากนี้ยังมีร้านค้าเล็กๆ แผงลอยและรถเข็นค้าขายอีก 9-10 ร้าน ขายอาหารและเครื่องดื่ม ขายผักสดและผลไม้ตามฤดูกาลจากเรือกสวนไรรณา

“ร้านค้าประชารัฐของชุมชน มีเครื่องรูดบัตรคนจน พอเงินเข้าตอนต้นเดือน ชาวบ้านจะมารูดกันเยอะ จากนั้นร้านจะเจียบ แต่ร้านค้าหน้า ม. (ผู้วิจัย : หน้ามหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขต ศาลายา) ขายดี น่าจะเป็นเพราะเขาให้ลูกค้าจ่ายผ่านโทรศัพท์ได้ เห็นเขามี QR code แต่ร้านเราไม่ได้รับเงินผ่าน QR Code ทำไม่เป็นอีกอย่างคือ ไม่มีคนคอยรับผิดชอบ ลูกค้าเลยไปที่อื่น นานวันเข้า ลินค้าวางขายน้อยลง ลูกค้าก็เลยหาย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14)

### 4) สภาพแวดล้อมของชุมชน

ประชาชนอาศัยอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มบริเวณริมคลองมหาสวัสดิ์ มีความหนาแน่นพอสมควร สภาพพื้นที่เป็นที่ราบลุ่ม ฤดูฝนมักมีน้ำท่วม ปัจจุบันมีการสร้างเขื่อนคอนกรีตริมคลองมหาสวัสดิ์เป็นแนวป้องกันน้ำท่วม ถนนลาดยางใช้เข้า-ออกชุมชนทางซอยศาลาธรรมสพน์ที่ 58 แยกจากถนนศาลาธรรมสพน์ ยังไม่มีรถโดยสารสาธารณะบริการ การเดินทางใช้รถยนต์ มอเตอร์ไซด์ และรถไฟซึ่งขึ้น-ลงที่สถานีรถไฟศาลายา คณะกรรมการชุมชนเป็นผู้บริหารจัดการงานต่างๆในชุมชน มี

ชาวชุมชนสมัครเป็นอาสาสมัครสาธารณสุข กรุงเทพมหานคร (อสส.) ผู้ช่วยเหลือดูแลผู้สูงอายุ (Care Giver: ซีจี) อาสาสมัครป้องกันภัยฝ่ายพลเรือน (อปพร.) ป้องกันภัยฝ่ายพลเรือน และบรรเทาสาธารณภัย อาสาสมัครพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ประจำหมู่บ้านหรือชุมชน (อพม.) เจ้าหน้าที่อาสาสมัครที่กล่าวมาที่มีความใกล้ชิดและสนิทสนมกับชาวชุมชน มีเครือข่ายเข้ามาประสานความร่วมมือได้แก่ ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม ศูนย์บริการสาธารณสุข 67 สถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี มหาวิทยาลัยธนบุรี แหล่งเรียนรู้ในชุมชนที่เป็นสถานที่ ได้แก่ บ้านหนังสือ ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน ในชุมชนเรียกว่า “ศูนย์เด็กเล็ก” โรงเรียนวัดปุณณาวาส(โรงเรียนระดับประถม) และ โรงเรียนมัธยมปุณณาวาส แหล่งเรียนรู้ที่เป็นบุคคลคือปราชญ์ชุมชน ชื่อ วิชัย เกียรติพงษ์ ทำพวงมโหตรซึ่งเป็นพวงอุบะทำด้วยกระดาษห้อยประดับอยู่ในวัด สำหรับแหล่งเรียนรู้ที่เป็นสื่อรูปแบบต่างๆ เช่น ป้ายอธิบายความเป็นมาของวัด ปุณณาวาส แต่ไม่มีป้ายประชาสัมพันธ์หรือสื่อที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล สำหรับการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ระหว่างคณะกรรมการชุมชนกับสมาชิกชุมชนจะใช้หอกระจายข่าวเป็นหลักและใช้วิธีแบ่งคณะกรรมการชุมชนออกเป็นสายเพื่อส่งจดหมาย และแจ้งข่าวสารกับสมาชิกชุมชนถึงประตูบ้าน

*“หอกระจายข่าวไม่ค่อยเปิด ถ้าเปิดก็ได้ยินไม่ทั่ว เพราะลำโพงติดตั้งในบริเวณใกล้ๆ วัด ใครอยู่ห่างออกไปสักนิด ก็ไม่ได้ยินแล้ว ฝนตก ลมเปลี่ยนทิศก็ไม่ได้ยิน แต่จะส่งไลน์อย่างเดียวก็ได้ บางคนไม่มีสมาร์ตโฟน บางคนมี ก็ไม่เปิดไลน์ ถ้ามีประชุมสำคัญประธานจะให้คนพิมพ์จดหมายและให้กรรมการเดินส่งจดหมายถึงประตูบ้าน”*

*(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)*

โดยสรุป สภาพทั่วไปของชุมชนวัดปุณณาวาส เป็นชุมชนชานเมืองที่ตั้งใกล้กับสถานที่สำคัญ เช่น สำนักงานเขตทวีวัฒนา และมหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา ประชาชนส่วนใหญ่มีรายได้น้อยถึงปานกลาง มีแหล่งเรียนรู้ที่เป็นทางการตั้งใกล้ชุมชน คือ โรงเรียนวัดปุณณาวาสและโรงเรียนมัธยมวัดปุณณาวาส บ้านหนังสือ ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน การพบปะพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชุมชนระหว่างประชาชนในชุมชนยังไม่ค่อยมี แต่ประธานชุมชนและคณะกรรมการชุมชนมักจะมีการพบปะหรือทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการอยู่เป็นประจำ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสื่อสารยังมีค่อนข้างจำกัด ส่วนใหญ่เล่นไลน์และเฟซบุ๊ก

### 3. ผลการวิเคราะห์แผนพัฒนาชุมชน นโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

เมื่อชุมชนได้ศึกษาทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนการศึกษาแห่งชาติที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ ชุมชนมีความเห็นว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนต่างๆ ดังกล่าว ทำให้เห็นแนวทางการพัฒนาของประเทศ ดังข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

“เพິงเห็นยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายกับแผน เคยได้ยินอยู่บ้าง แต่ตอนนีู้้แล้วว่า การทบทวนเอกสารพวกนี้ทำให้เราเห็นแนวโน้มการพัฒนาของประเทศ ได้รู้ว่า การรู้ดิจิทัลเป็นเรื่องจำเป็น รัฐบาลอยากให้ชุมชนมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้ชาวบ้านอย่างต่อเนื่อง”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 30 มีนาคม พ.ศ. 2562)

ผลการศึกษาและวิเคราะห์นโยบาย แผนพัฒนาต่างๆ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทของแผนยุทธศาสตร์ชาติ แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร และแผนประจำปีของสำนักงานเขต พบว่า มุ่งให้การเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยพัฒนาศักยภาพของประชากรไทยทุกช่วงวัย ตลอดจนสนับสนุนให้ชุมชนเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ ส่วนแผนพัฒนาชุมชนที่ชุมชนวัดบูรณาวาสเคยจัดทำมาก่อนไม่มีเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

“เคยเข้าอบรมทำแผนชุมชนที่สำนักงานเขตทวีวัฒนา และ เมืองกาญจน์ แต่เราไม่รู้เกี่ยวกับนโยบาย หรือพวกยุทธศาสตร์ ทำแผนไม่ยาก แต่ทำตามแผน มันไม่ง่ายเลย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2 , 30 มีนาคม พ.ศ. 2562)

### 4. ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ และวิสัยทัศน์

ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการและความคาดหวังในด้านการรู้ดิจิทัล และการส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ได้เรียนรู้เพื่อจะรู้ดิจิทัล รายละเอียด ดังนี้

#### 4.1 ผลการศึกษาสภาพการณ์การรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล

ชุมชนมีความเห็นว่า ดิจิทัล คือ เทคโนโลยีแบบใหม่ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตคนทุกรุ่น ส่วนการรู้ดิจิทัลคือ การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนให้เกิดประโยชน์กับตนเอง ช่วยให้ได้รับความสะดวกสบาย และความบันเทิงโดยไม่ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ แต่ต้องไม่เสพติดโทรศัพท์ และต้องใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัยและถูกทำนองคลองธรรม ข้อมูลภาคสนาม ดังนี้

“ดิจิทัล คือ เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ทำอะไรได้ดีกว่าเดิม ไปไหนๆ ก็เห็นแต่คำว่า ดิจิทัล แบบว่า บางอย่างก็ไม่เข้าใจ รุ่นเรา ยังใช้กล้องถ่ายรูปที่ใช้ฟิล์มโกดัก ไปอัดรูปที่ร้าน จำได้ว่า ต้องรอ ยุคนี้ไม่ได้ยืนพวกนี้แล้ว เปลี่ยนไปใช้โทรศัพท์ถ่ายรูป เลิกใช้กล้องถ่ายรูปที่มีฟิล์ม ส่วนเรื่องเพลงของนักร้องต่างๆ เราต้องซื้อเทปเพลง ดิจิทัลที่เปลี่ยนเยอะๆ กระทบเรา ตอนนี้อย่างเราก็ถ่ายรูปด้วยสมาร์ตโฟน ฟังเพลงจากยูทูป ก็พวกจ่าย โอนเงินทางโทรศัพท์ เคยเห็นคนอื่นใช้กัน ยังทำไม่เป็น ส่วนเรื่องการส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล ที่ผ่านมากลุ่มเราไม่มี แต่เห็นข้างนอกเขาจัดกัน ไม่ได้ออกไปเรียน เดินทางลำบาก ถ้าจะสอนอยากให้ออนในชุมชน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 2 เมษายน พ.ศ. 2562)

“ดิจิทัล คือ โทรศัพท์มือถือแบบเลื่อนหน้าจอ ใช้โทร เล่นไลน์ เล่นเฟซ (เฟซบุ๊ก) ส่วนการเรียนรู้ดิจิทัล น่าจะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนอย่างปลอดภัย ไม่ถูกหลอก ต้องรู้ว่าการติดโทรศัพท์มันไม่ดี การส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเรียนรู้ดิจิทัล ไม่เคยได้ยิน มีแต่อบรมเรื่องอื่นๆ อย่างทำน้ำยาล้างจาน เพาะเห็ด เรื่องเกี่ยวกับสมาร์ตโฟน เฟซบุ๊ก หรือไลน์ ไม่เคยมีนะ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 4 เมษายน พ.ศ. 2562)

“การเรียนรู้ดิจิทัล ไม่ใช่แค่ โทรเข้าโทรออก มันต้องหมายถึง ใช้โทรศัพท์อย่างปลอดภัย เกิดประโยชน์กับตัวเอง อย่างหนูใช้โซเชียลชายข้าว ชายผัก ผลไม้ จนทุกวันนี้หนูมีไม่พอขาย ใช้โซเชียลต้องไม่ผิดศีล ไม่เอาแต่นั่งดูคลิปในยูทูปทั้งวัน หนูว่า สิ่งย่อยบนออนไลน์มันเต็มไปหมด ถ้าคนไม่มีศีลธรรม มันก็วุ่นวาย เรื่องส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อให้รู้ดิจิทัล หนูหัดเอาเอง ช่วงแรกๆ ก็ผิดๆ ถูกๆ คือ อย่างหนูมันจำเป็นต้องเล่นโซเชียลให้ได้ เพราะต้องขายผลผลิต พอเราเริ่มเป็น เราก็ถามคนโน้นคนนี่ ที่สำคัญคือ ต้องสนใจ ต้องมีเป้าหมาย หนูต้องเล่นให้เป็น เพราะต้องหาที่ขายของ ขายผ่านออนไลน์ แป๊บเดียวหมด” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13)

“หลายคน ค้นหาข้อมูลใน Google ไม่เป็น แต่ดูละครในยูทูปได้ แปลกใหม่ การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่อาจารย์ถามมา หนูไม่รู้จัก เดาเอาว่า คือ การเรียนรู้ไปเรื่อยๆ หนูว่า หนูพอได้นะ ส่วนการเรียนรู้ดิจิทัล เป็นอะไรที่อยู่บนออนไลน์ หนูชอบเข้า Google ค้นหาโน้นนี่ที่สนใจ อ่านแล้วก็เลือกเอาแต่สิ่งที่คิดว่า น่าเชื่อถือ อย่างตอนพอเป็นเส้นเลือดตีบในสมอง พอแกเริ่มปากเบี้ยวนิดๆ หนูรีบค้นใน Google ก่อน พอรู้ว่าน่าจะเป็นอะไร ก็รีบพาแกไปโรงพยาบาลทันที แกที่บ้าน ไม่มีใครสนใจเข้า Google เพื่อหาความรู้ แม้นแต่พวกวัยรุ่น ใช้สมาร์ตโฟนเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก ใครจะไปว่าเขา แต่เขาต้องรู้จักใช้ให้เกิดประโยชน์บ้าง ไม่เคยเห็น การส่งเสริมให้รู้ดิจิทัลในชุมชน ชาวบ้านคนไหนอยากรู้เรื่องอะไร เขาวานให้หนู



หาข้อมูล หนูไม่หาให้นะ แต่จะสอนเขาค้นหาใน Google เริ่มจากสิ่งที่เขาสนใจก่อน อย่างหาเลขเด่น หวยดัง อะไรแบบนี้ (หัวเราะ) ปัญหาเกี่ยวกับออนไลน์มีหลายแบบ ได้ยินเด็กๆ เขามาคุยในร้านว่า มีพนันออนไลน์ บูลี่ก็มี ล้อเลียน หรือเมนต์ (ผู้วิจัย: ผู้ให้ข้อมูลหมายถึง แสดงความคิดเห็น) แร้งๆ เอามัน ไม่คิดว่าคนอื่นเขาจะอาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

“ชุมชนเรายังไม่ได้เอาดิจิทัลมาใช้ประโยชน์สักเท่าไร มีเฟซบุ๊กของชุมชน สร้างไว้นานแล้ว แต่ก็ไม่มีวี่แววเคลื่อนไหว หากคนรับผิดชอบไม่ได้ ส่วนการเล่นเฟซ เล่นไลน์ของชาวบ้านก็ออกแนวบันเทิง ปัญหาเรื่องถูกหลอกหลวงออนไลน์ก็มีให้เห็น เสียกันเป็นหมื่น แต่คนถูกหลอกเขาไม่ยอมเล่าให้ใครฟัง มันไม่ได้ช่วยให้อะไรดีขึ้น ชาวบ้านฟังข่าวทีวีเพื่อจะรู้เรื่องเกี่ยวกับกลโกงออนไลน์ ไม่มีใครเข้ามาสอน การจับกลุ่มคุยที่ร้านค้าก็ทำให้เราเรียนรู้เรื่องพวกนี้และมีความตื่นตัวในการรู้เท่าทันมากขึ้น” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

ลักษณะหรือรูปแบบการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับในช่วงเวลา 1-2 ปีที่ผ่านมา ลักษณะหรือรูปแบบการดำเนินงานของหน่วยงานรัฐหรือเอกชนในการสร้างการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลให้ชุมชนวัดบูรณาวาสเป็นแบบจำกัด กล่าวคือ กรรมการชุมชนได้รับการช่วยเหลือจาก กศน.ให้เข้าใช้ Free WiFi ของร้านค้าประชารัฐซึ่งตั้งอยู่ในชุมชน แต่สมาชิกส่วนใหญ่ในชุมชนยังไม่เคยเรียนรู้หรือไม่เคยเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน

“ครู กศน. เข้า WiFi ให้ ถ้าอยู่บ้าน ลูกทำให้ ทำเองไม่เป็น อยากรู้เรื่องนี้”  
(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 2 พฤษภาคม 2562)

สภาพการรู้ดิจิทัล เป็นปัญหาและสาเหตุของปัญหา ซึ่งพิจารณาจากองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลซึ่งผู้วิจัยสังเคราะห์ได้จากกรอบทฤษฎี ประกอบด้วย การผสมผสานกันของความรู้ ทักษะ และเจตคติ ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มทักษะด้านเทคนิค ได้แก่ 1. เข้าถึง (access) 2. วิเคราะห์ (analyse) 3. ประเมิน (evaluate) 4. สร้างสรรค์ (create) 5. จัดการ (manage) 6. บูรณาการ (integrate) 7. สังเคราะห์ (synthesize) 8. สื่อสาร (communicate) และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ได้แก่ 1. ความปลอดภัย 2. การมีจริยธรรม 3. กฎหมาย 4. สิทธิและความรับผิดชอบ 5. ความร่วมมือ 6. วัฒนธรรม และสังคม รายละเอียดจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ สามารถสรุปดังนี้

**ปัญหา** ปัญหาแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

**ปัญหาทักษะด้านเทคนิค**

● ใช้ฟังก์ชันสมาร์ทโฟนเป็นเล็กน้อย ทำให้เกิดปัญหาจากการใช้งานไม่เป็น เช่น ปิดเสียงเพราะมือไปสัมผัสโดยไม่รู้ตัว เปิดเสียงให้ดังไม่เป็น ทำให้พลาดโอกาสรับสายที่สำคัญ

- ไม่มีคนคอยสอน หรือคอยช่วยเหลือหากมีข้อสงสัย หรือข้อขัดข้อง
- ใช้แอปพลิเคชัน เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แบบมีข้อจำกัด
- ไม่สามารถเข้าเว็บเพื่อตรวจสอบสิทธิ์และลงทะเบียนรับสวัสดิการจากรัฐ
- ไม่สามารถทำธุรกรรมทางการเงินโดยใช้สมาร์ทโฟน
- ถูกเอารัดเอาเปรียบจากโฆษณาแอบแฝงหรือถูกเรียกเก็บเงินโดยไม่เต็มใจ
- พื้นที่ส่วนใหญ่ภายในชุมชนไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบฟรี (Free WiFi)

**ปัญหาด้านทักษะการตระหนักรู้**

- ไม่รู้ภาษาอังกฤษระดับพื้นฐาน ทำให้เข้าเว็บไซต์ไม่สะดวก
- การเสพติดดิจิทัล เช่น ติดสมาร์ทโฟน และติดเครือข่ายสังคมออนไลน์
- ขาดความรู้ความเข้าใจในคำศัพท์เกี่ยวกับดิจิทัล เช่น QR Code และ OTP
- การรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัลในชุมชนยังอยู่ในระดับพื้นฐาน
- ไม่มีงบประมาณในการส่งเสริมเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใหญ่ด้านการรู้ดิจิทัล
- ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือแชร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ไม่เหมาะสม
- ไม่มีสภาพแวดล้อมดิจิทัลเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น ป้ายประชาสัมพันธ์
- ส่งสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเป็นเท็จ แยกไม่ออก ระหว่าง Fact/ Opinion
- ถูกกลั่นแกล้งรังแก ล่วงละเมิดและถูกหลอกลวงทางออนไลน์
- กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล

### สาเหตุของปัญหา

จากการประชุมเชิงปฏิบัติเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุของปัญหาในด้านการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ซึ่งในช่วงแรกของการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการเขียนแผนภาพต้นไม้เพื่อระบุปัญหา สาเหตุ ผลลัพธ์ของปัญหาหรือความเสียหายจากปัญหาเพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมได้นำมาประเด็นปัญหามาพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในระหว่างผู้เข้าร่วมประชุมด้วยกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลลัพธ์ของปัญหาจากการรู้ดิจิทัลน้อยหรือการไม่รู้ดิจิทัลที่ผู้เข้าร่วมประชุมเขียนในกระดาษ post-it ติดบนแผนภาพต้นไม้ จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการจัดกลุ่มปัญหา สาเหตุและความเสียหายของปัญหาการมาไม่รู้ดิจิทัลมานำเสนอ โดยจัดกลุ่มจับคู่ (matching) อย่างไรก็ตามคำพูดหรือประเด็นที่ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการเขียนลงบนต้นไม้เป็นถ้อยคำที่มีความหลากหลาย ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์แบบ content analysis เพื่อจัดกลุ่มปัญหา สาเหตุและความเสียหายจากการไม่รู้ดิจิทัลและการไม่ได้เรียนรู้เพื่อที่จะรู้ดิจิทัล ซึ่งทำให้ได้ประเด็นที่ต้องได้รับการพัฒนา รายละเอียดจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหา และนำเสนอไว้ดังต่อไปนี้

ปัญหา และสาเหตุของปัญหาเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำมาจัดกลุ่มแยกตามองค์ประกอบที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้ ดังนี้

ตารางที่ 16 แสดงปัญหา สาเหตุของปัญหา และความเสียหาย เกี่ยวกับบริการรัฐดิจิทัล แยกตามองค์ประกอบที่ส่งเคราะห์ได้

พฤติกรรม	การรัฐดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
1. เข้าถึง	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ไม่มีความรู้เรื่องภาษาอังกฤษ</li> <li>-ไม่ตระหนักถึงโทษของการเสพติดดิจิทัล ไม่รู้จักการป้องกัน และแก้ไขพฤติกรรมนี้</li> <li>-ไม่รู้และไม่เข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนทำธุรกรรมการเงินและลงทะเบียนโครงการรัฐ ไม่รู้จัก URL/เว็บไซต์ทะเบียน</li> <li>-ไม่รู้และไม่เข้าใจการเข้า Free WIFI ตามสถานที่</li> <li>-ไม่รู้เกี่ยวกับกรเชื่อมต่อและปล่อย WIFI Hot Spot</li> <li>-ไม่มีความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของรูปภาพ คลิวิดิทัศน์เพลง ละคร/ภาพยนตร์</li> <li>-ไม่มีความรู้เรื่อง QR Code และ OTP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-อ่านภาษาอังกฤษไม่ได้เลย</li> <li>-เข้าถึงสมาร์ตโฟนมากกว่า 4 ชั่วโมง/ วัน เด็กเล็กเล่นสมาร์ตโฟนบ่อยและนาน</li> <li>-ใช้สมาร์ตโฟนทุกแห่ง เช่น ช้างถนน ช้างทางรถไฟ ระหว่างขับมอเตอร์ไซด์</li> <li>-ไม่สามารถโอนเงิน/ชำระเงินค่าสินค้าและบริการออนไลน์</li> <li>-ไม่สามารถลงทะเบียนผ่านเว็บเพื่อรับสิทธิ์สวัสดิการรัฐ</li> <li>-ใช้ฟังก์ชันเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ต ทั้ง WIFI ตามสถานที่หรือ Hot Spot</li> <li>-เข้าถึง สำเนา ดาวน์โหลด รูปภาพ คลิวิดิทัศน์ เพลง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ไม่กล้าบอกใครว่า ไม่รู้ภาษาอังกฤษ ลงทะเบียนผ่านเว็บไม่ได้ เพราะอ่านอักษรภาษาอังกฤษสองตัวด้านหลังบัตรประชาชนไม่ได้</li> <li>- รู้สึกชอบ สนุก ติดพัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ เกมสืหนัง/ละคร/การ์ตูน และรู้ลึก ขาดการยับยั้งชั่งใจ</li> <li>-กลัว และไม่สนใจการทำธุรกรรมการเงินออนไลน์</li> <li>-ไม่ชอบ และไม่มั่นใจในการทำทะเบียนผ่านเว็บ</li> <li>- หาทางเข้า/ URL เว็บลงทะเบียนไม่ได้ ไม่กล้าลองกลัวทำผิด</li> </ul>	<p>“มีหลายคนไม่รู้ภาษาอังกฤษ ตัวอักษรภาษาอังกฤษเขาไม่รู้ แต่อ่านภาษาไทยได้ การลงทะเบียนออนไลน์บางครั้งต้องกรอกตัวอักษรหลังบัตรประชาชน เมื่อเขาอ่านไม่ออก เขาไม่ยอมทำรายการผ่านเว็บเลย แต่ไม่กล้าบอกใคร มีหลายคนที่เป็นแบบนี้”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“ใช้สมาร์ตโฟนกันพร่ำเพรื่อ ตื่นมาก็จับเครื่องเป็น อย่างแรกเลย เดินก็เล่น แซทไลน์คุยกับเพื่อนริมถนน อันนี้มันเกินไป น่าจะสอนให้เค้า รู้จักการใช้ที่ดี”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“ชุมชนมีเฟซบุ๊กชื่อ “ชุมชน วัตถุประสงค์ประชาบาล” ไม่มีคนดูแอดมากที่ใหญ่มากแล้ว ถ้ามีกิจกรรมชุมชน ต่างคนต่างโพสท์ บางทีก็ลืม tag “ชุมชน วัตถุประสงค์ประชาบาล” เฟซบุ๊กเลยไม่ค่อยมีความเคลื่อนไหว”</p>

พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
<p>-ไม่ตระหนักถึงประโยชน์ของการจัดเก็บข้อมูลชุมชนในระบบซึ่งดูผ่านสมาร์ตโฟน</p> <p>-ขาดความตระหนักรู้ในความสัมพันธ์และอิทธิพลของความสำคัญสังคมออนไลน์</p> <p>-ขาดความรู้เรื่องการตั้งค่าความปลอดภัยในเครื่องสมาร์ตโฟน</p> <p>-ไม่รู้วิธีค้นหาข้อมูล</p> <p>-ไม่รู้วิธีการเข้าถึง/บล็อก</p> <p>การเข้าถึงจากโฆษณาการกวาดและ ชาวบ้านที่มีค่าใช้จ่าย</p> <p>- การรู้และเข้าใจเทคโนโลยีลดลงตามวัย</p>	<p>ละคร/ภาพยนตร์ผลิตกฎหมาย</p> <p>-เข้าไม่ถึงระบบจัดเก็บข้อมูลทั่วไปของชุมชน</p> <p>-เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวในเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>-ค้นหาข้อมูลที่ต้องการไม่ได้</p> <p>-ไม่สามารถตั้งค่าความปลอดภัยบนเครื่องสมาร์ตโฟน</p> <p>-แอปพลิเคชันและเฟซบุ๊ก</p> <p>-ไม่รู้วิธีค้นหาข้อมูล</p> <p>-ไม่รู้วิธีการเข้าถึง/บล็อก</p> <p>การเข้าถึงจากโฆษณาการกวาดและ ชาวบ้านที่มีค่าใช้จ่าย</p> <p>- การรู้และเข้าใจเทคโนโลยีลดลงตามวัย</p>	<p>-ไม่กระตือรือร้นในการจัดทำข้อมูล เพราะไม่มีคนรับผิดชอบโดยตรง</p> <p>-ไม่แน่ใจว่าเกี่ยวกับลิขสิทธิ์แต่เคยเห็นคนเอารูปจาก Google ไปใช้</p> <p>-ดาวน์โหลดจากยูทูปไม่เป็น</p> <p>-ไม่สนใจกับการตั้งค่าความปลอดภัยบนเครื่องสมาร์ตโฟน</p> <p>-ไม่สนใจค่าส่ง/ฟิ่งกชั่น การค้นหาข้อมูลหรือความรู้</p> <p>-รู้สึกเบื่อและรำคาญกับโฆษณาที่มากับโทรศัพท์ และรู้สึกว่าการดาวน์โหลดแอปரியจากบริการที่ไม่ได้ใช้</p> <p>- ไม่กล้าทำ ไม่กล้าใช้ฟิ่งกชั่นใหม่ๆ กลัวเครื่องเสีย</p>	<p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“เด็กเล็ก 5 คน เล่นสมาร์ตโฟน จนพูดจาไม่รู้เรื่องคุยกับคนไม่ได้ พัฒนาการไม่ม้วย”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“ชอบดู You Tube ในบ้าน นอกบ้านไม่เปิด ยูทูป เพราะกลัวเปลือง ที่กล่องหนังสือเสียงไปฟิ่ง เข้า WIFI ที่อื่นไม่เป็น”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“ลงทะเลเขียนผ่านเว็บเอง ไม่ได้ ต้องให้คนช่วย เคยทำเองแล้วไม่สำเร็จ ตอนนั้นไม่มั่นใจ ไม่อยากทำ”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“ไม่เคยคลิกซื้อข้าวบ้านฟิ่งแต่ถูกให้จ่ายค่าข้าวบ้านฟิ่งทางโทรศัพท์ ฟิ่งเงินไปหลายร้อยแล้ว”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3, 10 พฤษภาคม 2562)</p>	

พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
2. วิเคราะห์	<p>ขาดความรู้ความเข้าใจถึงหลักการของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลจริง/เท็จ</p> <p>ไม่ใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิมเพื่อไตร่ตรอง แยกแยะไม่คำนึงถึงความสมเหตุสมผล ความสมจริง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</p> <p>รับรู้สารสนเทศและสื่อดิจิทัลทางเดียว ไม่มีความรู้ที่ทันต่อสถานการณ์สังคม</p> <p>ไม่มีความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการฉ้อโกงทางออนไลน์</p>	<p>แยกแยะข้อเท็จจริง ออกจากความเห็น ไม่ได้ ขาดการคิดเชิงวิจารณ์ญาณ</p> <p>โพสต์แสดงความเห็นโดยขาดการยั้งยั้งใจ</p> <p>แชร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลโดยไม่ตรวจสอบ</p> <p>ไม่สามารถวิเคราะห์ผลกระทบของตนเอง/สังคม</p> <p>จากสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่เป็นเท็จ</p> <p>ขาดการพิจารณาไตร่ตรอง</p> <p>อ่าน/ฟัง/ดู สารสนเทศและสื่อดิจิทัลโดยไม่ไตร่ตรอง</p>	<p>ชอบเปิดดูข่าวออนไลน์หรือจากช่องทางที่มีความเห็นแนวทางเดียวกับตนเอง</p> <p>ไม่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม</p> <p>ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สังคม และวัฒนธรรม เพื่อเป็นความรู้ ความเข้าใจที่ทันเหตุการณ์ เพื่อช่วยประกอบการคิดและการไตร่ตรอง</p> <p>ไม่ตระหนักว่าสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ได้รับถูกบิดเบือนจากความเป็นจริง</p> <p>ใช้ความรู้สึก อารมณ์: ความโลภ/กลัว/หลงใหล/อคติ มากกว่าความรู้ความเข้าใจ</p>	<p>“เคยแชร์ข่าวปลอมหลายครั้งแล้ว ได้มาจากผู้ใหญ่ที่นับถือ อ่านเสร็จก็ส่งต่อ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“อ่านที่เขาเขียนมา ก็โพสต์ว่าแรงๆ เลยทันที ไม่ทันคิด ต้องมานั่งเสียใจทีหลัง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“เคยขายของออนไลน์ กล้องถ่ายรูปที่ไม่ได้ใช้แล้ว มีญาติพี่แกส่งมาทำขอซื้อกล้อง แต่ขอรับบัตรประชาชน เขาบอกว่ากลัว ผู้ขาย คือ เราจะโกงเขา จึงขอรหัสไว้เป็นหลักฐานเรารีบขอรหัส สุดท้าย มีญาติพี่เอารหัสประจำตัวประชาชน ไปบอกดี เราต้องตามแก้ไข เหนื่อยมาก คือ ไม่ทันวิเคราะห์ เพราะความโลภ รีบร้อนอยากขาย “ (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4, 10 พฤษภาคม 2562)</p>

พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
3. ประเมิน	<p>-ไม่มีชุดความรู้ของสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลด้านจริยธรรม</p> <p>ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และ วัฒนธรรม ไม่เข้าใจและไม่ทัน เหตุการณ์ เพราะติดตามแต่ละครและรายการเพลง</p>	<p>-ตัดสินใจคุณค่าโดยใช้ความรู้สึก/อารมณ์ มากกว่าเหตุผล/ความถูกต้อง</p> <p>-ไม่ตรวจสอบสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เชื่อถือโดยขาดสติไตรตรอง</p> <p>-ใช้ความโลภเห็นอหตุผล</p>	<p>- ใช้ความรู้สึก อารมณ์ เช่น ความโลภ/เกลียดชัง มีอคติในการตัดสินคุณค่า/ตัดสินใจว่า เชื่อ/ไม่เชื่อ ในสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</p> <p>-ไม่ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับ กลลวงออนไลน์ที่มี หลากหลายรูปแบบ</p>	<p>“มีโทรศัพท์มือถือที่ บอกว่าได้รับรางวัล ถูกคิดว่า ของเรา ถ้าส่งหตุมาให้ จะโทรฯ มาบอก อีก อย่างหนึ่ง เราไม่โลภ แต่เคยได้ยินข่าว หลายนคนเคย โดนหลอกแบบนี้ เสียเงินไปมาก”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“เคยถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ ก็เสียใจ แต่เราไม่คิด บล็อกเค้าเลย”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16, 10 พฤษภาคม 2562)</p>
4. สร้างสรรค์	<p>-ไม่รับรู้และเข้าใจประเด็นด้าน จริยธรรม ความปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และ วัฒนธรรม</p> <p>-ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา ดิจิทัลแบบใหม่ๆ</p>	<p>-ไม่สามารถปรับแก้ ประดิษฐ์ หรือสร้างเนื้อหา ของสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลขึ้นใหม่ ให้ตรงกับ ความต้องการ</p> <p>- สร้างสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลอันเป็นเท็จ</p> <p>- กลเกลียนผลงานผู้อื่นโดยไม่ขออนุญาต ไม่ให้เครดิต</p>	<p>-ไม่ชอบการสร้างสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล</p> <p>- ชอบลอกเลียน</p> <p>-ไม่รู้จักกฎหมายดิจิทัล</p> <p>- โพสต์สารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลโดยไม่ยั้งคิด ทำเพื่อความสะใจ เสียแบบความรุนแรงทางออนไลน์จากผู้อื่น</p>	<p>“เคยแสดงการมีส่วนร่วมทางออนไลน์เป็นการตอบ แบบสอบถามความคิดเห็น แต่เพื่อนๆ รุ่นเดียวกัน หลายนคนทำแบบนี้ไม่เป็นเลย แต่เขาไม่กล้าบอกว่าไม่เป็น โอ้ย เราทำได้เพราะลูกช่วย”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“ไม่กล้าโพสต์แสดงความคิดเห็นใหม่ๆ ไม่กล้าโพสต์รูป กิจกรรมจิตอาสาถึงแม้ว่าจะอยากจะทำบ้าง”</p> <p>ผลงานชุมชน กลัวคนจะว่า ช่างเสนาหาน้ำ”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 10 พฤษภาคม 2562)</p>

พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
5. จัดการ	<p>-ไม่รู้เกี่ยวกับการจัดการเครื่องสมาร์ตโฟนเมื่อมีปัญหา</p> <p>-ไม่รู้จักการยืนยันตัวตนเมื่อลงทะเบียนเว็บ</p> <p>-ไม่รู้ไม่เข้าใจเรื่องรอยดิจิทัล (digital footprint)</p> <p>-ไม่รู้ไม่เข้าใจเรื่องการกำหนดรหัสผ่านที่ดี</p>	<p>-ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือจัดการเครื่องสมาร์ตโฟน</p> <p>-ไม่สามารถยืนยันตัวตนเมื่อลงทะเบียน</p> <p>-ไม่สามารถจัดระเบียบสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</p> <p>-ทิ้งรอยรอยดิจิทัล</p> <p>-ไม่ติดตั้งโปรแกรมป้องกันมัลแวร์</p> <p>-ตั้งรหัสผ่านที่สามารถเดาได้</p>	<p>-ไม่สนใจที่จะแก้ปัญหาเครื่องสมาร์ตโฟน</p> <p>-ไม่ระวังการทิ้งรอยรอยดิจิทัล</p> <p>-ปล่อยปละละเลยการจัดระเบียบสารสนเทศดิจิทัล</p> <p>-ไม่ให้ความสำคัญเรื่องการกำหนดรหัสผ่าน</p> <p>- การไม่เฝ้าระวังประมาททำให้สูญเสียโอกาสในการพัฒนาการรู้ดิจิทัล</p>	<p>“รบกวน ส่งไลน์ไม่ได้ทั้งวัน หงุดหงิดมาก ทราบทีหลังว่า ฟันที่จัดเก็บข้อมูลเต็ม”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“เฟซบุ๊กเก่าของหนูใช้ไม่ได้ ถูกแฮก หนูต้องมาสมัครเฟซบุ๊กใหม่ เตือนก่อนมาก เรื่องของเรื่อง คือ ตั้งรหัสผ่านง่าย แบบว่า คนเดาออก”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“ไม่รู้เรื่องดิจิทัลเลยดี ไม่รู้จักรหัส OTP เปิดกล่องข้อความไม่เป็น ไม่รู้ว่าต้องแตะที่ไหน ลงทะเบียนโครงการรัฐก็หลุดทุกเล ต้องรอคนอื่นทำให้”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 10 พฤษภาคม 2562)</p>
6. บูรณาการ	<p>-ขาดความรู้ในประเด็นด้านจริยธรรม ปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพ</p> <p>รับผิดชอบ สังคม วัฒนธรรม</p> <p>-ไม่รู้ไม่เข้าใจความเหมือน/ความต่างของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</p> <p>ไม่รู้จักใช้ขอเท็จจริงและ</p>	<p>-ไม่สามารถตีความ/เปรียบเทียบสารสนเทศและสื่อดิจิทัลจากหลากหลายแหล่งที่มา เพราะใช้คำสั่งค้นหา ไม่ได้ จึงเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและสื่อดิจิทัลไม่ได้</p> <p>จำกัด</p>	<p>-ไม่สนใจการรวบรวม สรุป ความ เชื่อมโยง ประสาน ส่งเคราะห์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน</p> <p>-รู้สึกอึดอัด ไม่สะดวก เสียเวลา หากต้องค้นหา เพราะไม่คุ้นเคยกับการค้นหา</p>	<p>“เราไม่ค่อยเปรียบเทียบข้อมูล เพราะไม่เข้าใจ อย่างแพคเกจอินเทอร์เน็ต คนขายบอกว่า ดี ก็ซื้อเลย แต่ทำไม่ต้องจ่ายเพิ่ม แอปพลิเคชันแบบเดียวกัน บางตัวดาวน์โหลดฟรี บางตัวไม่ฟรี บางตัวก็สร้างปัญหาให้”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 10 พฤษภาคม 2562)</p> <p>“พวกเขาไม่เอาข้อมูลมาเชื่อมโยงกัน ใช้คำสั่ง ค้นหา</p>



พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
	ข้อมูลทางองค์ประกอบพร้อมเพื่อเชื่อมโยง/สรุปความ	-ไม่สามารถส่งเคราะห์ที่สารสนเทศและสื่อดิจิทัลจากแหล่งที่เชื่อถือได้	ข้อมูล ยังไม่รู้ว่าต้องค้นหาสารสนเทศและสื่อดิจิทัลอย่างไร ใช้ความเคยชิน	ยังไม่ได้ พอค้นหาข้อมูลหลากหลายไม่ได้ สิ่งที่เราที่รู้จัก สืบค้นข้อมูลไม่เป็น เห็นอะไรก็เชื่อ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 10 พฤษภาคม 2562)
7. สังเคราะห์	-ไม่รับรู้และไม่เข้าใจสาระเกี่ยวกับจริยธรรม ปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สังคม และวัฒนธรรม พื้นความรู้ไม่ชัดเจน แยกแยะ จัดระเบียบ และเชื่อมโยงสารสนเทศและสื่อดิจิทัลไม่ได้	-ไม่สามารถค้นหาวิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สารสนเทศและสื่อดิจิทัล เพื่อหาข้อเท็จจริง/ ความถูกต้อง ห่วงข้อประกอบพร้อมไม่ได้ ทำให้หาข้อสรุป สร้างหรือคิดอะไรใหม่ๆ ไม่ได้	-มีเจตคติ ถ้าเอียงโดยอ่าน/ฟัง แต่สิ่งที่ชอบ ขาดการพิจารณาข้อเท็จจริง หรือความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศและสื่อดิจิทัล	“อ่านพบอะไร ฟังอะไรมา ก็เชื่อถือหมด เพราะขาดการค้นหา อย่างที่เคยบอก ค้นหาข้อมูลไม่เป็นกัน จึงไม่มีข้อมูลมากพอที่จะวิเคราะห์ หรือสังเคราะห์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 10 พฤษภาคม 2562) “คนแถวนี้ส่วนใหญ่เป็นคนสบายๆ เชื่อและทำอะไรแบบง่ายๆ เวลาไปอ่าน ไปฟังอะไรมาก็เชื่อเขาหมดไม่รู้จักหาข้อมูลเพิ่มเติม ขอบสนุก พวกบันเทิง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7, 10 พฤษภาคม 2562)
8. สื่อสาร	-ไม่รู้และไม่เข้าใจสาระด้านประเด็นจริยธรรม ปลอดภัย การร่วมมือ กฎหมาย สิทธิเสรีภาพ รับผิดชอบ สังคม และวัฒนธรรม	-ขาดการปฏิสัมพันธ์ หรือสื่อสารออนไลน์ อ่านไลน์แล้วไม่ตอบ ออกจากกลุ่มไลน์โดยไม่บอกเหตุผล	-โพสต์ด้วยถ้อยคำหยาบคาย กับเพื่อนสนิทในเครือข่ายสังคมออนไลน์	“ไม่รู้ว่าอะไรเหมาะสมอะไรเหมาะสมหรือไม่” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 10 พฤษภาคม 2562) “เมื่อก่อนก็ไม่สนใจเรื่องการรู้ดิจิทัล แต่พอมีภาพหลุดทางไลน์ คนที่ทำภาพหลุด เขาบอกว่า เขาไม่รู้

พฤติกรรม	การรู้ดิจิทัล : ปัญหา/สาเหตุ/ความเสียหาย			ข้อมูลภาคสนาม
	ความรู้	ทักษะ	เจตคติ	
	<p>ไม่เข้าใจการใช้ Group Line</p> <p>ไม่มีความรู้เรื่องมารยาทเน็ต</p>	<p>และสื่อดิจิทัลอันเป็นเท็จ</p> <p>- เชิญสมาชิกเข้าร่วมกลุ่มไม่ได้ บล็อกคนรบกวนไม่ได้</p>	<p>ความแตกแยก และเกลียดชัง</p> <p>- ไม่ตระหนักถึงอิทธิพลของการสื่อสารว่ามีผลกระทบต่อตนเองและสังคม</p>	<p>ว่าภาพแบบนี่ส่งไม่ได้ บอกเขาว่า คราวหน้าห้ามส่ง</p> <p>เป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัวของคนอื่น ก็คิดว่าจำเป็นต้องให้คนเรียนรู้ดิจิทัล”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 10 พฤษภาคม 2562)</p>



## 4.2 ผลการกำหนดภาพอนาคตหรือวิสัยทัศน์

ผลการกำหนดภาพอนาคตหรือวิสัยทัศน์ เป็นผลจากการศึกษาความต้องการ และความคาดหวังด้านการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ซึ่งผู้เข้าร่วมประชุม แสดงความคิดเห็นด้วยการโหวตหาความต้องการ ซึ่งเป็นการหาความต้องการจำเป็น มีดังนี้

### ความต้องการจำเป็น

1. ต้องการให้มีการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย ลดความเสี่ยงจากการถูกลอกหลวง
2. ต้องการใช้ฟังก์ชันในสมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชัน เช่น ยกเลิก SMS โฆษณาขยะ
3. ต้องการให้มีสัญญาณ Free WiFi ในบริเวณชุมชน เพื่อลดค่าใช้จ่ายของสมาร์ทโฟน
4. ต้องการรู้หลักการหรือเทคนิคในการพิจารณาข่าวสารข้อมูลที่แชร์ผ่านเฟซบุ๊กและไลน์
5. ต้องการให้สถานศึกษาช่วยอบรมให้เด็กๆ วางเว้นจากการเสพติดโทรศัพท์
6. ต้องการให้เด็กและผู้ใหญ่ เล่นสมาร์ทโฟน น้อยลง หรือใช้อย่างเหมาะสม
7. ต้องการให้ใช้สมาร์ทโฟนในด้านที่เป็นประโยชน์/ส่งเสริมคุณภาพชีวิต
8. ต้องการรู้จักสิทธิ เสรีภาพ มีความรับผิดชอบ มีมารยาท มีจริยธรรม และรู้กฎหมายในระหว่างการใช้งานออนไลน์
9. ต้องการให้มีคนช่วยเหลือในการใช้สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชัน Line, Facebook
10. คาดหวังให้ชุมชนมีเครือข่ายที่คอยสนับสนุนด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง
11. คาดหวังให้ชาวชุมชนสนใจ ใฝ่รู้ มีการรู้ดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มคุณภาพชีวิตให้ก้าวทันยุคดิจิทัล หรือมีคุณภาพชีวิตดิจิทัล

จากที่กล่าวมา สรุปเป็นความต้องการของชุมชนได้ว่า ชุมชนต้องการให้มีการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย รู้สิทธิ หน้าที่และมีความรับผิดชอบ มีความสามารถในการใช้ฟังก์ชันงานของสมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชัน Line, Facebook ได้ดี ใช้อย่างมีมารยาท มีจริยธรรม คาดหวังถึงการได้ประโยชน์จากการรู้ดิจิทัลมาส่งเสริมคุณภาพชีวิต มากกว่าด้านบันเทิงเริงรมย์ ตัวอย่างความคิดเห็นบางส่วนจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ

“แหล่งความรู้มาถึงชายคาบ้าน เคยเห็นหลานใช้ google ทำรายงาน สมาร์ทโฟนทำอะไรได้ตั้งหลายอย่าง ผมอยากค้นคว้าหาความรู้ ถ้าเรารู้จักใช้สมาร์ทโฟน มันจะช่วยให้หลายเรื่อง ตอนนี้ ผมยังค้นหาซื้อเพื่อนในไลน์ไม่ได้ ทำไม่เป็น”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 10 พฤษภาคม 2562)

“สอนการใช้สมาร์ทโฟน น่าจะสอนเรื่อง การค้นหาข้อมูลด้วยนะ ค้นอย่างไรให้เจอ แต่ใครจะมาสอนให้ ต้องสอนเรื่อยๆ นะ เรียนไปได้ยากก็ลืม วิทยุนี้ลืมง่าย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 10 พฤษภาคม 2562)

“ต้องการใช้สมาร์ทโฟนอย่างปลอดภัย และคุ้มค่า”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 10 พฤษภาคม 2562)

“น่าจะมีกลุ่มคนไว้คอยช่วยเหลือ ถามไถ่ แก้ปัญหาให้จิตใจ ถ้าไม่มีคนคอยดูแล ก็ไม่กล้าใช้ กลัวทำอะไรผิด กลัวทำให้เครื่องเสีย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4, 26 พฤษภาคม 2562)

“อยากให้เน้นเรื่องเกี่ยวกับกฎหมาย กติกาต่างๆ เรื่องการใช้งานไม่น่าห่วง แต่อะไรที่เกี่ยวกับสิทธิ ความรับผิดชอบ การทำผิด หรือ การละเมิด ถ้าไม่มีคนสอนคนบอก เราก็ไม่รู้หรอก เด็กๆ ไปโรงเรียนยังมีครูสอน แต่เราทำงานแบบนี้ ใครจะมานั่งบอกนั่งสอน”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4, 26 พฤษภาคม 2562)

“ต้องมีธรรมะ คิดดูแล้วกัน ถ้าไม่มีธรรมะในใจ มันจะพัง กระแทบคนจำนวนมาก ลูกเล็ก เด็กแดงก็ไม่เว้น เน้นถูกทำนองคลองธรรม”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13, 26 พฤษภาคม 2562)

“แค่นั้น ถึงจะนับว่าพวกเรามี การรู้ดิจิทัล คือ อย่างน้อยต้องค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ รู้จักวิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสาร มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ถ้าได้มากกว่านี้ก็จะดี แต่ที่ขาดไม่ได้เลยคือ ต้องหาข้อมูล วิเคราะห์ ประเมิน เอาแค่นี้ให้ได้ก่อน แล้วก็ใช้แอปสำคัญให้เป็น”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 26 พฤษภาคม 2562)

จากที่กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าดิจิทัลในความเข้าใจของชุมชน คือ เทคโนโลยีแบบใหม่ที่มีทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์หลายแบบ ตัวอย่างฮาร์ดแวร์ คือ สมาร์ทโฟน ตัวอย่างซอฟต์แวร์คือ แอปพลิเคชัน ส่วนเทคโนโลยีแบบเก่าคือ โทรศัพท์ที่มีสายเสียบติดกับผนังบ้านบ้านและโทรศัพท์แบบกดปุ่ม การรู้ดิจิทัลเกิดจากการมีความรู้ ทักษะการใช้งาน และเจตคติด้านบวกกับอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟน และแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน เช่น เฟซบุ๊กและไลน์ เป็นต้น ซึ่งต้องมีการตระหนักรู้ควบคู่กันไป การรู้ดิจิทัลจึงเป็นการผสมผสานทั้งความรู้ ทักษะและเจตคติที่ช่วยให้บุคคล เข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ และสื่อสาร สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่นำเสนอผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้แก่ สมาร์ทโฟน และโปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชัน (applications) ในการสำรวจและวิเคราะห์หาความต้องการจำเป็นนั้น ชุมชนได้ร่วมหาความต้องการจำเป็นอย่างไม่เป็นทางการโดยการตั้งวงเสวนาพูดคุยในร้านค้าของชุมชนและในสวนหย่อมซึ่งเป็นลานกิจกรรมของชุมชนวัดปทุมวาส ต่อมาจึงมีประชุมลงคะแนนโหวตหาความต้องการจำเป็นจากรายการความต้องการที่รวบรวมไว้ก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ตามองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม ได้ดังนี้

กลุ่มทักษะด้านเทคนิค ประกอบด้วยทักษะในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์ และสื่อสารโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในงานวิจัยนี้ คือ สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชัน ได้แก่ เฟซบุ๊กและไลน์ รายละเอียด ดังนี้

เข้าถึง สามารถค้นหาหรือสืบค้นสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ต้องการ ปิด-เปิดเสียง การเชื่อมต่อและการปิดสัญญาณอินเทอร์เน็ต การเข้า-ออกสัญญาณอินเทอร์เน็ตสาธารณะ(Free WiFi) การจัดการพื้นที่ใช้งานบนเครื่องสมาร์ทโฟน การติดตั้งและการยกเลิกการติดตั้งแอปพลิเคชัน การปิดกั้นหรือการบล็อกการเข้าถึงเว็บไซต์ บริการข่าว โฆษณาที่รบกวน ยกเลิก SMS/ข้อความและคลิกข่าวบันเทิงที่ไม่ต้องการ ตลอดจนการระบุแหล่งหรือตำแหน่ง

วิเคราะห์ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง คิดใคร่ครวญอย่างสมเหตุสมผล ตรวจสอบข้อมูล และสามารถบอกผลดี ผลเสีย ผลกระทบต่อตนเองและสังคมจากสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ได้รับ

ประเมิน สามารถตัดสินคุณค่า ตัดสินเชื่อหรือไม่เชื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยพิจารณาความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ ทันทต่อเหตุการณ์ แยกแยะสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่เป็นจริง/เท็จ แยกแยะความแตกต่างระหว่างโลกเสมือนจริงและชีวิตจริง และสามารถเลือกรับสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่มีประโยชน์ และปฏิเสธ หรือปิดกั้น/บล็อก (block) สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ สร้างความรำคาญ หรือรบกวน

สร้างสรรค์ การปรับแก้ ประดิษฐ์ ประยุกต์ หรือสร้างองค์ความรู้ หรือเนื้อหาของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลขึ้นใหม่

จัดการ สามารถจัดเก็บ จัดระเบียบ จัดหมวดหมู่ หรือแบ่งประเภทสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ตลอดจนการจัดการดิจิทัลไอดีซึ่งเป็นการพิสูจน์และยืนยันตัวตน

บูรณาการ สามารถตีความ เปรียบเทียบ บอกความแตกต่าง รวบรวม สรุปความ เชื่อมโยง หรือประสานสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน

สังเคราะห์ สามารถรวมสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกันโดยหาคู่ประกอบร่วมกันหรือบูรณาการ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่หรือเนื้อหาใหม่

สื่อสาร สามารถติดต่อ ปฏิสัมพันธ์ แสดงความคิดเห็นเผยแพร่ผลงาน ประชาสัมพันธ์ แบ่งปันหรือแชร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัล มีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองตลอดจนร่วมมือกันทำภารกิจ

กลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ได้แก่ ความปลอดภัย จริยธรรม การรู้กฎหมายดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง การรู้จักใช้สิทธิเสรีภาพและมีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์อย่างเหมาะสม ความร่วมมือ วัฒนธรรม และสังคม ทั้งนี้ทักษะดังกล่าวต้องเป็นไปอย่างผสมผสานเพื่อให้บุคคลเป็นผู้รู้ดิจิทัลที่สามารถเข้าถึง เข้าใจ และใช้สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม จากที่กล่าวมา ผู้วิจัยนำความต้องการจำเป็นมาสังเคราะห์และเปรียบเทียบกับความคาดหวัง ได้ดังนี้

ตารางที่ 17 ความต้องการจำเป็นและความคาดหวังของการรู้ดิจิทัล และพฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
กลุ่มทักษะทางเทคนิค			
1. เข้าถึง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เชื่อมต่อ Free WiFi ในพื้นที่สาธารณะ เช่น ร้านค้าประชารัฐ</li> <li>- ปิด/เปิด สัญญาณอินเทอร์เน็ต และเข้าใช้/ออกจาสัญญาณ WiFi บนเครื่องสมาร์ตโฟนของตนเอง</li> <li>- ใช้บลูทูธ รับสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบ Hotspot จากสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตได้</li> <li>- ปิด/เปิดเสียงเครื่องสมาร์ตโฟนได้ หรือเสียงเบาได้</li> <li>- สืบค้น เก็บ ยกเลิกข้อความ หรือสารสนเทศและสื่อดิจิทัลได้</li> <li>- เข้าร่วม/ปฏิเสธการเข้ากลุ่ม</li> <li>- ปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล</li> <li>- สามารถจัดการกับพื้นที่จัดเก็บข้อมูลเพื่อเพิ่มพื้นที่ใช้งาน ทำให้ฟังก์ชันงาน</li> </ul>	<p>“ไปไหนๆ ในกระเป๋ามีทั้งสมาร์ตโฟนกับกล่องหนังสื่อเสียง เผื่อรอนานๆ จะได้เปิดกล่องหนังสื่อเสียงฟัง เพื่อนที่อื่น เคยบอกว่าคุณนี่หัดดูยูทูป เก็บไว้ได้ แต่ทำไม่เป็น ออกทำได้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“เข้านี้ได้ เป็นเรื่องจำเป็น ถ้าทำเองได้ ก็จะได้ไม่ต้องรอรอบถึงบ้านก่อน ใช้เน็ตบ้านส่งไลน์” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“มีคนเชิญเข้ากลุ่มไลน์แต่เข้า กว่าจะจะกดรับก็ทำไม่เป็น ไม่กล้าทำ รอถามลูก” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 9, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“วันก่อน แผลไปโดนปุ่มเปิดเสียง แล้วไม่รู้ตัว แปลกใจว่า ทำไม ไม่มีเสียงโทรศัพท์เลยทั้งวัน ตอนหลังคนเขามาดูให้ บอกว่า เราปิดเสียงไว้ คือผมไม่รู้ ฟังก์ชันงานแบบนี้ ยากทำให้ได้” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต WiFi จากตัวปล่อยสัญญาณแบบต่างๆ</li> <li>- เข้าถึงสัญญาณอินเทอร์เน็ต Free WiFi ที่มีสัญญาณแรง และเสถียร</li> <li>- เข้าถึง ค้นหา/ค้นคืน สารสนเทศและสื่อดิจิทัลจากแหล่งที่เชื่อถือได้</li> <li>- ความไหลลื่น ติดตั้ง/ยกเลิกแอปพลิเคชัน</li> <li>- ใช้ฟังก์ชันปิด/เปิดเสียง</li> <li>- สืบค้น เก็บ ยกเลิกข้อความ/ข้อมูล</li> <li>- ใช้ฟังก์ชันเข้าร่วมและปฏิเสธการเข้าร่วมกลุ่มสนทนาหรือ Chat Group</li> <li>- ใช้ฟังก์ชันปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล</li> <li>- เพิ่มพื้นที่จัดเก็บข้อมูลในสมาร์ตโฟน</li> <li>- รู้จักควบคุมตนเอง หรือมีความยับยั้งชั่งใจในการด การเข้าถึงหรือการใช้สมาร์ตโฟน</li> <li>- เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือการใช้เวลา</li> </ul>

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลสถานะ	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
	<p>บางอย่างใช้งานได้เหมือนเดิม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลดค่าใช้จ่ายของสมาร์ตโฟน</li> <li>- มีการเสพติดิจิทัลลดลง</li> </ul>	<p>“ต้องตระหนักถึงอันตรายจากการติดโทรศัพท์ที่ลด ระยะเวลาใช้โทรศัพท์ในแต่ละวัน กรรมการชุมชน ต้องช่วยบอกลูกบ้านให้ตระหนักถึงผลกระทบจาก การติดโทรศัพท์ที่เล็กๆ ที่มาแล้วเลย” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 28 เมษายน 2562) “อยากเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต Free WiFi ถ้าทำได้ จะสะดวกขึ้น” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 28 เมษายน 2562) “โฆษณา กับคลิกข่าวบันเทิงเข้ามกรบกวนบ่อย ราคาแพง เคยบล็อกไปแล้ว ทำไม่มันเข้ามอีก กิน เงินเราด้วย หลากย่อยแล้วนะ” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3, 28 เมษายน 2562)</p>	<p>ออนไลน์ เช่น จำกัดเวลาเล่นเฟซบุ๊กวันละไม่ เกิน 2 ชั่วโมงสำหรับการบันเทิงทั่วไปที่ไม่ใช่ชื้อขาย ออนไลน์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บล็อก/ปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล หรือบล็อกการกดติดต่อสื่อสารจากคู่สนทนาที่ไม่ พึงประสงค์</li> <li>- ปิด/เปิดสัญญาณอินเทอร์เน็ตตามจำเป็นเพื่อ ลดค่าใช้จ่าย</li> <li>- ปิดกั้นการเข้าถึงจากสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ที่ไม่พึงประสงค์</li> </ul>
2. วิเคราะห์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แยกแยะความจริง/ความเท็จ</li> <li>- คิดวิเคราะห์หาเหตุผล</li> <li>- รู้จักพิจารณาสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลบนหลักของความเป็นจริง ไม่มีอคติ ไม่ใช่อารมณ์/ความรู้สึกโดย ปราศจากเหตุผล</li> </ul>	<p>“อยากให้มีสติ ตลอดเวลาที่ใช้เวลาที่เกิด ก็เพราะไม่มีสติ ที่ไม่มีสติ เพราะใช้ความรู้ลึกลับ ผู้หญิงเป็นเยอะ คนถูกหลอกส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง ผู้หญิง ครามาไม่ใช้เหตุผล เท่าที่สังเกตเห็น” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 28 เมษายน 2562) “เตือนใจตัวเองเสมอว่า ไม่มีใครเขาจับมือบังคับ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไตร่ตรองถึงความสมเหตุสมผล</li> <li>- รู้จักแยกแยะความจริง/ความเท็จ</li> <li>- รู้จักพิจารณาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ รู้จักอาการเสพติด เช่น จดจ่อ หรือ ตระหนักถึงผลเสียจากการเสพติดดิจิทัล</li> <li>- รู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</li> </ul>



องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
3. ประเมิน	<p>- จากผลการวิเคราะห์รู้จักคัดกรองสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ดัดสินใจได้ว่าสารสนเทศและสื่อดิจิทัลนั้นๆ มีคุณค่า เหมาะสม ตรงกับความ ต้องการ และมีประโยชน์ที่จะยอมรับหรือไม่ โดยปราศจากอคติ</p> <p>- พิจารณาแยกแยะสารสนเทศและสื่อดิจิทัลจริง/เท็จโดยไม่มีอคติ</p>	<p>เราให้คิด เราคิดเอง ใครจะเฝ้าระวังที่เราอยากได้เทคนิค ที่ทำให้คนผูกคิ รู้จักไตร่ตรอง ใช้เหตุผลบ้าง ไม่เอาแต่ใช้ความรู้สึก” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“เลืกคิด เปิดใจรับฟัง หวข้อมูลหลายแห่ง ใช้หลักความเป็นจริง ใช้เหตุผล แล้วค่อยตัดสินใจ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“ด่วนสรุป รับรอนตัดสินใจ ต้องเลิกนิสัยแบบนี้ ทาเทคนิคเพื่อตัดสินใจขึ้นมาในระหว่างออนไลน์ คงต้องฝึก ฝึกเอง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“อยากมีความรู้ เกี่ยวกับความปลอดภัย กฎหมาย ออนไลน์ ก็เห็นว่า มีจฉอาชีพออนไลน์ ใช้ทุกเคมๆ ก็ยังโดนหลอกกัน หนุเง โดนมาแล้ว” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“อยากให้ตระหนักถึงความจำเป็นในการตัดสินใจว่า</p>	<p>- ใช้ประสบการณ์และองค์ความรู้เดิมมาไตร่ตรองความถูกต้อง/ความเหมาะสม/ความน่าเชื่อถือ/ความสมเหตุสมผล</p> <p>ของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยยึดหลักจริยธรรม ความปลอดภัย สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ สังคมและวัฒนธรรม</p> <p>- เลืกสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่มีประโยชน์ และความสมเหตุสมผลโดยการวิเคราะห์</p> <p>- ดัดสินใจเลือกแหล่งที่มาของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่น่าเชื่อถือ</p> <p>- รู้จักพิจารณาและตัดสินใจเลือกสารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่มีถูกต้องโดยปราศจากอคติ</p> <p>- แยกแยะระหว่างโลกเสมือนจริงกับชีวิตจริง</p> <p>- รู้จักพิจารณาเลือกซื้อแพคเกจอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมกับรูปแบบการใช้งาน</p> <p>- ตรวจสอบสารสนเทศและสื่อดิจิทัลจากต้นแหล่งเสมอ</p> <p>- ใช้ประสบการณ์เดิมในการตัดสินใจ ความ</p>

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
	ข้อมูลข่าวสารที่ผ่านตา ว่าเชื่อถือได้หรือเปล่า ทำ อย่างไร ให้คิด ให้ตรวจสอบก่อนเสมอ ถ้าไม่แน่ใจ ก็อย่าเชื่อ อย่าแชร์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)	“เคยเขียนแสดงความคิดเห็น แวะเพื่อนในเฟซ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562) “หนูหาเรื่องราวใหม่ๆ โพสดีจังเลยอยู่เรื่อยๆ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 28 เมษายน 2562)	ถูกต้อง/ความเหมาะสม/ความน่าเชื่อถือ ของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยยึดหลัก จริยธรรม ความปลอดภัย สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ สังคมและวัฒนธรรม
4. สร้างสรรค์	แสดงความคิด สร้าง/แก้ไข/ปรับปรุง และเผยแพร่สารสนเทศและดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์		- สร้าง/แก้ไข/ปรับปรุง/อย่างสร้างสรรค์ เช่น สร้างดิจิทัลคอนเทนต์เชิงบวก โพสต์ศิลป์ เนื้อหาสร้างสรรค์ลงเครือข่ายสังคมออนไลน์
5. จัดการ	จัดเก็บ จัดระเบียบ จัดหมวดหมู่ หรือแบ่งประเภทสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัล ตลอดจนการจัดการดิจิทัลไอดี ซึ่งเป็นการพิสูจน์และยืนยันตัวตน	“อยากเข้าใจเรื่อง ดิจิทัล ไอดี ขึ้นตอนการพิสูจน์ ตัวตน ตอนลงทะเบียน คนอื่นทำให้ อยากทำเอง เคยเห็นคนยืนยันตัวตนไม่ผ่านแล้วเสียดาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)	- จัดระเบียบ จัดหมวดหมู่ หรือแบ่งประเภท สารสนเทศและสื่อดิจิทัล เช่น จัดระบบเนื้อหา เป็นหมวดหมู่แล้วนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ - ยืนยันตัวตนหรือพิสูจน์ดิจิทัลไอดีด้วยตนเอง
6. บูรณาการ	ดีความ เปรียบเทียบ บอกความ แตกต่าง รวบรวม สรุปความ เชื่อมโยง หรือประสานสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลเข้าด้วยกัน	“ถ้าเชื่อมโยงข้อมูลได้ ช่วยให้มีทางเลือกเยอะขึ้น แบบว่า เปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เรา จะได้ของดี ราคาไม่แพง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)	- ดีความ หรือแปลความหมาย เปรียบเทียบ ความเหมือน ความต่าง หรือหาจุดร่วม จุดต่างของสารสนเทศและสื่อดิจิทัล สรุปความ โดยการเชื่อมโยง หรือหาองค์ประกอบร่วม
7. สังเคราะห์	สามารถรวมสารสนเทศและสื่อดิจิทัล เข้าด้วยกันโดยหาองค์ประกอบ	“อยากได้ความรู้ที่ชัดเจน เอาแต่เรื่องจำเป็น ถ้า เขาเข้าใจ เขาจะสรุปความรู้ใหม่ที่เหมาะกับตัวเขา	- ดึงองค์ประกอบร่วมมาหลอมรวมกัน เป็น โครงสร้างหรือเนื้อหาใหม่อย่างเหมาะสม นั้น

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
8. สื่อสาร	ร่วมกันหรือบูรณาการ เพื่อให้เกิดสิ่ง ใหม่หรือเนื้อหาใหม่	ช่วยให้เขาคิด ให้ไตร่ตรอง หาอุปาย ใ้คนอื่นไม่รู้ใน สิ่งที่จำเป็นประโยชน์ แต่มั่นไม่ง่าย“ (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562) “อยากให้เกิดต่อกันบ้าง ไม่ใช่ อ่านแล้วเรียบ ไม่รู้ ว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ครอบครั้วและชุมชน กับความใกล้ชิดแบบเดิมๆ หาได้ยากในกรุงเทพฯ ต้องคุยออนไลน์กัน“ (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)	คือหาความสัมพันธ์ของสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลเพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากเดิม  - ติดต่อ หรือมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ในช่องทาง ที่เหมาะสม  - โพลต์แสดงความคิดเห็น หรือแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และความรู้  - ประชาสัมพันธ์ แบ่งปันหรือแชร์สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่เป็นประโยชน์และภูมิใจ  - ให้ความร่วมมือ ทำงานเป็นทีมผ่านออนไลน์
กลุ่มทักษะการตระหนักรู้			
1. ความปลอดภัย	- สามารถยกเลิกโฆษณาการบกวาน ข่าว ที่ส่งเป็น ข้อความ/คลิป ทำให้เสียเงิน - ต้องการการปกป้องหรือรักษาความ เป็นส่วนตัว ไม่ให้ผู้อื่นเข้าถึงข้อมูล ส่วนตัว หรือคุกคามความเป็นส่วนตัว	“คนเขาเอาทางถูก เพราะขยไม่โพสต์ลงเฟซบุ๊ก ทท วิธีมาใช้เพื่อให้คนอื่นรู้เรื่องส่วนตัวเราน้อยที่สุด” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 28 เมษายน 2562) “การบล็อก สิ่งที่ไม่ต้องการเห็นเป็นเรื่องจำเป็น” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3, 28 เมษายน 2562)	- บล็อกหรือปิดกั้นการเข้าถึงจากโฆษณา ข่าว/ คลิป ที่รบกวนและทำให้เสียเงิน  - บล็อกการเข้าถึงจาก บุคคลที่ไม่พึงประสงค์  - ปกปิดความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนตัว ไม่ทิ้ง ร่องรอยดิจิทัล ลดความถี่ในการโพสต์กิจกรรม ส่วนตัวในเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. การมีจริยธรรม	- ตระหนักในความสำคัญของ มารยาทเน็ต : เช่น เคารพและเปิดใจ	“ไม่ว่าอยู่ในโลกจริง/โลกเสมือน ต้องมีมารยาทมี จริยธรรมด้วยกันทั้งนั้น ทหารู้โลกฝั่งไหนของคนของเรา	- ตระหนักในความสำคัญและปฏิบัติตาม มารยาทเน็ต : เช่น เคารพและเปิดใจฟังและ

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล
	<p>ฟังและอ่านความคิดเห็นต่างในเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>- ออนไลน์อย่างมีคุณธรรม เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น</p>	<p>มีการยกย่องชื่นชมในคุณธรรม อยู่ในโรงเรียนมีคนบอก ชุมชน ต้องดูแลให้ ได้ยินมาว่า ใครแสดงความเห็นต่างในเน็ต จะถูกทัวร์ลง”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 28 เมษายน 2562)</p>	<p>อ่านความคิดเห็นต่าง และใช้ภาษาสุภาพถ้อยคำและเทศน์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>- ออนไลน์โดยปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม</p> <p>- ป้องกันและระงับการกลั่นแกล้งทางโซเชียล เช่น งดการรังแกด้วยคำพูด ยั่วเยาะ เสียสติ</p>
3. การรู้กฎหมาย	<p>- เข้าใจ พรบ.คอมพิวเตอร์ พรบ. ลิขสิทธิ์ เช่น รู้จักสัญลักษณ์ครีเอทีฟคอมมอนส์ (CC)</p> <p>- ตรวจสอบสิทธิ์ ลงทะเบียนรับสวัสดิการจากรัฐได้ภายในกำหนดเวลา</p>	<p>“ต้องหาทางบอกชาวบ้าน แนะนำกันไป”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 28 เมษายน 2562)</p> <p>“ข้อมูลหมายบางประเด็นเป็นเรื่องใกล้ตัว เช่น เรื่องลิขสิทธิ์ ‘ไม่รู้ไม่ได้’”</p> <p>(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)</p>	<p>- มีความเข้าใจในกฎหมายดิจิทัล ทั้งเรื่องการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล ความเป็นส่วนตัว รับสิทธิประโยชน์จากสวัสดิการแห่งรัฐ</p> <p>- ตระหนักโทษหรือเผยแพร่ข้อมูลอย่างถูกต้อง หมาย โดยงดการละเมิดสิทธิทางปัญญา เช่น งดการคัดลอกผลงานผู้อื่น</p>
4. สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ	<p>- มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบในฐานะคนไทยตามกฎหมาย</p> <p>- สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการได้รับความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล</p>	<p>“สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบในชีวิตออนไลน์ ก็ต้องมีเหมือนในชีวิตจริง ทำอย่างงั้นให้พวกเขาเรารู้ว่า เสรีภาพพร้อมกับความรับผิดชอบ ไม่ใช่ว่า มีก็จะโพสต์คำใครก็ทำ แล้วอ้างว่าไม่รู้”</p> <p>(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)</p>	<p>- แสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพและให้เกียรติผู้อื่นเสมอ</p> <p>- รับผิดชอบในสิทธิประโยชน์ที่พึงมีพึงได้</p> <p>ปกป้องความเป็นส่วนตัวและข้อมูลส่วนบุคคล</p> <p>- มีส่วนร่วมต่อการเมืองการปกครองตามสิทธิพื้นฐานผ่านทางออนไลน์</p>

องค์ประกอบ การรู้ดิจิทัล	ความต้องการจำเป็น และความ คาดหวังเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล	ข้อมูลภาคสนาม	พฤติกรรมความรู้ดิจิทัล
5. ความร่วมมือ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์</li> <li>- การสร้างเครือข่ายออนไลน์เพื่อเข้าร่วมกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้</li> <li>- โฟสต์หรือแฮร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่ดีและถูกกฎหมาย</li> </ul>	<p>“เรารู้จักแต่ความร่วมมือแบบเดิมๆ ความร่วมมือแบบใหม่ ก็จำเป็น อยากสร้างเครือข่ายออนไลน์ไว้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความสะดวก หรือ โฟสต์แจ้งข่าว เคยเห็นที่อื่นสร้างเพจ และไลน์กลุ่ม แต่ตอนหลังเห็นนี้เพิ่งเพิ่งตาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีผู้ดูแลห้องสนทนาในสังคมออนไลน์</li> <li>- สร้างกลุ่ม/เข้าร่วมเป็นสมาชิกที่มีปฏิสัมพันธ์</li> <li>- กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์</li> <li>- แลกเปลี่ยนประสบการณ์</li> <li>- โฟสต์หรือแฮร์สารสนเทศและสื่อดิจิทัลที่มีประโยชน์และถูกกฎหมายต่อสาธารณะ</li> </ul>
6. สังคม และวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้ และความเข้าใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการข้ามวัฒนธรรม</li> <li>- มีความตระหนักถึงความอ่อนไหวในประเด็นทางสังคม ตลอดจนชนบธรรมเนียมและประเพณี</li> </ul>	<p>“ประเด็นสังคม วัฒนธรรม เกี่ยวกับความรู้ ความรู้สึก ต้องมีเทคนิคให้พวกเรารู้จักระดับตัวเอง พวกมันที่ติดเป็นนิสัย อย่างการเมือง ต้องตั้งกฎ ห้ามคุยการเมืองระหว่างกันซ้ำ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- งดล้อเลียน งดดูหมิ่น ความเชื่อ/ ศรัทธา/ศาสนาของผู้อื่น</li> <li>- งดการเหยียดลักษณะร่างกายหรือชาติพันธุ์</li> <li>- งดการถกเถียง/ดสร้างคามเกลียดชัง จาก</li> </ul> <p>การมีความเห็นต่างในประเด็นทางสังคม</p>

### ผลการกำหนดวิสัยทัศน์

ผลการศึกษาถึงความคาดหวังและภาพฝันด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลและการรู้ดิจิทัลที่ชุมชนอยากให้เกิดขึ้นโดยมีการประชุมเชิงปฏิบัติการร่วมกัน ที่ประชุมร่วมกันหารือถึงประเด็นความคาดหวังและภาพฝันที่ชุมชนปรารถนาให้เกิดขึ้นในอนาคต ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม ได้แก่

“ถ้าวางเป้าสูงเกินไป ไม่ได้แล้วมันจะท้อ เอากลางๆ ก็พอ ถ้าทำได้สัก 20% ในช่วงแรกๆ ก็ถือว่า OK เอาจากผู้ใหญ่ 100 คนที่ไม่รู้ดิจิทัลหรือรู้น้อย ทำให้เขารู้มากขึ้นสัก 20 คน ถือว่าสำเร็จ เอาแบบนี้ไปก่อน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)

“เอาวิสัยทัศน์แบบว่า ‘ชุมชนดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต’ ตอนนี้อยู่ไรๆ ก็ดิจิทัลหมด” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)

“ถ้าจะเป็นชุมชนดิจิทัล มันต้องทำอีกเยอะ จะเอางบจากไหน กรรมการชุมชนอยู่ในวาระแค่ 3 ปี ตั้งวิสัยทัศน์ที่ทำเสร็จในสมัยเรา จะได้ไม่เป็นภาระใคร วิสัยทัศน์ คือ เรียนรู้ดิจิทัล ก็จะไม่ถูกหลอกทางออนไลน์ ไม่ติดโทรศัพท์ ค่าขายออนไลน์ได้ ชีวิตก็จะดีขึ้น”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 28 เมษายน 2562)

“ช่วงแรก เราได้วิสัยทัศน์ว่า ‘ชุมชนทันสมัย ฝึกฝนเรียนรู้ มุ่งสู่ดิจิทัล’ แต่มีคนบอกว่า น่าจะใส่เวลาที่จะให้สำเร็จ ถ้าภาพฝันของเราเป็น ชุมชนดิจิทัล หนูว่า 3 ปี ไม่น่าทัน เป็นชุมชนเรียนรู้ก็น่าจะไหว ชุมชนเรามีอบรมบ่อย เราก็เน้นให้รู้ดิจิทัล ตามกระแส เอาดิจิทัลมาใช้ในชุมชน ติดกล้อง CCTV ในชุมชนแล้วเชื่อมต่อกับสมาร์ทโฟน ดูผ่านสมาร์ทโฟน หนูว่าการเรียนรู้นั้นไปด้วยกันกับการรู้ดิจิทัล รุ่นเราต้องเรียนถึงจะทำให้รู้ดิจิทัล อยู่เฉยๆ เราไม่รู้ เราไม่ได้เกิดมาพร้อมสิ่งนี้ เหมือนพวกเด็กรุ่นใหม่”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 28 เมษายน 2562)

“เราเคยอบรมหลายอย่าง หน่วยงานข้างนอกมาจัดอบรมให้ วิสัยทัศน์เป็นชุมชนที่มีการเรียนรู้ ที่เกี่ยวกับดิจิทัล แล้วพัฒนาคุณภาพชีวิต ผมว่า การเรียนรู้ไม่เคยสิ้นสุด มีเรื่องให้เรียนรู้เรื่อยๆ ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)

ในทางปฏิบัติมีการเปลี่ยนแปลงวิสัยทัศน์ภายหลังจากการนำไปทดลองใช้งานจริง พบว่าหลังจากดำเนินการตามวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการในรอบที่ 2 วิสัยทัศน์เริ่มนิ่งและชุมชนมีความเห็นร่วมกันที่จะใช้วิสัยทัศน์ต่อไปนี้เป็นภาพฝันที่ชุมชนอยากให้เกิดขึ้นในอนาคต สำหรับวิสัยทัศน์ที่ชุมชนร่วมกันกำหนดขึ้น ได้แก่ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ คุุใจดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต พิชิตได้ภายใน ปี 2565”

**ผลการกำหนดพันธกิจ :** เป็นสิ่งที่ชุมชนตั้งใจว่าจะทำเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ พันธกิจควรมีความสอดคล้องกับนโยบาย กฎหมาย และแผนงานของทางราชการเพื่อที่ชุมชนจะได้รับการส่งเสริม ผู้วิจัยและผู้แทนชุมชนได้ร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการโดยหาข้อสรุปเป็นพันธกิจจากข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

**พันธกิจ 1 : พัฒนาการบริหารและจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม**

“เราเอาวิสัยทัศน์ที่คิดไว้ ‘ชุมชนแห่งการเรียนรู้ คุุใจดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต พิชิตได้ภายใน ปี 2565 มาหาเส้นทางที่เชื่อมโยงไปสู่เป้าหมายหรือทำให้วิสัยทัศน์ของเราเป็นจริง ถ้าเอาตรงๆ คือ ต้องให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการชุมชน อย่างที่เห็น ชุมชนเรามีประธานเป็นใหญ่ที่สุด กรรมการชุมชนก็ทำตามที่ประธานบอก แต่มันมีเรื่องที่ต้องปรับปรุงอย่าง การมีส่วนร่วม ต้องชวนเขาให้เข้ามาเรียนรู้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)

“ชาวบ้านไม่เคยมานั่งอบรมเรื่องการรู้ดิจิทัล ก็ใช้ไปตามมีตามเกิด ถ้าเขารู้ดิจิทัล ชีวิตของเขาก็น่าจะดีขึ้น เราหาทางส่งเสริมให้เขารู้ดิจิทัล แต่ต้องมีการจัดการอะไรบ้าง อย่างสัญญาณอินเทอร์เน็ต เรามีแบบบ้านใคร บ้านมัน ไม่มี Free WiFi ของส่วนกลาง ถ้ามีของส่วนกลาง น่าจะทำให้สะดวกขึ้นถ้าคนจะค้นหาข่าวสารข้อมูล”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6, 28 เมษายน 2562)

“การส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ได้เรียนรู้ ต้องทั่วถึง ไม่ต้องคิดว่า คนนั้นคนนี้เรียนไม่รู้เรื่อง ไม่ต้องบอกไม่ต้องสอน ควรจะเปิดกว้าง ให้โอกาสเขาเรียนถ้าเขาสนใจ จะเรียนรู้เรื่องหรือเปล่า ก็ช่างเขา ค่อยเป็นค่อยไป คนไหนช้า เราก็หาคนคอยประกบ คอยเป็นที่เลี้ยง ต้องถามคนเรียนด้วยว่าสะดวกวันไหน บางที่จัดอบรม จัดประชุมวันที่เขาไม่ว่างกัน ใครจะมาเรียน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 28 เมษายน 2562)

“พวกเครือข่ายระหว่างชุมชนด้วยกันจะช่วยเหลือกันดี ไม่มีพิธีรีตอง แค่ว่าบอกว่าจะให้ช่วยอะไร เขาก็ช่วยตลอด หน่วยงานราชการก็มีมาจัดกิจกรรมหรืออบรมให้เรา ถ้าเราจะจัดอบรมให้ชาวบ้าน คงต้องจัดกลุ่มย่อยไปก่อน เอาคนจากเครือข่ายมาช่วยสอน แต่คนที่จะมาเรียน ต้องหาคนที่สนใจจริงๆ แล้วก็มีเป้าหมายว่าจะเรียนไปทำอะไร จำไม่ได้ว่าหน่วยงานอะไร บอกว่า ถ้ารวมคนได้ 25 คนก็จะมาสอนให้ขายออนไลน์ให้”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 28 เมษายน 2562)

## พันธกิจ 2 : ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

“พวกผู้ใหญ่จะไม่ค่อยสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ต้องจำเป็นแบบหนีไม่ออก ถึงจะยอมใช้ พวกสมาร์ทโฟนหรือแอป ถ้าไม่ลงมือทำเองก็ไม่ได้ ช่วงแรกๆ ต้องให้เข้าเว็บไซต์ ฝึกเช็คข้อมูล ลงทะเบียนรับสิทธิ์สวัสดิการรัฐ คนอื่นเขาทำได้กัน เราก็ต้องได้ สร้างสถานการณ์ให้เกิดความจำเป็น ไม่งั้นเขาก็ไม่สนใจ บางคนก็กลัวอะไรใหม่ๆ เรียนบ่อยๆ ฝึกไปเรื่อยๆ เติบโตก็ได้เอง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 28 เมษายน 2562)

“เทคโนโลยีมันมาใหม่เรื่อยๆ ที่เราเคยพอทำได้ เคยรู้ ตอนนี้ทำไม่ได้เสียแล้ว ก็ต้องเรียนอยู่เรื่อยๆ ไม่งั้นก็ไม่รู้ ทำไม่เป็น ต้องพึ่งพาเขา ซึ่งเราก็เกรงใจ และไม่สะดวกกับเราด้วย”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 28 เมษายน 2562)



### พันธกิจ 3 : พัฒนาคุณภาพชีวิตดิจิทัล

“แรกๆ หนูก็ไม่สนใจ แต่กลัวตัวเองเสียสิทธิ์ เสียประโยชน์ หนูก็เลยต้องมานั่งลองทำ เข้าเว็บเอง ลองผิดลองถูกไปเรื่อย พอเราได้ เราก็ก่อนคนที่ไม่ได้ เขาไม่เป็นเลยนะ ต้องช่วยเขา ทั้งป्लอบ ทั้งชู (หัวเราะ) คือ มันต้องทำเอง จะช่วยทุกครั้งมันไม่ทันกิน หนูว่า บางทีต้องมีบังคับเบาๆ บ้าง วันก่อน ประธาน สั่งให้ คนเรียนออนไลน์ ถึงได้ยอมเรียน แต่หนูต้องช่วยตอนเข้าเว็บ ต้องดาวน์โหลดแอปที่ต้องใช้เรียนก่อน พวก zoom”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1, 28 เมษายน 2562)

“เจ้าหน้าที่จากเขตเคยบอกว่า ถ้าเราจะทำแผนกับอาจารย์ ผাগให้ช่วยดูเรื่องข่าวปลอมกับข่าวบิดเบือนเกี่ยวกับสถาบันด้วย อย่างพระราชกรณียกิจของร.9 ในโซเชียลบอกว่า โครงการไม่มีจริง เป็นการโฆษณาชวนเชื่อวัยรุ่นก็เชื่อกันจัง แต่เราอายุปุนนี่แล้ว โดทันเห็นท่านทรงงาน เราต้องช่วยเตือนกันเองว่า อย่าเชื่อคนง่าย ถ้าเจอข้อมูลอะไรผิดๆ ต้องหัดตรวจสอบหัดค้นคว้าข้อมูลบ้าง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 28 เมษายน 2562)

“หนูไม่ใช่แค่ขายข้าว ขายผักทางออนไลน์ หนูยังตั้งกลุ่มไว้คอยพูดคุยแต่คุยกับคนอื่น ชื่อขายออนไลน์มันไปได้ ส่วนเรื่องโดนหลอกมันมีอยู่แล้ว ต้องระวังตัวเอาเอง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13, 28 เมษายน 2562)

### พันธกิจ 4 : พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งปริมาณและคุณภาพ

“ซื้อออนไลน์และเก็บเงินปลายทางเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับคนที่เพิ่งสั่งซื้อทางออนไลน์ ตอนนี้ซื้อและขายออนไลน์กลายเป็นธรรมดาสำหรับคนรุ่นใหม่ เด็กๆ ก็สั่งซื้อโอนเงินกันคล่อง แต่รุ่นเรายังไม่กล้าทำรายการเอง อีกหน่อยสินค้าจะขายออนไลน์มากขึ้น ต่อไปเราเองอาจจะมีการขายออนไลน์ ตอนนี้ชุมชนเรา ขายของผ่านไลน์กับเฟซบุ๊ก 2 คน ต่อไป คนแก่ๆ ไปไหนไกลไม่ไหว ต้องสั่งซื้อของทางออนไลน์ มีคนมาส่งให้ถึงที่ ไม่ต้องเดินทาง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23, 28 เมษายน 2562)

ชุมชนร่วมกันแสดงความคิดเห็นและอภิปรายถึงจุดมุ่งหมายของแต่ละพันธกิจ ชุมชนและผู้วิจัยร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลภาคสนามซึ่งยกมาบางส่วนเป็นจุดมุ่งหมาย ดังนี้

พันธกิจ 1 : พัฒนาการบริหารและจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม  
จุดมุ่งหมาย 1 ได้ว่า ชุมชนมีการบริหารจัดการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของประชาชน

“กว่าจะจัดอบรมได้แต่ละครั้ง มันไม่ใช่แค่เตรียมอาหารกับน้ำดื่ม มันต้องทำอย่างอื่นด้วย การจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งใหม่สำหรับเรา ปกติหน่วยงานข้างนอกทำให้หมด เราแค่สนับสนุน เตรียมสถานที่ ช่วยเอาน้ำดื่มมาให้ น่าจะมีการวางแผนเพื่อจัดอบรม และการบริหารจัดการ แต่เรายังไม่เคยจัดเอง ที่ผ่านมานักเรียนข้างนอกจัดการแทบทั้งหมด เราแค่ไประดมคนมาเข้าอบรมตามที่หน่วยงานประสานมา รอลูกพี่ลั้ง บางทีก็ฉุกฉะกุก”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

“การทำตามแผน เป็นอะไรที่เรายังไม่ชิน ส่วนใหญ่แล้วแต่ลูกพี่จะลั้ง ถ้าเขาไม่ลั้ง แล้วเราไปทำเอง เพราะหวังดี เดียวเขาจะคิดว่า ข้ามหน้าข้ามตา ลูกพี่เขาน่าจะมีแผนหรือเปล่าไม่แน่ใจ แต่เราไม่เคยเห็น เราก็กทำตามที่เขาบอก ไม่ว่าจะเรื่องเล็กหรือเรื่องใหญ่”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 5 พฤษภาคม 2562)

“วันก่อนโน้น กิจกรรมที่จัดให้ศูนย์เด็กเล็ก อาจารย์กับนักศึกษา มหาวิทยาลัย.....มาจัดให้ เขาวางแผนมาให้เสร็จสรรพ บอกเลยว่าทำอะไร วันเวลาไหน เขาเข้ามาทำงาน มาตามงานเอง ทางเราช่วยระดมคนตามที่เขาทำหนังสือขอความร่วมมือมา”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

“อินเทอร์เน็ตน่าจะต้องมีแต่ไม่แรงด่วน ถ้ามีน่าจะช่วยให้การเข้าถึงแหล่งความรู้สะดวกขึ้น แต่ก็ อาจจะเสกความบันเทิงมากขึ้นก็ได้ ส่วนสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เคยเห็น ในเมืองเขาติดป้ายใหญ่ เกี่ยวกับการรู้จักทัชเชียนสั้นๆ พวกเรา อ่านแล้วคงไม่เข้าใจ ต้องมีอธิบาย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

“เครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบฟรี ไม่คิดว่าสำคัญ แต่ชาวบ้านเขาอยากได้”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

พันธกิจ 2 : ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

จุดมุ่งหมาย 2 ได้ว่า กระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง

“หนูคิดว่า การค้นหาข้อมูลนะสำคัญอย่างแรกเลย ชาวบ้านหลายคนมีสมาร์ตโฟน แต่เขาไม่ค้นหาข้อมูล รอถามจากเรา บอกเขาว่า ฝึกค้นหาเอง ค้นหาใหม่ๆ เขาก็เก่งๆ กังๆ อยากฝึกให้เขามีนิสัยอยากรู้ อย่าเพิ่งเชื่อ คิดหาเหตุผล ไม่ต้องรีบเชื่อ หนูว่า การแสวงหาความรู้ กับการใฝ่รู้ สำคัญมาก ไม่ใช่อย่างอื่นไม่สำคัญนะ มันก็สำคัญ แต่การแสวงหาความรู้ มีวิธีเรียนรู้ตามจริตตัวเอง และนิสัยใฝ่เรียนรู้ ความรู้ที่เรามีอาจจะล้าสมัย เราต้องรู้จักวิธีแสวงหาความรู้ใหม่ไปเรื่อยๆ เพื่อที่จะตามโลกให้ทัน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 5 พฤษภาคม 2562)

“ที่หนักใจคือ บางทีชุมชนจัดอบรมไม่ว่าจะเรื่องอะไรก็ตาม เขาเลือกบอกเป็นบางคน ชอบไปคิดแทนว่า คนนั้นไม่ว่าง ก็เลยไม่ชวน แอ้งไม่ได้ ทำตามที่เขาบอกอย่างเดียวเลย”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ผมว่า ให้เรียนรู้เป็นกลุ่มเล็กๆ จับกลุ่มกันเอง หาคนมาสอน หรือลูกหลานใครเก่งก็เอามาสอน เรียนแล้วฝึกซ้ำๆ ก็ได้เอง บางเรื่อง อย่างการรู้เท่าทันสื่อ ก็ดูข่าวแล้วเอามาคุยกัน ก็จะช่วยให้เกิดความตระหนัก ไม่งั้นก็ผ่านหูไปเฉยๆ กลุ่มเล็กๆ เป็นการเพิ่มโอกาสให้ชาวบ้านเข้ามาเรียนมาฝึกได้ กลุ่มใหญ่ๆ เขาไม่กล้าเข้ามาเรียน กลัวเรียนไม่ทันคนอื่น”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

พันธกิจ 3: พัฒนาคุณภาพชีวิตดิจิทัล

จุดมุ่งหมาย 3 ได้ว่า เข้าถึงบริการและสวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ

“แถวนี้มีบัตรคนจนหลายคน เขาก็ไม่เดือดร้อนอะไร แต่บางคนที่ไม่มีบัตร เขาต้องติดตามข่าว เมื่อมีลงทะเบียนรับสิทธิ์ ยังมีคนเข้าเว็บไม่ได้อีกเยอะ แต่เข้าเว็บข่าวลือเกี่ยวกับสถาบันกันบ่อย ชอบดูกันจิงเรื่องแบบนี้ เขาควร จะเลือกข่าวจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ อีกอย่างหนึ่งคือ ได้ยินว่า เด็กที่โรงเรียน ถูกบูลลี่ ในเฟซบุ๊ก ก็ต้องสอนพวกมารยาทออนไลน์”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 5 พฤษภาคม 2562)

“ข่าวสถาบันไม่ว่าจะในเฟซบุ๊ก หรือยูทูปมีเต็มไปหมด เห็นเว็บเดี๋ยวก็นึกว่าเป็นข่าวที่ถูกบิดเบือน ดูเหมือนเป็นเรื่องเล็กๆ แต่ทำให้สังคมแตกแยก”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 5 พฤษภาคม 2562)

“บางทีมีพินออนไลน์มันดันขึ้นมาที่หน้าเฟซบุ๊ก ยังแอบ งง ว่ามันมาได้ อย่างไร ต้องช่วยกันเตือนถึงภัยออนไลน์ มีหลากหลายกลโกง อย่าไปลอง ถ้าพบให้บล็อกทันที”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พันธกิจ 4 : พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งปริมาณและคุณภาพ

จุดมุ่งหมาย 4 ได้ว่า ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้

“โครงการของรัฐบาลผ่านเว็บทั้งนั้น คนจนได้เงินผ่านบัตรคนจนหรือบัตร สวัสดิการแห่งรัฐไปรวดเร็วของ ส่วนคนสูงอายุและคนพิการรัฐโอนเงินเข้า บัญชีธนาคาร แต่คิดว่ากระแสของการใช้แอป เพื่อโอนเงิน มาแน่ๆ” ต่อไป เงินช่วยเหลือจากรัฐก็น่าจะมาทางแอป”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

“รู้จักแอปเป่าตัง จาก โครงการ "ชิม ช้อม ใช้" แต่ไม่ได้สนใจ ตอนหลังมัน จำเป็น ถ้าไม่รู้ดิจิทัล มันก็ไม่คล่องตัว อยากให้ชุมชนก้าวหน้า คำขายอีก

หน้อยก็คงต้องทำแบบวิสาหกิจชุมชนที่รัฐพยายามปั้นกันอยู่ ก็ต้องทำพวกออนไลน์ เฟซบุ๊ก ไลน์ให้ได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 6 ตุลาคม 2562)

### 4.3 ผลวิเคราะห์ SWOT ผลการกำหนดกลยุทธ์ และวางแผนกลยุทธ์

#### ผลการวิเคราะห์ SWOT

ชุมชนนำวิสัยทัศน์ พันธกิจ และจุดมุ่งหมายข้างต้นมาเป็นฐานเพื่อศึกษาวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน ชุมชนร่วมกันอภิปรายถึงความเป็นไปได้ที่จะบรรลุวิสัยทัศน์จากสิ่งที่ชุมชนมีอยู่ สำหรับสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และอุปสรรค สมาชิกชุมชนส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นตามที่ตนเองเข้าใจ แต่ละคนตีความตามความเห็นของตนอย่างอิสระ ผู้วิจัยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมประชุมแสดงความคิดเห็นผ่านการอภิปรายในสิ่งที่ตนเองคิด ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ได้จากการประชุมวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนที่สัมพันธ์กับวิสัยทัศน์ พันธกิจและจุดมุ่งหมาย ชุมชนกับผู้วิจัยร่วมกันสังเคราะห์ข้อมูลภาคสนามเป็นจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของชุมชน ดังนี้

#### จุดแข็ง : ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน

S1: ประธานชุมชนเป็นนักพัฒนา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล

“ประธานเป็นข้าราชการบำนาญ เคยทำเอกสารราชการ รู้วิธีการติดต่อกับราชการ เวลาเขตให้ทำเอกสารส่ง ก็จะทำได้ แก่ก็มีผู้ช่วยเขียน แก่เป็นคนฉลาด คิดก้าวหน้า บางที่เราตามแกไม่ค่อยทัน เป็นนักพัฒนา สร้างอาคารอเนกประสงค์ สร้างห้องประชุมแม่แห่งแผ่นดินบนพื้นที่วัด”

CHULALONGKORN UNIVERSITY (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

S2: กรรมการชุมชนทำงานให้ส่วนรวม เกื้อกูลซึ่งกันและกัน

“กรรมการชุมชนของเรากลมเกลียวกันดี เป็น อ.ส.ส. เป็น อ.พ.ป.ร. ใส่หมวกหลายใบ งานหลายอย่างกรรมการลงมือทำกันเอง แต่ถ้าเป็นนอกเวลาราชการ ครูพี่เลี้ยงจากศูนย์เด็กเล็กมักมาช่วยงานชุมชน ครูพี่เลี้ยงเป็นคนในชุมชน ช่วยงานกรรมการได้หลายอย่าง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 5 พฤษภาคม 2562)

S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล

“การรู้ดิจิทัลมันเกี่ยวกับชีวิตประจำวันหลายอย่าง ถ้าไม่รู้ ทำไม่เป็น ก็เสียเปรียบเขา จะรอลูก รอหลานมาช่วยทุกครั้งก็เกรงใจเขา เราเองต้องเป็นบ้าง ไม่ใช่พึ่งเขาทุกอย่าง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4, 5 พฤษภาคม 2562)

S4: ชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่าย

“เครือข่ายของชุมชนเรา ให้ความช่วยเหลือเราดี อย่างตอนนั้นพื้นของสวนหย่อม ยุบตัวลงไปมาก ถ้าของบราชการ คงนาน แต่มหาวิทยาลัยฯ ใ้้งบมา เราซ่อมเดี๋ยวนั้นเลย ถ้ารอตามระเบียบบราชการ คงนาน แต่การรู้ดิจิทัล น่าจะขอคำแนะนำจาก กรรมการชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ เขาเป็นคนหนุ่มสาว จะเก่งเรื่องนี้ ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

“เราให้ความร่วมมือกับทุกหน่วยงานที่เข้ามาจัดกิจกรรม จัดอบรม เราเป็นกรรมการสถานศึกษาให้กับทางโรงเรียนวัดบูรณาวาสกับโรงเรียนมัธยมบูรณาวาสด้วย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

S5: มีสถานที่ใช้จัดกิจกรรมได้สะดวก

“สถานที่ทำกิจกรรมของเรา มีสวนหย่อม ห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดิน สถานที่กว้างขวาง มีพัดลม แล้วก็บ้านหนังสือ เขตสร้างให้ บ้านหนังสือเล็กแต่ติดแอร์ ร้านค้าประชารัฐก็นั่งคุยงานกันประจำ ใครมีรถก็เดินทางเข้า-ออก สะดวก”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

S6: ได้รับเกียรติและการยอมรับในฐานะชุมชนนักพัฒนา

“ชุมชนเราได้รับการยอมรับจากหน่วยงานข้างนอกกับทางสำนักงานเขต เรามีโครงการแน่นตลอดทั้งปี ใครอยากจัดงาน ทำโครงการอะไร มาลงที่เรามากด หลายๆ ครั้งเราได้รับเชิญไปเป็นตัวแทนของชุมชนในเขต ไปทำกิจกรรมข้างนอก”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

S7: ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล

“ในชุมชนเรามีคนทุกรุ่นตั้งแต่ เด็ก จนถึงผู้เฒ่าผู้แก่ เด็กวัยรุ่น หนุ่มๆ สาวๆ เขาจะรู้เรื่องดิจิทัลมากกว่าเรา อย่างเรา ถ้าติดขัดอะไรเรื่องโทรศัพท์ก็จะให้หลานช่วย หรือบางทีก็ให้ลูกสะใภ้ทำให้ เด็กๆ จะใช้เครื่องกันเก่ง แต่พวกความรู้กฎหมายอะไรนั้นเขาไม่รู้เรื่อง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4, 5 พฤษภาคม 2562)

S8: กศน. และหน่วยงานต่างๆ จัดการอบรมในชุมชน

“กศน. และหลายหน่วยงานมาจัดการเรียนรู้ให้เรา มากันตลอดทั้งปี ส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้ในชุมชน นานๆ พวกเขาจะจัดข้างนอก ถ้ากศน. จัด เขาก็จะถามว่า เราอยากเรียนอะไร ให้เราเสนอไป เขาก็มาจัดให้ แต่บางทีเขาก็เตรียมมาเลย อย่างเพาะเห็ด คัดแยกขยะ เหมือนเขาก็มีโครงการมาให้เราร่วมมือ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

#### จุดอ่อน : ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน

W1: ประธานชุมชนไม่ถนัดเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัล

“อะไรที่เกี่ยวกับสมาร์ตโฟน ลงแอป เข้า WiFi แกให้คนอื่นทำให้ตลอด แจ้งประชุมทางโทรศัพท์ แทนที่จะแจ้งทางไลน์ กรรมการฯ จะได้เห็นครบทุกคน ก็ไม่ส่งไลน์ ต้องยื่นเฝ้าให้แกเชิญประชุมทางไลน์กลุ่ม เพชเก่าที่ตายไป น่าจะเพราะแบบนี้ คือไม่สนใจที่จะโพสต์ ไม่เข้าใจถึงความสำคัญของการใช้โซเชียล เมื่อไม่เห็นประโยชน์ก็เกิดการละเลย จริงๆการโพสต์กิจกรรมของชุมชนมันมีประโยชน์หลายอย่าง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 5 พฤษภาคม 2562)

“พี่ไม่ค่อยชอบเล่นเฟซ นานๆ จะเข้าไปดูสักที อาจารย์จะทำอะไรเกี่ยวกับพวกดิจิทัลก็เอาเลย ไลน์พี่ก็เล่นบ้าง เพราะต้องเช็คข่าวหรือประกาศจากสำนักเขต แต่ปกติไม่ค่อยสั่งงานหรือตามงานทางไลน์ โทรฯเอาสะดวกกว่าแต่เวลาไลน์หลุดออกจากกลุ่ม ก็ทำอะไรไม่ได้ เข้าแอป เข้า WiFi ก็ไม่เป็น ลงทะเบียนหน้าเว็บก็ทำไม่ได้ แต่พี่มีคนทำให้ตลอด”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

W2: กรรมการชุมชนส่วนใหญ่ยังทำงานด้วยการสั่งการ

“กรรมการชุมชนรอฟังคำสั่งลูกพี่ ไม่ค่อยมีใครกล้าแสดงความคิดเห็น ลูกพี่ว่าไง ก็ตามนั้น”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

W3: กรรมการชุมชนทำงานหลายหน้าที่ แต่ไม่ได้ทำด้านการรู้ดิจิทัล

“กรรมการฯ แต่ละคนทำงานหลายอย่างเพราะชาวบ้านไม่ค่อยออกมา เขาไม่ค่อยสนใจ นอกจากมีของมาแจก ก็มาหนักที่กรรมการฯ ลูกพี่รับโครงการมาเยอะ แต่ไม่มีเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ส่วนใหญ่จะอบรมเรื่องอาชีพ เช่น ทำน้ายาล้างจาน ทำขนมเพาะเห็ด”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

W4: ไม่มีการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

“แผนก็เห็นตอนทำส่งเขต จากนั้นก็ไม่พูดถึงแผนอีก เราไม่เคยได้ยินเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่ผ่านมา หน่วยงานข้างนอก เขามาจัดอบรมให้เรา เขามีคนสอน มีเจ้าหน้าที่มารับลงทะเบียนพร้อมสรรพ ชาวบ้านมานั่งฟัง ถ่ายรูป รับของแจกแล้วก็กลับบ้าน แบบนี้คงเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ เราเข้าอบรมกันประจำ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

“ผมเห็นว่าหลักสูตรอบรมต่างๆ ที่เขาจัดให้ชุมชน จริงๆ แล้วสอดแทรกเรื่องดิจิทัลไปด้วยเลยน่าจะดี ที่ผ่านมาเกี่ยวกับดิจิทัลยังไม่เคยเรียน การรู้ดิจิทัลน่าจะเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการทำหรือการเรียนรู้อย่างอื่นฯ แต่ละหน่วยงานที่เข้ามาในชุมชน เขาก็ต่างคนต่างทำ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

W5: ไม่มีสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลภายในชุมชน

“ไม่เคยเห็นสื่อประชาสัมพันธ์หรือรณรงค์ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต รู้ดิจิทัลก็ไม่ได้เห็นในชุมชน ที่ผ่านมาการที่จะรณรงค์เรื่องอะไรก็แล้วแต่ ต้องรอทางเขตเขาประสานมา เราไม่ได้จัดเอง เรารับนโยบายจากเขา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7, 5 พฤษภาคม 2562)



“การส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลในชุมชนเรา ยังไม่เคยเห็นนะ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 5 พฤษภาคม 2562)

W6: ไม่มีงบประมาณจัดสรรด้านการรู้ดิจิทัลโดยตรง

“ที่ผ่านมามันยังไม่เคยเห็นใครพูดถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต ไม่เคยได้ยินว่ามีงบประมาณสำหรับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต หรือเรียนรู้ดิจิทัล ในชุมชนมีการอบรมอยู่เรื่อยๆ ก็จบเป็นครั้งๆ ไป หน่วยงานทั้งในหรือนอกเขตทวีฯ เข้ามาจัด”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

W7: ชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน

“ชุมชนเคยจัดสอนภาษาอังกฤษ แต่ทำไมไม่ออกมาเรียน อันนี้ก็น่าคิด ประเด็นคือได้บอกชาวบ้านหรือเปล่า หรือบอกแค่บางคนบางกลุ่ม ไม่ว่าจะเรื่องภาษาอังกฤษหรือเรียนรู้อะไรก็ตาม ไม่มีการกระตุ้น ไม่มีการชักชวน ใครไม่รู้ก็ปล่อยให้ตามธรรมชาติ เคยถามว่า ทำไมไม่ชวนคนออกมานั่งเรียนเยอะๆ เขาตอบว่า ต้องคิดว่าใครเหมาะสมจะเรียนอะไร”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

“ชาวบ้านไม่ค่อยสนใจกิจกรรมชุมชน แต่ถ้าแจกข้าวแจกของ หรือ มีเบี้ยประชุมก็จะออกมากันเยอะ การรวมตัวจะไม่เหมือนต่างจังหวัด แต่ชาวบ้านเขาหาเลี้ยงปากเลี้ยงท้อง หาไปกินไป ชุมชนของเราก็พัฒนาแบบของเรา

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

W8: ประชากรบางส่วนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ

“ถ้าจะทำอะไรออนไลน์ ต้องรู้ภาษาอังกฤษบ้าง อย่างน้อย อักษร A-Z ในบัตรประชาชนด้านหลังมีอักษรภาษาอังกฤษ ลงทะเบียนผ่านหน้าเว็บเพื่อรับสิทธิ์ความช่วยเหลือจากรัฐบาล ต้องใส่รหัสหลังบัตรประชาชนเพื่อยืนยันตัวตน แต่บางคนบอกไม่ได้ว่า ตัวอะไร รุ่นเรานี้แหละ บางคนอายุ 40 กว่าๆ ไม่มีคนช่วย อดได้เลย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 5 พฤษภาคม 2562)

“พวกออนไลน์ พวกสมาร์ตโฟนยังไม่มีใครเข้ามาสอน เวลามีปัญหาพวกนี้ ก็ต้องรอให้คนมาช่วย บางเรื่องก็ไม่ได้ซับซ้อนสำหรับคนที่เก่งด้านนี้ แต่เราไม่รู้ ทำไม่ได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 5 พฤษภาคม 2562)

### โอกาส : ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน

○1: ยุทธศาสตร์ชาติเน้นพัฒนาและสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

“พวกที่เคยไปทำแผนพัฒนาชุมชนที่เขต ไปกัน 3-4 คน ทำเสร็จก็ส่งเขาไป จากนั้นก็เจียบๆ ไม่เห็นใครมาตาม เดียวถึงเวลาก็ต้องไปทำแผนอีก ทางเขตจัดอบรมและดูงานให้คณะกรรมการชุมชนปีหนึ่งหลายครั้ง หน่วยงานข้างนอกก็จัดอบรมให้ในชุมชน บางที่ทางเราก็ต้องไปอบรมข้างนอก อบรมศักยภาพผู้นำชุมชนก็ไปมาแล้ว”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

○2: นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ

“สำนักงานเขต แจ้งข่าว ประชาสัมพันธ์ทางไลน์ ทางเฟซบุ๊ก เราไม่ค่อยชอบเล่นพวกนี้ แต่ก็ต้องคอยเปิดดูว่า ทางเขตแจ้งอะไรมาบ้าง”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

○3: มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเบียนผ่านเว็บ

“มาตรการ หรือโครงการที่ต้องใช้แอป ต้องทำบนออนไลน์ที่รัฐบาลออกมา เห็นว่า ดีนะ เป็นการบีบปลายๆ ให้ทุกคนต้องทำ ต้องได้ ถ้าไม่สนใจก็เสียสิทธิ์ เสียประโยชน์ ทำให้คนกุกกูกอที่จะลงทะเบียนออนไลน์ ใช้แอปให้เป็น อย่างเราแต่ก่อนไม่ได้ซื้อเน็ตใช้ ออกนอกบ้านที่ไร ออนไลน์ไม่ได้ แต่ตอนนี้ต้องซื้อเน็ตเพื่อจะเข้าร่วมโครงการที่ว่า ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 5 พฤษภาคม 2562)

○4: ชื้อ-ขายออนไลน์ได้รับความนิยมเหมาะสมกับชีวิตยุคใหม่

“ลูกสาวสั่งซื้อของออนไลน์ สะดวก ราคาถูกลงด้วย ในเว็บมีขายทุกอย่าง สินค้าบางอย่าง วางขายหน้าร้าน มีตัวเลือก น้อยกว่าในเว็บ อยากได้อะไรก็ให้ลูกสาวช่วยซื้อให้ ไม่เคยซื้อเอง ทำไม่เป็น ลูกสาวจ่ายเงินทางสมาร์ตโฟน แปปเดียว”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 5 พฤษภาคม 2562)

○5: หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง

“ชุมชนแถวนี้สนิทกัน ไปมาหาสู่กัน ถ้อยทีถ้อยอาศัย อย่างชุมชนหลังสถานีรถไฟ ศาลาธรรมสพน์ เป็นคนหนุ่มสาว เขาเก่งเรื่องดิจิทัล ใช้เฟซ ใช้ไลน์คล่องแคล่ว”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

06: สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

“รู้สึกเหมือนว่า รอบตัวจะออนไลน์มากขึ้น ประกาศ แจ้งข่าวอะไรต่อมิอะไร ก็ให้ติดตามทางเว็บ ใครเข้าเว็บไม่ได้ ก็เสียเปรียบ ตกข่าว ตามเขาไม่ทัน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 5 พฤษภาคม 2562)

07: แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้ฟรีมีมากขึ้น

“แอปมีให้เลือกเยอะ แอปเก่งขึ้น อย่างไลน์ ทำอะไรได้ตั้งหลายอย่าง ไม่ใช่แค่ส่งข้อความ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10, 5 พฤษภาคม 2562)

08: ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัติดีขึ้น แต่ราคาลดลง

“เครื่องสมาร์ตโฟนสเปคดีขึ้น ราคาไม่แพงอย่างสมัยก่อน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10, 5 พฤษภาคม 2562)

#### อุปสรรค : ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน

T1: การติดตั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลยังไม่ครอบคลุม

“ทำไมชอบบอกว่า สัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ครอบคลุมทั่วประเทศ ขนาดซานเมืองแบบเรา เนี่ยยังแผ่วเลย อินเทอร์เน็ตประชารัฐของร้านค้า เดินไปหน้าวัดใกล้ๆ แค่นี้ ก็ไม่มีสัญญาณแล้ว”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

T2: ไม่มีการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่เป็นรูปธรรมในระดับชุมชน

“เคยเจอข่าวพวกดิจิทัลชุมชน แต่มีไม่กี่แห่ง เพจของหลายชุมชนก็นิ่งๆ กันไป”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 5 พฤษภาคม 2562)

T3: หน่วยงานต่างๆ ไม่ได้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่อย่างบูรณาการ

“ไม่ใช่แต่เรื่องการรู้ดิจิทัล ทุกเรื่องที่จัดอบรมกัน ต่างคนต่างทำ ชุมชนก็เหนื่อย มาร่วมกิจกรรมบ่อยๆ ก็ไม่ไหว เสียเวลาทำมาหากิน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 5 พฤษภาคม 2562)

T4: มิจฉาซีพออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น รูปแบบแปลกและซับซ้อนขึ้น

“หลอกหลวงออนไลน์มีให้เห็นเยอะ มันเล่นกับความโลภ ความกลัวของคน แต่เปลี่ยนลูกเล่นไปเรื่อยๆ ใครไม่สนใจข่าวสาร ก็รู้ไม่ทัน ถูกหลอก เสียเงิน เสียทอง บางคนเสียตัว กระทั่งเสียชีวิต ที่ร้ายแรงคือ โจรออนไลน์มันเข้ามาในบ้านได้ โดยที่เราไม่ได้เปิดประตู”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 5 พฤษภาคม 2562)

T5: ระเบียบเบิกจ่ายของราชการยังเป็นอุปสรรคกับชุมชน

“ตอนนี้ กทม. ในฐานะหน่วยเหนือของเรา มีระเบียบเบิก-จ่าย จุกจิก หยุ่มหยุ่มมาก ขั้นตอนในการเขียนเบิก-จ่าย เห็นแล้วว่าเหนื่อยใจ ที่สำคัญ เราเคยได้รับงบประมาณหลายหมื่นจาก กทม. แต่ไม่รู้ว่าลูกพี่จัดสรรงบประมาณอย่างไร”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

T6: กทม. ไม่มีงบประมาณส่งเสริมด้านการรู้ดิจิทัลโดยตรง

“กทม. ไม่เคยให้งบประมาณเพื่อการเรียนรู้ดิจิทัล กิจกรรมหลายอย่างไม่มีงบประมาณโดยตรง พี่ต้องโยกงบ เกลี้ยไปเกลี้ยมา เพื่อให้หน่วยงานไม่สะดุด”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

T7: อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต

“เพื่อนผมบางคนติตโตเซเซียล สังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอย่างผมเยอะ ชอบแชททางโทรศัพท์ บางคนก็ชอบบูลลี่คนอื่น เห็นเป็นเรื่องสนุก คนที่ถูกบูลลี่ก็เศร้า”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10, 5 พฤษภาคม 2562)

T8: สภาพเศรษฐกิจของประเทศกระทบการหารายได้ของชาวชุมชน

“บางช่วงไม่มีชิงมาส่ง หลายคนเคยรับจ้างปอกจิง ก็ไม่มีรายได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7, 5 พฤษภาคม 2562)

เมื่อชาวชุมชนประชุมอภิปรายแสดงความคิดเห็นกันแล้ว ผู้วิจัยขอให้มีการโหวตโดยยกมือร่วมกันเลือกและตัดสินใจปัจจัยที่เห็นว่าสำคัญ ให้นำน้ำหนักเป็นคะแนน 10 คือมีความสำคัญมากที่สุด โดยลดล้นลงไป 1 คือ สำคัญน้อยที่สุด ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เป็นเป็นผลวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของชุมชนต่อการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่มาจัดกลุ่มตามความสัมพันธ์แต่ละด้านดังนี้

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์สภาพภายนอกชุมชน

ปัจจัย	การวิเคราะห์โอกาส (O = Opportunity)	การวิเคราะห์อุปสรรค (T = Threat)
1. นโยบาย/การเมือง	ยุทธศาสตร์ชาติเน้นพัฒนาและสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเบียนผ่านเว็บ	การติดตั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัลยังไม่ครอบคลุม ไม่มีการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่เป็นรูปธรรมในระดับชุมชน หน่วยงานต่างๆ ไม่ได้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่อย่างบูรณาการ กทท. ไม่มีหน่วยงานส่งเสริมการรู้ดิจิทัลโดยตรง
2. การบริหารราชการแผ่นดินและการจัดสรรงบประมาณ	กทท. มีนโยบายส่งเสริมให้ชุมชนจัดทำแผนพัฒนาชุมชน กทท. สนับสนุนชุมชนเพื่อให้มีบทบาทในการพัฒนาตนเอง การจัดสรรและการเบิกจ่ายงบประมาณยืดหยุ่นกว่าในอดีต หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง	กทท. ไม่มีงบประมาณส่งเสริมด้านการรู้ดิจิทัลโดยตรง ระเบียบเบิกจ่ายของราชการยังเป็นอุปสรรคกับการทำงานชุมชน ขาดการบูรณาการในภาพรวม ไม่ตรงความต้องการชุมชน
3. สภาพเศรษฐกิจ	ชื่อ-ขายออนไลน์ได้รับความนิยมเหมาะสมกับชีวิตยุคใหม่ ธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ทันสมัยและมีประสิทธิภาพขึ้น รัฐบาลให้การส่งเสริมธุรกิจที่ใช้เทคโนโลยีฯ	การชื่อ-ขายออนไลน์ กระทบต่อร้านค้ารายย่อยในชุมชน มีจกชาติพออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น รูปแบบแปลกและซับซ้อนขึ้น เศรษฐกิจของประเทศไทยตกต่ำ กระทบการหารายได้ของชาวชุมชน
4. สภาพสังคมวัฒนธรรม ความเชื่อ	สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ในทุกด้าน เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่เข้าถึงคนหมู่มาก แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้แพร่มีมากขึ้น	อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบสภาพสังคม การดำเนินชีวิต ความเชื่อของชาวชุมชน
5. เทคโนโลยี	ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัติดีขึ้น แต่ราคาลดลง	เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้ใหญ่ตามไม่ทัน ประชากรที่รายได้ต่ำ ยังคงไม่สามารถซื้อหาสินค้าเทคโนโลยี

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์สภาพภายในชุมชน

ปัจจัย	การวิเคราะห์จุดแข็ง (S = Strength)	การวิเคราะห์จุดอ่อน (W = Weakness)
1. คน	<p>ประชาชนชุมชนเป็นนักพัฒนา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล</p> <p>กรรมการชุมชนให้ความร่วมมือ เกื้อกูลซึ่งกันและกัน</p> <p>กรรมการชุมชนให้ความสำคัญกับการรู้ดิจิทัล</p> <p>ชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่าย</p> <p>ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล</p>	<p>ประชาชนชุมชนไม่ถนัดเรื่องเทคโนโลยีและการรู้ดิจิทัล</p> <p>กรรมการชุมชนส่วนใหญ่ยังทำงานด้วยคำสั่งการ</p> <p>กรรมการชุมชนส่วนใหญ่ทำงานหลายหน้าที่</p> <p>ชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน</p>
2. เงิน	<p>ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล</p> <p>มีเงินสนับสนุนจากสำนักเขตวิวัฒนา และเครือข่ายชุมชน</p>	<p>ไม่มีงบประมาณการรู้ดิจิทัลโดยตรง งบประมาณจ่ายอื่นๆ</p>
3. การบริหารจัดการในชุมชน	<p>ทำงานคล่องตัวเพราะกรรมการชุมชนอยู่ในตำแหน่งมานาน</p> <p>เคยมีการจัดทำแผนพัฒนาชุมชน ที่สำนักงานเขต</p> <p>ได้รับเกียรติและการยอมรับในฐานะชุมชนที่พัฒนา</p> <p>สัญญาณอินเทอร์เน็ตฟรีมีร้านค้าประชาชนรัฐของชุมชน</p>	<p>การตัดสินใจและอำนาจจำกัดอยู่ในคนไม่กี่คน</p> <p>การทำงานชุมชนส่วนใหญ่ ไม่ได้ทำตามแผน</p> <p>เครือข่ายจัดกิจกรรม ชุมชนทำงานใหม่ ไม่ได้สานต่องานเดิม</p> <p>สัญญาณอินเทอร์เน็ตฟรีไม่ครอบคลุมพื้นที่ชุมชน</p>
4. การเรียนรู้	<p>กศน. และหน่วยงานต่างๆ จัดการอบรมในชุมชน</p>	<p>ยังไม่เคยฝึกอบรมเพื่อให้เกิดการรู้ดิจิทัล</p>
5. แหล่งเรียนรู้ในชุมชน	<p>มีสถานที่ใช้จัดกิจกรรมได้สะดวก</p> <p>บริเวณวัดบูรณาวาสกว้างขวาง เดินทางสะดวก</p> <p>มีศูนย์เด็กเล็ก โรงเรียนประถมและมัธยมบูรณาวาส</p>	<p>สถานที่ตั้งกล่าวไม่ได้ติดตั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตฟรี</p> <p>ไม่มีสิ่งแวดลอมเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลภายในชุมชน</p> <p>ไม่มีการช่วยเหลือด้านการรู้ดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรมแก่ชุมชน</p>

จากการข้อมูลสภาพแวดล้อมภายนอกและภายในที่กล่าวมา นำมาวิเคราะห์โดยให้ชุมชนโหวตแสดงความคิดเห็นได้ดังตารางต่อไปนี้  
**ตารางที่ 20** แสดงการวิเคราะห์ที่ให้นำหนักคะแนนสภาพแวดล้อมของชุมชน

ลำดับจุดแข็ง (S = Strength)	คะแนน	ลำดับจุดอ่อน (W= Weakness)	คะแนน
S1: ประชาชนชุมชนเป็นนักพัฒนา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล	10	W1: ประชาชนชุมชนไม่ถนัดเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัล	8
S2: กรรมการชุมชนทำงานให้ส่วนรวม เกื้อกูลซึ่งกันและกัน	10	W2: กรรมการชุมชนส่วนใหญ่ยังทำงานด้วยการสั่งการ	8
S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้จักดี	10	W3: กรรมการชุมชนทำงานหลายหน้าที่ แต่ไม่ได้ทำด้านการศึกษา	8
S4: ชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่าย	10	W4: ไม่มีการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการศึกษา	8
S5: ส่วนหย่อมและบ้านหนังสือ ใช้จัดกิจกรรมได้สะดวก	10	W5: ไม่มีสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับการรู้จักดีภายในชุมชน	8
S6: ได้รับเกียรติและการยอมรับในฐานะชุมชนนักพัฒนา	9	W6: ไม่มีงบประมาณจัดสรรด้านการศึกษาที่ชัดเจน	7
S7: ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้จักดี	9	W7: ชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน	7
S8: กศน. และหน่วยงานต่างๆ จัดการอบรมในชุมชน	8	W8: ประชากรบางส่วนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ	6
<b>คะแนนรวม</b>	<b>76</b>	<b>คะแนนรวม</b>	<b>60</b>

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ลำดับโอกาส (O = Opportunity)	คะแนน	ลำดับอุปสรรค (T= Threat)	คะแนน
O1: ยุทธศาสตร์ชาติเน้นพัฒนาและสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์	10	T1: การติดตั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลยังไม่ครอบคลุม	8
O2: นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยงานภาครัฐ	10	T2: ไม่มีการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลที่เป็นรูปธรรมในระดับชุมชน	8
O3: มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเบียนผ่านเว็บ	9	T3: หน่วยงานต่างๆ ไม่ได้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่อย่างบูรณาการ	8
O4: ชื่อ-ขยายออนไลน์ได้รับความนิยมเหมาะสมกับชีวิตยุคใหม่	9	T4: มีงานอาชีพออนไลน์มีจำนวนมากขึ้น รูปแบบแปลกและซับซ้อนขึ้น	8
O5: หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง	9	T5: ระเบียบเบิกจ่ายของราชการยังเป็นอุปสรรคกับชุมชน	7
O6: สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว	8	T6: กทม. ไม่มีงบประมาณส่งเสริมด้านการรู้ดิจิทัลโดยตรง	7
O7: แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้ฟรีมีมากขึ้น	7	T7: อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบท่อการใช้ชีวิต	6
O8: ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัตินดีขึ้น แต่ราคาลดลง	7	T8: สภาพเศรษฐกิจของประเทศไทยกระทบการรายได้ของชาวชุมชน	6
<b>คะแนนรวม</b>	<b>69</b>	<b>คะแนนรวม</b>	<b>58</b>

จากตารางคะแนนวิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่กล่าวมาข้างต้น ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดกลยุทธ์ทางเลือกโดยการจับคู่ระหว่าง SO, ST, WT, OW ชุมชนได้พิจารณาผลของการจับคู่ และร่วมกันเลือกกลยุทธ์ SO ซึ่งเป็นกลยุทธ์เชิงรุกเป็นภาพรวมของกลยุทธ์ชุมชน เพื่อนำชุมชนให้บรรลุวิสัยทัศน์ ดังนี้



### ผลการกำหนดกลยุทธ์

ผลการจัดทำ SWOT Matrix ได้ 4 กลยุทธ์ทางเลือก ได้แก่ กลยุทธ์ SO คือ กลยุทธ์เชิงรุก กลยุทธ์ WO คือ กลยุทธ์พลิกฟื้น กลยุทธ์ ST คือ กลยุทธ์รักษาเสถียรภาพ กลยุทธ์ WT คือ กลยุทธ์ตัดทอน จากกลยุทธ์ทางเลือกดังกล่าว ชุมชนร่วมกันพิจารณาว่าจะใช้กลยุทธ์ใดเพื่อช่วยให้บรรลุวิสัยทัศน์ ซึ่งการเลือกกลยุทธ์นั้นชุมชนได้พิจารณาทรัพยากร ความสำคัญ ความต้องการจำเป็น และศักยภาพของชุมชน นั่นคือ ชุมชนต้องการดึงดูดเชิงออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และกลยุทธ์ที่ได้นั้นต้องใช้เป็นฐานคิดเพื่อนำไปสู่หรือแตกออกเป็นโครงการหรือกิจกรรมในช่วงการประชุมเชิงปฏิบัติการหรือการระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ พบว่าที่ประชุมโหวตเลือก “กลยุทธ์เชิงรุก หรือ กลยุทธ์ SO” เป็นภาพรวมของกลยุทธ์ชุมชน

### ผลการกำหนดกลยุทธ์ภาพรวม: ข้อมูลภาคสนาม มีดังนี้

“ครั้งก่อนที่พวกเราดูผลจับคู่ SWOT เราไปนั่งคุยหารือกันแล้ว เราเลือก กลยุทธ์เชิงรุก เพราะเรามีจุดแข็งชัดเจน และโอกาสรอบตัวก็เยอะ ทุกวันนี้ เวลาเขตมีโครงการอะไร มักส่งมาลงที่ชุมชนเรา แสดงว่า เขาเห็นเรามีศักยภาพ พี่ก็เลยคิดว่า ไปเชิงรุกก็แล้วกัน การรู้จักดีพื้นฐานของทุกอย่าง ติดต่อราชการ ลงทะเบียน สมัครเรียน สมัครทำงาน อะไรรอบตัวเราไปเว็บ ไปออนไลน์กันหมดแล้ว ใครไม่รู้ดิจิทัล จะลำบาก แต่ก่อนที่ที่ไม่สนใจเลยนะ แต่ตอนนี้อะไรๆ ก็ออนไลน์ หนีไม่พ้น”  
(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

“กลยุทธ์ไม่ต้องเยอะ ลองดูก่อนว่า จะไหวไหม งานต่อเนื่องจะหาคนรับผิดชอบยาก ถ้าแบบว่ามานั่งอบรมแล้วจบ ไม่ต้องทำอะไรส่ง มันก็ไม่มีปัญหาอะไร แต่ถ้าทำต่อเนื่อง แล้วติดตามผลก็จะหาคนทำยากหน่อย อีกอย่างคือ ชุมชนรับงานจากเขตมาเยอะ หน่วยงานอื่นๆ ก็มีกิจกรรมร่วมกับเราตลอดทั้งปี ให้กำหนดจำนวนผู้ใหญ่ที่จะเข้าร่วมเรียนรู้ ช่วงแรกเราดูที่ 25% ถ้า 25 คนจาก 100 ดีขึ้น แสดงว่า กลยุทธ์เราได้ผล ถ้าไม่ คงต้องกลับมาแก้ ทำทั้งชุมชนไม่ไหวหรอก ถ้าพวกเขาเห็นว่าดี เดียวก็เข้ามากันเอง จำนวน 100 คน คือคนที่อาศัยอยู่ที่นี้เป็นประจำ หาตัวเอง กลุ่มเป้าหมายของเรา จะมี 25 คน เป็นผู้ใหญ่ที่สนใจอยากรู้ดิจิทัล หลายคนเป็นกรรมการชุมชน ส่วนผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้สนใจมีทั้ง ประธาน รองประธานชุมชน คนในชุมชน และผู้เกี่ยวข้องกับชุมชนซึ่งเป็นเครือข่ายของเรา ทั้งหน่วยงานราชการ และผู้แทนจากศูนย์เด็กเล็ก เขาจะมาร่วมงานกับเราจนสำเร็จ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

ระหว่างการประชุมระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการวางแผนแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยสังเกตเห็นการปรึกษาหารือ และการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุมบางคน แม้บาง

คนอาจจะเจียบแต่ก็สนใจฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ชุมชนได้ประชุมหารือผลของการจับคู่ SWOT Matrix เพื่อสร้างกลยุทธ์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลภาคสนามมาจัดกลุ่มโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) หาความสัมพันธ์ของข้อมูลและเชื่อมโยงระหว่าง พันธกิจ จุดมุ่งหมาย กับข้อมูลภาคสนาม ทำให้ได้มาซึ่งกลยุทธ์ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลภาคสนาม

ภายใต้พันธกิจข้อที่ 1 พัฒนาการบริหารและจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมและจุดมุ่งหมายที่ 1 ชุมชนมีการบริหารจัดการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมกันรวบรวมข้อมูลภาคสนามทั้งจากการประชุมแบบทางการคือการประชุมเชิงปฏิบัติการและการรวบรวมข้อมูลแบบไม่เป็นทางการ ได้แก่ การพูดคุยระหว่างมืออาหาร หรือวงกาแฟในร้านค้า และได้ร่วมกันสังเคราะห์ได้กลยุทธ์ที่ 1 ตัวชี้วัดผลสำเร็จและแนวทางพัฒนา ดังนี้

**กลยุทธ์ที่ 1 : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา : S1, S3, O1, O3, O5, O6**

**เป้าหมายของกลยุทธ์ :** เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการชุมชน

**ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วนในการกำหนดกลยุทธ์ที่ 1 :**

“การบริหารจัดการ ต้องตั้งหลักให้ได้ ถ้าประธานชุมชน ไม่มีเวลา ก็มอบหมายงานให้ทีมดิจิทัลไปลงรายละเอียด ประธาน คอยสนับสนุนก็พอ ต้องมีแผนการเรียนรู้ไว้เป็นแนวทาง เพราะเราทำเองทั้งหมดไม่ได้ การที่เราต้องประสานทั้งในและนอกชุมชน เราต้องมีแผนการทำงาน คนเขาจะรู้ตัวล่วงหน้า จะเอาแบบที่พวกเราทำในชุมชน ทำกันแบบวันต่อวัน แบบนั้นไม่ได้นะ คนอื่นเขามาช่วยไม่ได้ เขาต้องรู้ตัวล่วงหน้า เพราะเขาก็มีหลายงาน อีกอย่างหนึ่งคือ ประธานชุมชน น่าจะใช้ดิจิทัลในการบริหารจัดการชุมชนบ้าง มันเป็นการกระตุ้นให้กรรมการฯ และลูกบ้านสนใจดิจิทัลในการใช้ทำงานทั่วไป โปสต์ผลงานของชุมชน เขาทำงานเพื่อส่วนร่วม เขาถ่ายรูปลงเฟซ อยากประชาสัมพันธ์ผลงานชุมชน มีคนไปว่าเขา ประธานช่วยเคลียร์ตรงนี้ให้ด้วย จริงๆ เราในฐานะคนทำงาน เราก็ไม่อยากจะแสดงตัว ไม่อยากเด่น แค่อยากให้ชุมชนมีผลงานออกโซเชียลเท่านั้นเอง มันเป็นการขอบคุณเจ้าภาพที่เขามาช่วยเรา ส่วนใหญ่งานที่จัด มีเจ้าภาพให้งบประมาณ แล้วมาช่วยจัดงานด้วย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

**ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ และคำอธิบาย :**

ผู้วิจัยได้นำเสนอตัวชี้วัดผลสำเร็จให้ชุมชนพิจารณา ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมประชุมเพื่อหาตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับบริบทชุมชนได้ ดังนี้

- จำนวนคนที่โพสต์/แชร์/แสดงความคิดเห็น/สนทนา/แจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์

หมายถึงจำนวนคนที่มีการโพสต์/แชร์/แสดงความคิดเห็น/สนทนา/แจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์  
ในไลน์ส่วนตัว ไลน์กลุ่ม และเฟซบุ๊กของชุมชนอย่างถูกทำนองคลองธรรม

“การประเมินผล เราดูทั้งระดับบุคคล และระดับชุมชน ถ้าระดับบุคคลเราก็คอยสังเกตว่า  
เขาสื่อสารอะไรกับเพื่อนๆ ให้เพื่อนๆช่วยกันสังเกตพฤติกรรมผ่านการแสดงออกทางการโพสต์/แชร์/  
แสดงความคิดเห็นในเฟซบุ๊กของเขา หรือการที่เขาส่งไลน์ในกลุ่มสนทนา ส่วนระดับชุมชนเราจะ  
สังเกตว่า ชุมชนมีการแจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้ลูกบ้านรู้ทางเฟซหรือทางไลน์  
นอกเหนือจากหอกระจายข่าวที่ใช้กันมาแต่ไหนแต่ไร หรือแทนการบอกข่าวแบบปากต่อปาก ที่  
อาจารย์เคยบอกว่า เราสังเกตเห็นทัศนคติ หรือความเข้าใจของเขา จากการที่เขาโพสต์/แชร์/แสดง  
ความคิดเห็น/สนทนา เห็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

- จำนวนสื่อประชาสัมพันธ์หรือป้ายรณรงค์การรู้ดิจิทัล

“ป้ายอาจเป็นสื่อรณรงค์ แต่เราคิดว่า น่าจะใช้ได้ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจกับคนจำนวน  
มาก ถ้าติดตั้งได้หลายจุด น่าจะเข้าถึงลูกบ้านได้บ้าง ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

หมายถึง จำนวนชิ้นของสื่อประชาสัมพันธ์หรือป้ายรณรงค์การรู้ดิจิทัลที่ติดตั้งในชุมชน

- จำนวนคนที่เข้าถึงฐานข้อมูลชุมชนและนำไปใช้

หมายถึง จำนวนคนที่นำข้อมูลจากฐานข้อมูลชุมชนไปใช้ประโยชน์

“ดูว่า ใครเอาข้อมูลเราไปใช้ได้บ้าง ถ้ามีหลายคนเอาข้อมูลไปใช้ แสดงว่า การจัดเก็บข้อมูล  
ของเราดี เอาตัวชี้วัดแบบนี้ไปใช้ก่อน เดียวมาฟังกันอีกทีว่าเข้าท่าหรือเปล่า”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

-จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลของเครือข่ายชุมชน

หมายถึง จำนวนครั้งในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลของเครือข่ายชุมชน

“เราวัดการมีส่วนร่วมของเครือข่ายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากความถี่ หรือจำนวนครั้ง  
เพราะถ้าเขามาร่วมงาน ต่างคนต่างได้ประโยชน์ ก็ถือว่าไป”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

#### แนวทางการพัฒนา :

1) สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้เกี่ยวข้อง

“หลายคนสงสัยว่า ทำไมให้เรียนอีกแล้ว เมื่อไหร่จะหยุดอบรม ให้มาก็มา แต่เขาก็ไม่เข้าใจว่า  
เรียนไปทำไม ทำน้ำยาล้างจาน น้ำหมักชีวภาพ เรียนไปก็ไม่ค่อยจะได้ใช้ พอเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลทำไมมี  
เรื่องที่จะเรียนเยอะไปหมด นี่แสดงให้เห็นว่า เขายังไม่เข้าใจเรื่องการเรียนรู้ว่า トラบไตที่เรายังมีลม

หายใจ เราก็ต้องเรียนรู้ไปเรื่อยๆ เพราะสิ่งรอบตัวมันไม่อยู่นิ่ง การเรียนรู้ทำให้เราตามทัน ต้องทำความเข้าใจใหม่ว่า การเรียนรู้มันคู่กับชีวิต จะหยุดเรียนก็ตอนหมดลมหายใจ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 19 พฤษภาคม 2562)

2) ตั้งทีมดิจิทัล ทำหน้าที่บริหารจัดการและสนับสนุนด้านการรู้ดิจิทัล

“เวลาผมมีปัญหาเกี่ยวกับโทรศัพท์ ผมจะรอให้ คนมาทำให้ แต่เขาก็ไม่ค่อยว่าง ไปโน้นมานี่ ถ้ามีคนคอยช่วยเหลือด้านการรู้ดิจิทัลในชุมชนเราเอง จะสะดวกขึ้น บางคน มีสมาร์ตโฟนแต่ใช้ไลน์ไม่ได้ ลงทะเบียนผ่านเว็บก็ทำไม่ได้ ความจำเป็นจะทำให้เขาอยากที่จะเรียนรู้ คงต้องมีคนช่วยในช่วงเริ่มต้น”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

3) จัดทำแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

“เราเคยชินกับการทำงานแบบไม่มีแผน ไปคิดเอาหน้างาน ก็น่าเห็นใจ ประธานชุมชน งานเยอะ แต่ลูกน้องก็รับมือไม่ไหว เราก็มีธุระส่วนตัวเหมือนกัน ถ้ามีแผนการเรียนรู้ อย่างน้อยๆ จะรู้ตัวล่วงหน้าว่าจะทำอะไร จะได้เตรียมตัว ถ้าไม่มีแผนนำทาง ก็วิ่งกันวุ่น อย่างที่เห็น”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 5 พฤษภาคม 2562)

“เรื่องวางแผนการเรียนรู้ พวกผู้ใหญ่ทำกันไป ผมจะช่วยให้ตอนทำกิจกรรม เล่นบทบาทสมมติ ก็สนุกดี ทำให้เข้าใจความรู้สึกของคนที่อยู่สถานการณ์ต่างๆ เห็นบอกว่าถ้าอบรมแล้วให้นั่งฟังเฉยๆ ไม่ค่อยเข้าหัว ลองมาเล่นบทบาทสมมติกันก็ได้ ใช้เรียนรู้ได้หลายเรื่องเลย บุลลี่ หลอกหลวง พนันออนไลน์ เรื่องกฎหมายที่บอกว่าไม่รู้เรื่อง ใช้เล่นบทบาทสมมติ นัดพร้อมๆ กันก็ได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10, 19 พฤษภาคม 2562)

4) ส่งเสริมการใช้ไลน์และเฟซบุ๊กในการบริหารจัดการชุมชน

“เรื่องการรู้ดิจิทัลต้องทำด้วยตัวเอง ไม่งั้นก็ไม่เป็น มันต้องมีการใช้งาน การใช้งานจริงจะกระตุ้นให้คน จำเป็นต้องเรียนต้องฝึก ผมถึงบอกว่า เราต้องส่งเสริมให้มีการใช้ไลน์ หรือเฟซบุ๊กในการทำงานชุมชน อย่างเชิญประชุม หรือแจ้งข่าวสาร ควรใช้ทั้งหอกระจายข่าวกับไลน์กลุ่ม หรืออะไรที่อยากให้เห็นเยอะก็ขึ้นเฟซบุ๊กไปเลย”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

“พูดถึง เรื่องนี้ก็เหนื่อยใจ เห็นลูกพี่บอกว่าต่อไปจะขายของออนไลน์ แต่เพจของชุมชนเงียบสงบ ถ้าไม่มีการเคลื่อนไหว ใครเขาจะเข้ามาดู เราต้องโพสต์เรื่อยๆ คนจะได้สนใจ เมื่อไหร่ที่ขายของ เราจะได้มีตลาด ตลาดนัดเล็กๆ ใครจะไปเดิน เพจนิ่งๆ ใครจะดู”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 19 พฤษภาคม 2562)

5) จัดสร้างและดูแลสิ่งแวดล้อมดิจิทัล และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์

“เคยเห็นที่อื่นมีป้าย อยากรู้บ้าง เพื่อคนอ่านจะฉกคิด น่าจะช่วยให้เกิดการรู้ดิจิทัล”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 19 พฤษภาคม 2562)

“ติดป้ายไว้ก่อน เขาจะได้เข้าใจว่า เรากำลังรณรงค์อะไร จริงๆ ในเฟซก็เคยเห็นๆ เดือนกันอยู่ แต่พวกเราส่วนใหญ่ไม่สนใจสาระประโยชน์ ดูแต่ละคร ขำขันบันเทิง ป้ายก็ค่อยๆ ทำ ต้องอาศัยเวลา การจะเข้าถึงชาวบ้านอาจต้องอาศัยคนรู้จักค่อยๆ ดึงเข้ามา ที่จัดประชุมหรือกิจกรรมในท้องถิ่นได้เพียงผิวเผิน ถ้าจะปรับเปลี่ยนต้องให้เจ้าตัวสำนึก ตอนนี้มีนักเรียนเล่นพนันออนไลน์ ปิดบังผู้ปกครอง เล่นบาคาร่า ถ้าไม่ถามก็ไม่รู้ ใครจะยอมรับว่า ติดการพนันออนไลน์ จริงไหม”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 19 พฤษภาคม 2562)

“เทคนิคก็ต้องเป็น ความรู้กับความคิดที่ถูกต้องก็ควรมี ชาวบ้านออกจากโรงเรียนมานานแล้ว ป้ายน่าจะช่วยให้ความรู้ เริ่มตั้งแต่ให้เขาช่วยหาข้อมูลทำป้าย ปรึกษาหารือกัน”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

6) จัดทำระบบฐานข้อมูลของชุมชนเพื่อใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

“ข้อมูลต่างๆ ที่พี่สำรวจ พวกจำนวนประชากร จำนวนผู้สูงอายุ จำนวนคนไข้ติดเตียง ส่งให้ทางสำนักงานเขตเก็บ แต่ที่ประธาน เก็บไว้หรือเปล่า อันนี้ก็ไม่แน่ใจ ใครมาขอ ก็ให้ไปเอาที่สำนักงานเขต จริงๆ ฝ่ายทะเบียนชุมชนต้องรับผิดชอบข้อมูล น่าจะทำให้เชื่อมต่อกับทางเขต ไม่ต้องถามกันไปถามกันมา เดียวก็สำรวจๆ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 5 พฤษภาคม 2562)

“อีกอย่างคือ เรื่องอบรม หนูเห็นพวกเรา เรียนกันหลายอย่าง น่าจะมีการเก็บประวัติการเข้าอบรมไว้ที่ชุมชนบ้าง พอคุยเรื่องนี้ ก็บอกว่า กคน.เก็บชื่อไว้แล้วว่าใครมาเรียน ถ้าชุมชนเก็บไว้เอง อย่างชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ ซึ่งเขาจะรู้ว่าใครเรียนซ้ำ ใครยังไม่ได้เรียน จะได้เปิดโอกาสให้เขาบ้าง และจะรู้ว่า ใครเคยเรียนแล้ว เอามาใช้หรือยัง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 5 พฤษภาคม 2562)

#### 7) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนในการจัดการเรียนรู้

“จัดอบรมไม่ใช่แค่หาข่าวหาหน้า ต้องไปถามว่าชาวบ้านเขาอยากรู้อะไร สนใจเรียนรู้เรื่องอะไรบ้าง อย่างเรื่องการรู้ดิจิทัล เราเองยังทำไม่ค่อยได้ ก็ต้องไปตามผู้รู้มาเป็นวิทยากรให้ หรือช่วยอธิบายให้เราเข้าใจว่า เรื่องอะไรที่จำเป็นต้องรู้ต้องทำให้ได้ หรือหาคนที่ประสบผลสำเร็จมาคุยให้ฟัง มาสร้างแรงบันดาลใจให้ชาวบ้าน เครือข่ายเราเยอะ เขาน่าจะช่วย”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

จากแนวทางพัฒนาข้างต้น ซึ่งประกอบด้วย 1) สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้เกี่ยวข้อง 2) ตั้งทีมดิจิทัล ทำหน้าที่บริหารจัดการและสนับสนุนด้านการรู้ดิจิทัล 3) จัดทำแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล 4) ส่งเสริมการใช้ไลน์และเฟซบุ๊กในการบริหารจัดการชุมชน 5) จัดสร้างและดูแลสิ่งแวดล้อมดิจิทัล และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ 6) จัดทำระบบฐานข้อมูลของชุมชนเพื่อใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิต 7) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเครือข่ายชุมชนในการจัดการเรียนรู้ มีข้อสรุปสาระสำคัญของแนวทางพัฒนา ดังนี้

#### ข้อสรุปแนวทางพัฒนา :

คณะกรรมการชุมชนร่วมกันจัดตั้งทีมดิจิทัลซึ่งเป็นจิตอาสาเพื่อรับผิดชอบการวางแผนการบริหารและจัดการด้านการเรียนรู้ดิจิทัล คอยติดตามและตรวจสอบการทำตามแผน และสรุปความก้าวหน้าและสถานการณ์การรู้ดิจิทัลเป็นระยะๆ ตามระบุในแผน จากการทำมาตรการของรัฐบาลออกมาช่วยเหลือหรือเยียวยาให้ประชาชนเมื่อมีวิกฤตการณ์หรือเพื่อบรรเทาความเดือดร้อน โดยให้ประชาชนลงทะเบียนผ่านเว็บ ประชาชนจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถลงทะเบียนผ่านหน้าเว็บได้ ถึงแม้จะมีสมาร์ตโฟนและอินเทอร์เน็ตแล้วก็ตาม มาตรการดังกล่าวสามารถกระตุ้นให้ประชาชนสนใจและตระหนักในความจำเป็นที่ต้องลงทะเบียน เพื่อรับผลประโยชน์และเพื่อรักษาสิทธิ์แต่ไม่สามารถทำรายการได้ ทีมดิจิทัลจึงต้องประสานงานขอความช่วยเหลือจากเครือข่ายให้จัดคนมาสอน และฝึกหรือช่วยทำรายการจริงหน้างาน นอกจากนี้ทีมดิจิทัลมีบทบาทหน้าที่สร้าง ออกแบบการเก็บข้อมูลให้นำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที่ ทำการจัดเก็บ ปรับปรุงแก้ไขข้อมูลให้ทันสมัย สอดคล้องกับ

ความเป็นจริง และรักษารฐานข้อมูลของชุมชนให้ทันสมัยและปลอดภัยเพื่อใช้ในการวางแผนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยเช่นกัน

การบริหารและจัดการชุมชนด้วยการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตของบุคคล ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมด้านการเรียนรู้ดิจิทัลโดยอยู่บนพื้นฐานของการรับฟังปัญหา ความต้องการของสมาชิกชุมชนและตอบสนองกับวิสัยทัศน์ พันธกิจและจุดมุ่งหมายของชุมชน ทำงานเชิงรุก ตลอดจนมีการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความช่วยเหลือระหว่างกันของเครือข่ายที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และชุมชนใกล้เคียง ควรให้ความสำคัญกับการจัดหาหรือจัดสร้างสิ่งแวดล้อมดิจิทัล เช่น สื่อประชาสัมพันธ์ หรือป้ายให้ความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัล สร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้และสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก ตลอดจนมีการจัดทำฐานข้อมูลชุมชนที่สามารถเรียกดูผ่านสมาร์ตโฟนได้อย่างสะดวก และปลอดภัย

ภายใต้พันธกิจข้อที่ 2 ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและจุดมุ่งหมายที่ 2 กระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมกันรวบรวมข้อมูลภาคสนามทั้งจากการประชุมแบบทางการคือการประชุมเชิงปฏิบัติการและการรวบรวมข้อมูลแบบไม่เป็นทางการ ได้แก่ การพูดคุยระหว่างมื้ออาหาร หรือการชวนคิดชวนคุยในวงกาแฟที่ร้านค้าและได้ร่วมกันสังเคราะห์ได้กลยุทธ์ที่ 2 ตัวชี้วัดผลสำเร็จและแนวทางพัฒนา ดังนี้

**กลยุทธ์ที่ 2 : วงแหวนแห่งการเรียนรู้ : S3, S7, O2, O5, O7, O8**

**เป้าหมายของกลยุทธ์ :** เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

**ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วนในการกำหนดกลยุทธ์ที่ 2 :**

“เราตั้งชื่อกลยุทธ์ ว่า วงแหวนแห่งการเรียนรู้ สั้นดี จำง่าย แต่คนอื่น ๆ จะรู้และเข้าใจหรือเปล่า ว่ามันคือ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล เป็นการส่งเสริมให้พวกเราเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ช่วงแรก เรียนเรื่องง่ายๆ ที่จำเป็นต้องรู้ ต้องให้เขาคิดเองว่า เขาอยากรู้อะไร ชุมชนเองควรสร้างบรรยากาศให้ลูกบ้านคึกคัก สนใจจะเรียนรู้ ถึงเป็นผู้ใหญ่ก็ยังคงต้องการกำลังใจ ถ้าเขารู้ดิจิทัลจะเป็นการเปิดโลกให้เขา เพราะเขาจะได้เครื่องมือแสวงหาความรู้ รู้จักค้นหาความรู้ แต่ที่สำคัญชุมชนต้องเปิดโอกาสให้เขาเข้าถึงการเรียนรู้ดิจิทัลเสียก่อน ไม่ได้ตั้งเป้าให้เก่งเลอเลิศ เอาแค่พึ่งพาตนเองได้ รู้ข้อกฎหมาย ที่สำคัญมีจิตสำนึกถึงคุณค่าของสถาบันหลัก ใช้การรู้ดิจิทัลเพื่อเรียนรู้คุณค่าของสถาบันด้วย ไม่ใช่เข้าถึงแต่ข่าวบิดเบือน อยากให้ร่วมด้วยช่วยกันในเรื่องเรียนรู้ดิจิทัล ครอบครัวน่าจะมีบทบาทสำคัญ ข้อดีของชุมชนเราคือ ส่วนใหญ่ความเป็นครอบครัวยังดี ยังอบอุ่นกันอยู่”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

### ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ และคำอธิบาย :

ผู้วิจัยได้นำเสนอตัวชี้วัดผลสำเร็จให้ชุมชนพิจารณา ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมประชุมเพื่อหาตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับบริบทชุมชนได้ ดังนี้

- จำนวนบุคคลที่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง พร้อมมีหลักฐานที่น่าเชื่อถือ

หมายถึง จำนวนบุคคลที่แสวงหาความรู้ หรือมีทักษะการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง พร้อมแสดงหลักฐานผลสำเร็จที่น่าเชื่อถือ เช่น สัญญาการเรียนรู้ หรือบันทึกข้อตกลงการเรียนรู้ หรือหลักฐานอื่นๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เช่น การส่งไลน์ การใช้โทรศัพท์ผ่านไลน์ การเข้าใช้เฟซบุ๊ก การลบพื้นที่การใช้งานในเครื่อง เป็นต้น

“การประเมินผลการเรียนรู้ เอาตามที่อาจารย์เสนอมาก็ได้ แต่สัญญาการเรียนรู้ เอาแบบง่ายๆ ชาวบ้านไม่ชอบจด ไม่ชอบเขียน เอาแบบสั้นๆ ให้เขียนอะไรเนี่ย หน้าเสียกันเลย”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2; 5 พฤษภาคม 2562)

- จำนวนบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นำความรู้และทักษะไปใช้ให้เกิดประโยชน์

หมายถึง จำนวนบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ให้เกิดประโยชน์

“ชุมชนจะรู้ว่า ลูกบ้านมีการเรียนรู้ไหม มองได้หลายอย่าง เช่น กัดเข้าร่วมไลน์กลุ่มเป็น ส่งไลน์ที่เป็นข่าวจริง แชร่ข่าวจริงในเฟซ พวกนี้ก็ได้ หรือจัดการเครื่องเบื้องต้นได้ พวกลบข้อมูล ตั้งค่าเข้า WiFi อันนี้เป็นทักษะด้านเทคนิค ส่วนทักษะที่ไม่ใช่เทคนิค มันเกี่ยวกับความคิดความเข้าใจ เราสังเกตว่าเรามีพฤติกรรมทางออนไลน์ เรื่องมารยาทเน็ต และไม่ทำผิดกฎหมาย สังเกตจากการโพสต์ในเฟซบุ๊กก็เห็นชัด อย่างถ้าเรียนเรื่องมารยาทเน็ต ก็ไม่ควรไปด่าว่าใครในเฟซบุ๊ก ถ้ายังทำอยู่แสดงว่าเรียนไป แต่ไม่ได้นำไปใช้ ถ้าแบบนี้ถือว่า ไม่ผ่าน ถ้าเรียนแล้ว ทำได้ มีทักษะ แต่ยังต้องพึ่งพาคนอื่นๆ ให้ทำให้อันนี้ ถือว่าผ่านแบบมีเงื่อนไข แต่ก็ยังดีที่สนใจทำภายหลังการเรียนรู้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

- จำนวนการโพสต์/แชร์ ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับพระราชกรณียกิจ

หมายถึง จำนวนเรื่องของข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับพระราชกรณียกิจที่ถูกรับชม/โพสต์

“วัดจากจำนวนการโพสต์หรือแชร์ ข้อมูลเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจ น่าจะสะดวกสุด สังเกตได้ง่าย ทำให้เราวัด 8 องค์ประกอบที่เคยคิดกันว่ามี การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์ และสื่อสาร นี่เป็นด้านเทคนิค เวลาเราปฏิบัติมันต้องตระหนักรู้ด้วย มันรวมๆ กัน อย่างข้อจริยธรรม ไม่แชร์ข่าวบิดเบือน ก็ถือว่าเรามีจริยธรรม เพราะคำนึงถึงความถูกต้อง แต่การแยกแยะ ผิดหรือถูกได้นั้น เขาต้องเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินข้อมูลข่าวสารให้ได้เป็นอย่างดี”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)



### แนวทางการพัฒนา :

1) มุ่งฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

“ตอนแรกๆ หนูก็ไม่เป็น มานั่งทำเอง ลองนั่นลองนี่ เดี่ยวมันก็ได้ พอเราทำเป็นแล้ว เหมือนเรามีทักษะพื้นฐาน การจะเรียนจะฝึกมันก็จะต่อยอดจากของเดิม เราก็จะสอนคนอื่นๆ ได้ หนูว่ารุ่นใหญ่ ต้องสอนแบบตัวต่อตัวนะ สอนซ้ำๆ ช่วงเริ่มต้นอาจต้องทำให้บ้าง แต่ต้องให้เขามีใจ ถ้าไม่มีใจไม่ต้องไปสอน ถ้าเขามีใจ เขาจะอยากกรู้อยากเรียน ใหม่ๆ หนูก็ทำได้ไม่ก็อย่าง ุงๆ ปลายๆ แต่เห็นเพื่อนที่อื่นเขาทำอะไรได้ เขาโพสต์ขายของในเฟซ หนูก็ทำบ้าง เรียนรู้เอาเอง อีกอย่างหนึ่ง น่าจะสร้างไลน์กลุ่มระหว่างชุมชนดู หนูได้ความคิดเห็นดีๆ จากเข้ากลุ่มเฟซบุ๊กหรือไลน์กลุ่มกับเพื่อนแถวศาลายา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1, 19 พฤษภาคม 2562)

“เปิดยูทูป มีคนอัปคลิปไว้เยอะ เลือกที่เค้าอธิบายดีๆ หนูก็หัดทำเอง เรียนรู้จากยูทูป มีเรื่องให้เรียนสาระพัดอย่าง ขึ้นกับตัวเราว่า จะสนใจจริงจังหรือเปล่า”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13, 19 พฤษภาคม 2562)

2) จัดสาธารณูปโภค สิ่งอำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

“สถานที่จัดกิจกรรมเรามี กว้างขวางสะดวก เข้าถึงง่าย อย่างสวนหย่อม บ้านหนังสือ ห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดิน มีพัดลมตัวใหญ่ เจียบสงบเหมาะกับการใช้เป็นห้องอบรม”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลตามแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสม

“เรื่องที่สอนต้องแบบว่า ถ้าไม่รู้เรื่องนี้ หรือถ้าใช้ฟังก์ชันนี้ไม่เป็น ก็ใช้งานไม่ได้ แก้ปัญหาไม่ได้ ถ้าไม่ใช่ตัวเองเดือดร้อน หรือเสียประโยชน์ เขาก็ไม่เรียน เรื่องที่เรารู้มันเยอะ ตั้งเป้าหมายๆ ว่าสำเร็จเป็นเรื่องๆ ไป ถ้าฐานมี ต่อไปก็ต่อยอดเองได้ คิดว่าถ้าเห็นตัวอย่างจากชีวิตจริง ว่าการรู้ดิจิทัลเป็นเรื่องจำเป็น คนไม่รู้จะชวนขาย เห็นคนอื่นเค้ารู้ อยากเป็นเหมือนคนอื่น ประโยชน์อีกอย่างหนึ่งคือ การทำกิจกรรมด้วยกันเป็นเหมือนเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้ถามเรื่องราวปัญหาที่อยากรู้ และเป็น การผูกสัมพันธ์กันด้วย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 19 พฤษภาคม 2562)

4) เน้นวัดประเมินผลพัฒนาการของผู้เรียนและการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์

“ถ้าทำไลน์กลุ่มก็ต้องมีการสื่อสาร โพสต์ ประชาสัมพันธ์ข่าวสาร พวกกิจกรรมของชุมชน จะมีใครกล้าโพสต์หรือเปล่า กลัวว่า ถ้าเราโพสต์จะมีคนว่า ข้ามหน้า ข้ามตาหรือเปล่า”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 19 พฤษภาคม 2562)

“ที่ผ่านมา อบรมเสร็จคนจัดอบรมก็ประเมินผล ก็จบกันไป ส่วนใหญ่ก็เหมือนเดิม มีคนที่ไปอบรมแล้วมาเปิดร้านขายน้ำชายกาแฟ เพราะได้ทุนสร้างอาชีพมาด้วย ถ้าไม่ทำเป็นอาชีพ อย่างน้อยควรเอาสิ่งที่เรียนมาใช้ประโยชน์ให้เห็น หรือมีอะไรเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นก็ได้ ไม่ใช่เรียนทุกอย่างแต่ใช้ชีวิตเหมือนเดิม ไม่ได้เปลี่ยนแปลงอะไรเลย ผมก็สงสัยว่า เรียนแล้วได้อะไร การเรียนรู้ควรทำให้คนเรียนมีคุณภาพชีวิตดีขึ้นบ้าง”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

5) สร้างและใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการแบ่งปันและประสานประโยชน์

“เราเป็นชุมชนขนาดเล็ก มีอะไรก็แบ่งๆ กัน อย่างวันก่อน ชาวบ้าน 2-3 คนก็เอามะม่วง มะนาวมาฝากเพื่อนๆ เขาเอามาเผื่ออาจารย์ด้วย บางที่หน่วยงานข้างนอกมาจัดอบรมในสวนหย่อมมาใช้สถานที่เรา เราก็ชวนชุมชนแถวนี้ อย่างชุมชนหลังสถานีรถไฟ มาเรียนด้วยกัน เรายังมีวิถีชีวิตที่แบ่งปัน ถ้อยทีถ้อยอาศัยกันอยู่ พอวันหลังทางเขาจัดอบรม ก็มาชวนทางเราไป”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 19 พฤษภาคม 2562)

6) ส่งเสริมให้ผู้ใหญ่มีพฤติกรรมออนไลน์ที่อยู่ภายใต้กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล

“ชาวบ้านที่นี้ส่วนใหญ่ไม่เข้าใจกฎหมาย วันก่อนมีคนมาจัดอบรมให้ในสวนหย่อมเรื่องกฎหมาย แจกเอกสารเป็นถุงเลย ยังไม่เห็นคนเปิดอ่าน ต้องหาวิธีให้ชาวบ้านสนใจ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 7, 19 พฤษภาคม 2562)

“เรื่องการทำผิดทางออนไลน์มีให้เห็นบ่อยๆ ต้องช่วยบอกช่วยเตือน ความรู้เรื่องกฎหมายในเว็บก็หาอ่านได้ง่าย มีหลากหลาย แต่ไม่ค่อยอ่านกัน ชอบดูหนัง ดูละคร ฟังแต่เพลง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

7) เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

“ที่ผ่านมา คนส่วนใหญ่เข้าใจกันว่า งานพัฒนาชุมชน มันต้องสร้างวัตถุ อย่างสร้างอาคาร ซ้อมโต๊ะ เก้าอี้ ผมก็ไม่เคยขัด ก็เข้าใจว่าสิ่งของมันเห็นง่าย มีหลักฐานเบิกจ่ายงบชัดเจน แต่การสร้างคนมันใช้เวลานาน แต่ถ้าคนมีปัญหา ทุกอย่างก็มีปัญหาหมด ผมถึงบอกว่า ต้องให้เขาได้เรียนรู้ ตาม

สภาพของเขา เราก็ดูความก้าวหน้าของเขา ตรงที่ว่า เรียนแล้วเอาไปใช้ประโยชน์ ฟังตัวเองได้ ก็ได้แต่บอก ว่าเปิดโอกาสให้คนที่อยากเรียน ได้เรียนด้วย”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

“ชุมชนเรากับชุมชนใกล้เคียงช่วยกันสร้างชุมชนออนไลน์เป็นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือส่งข่าวสารประชาสัมพันธ์ ที่ผ่านมา หลายคนไม่ได้รับข่าวสาร แม้แต่ในชุมชนเรา บางทีมีอบรม ก็ไม่ได้บอกกัน พอถาม ก็ตอบว่า บอกแล้วทำไมไม่ออกมา ก็ งง ว่า บอกตอนไหน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 19 พฤษภาคม 2562)

8) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่ปลูกจิตสำนึกถึงคุณค่าของสถาบันหลักของชาติ

“ชาวปหลอมเกี่ยวกับสถาบันเต็มไปหมด คนมักชอบอ่าน แชรไปโดยไม่ได้คิด พรบ.คอมฯ จะจัดการได้ทันหรือ เราอยู่ใกล้วัดแท้ๆ ฟังธรรมะ แต่ไม่ได้เอามาใช้ ชาวปหลอมมันถึงเยอะ ใช้ธรรมะช่วยให้มีสติ รู้เท่าทันชาวปหลอม ฝ่ายพัฒนาฯ บอกว่าพระมหากษัตริย์คุณต่อประชาชนมีมากมาย กลับถูกด้อยค่า เราน่าจะน้อมนำศาสตร์พระราชามาใช้ ชาวบ้านจะได้รู้สำนึก และผูกพันกับสถาบัน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 19 พฤษภาคม 2562)

9) ส่งเสริมการรวมกลุ่มและสร้างความเข้มแข็งในการเรียนรู้ของประชาชน

“คนใกล้ตัวต้องช่วยกัน ครอบครัวต้องเอาเป็นธุระ ช่วยเริ่มต้นให้ คือ พวกเขาออกจากโรงเรียนมานานแล้ว ไม่มีระบบมาจัดการให้ อินเทอร์เน็ตมันไปเร็ว เข้าถึงคนจำนวนมาก ข้อดีก็เยอะ ข้อเสียก็มาก ถ้ามีครอบครัว มีเครือข่ายชุมชนเชื่อมโยง กระจายให้ทั่ว มันน่าจะช่วยให้ แต่เราต้องติดตามว่าเขาเป็นอย่างไรบ้างหลังจากที่เราสอน ถ้าจัดอบรม ก็จะใช้ตั้งค์เยอะ อบรมเสร็จก็ไม่รู้ได้อะไรหรือเปล่า แต่เราจัดกลุ่ม กระจายกันดูแลก็น่าจะช่วยให้ ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 19 พฤษภาคม 2562)

จากแนวทางพัฒนาของกลยุทธ์ที่ 2 ข้างต้น ซึ่งประกอบด้วย 1)มุ่งฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 2) จัดสาธารณูปโภค สิ่งอำนวยความสะดวก และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ 3) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลตามแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เน้นวัดประเมินผล 4)พัฒนาการของผู้เรียนและการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์ 5)สร้างและใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการแบ่งปันและประสานประโยชน์ 6) ส่งเสริมให้ผู้ใหญ่มีพฤติกรรมออนไลน์ที่อยู่ภายใต้กฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล 7)เพิ่มโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล8) จัดกระบวนการเรียนรู้ที่ปลูกจิตสำนึกถึงคุณค่าของสถาบัน

หลักของชาติ และ 9) ส่งเสริมการรวมกลุ่มและสร้างความเข้มแข็งในการเรียนรู้ของประชาชน มีข้อสรุปสาระสำคัญของแนวทางพัฒนา ดังนี้

#### ข้อสรุปแนวทางพัฒนา :

ทีมดิจิทัลในชุมชนเป็นเจ้าภาพที่ขับเคลื่อน ทำงาน กำกับ ติดตามผลและเผยแพร่ความรู้ด้านการรู้ดิจิทัลให้กับชุมชนของตน เนื่องจากกรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล จึงสามารถใช้พลังของเครือข่ายในการกระตุ้นให้สมาชิกชุมชนและผู้เกี่ยวข้องตระหนักถึงประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีดิจิทัล ปลูกฝังคุณธรรม ความเป็นส่วนตัว มารยาท และเอาใจใส่ผู้อื่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ใช้พลังเครือข่ายสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยและสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อช่วยกระตุ้นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่ให้สนใจที่จะพัฒนาการเรียนรู้ดิจิทัลของตน

ใช้ทรัพยากรร่วมกัน (resources sharing) ในที่นี้หมายถึง ทรัพยากรในการเรียนรู้ทั้งบุคคลและไม่ใช้บุคคล เรียนรู้จากประสบการณ์ของกันและกัน เผยแพร่ความรู้หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยใช้ on-line community ทั้งในชุมชนและระหว่างชุมชน นอกจากนี้ยังมีสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชนซึ่งเป็นภาคีเครือข่ายเข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่เรื่องการรู้ดิจิทัล ให้กับผู้ปกครองของศูนย์เด็กเล็ก ในประเด็นต่างๆ ที่เหมาะสม เช่น แนวทางการเลี้ยงลูกยุคดิจิทัล การป้องกันเด็กติดเกมส์ มารยาทเน็ต และข้อดีของการรู้ดิจิทัลและการออนไลน์ ผ่านกิจกรรมที่ผู้ปกครองมารวมตัวกันในศูนย์เด็กเล็ก เช่น วันครูพบผู้ปกครอง เป็นต้น โดยมีทีมดิจิทัลคอยประสานงานและช่วยเหลือ

กลยุทธ์นี้มุ่งหวังให้ใช้พลังเครือข่ายสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยและสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อช่วยกระตุ้นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งมีการรู้ดิจิทัลในระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่าให้เกิดความตระหนักและสนใจที่จะเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ดิจิทัลของตนหรือของกลุ่มตน กลยุทธ์นี้ให้ความสำคัญกับแรงจูงใจภายในของบุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเองเพื่อให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เมื่อบุคคลเกิดความตระหนักว่า “จำเป็นต้องเรียน หรือจำเป็นต้องรู้” โดยอาศัยอิทธิพลหรือตัวอย่างจากคนรอบข้าง ส่งผลให้บุคคลเปลี่ยนแปลงเจตคติ พฤติกรรม หรือรสนิยมได้ เมื่อกลุ่มเป้าหมายมีการรู้ดิจิทัลดีขึ้นกว่าเดิมแล้ว ร่วมสร้างแหล่งเรียนรู้ชุมชนฉลาดเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนในตอบสนองการเปลี่ยนแปลงของศตวรรษที่ 21 มีการติดตั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงภายในแหล่งเรียนรู้ ชุมชนร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการจัดแหล่งเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มีส่วนร่วมในการบำรุง และดูแลรักษาแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล ศึกษา และทำความเข้าใจกฎหมายดิจิทัล เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองและชุมชน นั่นคือ ให้การอบรมเรียนรู้เรื่อง พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 หรือเรียกชื่อย่อว่า PDPA (Personal Data Protection Act) และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) และเชิญชุมชนเครือข่ายร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ. สองฉบับนี้ และจัดการเรียนรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายเรื่องความ

เป็นส่วนตัว (Digital Privacy) และร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) ตลอดจนรู้แนวทางการแก้ไข ปัญหากรณีตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ สุดท้ายแล้วกลุ่มเป้าหมายจะมีความรู้ ความเข้าใจและตระหนัก ในความสำคัญของกฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล

ทีมดิจิทัล แบ่งกันลงพื้นที่พบปะกับผู้ใหญ่ โดยชวนคิดชวนคุยถึงข่าวตามกระแสที่มีคนทำผิด พ.ร.บ. ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถอดบทเรียนจากข่าวตามกระแส และเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชน ร่วมเป็นหูเป็นตาหากพบใครมีแนวโน้มหรือความเสี่ยงที่จะเป็นผู้กระทำความผิด โดยฝ่าฝืน พ.ร.บ. ดังกล่าว หรือเป็นผู้ได้รับความเสียหายจากการกระทำความผิดของผู้อื่น มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึง แนวทางป้องกัน การบล็อก (Block) และการลบสารสนเทศที่ผิดกฎหมายออกจากอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น ภาพลามกอนาจาร และการลบร่องรอยดิจิทัล

เน้นการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดทำคลิปเพื่อนำเสนอวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญา แบบพื้นบ้านของไทยโดยอาศัยความร่วมมือประชาชนทุกช่วงวัย ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายกับบุตรหลานที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นวัยเรียน การสร้างช่อง You Tube และสร้างเพจใน Facebook โดยใช้สมาร์ตโฟน เพื่อประโยชน์ในการเผยแพร่ผลงานชุมชนหรือสร้างรายได้ มีการประเมินผลงานตามสภาพจริง

จัดกิจกรรมรณรงค์หรือค่ายอบรมให้กับกลุ่มเป้าหมายและผู้สนใจเพื่อให้มีความรู้และความ เข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล ได้แก่ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) และกฎหมายลิขสิทธิ์ การจัดการกิจกรรมอาศัยการสนับสนุนจากเครือข่ายในด้านองค์ความรู้และงบประมาณ

ภายใต้พันธกิจข้อที่ 3 พัฒนาคูณภาพชีวิตดิจิทัลและจุดมุ่งหมายที่ 3 เข้าถึงบริการและ สวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีจริยธรรมและมีความ รับผิดชอบ ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมกันรวบรวมข้อมูลภาคสนามทั้งจากการประชุมแบบทางการคือ ประชุมเชิงปฏิบัติการและการรวบรวมข้อมูลแบบไม่เป็นทางการ ได้แก่ การพูดคุยระหว่างมื้ออาหาร ระหว่างการทำกิจกรรมของชุมชน ตลอดจนการชวนคิดชวนคุยในวงกาแพที่ร้านค้าและได้ร่วมกัน สังเคราะห์ได้กลยุทธ์ที่ 3 ตัวชี้วัดผลสำเร็จและแนวทางพัฒนา ดังนี้

**กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล : S2, S5 S7, O2, O6, O7, O8**

**เป้าหมายของกลยุทธ์ :** เพิ่มคุณภาพชีวิตด้วยการมีรูปแบบการใช้ชีวิตของคนยุคดิจิทัลอย่าง เหมาะสมและพึ่งพาตนเองได้

**ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วนในการกำหนดกลยุทธ์ที่ 3 :**

*“คุณภาพชีวิตมันกว้าง เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ ทัศนคติ ความเข้าใจ พฤติกรรมการใช้ชีวิต ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่ตื่นจนเข้านอน เน้นเฉพาะคุณภาพชีวิตที่เกี่ยวกับดิจิทัล เรื่อง ความเป็นส่วนตัว เรื่องความปลอดภัย จริยธรรมเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต ผลมผลสานกันไป”*

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

### ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ และคำอธิบาย :

ผู้วิจัยได้นำเสนอตัวชี้วัดผลสำเร็จให้ชุมชนพิจารณา ชุมชนและผู้วิจัยได้ร่วมประชุมเพื่อหาตัวชี้วัดที่เหมาะสมกับบริบทชุมชนได้ ดังนี้

-จำนวนคนที่ทำรายการในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันของรัฐบาลได้ด้วยตนเอง

หมายถึง จำนวนคนที่ทำรายการต่างๆ ในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันได้ด้วยตนเอง

“เรื่องลงทะเบียนหน้าเว็บกับใช้แอปโครงการต่างๆของรัฐบาล กลายเป็นเรื่องจำเป็นมากในการเข้าถึงสิทธิ์ขั้นพื้นฐานในฐานะคนไทย เป็นเรื่องง่ายของเด็กรุ่นใหม่ แต่รุ่นใหญ่เป็นเรื่องน่าหนักใจก็ต้องเคียวเช็ญ ประคับประคองในช่วงแรก ต้องวัดที่การทำรายการ เป็นการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และตัวอื่นๆ เป็นกลุ่มทักษะด้านเทคนิค กับกลุ่มทักษะด้านการตระหนักรู้ ตามที่อาจารย์เสนอมา แคล้งลงทะเบียนก็วัดได้ว่า เขารู้เรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยด้วยหรือเปล่า เพราะมีเรื่องข้อมูลบัตรประชาชนเข้ามาเกี่ยวข้อง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 5 พฤษภาคม 2562)

-จำนวนคนที่มีการโพสต์หรือแชร์ข่าวปลอมผ่านไลน์หรือเฟซบุ๊ก

หมายถึง จำนวนคนที่โพสต์หรือแชร์ข่าวปลอมผ่านไลน์หรือเฟซบุ๊ก

“ถ้ามีคนจำนวนมากโพสต์หรือแชร์ข่าวปลอมผ่านไลน์หรือเฟซบุ๊ก แสดงว่า กลยุทธ์ของเราไม่ได้ผล ถ้ากลยุทธ์ได้ผล จะมีคนโพสต์ข่าวปลอมน้อยหรือไม่มีเลย เพราะกลยุทธ์ฝึกทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล นี้ก็วัดผลกระทบ เป็นการสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายเปรียบเทียบกับหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มารยาทเน็ตกับจริยธรรมก็ผสมปนเปอยู่ด้วยกัน ถ้าเรามีจริยธรรมเราก็จะไม่แชร์ข่าวบิดเบือน ถ้าเรามีมารยาทเน็ตเราจะไม่โพสต์ข่าวที่ทำให้คนอื่นเสียหาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11, 5 พฤษภาคม 2562)

- จำนวนครัวเรือนที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาด้วยกันอย่างมีคุณภาพ

หมายถึง จำนวนครัวเรือนที่สมาชิกในครอบครัวทำกิจกรรมบางอย่างร่วมกันอย่างสร้างสรรค์หรือเกิดประโยชน์ เช่น ทำงานบ้านด้วยกัน ออกกำลังกายร่วมกัน เป็นต้น การทำกิจกรรมหรือออกกำลังกายด้วยกันแสดงถึง การลดเวลาหน้าจอสมาร์ตโฟนของแต่ละบุคคลนั่นคือ ลดการเสพติดสมาร์ตโฟน ในขณะที่เดียวกันก็สร้างสัมพันธ์และได้เรียนรู้ร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว

“ตัวชี้วัดหลายตัวก็ไม่ไหว เอาเข้าจริงๆ เดี่ยวจะไม่ยอมทำกัน ที่อาจารย์เสนอให้เราวัดผลกระทบ คือ ถาลดการเสพติดสมาร์ตโฟนได้ แสดงว่า เขาใช้เวลากับครอบครัวมากขึ้น แบบนี้ดีกว่า ตัวชี้วัดเดิมจะให้ จับเวลาหน้าจอ พวกเขาไม่ได้ต่อต้าน แต่เขาทำไม่เป็น”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11, 5 พฤษภาคม 2562)

### แนวทางการพัฒนา :

1) สร้างความเข้าใจเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยภัยออนไลน์

“ทุกครั้งทีออนไลน์ต้องมีสติ อย่าเชื่อแบบมก่ง่าย คือ อย่าหลงเชื่อ หรือรีบร้อนตัดสินใจโดยที่ยังไม่ได้ตรวจสอบข้อมูล การมีสติมันก็สอนกันยาก เจ้าตัวต้องรู้จักคิด รู้จักไตร่ตรอง แต่เท่าที่เห็นในข่าว ไม่ได้ว่าใคร ไม่ได้ซ้ำเติม สังเกตได้ว่า คือ อยากรวยทางลัด”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12, 19 พฤษภาคม 2562)

2) รักษาสิทธิ เสรีภาพและมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยในยุคดิจิทัล

“บางคนชอบแสดงความคิดเห็นไม่สร้างสรรค์ ตำหนิ เหวี่ยง ระบายอารมณ์บนหน้าเฟซบุ๊ก เขาคิดว่ำนั่นคือ การมีเสรีภาพ จะบอกเขาก็ไม่กล้าบอกว่า เป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 18, 19 พฤษภาคม 2562)

3) ฝึกทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและทักษะในการแก้ปัญหา

“บางที อยู่คนเดียวก็คิดไม่ค่อยได้ ชอบเปลอเชื่อใครก็ไม่รู้ในโลกออนไลน์ ถ้าคุยกับเพื่อนๆ แบบที่เรานั่งกินข้าวแล้วคุยกับอาจารย์อย่างนี้ ก็ช่วยให้ฉุกคิด รู้จักแยกแยะ รู้จักไตร่ตรอง หาความสมเหตุสมผล และรู้ว่าการเชื่อคนง่าย โลกมาก จะนำภัยมาสู่ตัว คนที่ถูกหลอกหลวง ไม่ใช่ตาสีตาสา หลายคนมีความรู้ทั้งนั้น”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4, 19 พฤษภาคม 2562)

4) ส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล

“แต่ที่แย่คือ ไม่รู้จักไตร่ตรอง อะไรจริง อะไรเท็จ เสพติดดราม่า คนชอบเสพข่าวลือ แชร่ข่าวลวง น่าจะฝึกให้ใ้รู้ใ้หาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ และต้องรู้จักถ้่นกรองข่าวสารและข้อมูลทีพบในออนไลน์ เน้นว่า อย่าเชื่อ อย่าหูเบา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 19 พฤษภาคม 2562)

“เรื่องปลูกฝังนิสัยที่ดี ต้องอาศัยเวลา แต่มาหัดให้ผู้ใหญ่ มันไม่่ง่ายเลย เอาเรื่องทีควรทำก่อน อย่าง ค้นหาข้อมูลบน Google กับแยกข่าวจริง ข่าวปลอม ถ้าเขาค้นหาข้อมูลได้ เขาจะรู้จักตรวจสอบข่าวว่า จริงหรือปลอม ตัวหนูยังเคยพลาด ยังเคยแชร์ข่าวปลอม”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19, 19 พฤษภาคม 2562)

5) ส่งเสริมการตลาดการเสพติดสมาร์ตโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์

“ตั้งกติกากับเด็ก ตัวผู้ใหญ่ที่ติดโซเชียล ก็ต้องรู้จักยับยั้งชั่งใจ เป็นตัวอย่างที่ดี”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13, 19 พฤษภาคม 2562)

“ไม่ค่อยยอมรับกันหรือกว่าติดโทรศัพท์กันทั้งผู้ใหญ่ ทั้งเด็ก คุยเรื่องนี้ที่ไร หงุดหงิด ไม่พอใจ ทุกที หนูเลยคิดว่า ผู้ใหญ่ต้องตั้งหลักให้ได้ วางกฎ วางกติกาให้ชัดเจน เด็กเล็กมีปัญหา มาก เค้านยังไม่ รู้จักการควบคุมตัวเอง ผู้ปกครองต้องกำหนดกติกา ทำให้เป็นตัวอย่าง ไม่ใช่ว่าผู้ปกครองก็ติดโทรศัพท์ ถ้าเป็นแบบนี้ ก็จะแก้ยาก แต่ก็ต้องพยายามแก้ไข หากกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ทดแทน เช่น ชวนลูก ออกกำลังกาย ทำงานบ้านก็ได้ แต่บางคนเป็นแม่ค้า ต้องพาลูกไปตลาดนัด ช่วงที่ขายของ ลูกก็อยู่กับ โทรศัพท์นานเลย เพราะไม่มีคนช่วยเลี้ยงลูก อันนี้เราก็เห็นใจ แต่ก็ต้องหาทางแก้ไข”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14, 19 พฤษภาคม 2562)

“หลายคนก็รู้ว่า ติดเกม ติดโทรศัพท์ ติดโซเชียลมันไม่ดี แต่ก็ยังปล่อยให้ติด เขาต้องตระหนักถึงความเสียหายที่เกิดจากการเสพติดดิจิทัลก่อน ถ้าตระหนักแล้ว จึงจะยอมแก้ไข ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11, 19 พฤษภาคม 2562)

“การเสพติดดิจิทัลเป็นเรื่องใหญ่ แต่สิ่งที่จะพูดถึงหรือแก้ไข เพราะมันไม่่ง่าย คือ ติดกันไป แล้ว แต่ที่แยคือ ไม่รู้จักไตร่ตรอง อะไรจริง อะไรเท็จ คนชอบเสพข่าวลือ แชรซ์ข่าวลวง น่าจะฝึกให้ไม่รู้ ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ รู้จักกลั่นกรองข่าวสารและข้อมูลที่พบในออนไลน์ อย่าเชื่อ อย่าหุบเบา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6, 19 พฤษภาคม 2562)

6) สร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของมารยาทเน็ต และจริยธรรมออนไลน์

“โลกออนไลน์ ถ้าผิดมารยาท ในเสี้ยววินาทีคนจะเห็นเยอะ เราก็เสียหายไปเลย อย่างที่ อาจารย์บอกว่า มันมีร่องรอยดิจิทัลเป็นตราบาปหากเราพลาด ส่วนเรื่องไม่มีจริยธรรม เช่น พวกที่ หลอกหลวง หรือแสดงความคิดเห็นให้ร้ายผู้อื่น เช่น บูลลี่ คนที่มีจริยธรรมจะไม่บูลลี่ผู้อื่น ไม่เอาปมด้อย คนอื่นหรือเรื่องของคนอื่นมาล้อเลียน เราเคยโดนบูลลี่มาก่อน ถึงได้เข้าใจว่า มันเจ็บ เรื่องนี้เอาไปทำ กิจกรรม เล่นบทบาทสมมติได้ เพราะถ้าไม่เกิดขึ้นกับตัวเอง จะนึกไม่ออก รับรองว่า ช่วยให้เข้าใจ ความรู้สึกของคนที่ถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ แต่ตอนนั้นที่ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ร้องให้เลย อายชาวบ้าน ไม่กล้าออกไปไหน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8, 19 พฤษภาคม 2562)



7) ส่งเสริมการใฝ่รู้ข้อมูลสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่น่าเชื่อถือ

“ชุมชนเรามีผู้สูงอายุหลายคน ลูกๆ หลานๆ น่าจะหาข้อมูลการดูแลสุขภาพ อย่างเช่น ท่าออกกำลังกาย การเลือกใช้สมุนไพรอย่างปลอดภัย ถ้าไม่ชอบอ่าน อาจจะมีคลิปก็ได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 19 พฤษภาคม 2562)

“อยากให้สนใจหาความรู้ที่เกี่ยวกับสุขภาพกันด้วย ชุมชนเรามีคนเป็นความดัน

เบาหวาน ถ้ามีความรู้ก็จะปฏิบัติตัวได้เหมาะสมเช่น ปรับพฤติกรรมการกิน ออกกำลังกาย อะไรแบบนี้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3, 19 พฤษภาคม 2562)

8) ส่งเสริมการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้ใหญ่กับคนทุกวัยในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

“ต้องเอารุ่นเรา และเด็กโต มาทำกิจกรรมด้วยกัน คนเก่งกับไม่เก่ง จะได้ช่วยกัน น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า ต้องยอมรับว่า รุ่นใหญ่ที่ไม่ได้ทำงานใน office หรือออกไปค้าขาย น้อยคนจะทำรายการออนไลน์ได้ เขาไม่ได้เกิดมาพร้อมสิ่งนี้ ทักษะด้านเทคนิคคงฝึกพอให้ทำเป็น แต่ทักษะที่ไม่ใช่เทคนิค พวกเราเท่าทันกลโกงออนไลน์ แยกข่าวจริง ข่าวเท็จ อันนี้ต้องเน้น เรื่องข้อมูลสุขภาพก็ต้องใคร่ตรงให้ เป็น ไม่งั้นก็โทรสั่งอาหารเสริมเต็มบ้าน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

จากแนวทางพัฒนาของกลยุทธ์ที่ 3 ข้างต้น ซึ่งประกอบด้วย 1) สร้างความเข้าใจเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยภัยออนไลน์ 2) รักษาสิทธิ เสรีภาพและมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองไทยในยุคดิจิทัล 3) ฝึกทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและทักษะในการแก้ปัญหา 4) ส่งเสริมการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล 5) ส่งเสริมการลดการเสพติดสมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ 6) สร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของมารยาทเน็ต และจริยธรรมออนไลน์ 7) ส่งเสริมการใฝ่รู้ข้อมูลสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่น่าเชื่อถือ และ 8) ส่งเสริมการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้ใหญ่กับคนทุกวัยในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ มีข้อสรุปสาระสำคัญของแนวทางพัฒนา ดังนี้

### ข้อสรุปแนวทางการพัฒนา :

การรู้ดิจิทัลจะครอบคลุมทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เป็นความสามารถในการวิเคราะห์หาเหตุผล ศึกษาข้อเท็จจริง สืบค้นหาหลักฐานและข้อมูล เพื่อจะประเมินและตัดสินคุณค่าของข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศดิจิทัลอย่างสมเหตุสมผลว่า อะไรจริง อะไรเท็จ อะไรควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ มีสติอยู่เสมอ มองต่างมุม รับฟังความคิดเห็นอย่างเป็นกลาง แยกความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริง และความรู้สึก ประเมินคุณค่าของสารสนเทศดิจิทัลว่ามีความถูกต้องและเกี่ยวข้องกับความต้องการ หรือใช้ประโยชน์ได้หรือไม่

รู้จักไตร่ตรองโฆษณาที่ได้ฟังหรือได้ดู สามารถวิเคราะห์ ประเมิน เปรียบเทียบ เช่น สามารถประเมินคุณค่า ความน่าเชื่อถือของโฆษณาและมีวิธีรับมือกับโฆษณาออนไลน์หรือการขายประกันทางโทรศัพท์ ใฝ่รู้ข้อมูลสุขภาพ รู้จัก download ข้อมูลหรือคลิปวิดีโอที่น่าเชื่อถือได้มาไว้แบบออฟไลน์หรือออนไลน์ ติดตั้งแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับสุขภาพ ความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินมาใช้ให้เหมาะสม เช่น แอปพลิเคชัน Police I lert u แจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย 24 ชั่วโมง EMS1669 สำหรับเรียกรถพยาบาลได้ทันที มีการสร้างสติ๊กเกอร์ QR Code ขนาดเล็กแบบกันน้ำบรรจุข้อมูลการติดต่อ เช่น ชื่อ นามสกุล เบอร์โทรศัพท์ติดต่อกลับ แปะติดไว้ที่เล็บมือหรือติดไว้กับสายรัดข้อมือ/ริสแบนด์ (wristband) ของผู้สูงอายุกรณีมีปัญหาเรื่องความจำเสื่อม มุ่งให้เกิดความตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อสุขภาพกาย สุขภาพใจ สังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้รู้จักอาการหรือพฤติกรรมที่แสดงถึงการเสพติดสมาร์ทโฟนและเครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้จักการป้องกันและแก้ไขการเสพติดดังกล่าว และสร้างแรงจูงใจให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เหมาะสม

เน้นการป้องกันการหลอกลวง มุ่งสร้างการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัลและรณรงค์การตระหนักรู้และเข้าใจถึงความปลอดภัยยุคดิจิทัล ทีมดิจิทัล เป็นเจ้าภาพในการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และรณรงค์ให้เกิดการตระหนักถึงภัยจากการหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยกันออกแบบ เช่น เชิญเหยื่อหรือผู้ที่เคยถูกหลอกลวง มาเล่าประสบการณ์ให้กลุ่มเป้าหมายฟัง ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอภิปรายถึงรูปแบบการหลอกลวง

สนับสนุนให้ใช้สิทธิของพลเมืองในยุคดิจิทัลซึ่งเป็นสิทธิในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตซึ่งถือว่าเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานสำหรับทุกคน เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการได้รับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล โดยตระหนักว่าสิทธิต้องมีควบคู่กับความรับผิดชอบและจริยธรรมออนไลน์ ประยุกต์การใช้สิทธิในฐานะพลเมืองเพื่อเข้าถึงประโยชน์จากสวัสดิการแห่งรัฐ โดยฝึกฝนทักษะการเข้าถึงเว็บไซต์ของรัฐบาล เพื่อตรวจสอบสิทธิประโยชน์และสวัสดิการแห่งรัฐ ลงทะเบียนเพื่อรับสิทธิและประโยชน์จากสวัสดิการของรัฐผ่านเว็บไซต์ด้วยตนเอง มีมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต (netiquette) และตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับผู้อื่นใน

สังคมออนไลน์ มีคุณภาพะ มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ รู้จักควบคุมอารมณ์ ตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อสังคมออนไลน์ที่ก่อให้เกิดความเสียหาย สร้างความแตกแยกทางความคิด ความอับอายและรู้จักป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

ภายใต้พันธกิจข้อที่ 4 พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งปริมาณและคุณภาพและจุดมุ่งหมาย 4 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้ และจากข้อมูลภาคสนามข้างต้นผู้วิจัยสังเคราะห์ได้กลยุทธ์ที่ 4 พร้อมตัวชี้วัด ดังนี้

**กลยุทธ์ที่ 4 เศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การพึ่งพาตนเอง : S2, S3, S7, O3, O4, O8**

**เป้าหมายของกลยุทธ์ :** ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนให้พึ่งพาตนเอง  
**ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วนในการกำหนดกลยุทธ์ที่ 4 :**

“การทำรายการซื้อขายออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน เป็นอะไรที่ต้องเจอ ไม่ช้าหรือเร็วพวกผู้ใหญ่ต้องทำให้ได้ ถ้าทำได้จะสะดวกขึ้นในด้านการซื้อหรือชำระค่าสินค้าและบริการ ไม่ต้องรบกวนลูกหลานให้พาไปธนาคาร ส่วนด้านขายออนไลน์ เป็นทางเลือกที่น่าจะเป็นทางออกในการสร้างรายได้ในวันที่ร่างกายเริ่มไม่เหมือนเดิม หรือถ้ายังทำงานปกติไหว ขายออนไลน์อาจเป็นช่องทางสร้างรายได้ทั้งเฟซบุ๊กหรือไลน์ ใช้ทำรายการได้ทั้งนั้น”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1, 5 พฤษภาคม 2562)

**ตัวชี้วัดผลสำเร็จของกลยุทธ์ และคำอธิบาย :**

-จำนวนคนที่โพสต์ขายสินค้าออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์หรือเฟซบุ๊ก

หมายถึง จำนวนคนที่โพสต์ขายสินค้าผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์เฟซบุ๊กหรือไลน์ และสามารถขายสินค้าได้สำเร็จ

“ตัวชี้วัด เป็นรายได้ คงยังไม่ใช่ ขอให้มีคนเริ่มขาย ก็ถือว่ากลยุทธ์สำเร็จแล้วสำหรับชุมชนเรา อาจารย์เคยบอกว่า ตัวชี้วัดเปลี่ยนแปลงได้ ช่วงนี้นับจำนวนคนที่ขายออนไลน์”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่1, 5 พฤษภาคม 2562)

- จำนวนคนที่ทำรายการซื้อสินค้าหรือชำระค่าบริการโดยใช้สมาร์ทโฟน

หมายถึง จำนวนคนที่ทำรายการซื้อสินค้าและชำระค่าบริการ เช่น ซื้อสินค้าหรือบริการออนไลน์ ชำระบิลค่าใช้จ่ายต่างๆ เช่น ค่าน้ำประปา ค่าไฟฟ้า ค่าโทรศัพท์ หรือค่าบริการเครดิต เป็นต้น โดยทำรายการผ่านสมาร์ทโฟน

“สำหรับผู้ใหญ่แล้วนี่ เรื่องชำระค่าสินค้าและบริการ เป็นเรื่องใหม่และซับซ้อน ถ้ามีคนทำได้ ถือว่า กลยุทธ์ทำให้บรรลุเป้าหมาย นับจำนวนคนที่ทำรายการด้วยตัวเอง ถ้ายังต้องมีคนช่วยอยู่บ้างก็ OK ค่อยๆ เปลี่ยน อย่างน้อยเขายอมทำรายการ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

#### แนวทางการพัฒนา :

1) ส่งเสริมการซื้อ ขายสินค้าออนไลน์อย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม

“ต้องสนับสนุนให้ลงมือทำจริง เชิญเครือข่ายที่ประสบผลสำเร็จมาพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เน้นความปลอดภัยและถูกต้อง”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 5 พฤษภาคม 2562)

“ส่งเสริมการใช้แอปพลิเคชันไลน์และเพชบักเพื่อเป็นช่องทางทำธุรกรรม ด้วยการช่วย กระตุ้น หรืออุดหนุน คนที่เริ่มขายสินค้า ถ้าใครอยากซื้อออนไลน์ แต่ทำไม่เป็นหรือไม่มั่นใจก็หาคณมา สอน ฝึกใช้ Mobile Banking”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 5 พฤษภาคม 2562)

จากแนวทางการพัฒนาข้างต้น ซึ่งประกอบด้วย 1) ส่งเสริมการซื้อ ขายสินค้าออนไลน์อย่าง ปลอดภัยและมีจริยธรรม มีข้อสรุปสาระสำคัญของแนวทางพัฒนา ดังนี้

#### ข้อสรุปแนวทางพัฒนา :

สนับสนุนให้ร้านค้าหรือกลุ่มคนในชุมชน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการซื้อและขาย สินค้าออนไลน์ ช่องทางการชำระเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Payment) ทำความเข้าใจถึง ขั้นตอนการซื้อและการขายของออนไลน์ สิ่งที่ควรทราบ เช่น ขั้นตอนการซื้อและขายที่ปลอดภัย การ รู้จักเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งก่อนทำการซื้อ และภาษีการขายออนไลน์ เป็นต้น

จัดติวการขายออนไลน์ กลุ่มเล็กๆ เตรียมช่องทางการชำระเงินโดยฝึกการใช้งาน อินเทอร์เน็ตแบงก์กิ้ง (Internet Banking) หรือ โมบายแบงก์กิ้ง (Mobile Banking) เพื่อทำธุรกรรม ทางการเงินซึ่งเป็นการเตรียมตัวสู่สังคมไร้เงินสด เช่น พร้อมเพย์ (PromptPay) การรับชำระเงิน และการชำระเงินด้วย QR Code (QR Payment) และกระเป๋าสตางค์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Wallet) ฝึกใช้แอปพลิเคชันเป๋าตังของรัฐบาล (G-Wallet) เช่น โครงการชิม ช้อป ใช้ และโครงการหรือ มาตรการเยียวยาต่างๆ ของรัฐบาลเป็นการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจถึงช่องทางและขั้นตอนการรับชำระเงิน และจุดประกายให้เกิดความสนใจที่จะค้าขายออนไลน์ สำหรับกลยุทธ์นี้เน้นการปฏิบัติด้วยตนเองโดย อาศัยการสนับสนุนช่วยเหลือจาก ทีมดิจิทัลส่งเสริมให้มีการขายสินค้าออนไลน์โดยอาศัย Facebook และ Line เริ่มจากขายสินค้าง่ายๆ เช่น ขายสินค้ามือสองจากของเหลือใช้สภาพดี ได้แก่ หนังสือ

แบบเรียน เสื้อผ้าใช้แล้ว เป็นต้น มีการถอดบทเรียนภายหลังการฝึกขายออนไลน์เพื่อปรับปรุงการ ขายออนไลน์ให้ดีขึ้น

ทีมดิจิทัลให้คำแนะนำถึงขั้นตอนการซื้อสินค้าออนไลน์ ให้ลองทำรายการซื้อ ฝึกการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์/ประเมิน บูรณาการสารสนเทศโดยการเปรียบเทียบสินค้าและราคา ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของผู้ขาย โดยใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นหรือค้นหาใน google เพื่อตรวจสอบหากมีการฟ้องร้อง หรือมีคดี การป้องกันปัญหาจากการซื้อสินค้าออนไลน์ และแนวทางการแก้ไขกรณีประสบปัญหา (หน่วยงาน เบอร์โทรศัพท์หรือช่องทางการสื่อสาร กรณีผู้บริโภคถูกเอาเปรียบหรือถูกฉ้อโกง)

เลือกสินค้าที่จะผลิต โดยค้นหาสารสนเทศ ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมิน บูรณาการ สารสนเทศที่ได้เพื่อเลือกสืบค้นหาวัสดุหรือวัตถุดิบที่จะใช้โดยวิเคราะห์ และประเมินเพื่อเลือกสินค้าที่ ได้คุณภาพในราคาที่ยุติธรรมจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ สั่งซื้อของออนไลน์ เมื่อได้วัสดุหรือวัตถุดิบจากการ ซื้อออนไลน์แล้ว ค้นหา clip ที่เกี่ยวข้องเพื่อเรียนรู้ก่อนทำจริง จากนั้นลงมือทำ ประเมินผลการเรียนรู้ ตามสภาพจริงและมีการถอดบทเรียนเพื่อปรับปรุงกิจกรรมและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังในครั้ง หน้า ผลผลิตที่ได้เสนอขายออนไลน์ หรือแลกเปลี่ยนสินค้าในเครือข่ายผ่านช่องทางออนไลน์

#### 4.4 ผลการกำหนดกิจกรรมและสร้างแผนปฏิบัติการ

##### 4.4.1 ผลการกำหนดกิจกรรมและจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรม

เมื่อผู้เข้าร่วมประชุมได้กลยุทธ์แล้ว ที่ประชุมช่วยกันเลือกกลยุทธ์ และร่วมกันแปลงกลยุทธ์ที่ เลือกไว้ไปกำหนดและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต จัดลำดับความสำคัญ ซึ่งกิจกรรม ดังกล่าว ที่ประชุมได้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. กิจกรรมที่ดำเนินการโดยชุมชน ชุมชนสามารถจัดการด้วยตัวเองในทุกด้าน ทั้งด้าน บุคลากรและทรัพยากรที่เกี่ยวข้อง
2. กิจกรรมที่ดำเนินการโดยชุมชนร่วมกันกับภาคีเครือข่าย นั่นคือ ชุมชนต้องการความ ร่วมมือกับเครือข่ายในการดำเนินกิจกรรม
3. กิจกรรมที่ชุมชนไม่สามารถทำเองได้ ต้องอาศัยหน่วยงานหรือบุคคลภายนอกช่วย ดำเนินการ

##### ผลการกำหนดกิจกรรมและจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรม : ตัวอย่างข้อมูลภาคสนาม

“กิจกรรมจะมาจากกลยุทธ์ เราได้กลยุทธ์จากพันธกิจและจุดมุ่งหมาย ซึ่งแน่นอนต้อง สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ที่เป็นเป้าสูงสุด ทีนี้ในแต่ละกลยุทธ์ของเรามีหลายกิจกรรม ไม่ใช่เอาทีละกล ยุทธ์มาใช้ เราต้องใช้ทุกกลยุทธ์ผสมผสานกัน ก็เรียงลำดับว่า อะไรจำเป็นก่อน ก็ทำก่อน อย่างตั้งทีม ทำงานกับแผนการเรียนรู้ อันนี้เห็นชัดเจนว่า ต้องทำก่อนอย่างอื่น ส่วนกิจกรรม บูพื้น ให้ความรู้ พื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัล ก็ทำต่อกันมา ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2, 19 พฤษภาคม 2562)

“กิจกรรมคิดกัน 13 กิจกรรม กลุ่มเป้าหมายจะได้มีโอกาสลองทำดู พวกเรากับอาจารย์จะได้สังเกตว่า การรู้ดิจิทัล ที่มีทักษะด้านเทคนิค กับไม่ใช่เทคนิคที่เป็นกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายหรือเปล่า เขียนไว้ก่อนว่า เราประชุมได้มา 13 กิจกรรม เพื่อในอนาคตเราหรือเครือข่ายไหนสนใจจะได้เอาไปทำ แต่พอลงแผนปฏิบัติการ ต้องตัดออกไป 3 เพราะถ้าใส่ไว้แล้วไม่ทำ หรือทำไม่เสร็จ เวลาประเมินแผนกับอาจารย์มันจะออกมาไม่ OK เราตกลงว่า เอาเพียง 10 กิจกรรมก็พอ แต่ที่น่าจะสะท้อนให้เห็นว่า กลยุทธ์ ใช้ได้หรือเปล่า ตอนนี้อาจทดลองใช้ ถ้าประกาศใช้ ค่อยทำให้หมดหรืออาจมีเพิ่มก็ได้ ที่ตัดออกจากแผนปฏิบัติการ คือ กิจกรรมที่ 11 สายเปย์มักโดนใจ สายใจไม่โดนเท ของกลยุทธ์ที่ 4 เศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การพึ่งพาตนเอง กิจกรรมที่ 12 สร้างสรรค์ ฝันให้เป็นจริง ของกลยุทธ์ที่ 2 วงแหวนแห่งการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ 13 ติดตั้ง Free WiFi ของกลยุทธ์ที่ 1 ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5, 19 พฤษภาคม 2562)

ตารางที่ 21 สรุปผลการกำหนดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

กลยุทธ์	กิจกรรม
<p><b>พันธกิจ 1 : พัฒนาการบริหารและจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม</b></p> <p><b>จุดมุ่งหมาย 1 : ชุมชนมีการบริหารจัดการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของประชาชน</b></p>	
<p>กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงาน ของเรา</p>	<p><b>กิจกรรมที่ 1 : ตั้งทีมทำงาน</b></p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> สร้างกลุ่มอาสาด้านการรู้ดิจิทัลให้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมด้านการรู้ดิจิทัลทั้งการวางแผน การทำงานและสนับสนุน</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางอารีย์ แก้วดี</p> <p><b>เครือข่าย :</b> -</p>
<p>กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงาน ของเรา</p>	<p><b>กิจกรรมที่ 2: สร้างแผนการเรียนรู้</b></p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> วิเคราะห์ความต้องการ/กำหนดเป้าหมาย ออกแบบและเลือกวิธีการเรียนรู้ กำหนดแนวทางการประเมินผลและกำหนดทรัพยากรในการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้จะใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการรู้ดิจิทัล ส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล และให้ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางชลลักษ์ณ์ แก้วหมื่นทรง และร.ต. บุญช่วย เทศพงษ์</p> <p><b>เครือข่าย :</b> ฝ่ายพัฒนาชุมชนฯ และ กศน.</p>

กลยุทธ์	กิจกรรม
<p>กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงาน ของเรา</p>	<p><b>กิจกรรมที่ 4: ป้ายเตือนใจ</b> <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> ประยุกต์ใช้เนื้อหาสาระดิจิทัล โดยสร้างความตระหนักถึงภัยอันตรายออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ฝึกการค้นหาหรือเสาะแสวงหาข้อมูลที่ตรงความต้องการ อาจเป็นองค์ความรู้ที่ต้องการนำเสนอ/ประชาสัมพันธ์ และวิเคราะห์สาระสำคัญที่จะนำไปทำป้ายรณรงค์การรู้ดิจิทัล เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดความตระหนัก ความสนใจใฝ่รู้ดิจิทัลในชีวิตประจำวัน โดยอาศัยการสื่อสารหรือแจ้งข่าวสารผ่านป้ายประชาสัมพันธ์ <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นายพงษ์สุธรรม คงกระพันธ์และนางจันทนา ศรีลาสา <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้แทนวัดปรุณาวาส</p>
<p>กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงาน ของเรา</p>	<p><b>กิจกรรมที่ 13 : ติดตั้ง Free WiFi</b> <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> ขอการสนับสนุนจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการติดตั้ง Free WiFi ในบริเวณชุมชน กิจกรรมที่ชุมชนไม่สามารถทำเองได้ <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางอารีย์ แก้วดี <b>เครือข่าย :</b> ฝ่ายพัฒนาชุมชนฯ</p>
<p><b>พันธกิจ 2 : ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง</b></p>	
<p><b>จุดมุ่งหมาย 2 : กระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง</b></p>	
<p>กลยุทธ์ : วงแหวนแห่ง การเรียนรู้</p>	<p><b>กิจกรรม 3 : ปูพื้น ยืนให้มั่น (ให้ความรู้พื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัล)</b> <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> กลุ่มเป้าหมายมีความรู้และความเข้าใจในด้านการรู้ดิจิทัลและฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะดิจิทัล <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางจันทนา ศรีลาสา <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย</p>
<p>กลยุทธ์ : วงแหวนแห่ง การเรียนรู้</p>	<p><b>กิจกรรม 5: ดาวกระจาย</b> <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> -ส่งเสริมความร่วมมือของเครือข่ายเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล พัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับบริบทชุมชน จัดทำ on-line community เช่น สร้างไลน์กลุ่มสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนและเครือข่าย ตลอดจนติดตามความก้าวหน้าของการเรียนรู้ - สร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เชื่อมมั่นในศักยภาพของบุคคลว่าสามารถเรียนรู้ได้แต่อาจมีความพร้อมที่จะเรียนรู้แตกต่างกัน บุคคลรับผิดชอบในการเรียนรู้</p>

กลยุทธ์	กิจกรรม
	<p>ของตนเอง อาศัยพลังจากเครือข่ายกระตุ้นให้บุคคลเกิดแรงจูงใจเกิดความตระหนัก และรู้สึกได้เองว่า “จำเป็นต้องเรียน หรือ จำเป็นต้องรู้” ดังนั้นอาจใช้เวลาเรียนรู้และพัฒนาตนเองมากน้อยไม่เท่ากัน บุคคลจะพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner)</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางอารีย์ แก้วดี และนางจันทนา ศรีลาสา</p> <p><b>เครือข่าย :</b> ประธานชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ หมู่บ้านพรณพฤกษา ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก</p>
<p>กลยุทธ์ :</p> <p>วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p>	<p><b>กิจกรรม 10:</b> กฎหมายเป็นเกราะ เจาะเรื่องดิจิทัล</p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> เผยแพร่ความรู้ สร้างความเข้าใจถึงกฎหมายดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและสร้างความตระหนักถึงผลกระทบหากมีการกระทำความผิดตลอดจนนำเสนอทางเลือกให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกทำนองคลองธรรม</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นายพงษ์สุธรรม คงกระพันธ์ และนางสาวสุชาวดี ภิรมย์สินธ์</p> <p><b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย</p>
<p>กลยุทธ์ :</p> <p>วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p>	<p><b>กิจกรรม 12:</b> สร้างสรรค์ ฟันให้เป็นจริง</p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> ให้การอบรมเรื่องการสร้างคอนเทนต์ (content) และการสร้างช่อง You Tube สำหรับผู้เริ่มต้นและตัดต่อคลิปเพื่อลงใน You Tube ด้วยโทรศัพท์มือถือ</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นายพงษ์สุธรรม คงกระพันธ์ และนางจันทนา ศรีลาสา</p> <p><b>เครือข่าย :</b> ประธานชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ และผู้วิจัย</p>
<p><b>พันธกิจ 3 : พัฒนาคุณภาพชีวิตดิจิทัล</b></p> <p><b>จุดมุ่งหมาย 3 : เข้าถึงบริการและสวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ</b></p>	
<p>กลยุทธ์ :</p> <p>ยกระดับคุณภาพชีวิต</p>	<p><b>กิจกรรม 6 :</b> วิจารณ์ญาณ ผสานแก้ปัญหา</p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> เพื่อสร้างทักษะการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน บูรณาการจัดการสร้างสรรค์ สังเคราะห์และสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำโครงการที่ผู้เรียนกำหนดขึ้น</p> <p><b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางทองหล่อ บุญโพธิทอง และนายจิตติพร จงอมรสสมบัติ</p> <p><b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย</p>
<p>กลยุทธ์ :</p> <p>ยกระดับคุณภาพชีวิต</p>	<p><b>กิจกรรมที่ 7:</b> สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น</p> <p><b>เนื้อหากิจกรรม :</b> รู้จักอาการหรือพฤติกรรมที่แสดงถึงการติดสมาร์ทโฟนและติดสื่อสังคมออนไลน์ เกิดความตระหนักถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อสุขภาพกาย สุขภาพใจ สังคมและวัฒนธรรม และรู้จักการป้องกันและแก้ไขการเสพติดดังกล่าว</p>



กลยุทธ์	กิจกรรม
	ตลอดจนสร้างแรงจูงใจให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่เหมาะสม <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางชลอลักษณ์ แก้วหมื่นทรง และนางชนิษฐา ไขลือนาม <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย
กลยุทธ์ : ยกระดับ คุณภาพชีวิต	<b>กิจกรรม 8:</b> ศรีธนนชัย หลบไป (การรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล) <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> สร้างความเข้าใจถึงการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อบุคคลและสังคมจากการขาดทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัลและมุ่งปลูกฝังทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางทองหล่อ บุญโพธิทอง และนางนฤมล ต้นทพงษ์ <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก ผู้แทนวัดปุณณาวาส และผู้วิจัย
กลยุทธ์ : ยกระดับ คุณภาพชีวิต	<b>กิจกรรม 9:</b> ยึดหยัด หัดนิสัย <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> การลงทะเบียนหน้าเว็บบนเครื่องสมาร์ตโฟนเพื่อรับสิทธิและสวัสดิการจากรัฐบาล อบรมถึงสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบต่อพลเมืองดิจิทัล ควบคู่กับการมีมารยาทเน็ต ตระหนักถึงผลกระทบในการแสดงความคิดเห็นทางสื่อสังคมออนไลน์ มีความยับยั้งชั่งใจในระหว่างออนไลน์ และเคารพความเห็นต่าง <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางทองหล่อ บุญโพธิทอง และนางสาวตุ๊กตา <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย
<b>พันธกิจ 4 : พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งปริมาณและคุณภาพ</b> <b>จุดมุ่งหมาย 4 : ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้</b>	
กลยุทธ์ : เศรษฐกิจ ดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การ พึ่งพาตนเอง	<b>กิจกรรม 11:</b> สายเปย์มักโดนใจ สายใจไม่โดนเท <b>เนื้อหากิจกรรม :</b> การชำระเงินด้วย QR Code (QR Payment) และกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Wallet/ E-Wallet) หรือกระเป๋าเงินดิจิทัล เช่น บัตรแรบบิท(Rabbit) บัตร 7-11 และแอปพลิเคชันเป๋าตุง ฝึกทำรายการโอนเงิน และชำระโดยใช้ QR Codes เช่น ชำระบิลค่าใช้จ่าย และซื้อสินค้าออนไลน์ เป็นต้น <b>ผู้รับผิดชอบในชุมชน :</b> นางสาวโยชิตา ศิริชโย และนางสาวสุภา สะปะระโคน <b>เครือข่าย :</b> ผู้แทนศูนย์เด็กเล็ก และผู้วิจัย

จากข้อมูลที่กล่าวมาผู้วิจัยได้ทำแผนที่กลยุทธ์ (Strategic Map) เพื่อแสดงความเชื่อมโยงระหว่างวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และกิจกรรม ตลอดจนนำเสนอแผนปฏิบัติการที่ชุมชนร่วมกันสรุป ดังนี้

วิสัยทัศน์		ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ภูมิใจดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต พิชิตได้ภายในปี 2565			
พันธกิจ	พัฒนาการบริหารและจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม	ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการศึกษาที่ได้อย่างต่อเนื่อง	พัฒนาคุณภาพชีวิตดิจิทัล	พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลทั้งปริมาณและคุณภาพ	
จุดมุ่งหมาย	ชุมชนมีการบริหารจัดการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง	กระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง	เข้าถึงบริการและสวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ	ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้	
ประเด็นยุทธศาสตร์	ยุทธศาสตร์ด้านการบริหารจัดการชุมชน และการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	ยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้	ยุทธศาสตร์ด้านสังคมและคุณภาพชีวิต	ยุทธศาสตร์ด้านเศรษฐกิจดิจิทัล	
กลยุทธ์	พึ่งพาพึ่งพา บริหารงานของเรา	วงแหวนแห่งการเรียนรู้	ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล	เศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การพึ่งพาตนเอง	
กิจกรรม	-ตั้งทีมงาน -สร้างแผนการเรียนรู้ -จัดทำและดูแลฐานข้อมูลชุมชน -ป้ายเตือนใจ -ติดตั้งสัญญาณ Free WIFI	-ปูพรมอินเทอร์เน็ต -ดาวกระจาย -สร้างสรรค์ มีนโนทัศน์เป็นจริง -กฎหมายเป็นเกราะ เจาะเรื่องดิจิทัล	-วิจารณ์ญาณ ผสานแก้ปัญหา -ศรีธนะขั้ย หลบไป -ยื่นหยัด หัดนิสัย -สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น	-สายเบย์มกโตนอง สายใจโมโตเนเท	

ภาพที่ 11 แสดงแผนที่ยุทธศาสตร์ มีการเชื่อมโยงระหว่างวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และกิจกรรม

ตารางที่ 22 แสดงแผนปฏิบัติการ

กิจกรรม และ เป้าหมายของกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และ เครือข่าย	เดือน ปี ที่ดำเนินการ	ลักษณะการการดำเนินงาน			ผลประเมิน เมื่อเทียบกับแผน
			ทำเอง	ทำร่วม	ขอรับการสนับสนุน	
<b>กิจกรรมที่ 1 :</b> ตั้งทีมทำงาน <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - กำหนดบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ <b>กลยุทธ์ :</b> พึ่งเธอพึ่งเขา บริหารงานของเรา	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - ตั้งทีมดิจิทัล มอบหมายงาน และติดตามงาน <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางอารีย์ แก้วดี	เมษายน 2562	/			<input type="checkbox"/> สีสแดง <input type="checkbox"/> สีสเหลือง <input type="checkbox"/> สีสเขียว
<b>กิจกรรม 2 :</b> สร้างแผนการเรียนรู้ <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> -วิเคราะห์ความต้องการ/เป้าหมายการเรียนรู้ - กำหนดเป้าหมาย/แนวทางการเรียนรู้ - ออกแบบการเรียนรู้ <b>กลยุทธ์ :</b> พึ่งเธอพึ่งเขา บริหารงานของเรา	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - กำหนดเป้าหมายให้สอดคล้อง กับความต้องการของผู้เรียน วิธีการเรียนรู้ ทรัพยากรและ เวลาในการเรียนรู้ที่เหมาะสม - กำหนดผู้เรียนและผู้สอน <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางชลลลักษ์ณ์ แก้วหมื่นทรง	เมษายน 2562	/			<input type="checkbox"/> สีสแดง <input type="checkbox"/> สีสเหลือง <input type="checkbox"/> สีสเขียว

กิจกรรม และ เป้าหมายของกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และ เครือข่าย	เดือน ปี ที่ดำเนินการ	ลักษณะการดำเนินงาน			ผลประเมิน เมื่อเทียบกับแผน
			ทำเอง	ทำร่วม	ขอรับการสนับสนุน	
<b>กิจกรรม 3 :</b> <b>บู๊ป็น ยืนให้มัน</b> <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ให้ความรู้เบื้องต้นด้านการศึกษาดิจิทัล <b>กลยุทธ์ :</b> วงแหวนแห่งการเรียนรู้	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางจันทนา ศรีลาสา	มิถุนายน 2562	/		<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input type="checkbox"/> สีเขียว	
<b>กิจกรรม 4 :</b> <b>ป้ายเตือนใจ</b> <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - สร้างสภาพแวดล้อมกระตุ้นการเรียนรู้ดิจิทัล <b>กลยุทธ์ :</b> ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นายพงษ์สุธรรม คงกระพันธ์	มิถุนายน - กรกฎาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input type="checkbox"/> สีเขียว	
<b>กิจกรรม 5 :</b> <b>ดาวกระจาย</b> <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างเครือข่าย - เพื่อติดตามและกระตุ้นการเรียนรู้	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางจันทนา ศรีลาสา	กรกฎาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input type="checkbox"/> สีเขียว	

กิจกรรม และ เป้าหมายของกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และ เครือข่าย	เดือน ปี ที่ดำเนินการ	ลักษณะการดำเนินงาน			ผลประเมิน เมื่อเทียบกับแผน
			ทำเอง	ทำร่วม	ขอรับการสนับสนุน	
<b>กลยุทธ์ :</b> วงแหวนแห่งการเรียนรู้	<b>การดำเนินกิจกรรม</b> ของหล่อ บุญโพธิทอง					
<b>กิจกรรม 6 :</b> วิจารณ์ญาณ ผสานแก้ปัญหา <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ฝึกทักษะการคิดเชิงวิจารณ์ญาณและ การแก้ไขปัญหาผ่านโครงการงาน <b>กลยุทธ์ :</b> ยกระดับคุณภาพชีวิต	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการ เรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางทองหล่อ บุญโพธิทอง นายฐิติพร มงคลสมบัติ	สิงหาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> สี่แดง <input type="checkbox"/> สี่เหลือง <input type="checkbox"/> สี่เขียว	
<b>กิจกรรม 7 :</b> สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ตระหนักถึงผลกระทบจากการเสพติด ดิจิทัล และไม่รู้ข้อมูลสุขภาพ <b>กลยุทธ์ :</b> ยกระดับคุณภาพชีวิต	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการ เรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางชลลลักษ์ณ์ แก้วหมื่นทรง	สิงหาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> สี่แดง <input type="checkbox"/> สี่เหลือง <input type="checkbox"/> สี่เขียว	

กิจกรรม และ เป้าหมายของกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และ เครือข่าย	เดือน ปี ที่ดำเนินการ	ลักษณะการดำเนินงาน			ผลประเมิน เมื่อเทียบกับแผน
			ทำเอง	ทำร่วม	ขอรับการสนับสนุน	
<b>กิจกรรม 8 :</b> ศรีชนชัย หลบไป <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - รู้เท่าทันสารสนเทศสื่อดิจิทัล <b>กลยุทธ์ :</b> ยกระดับคุณภาพชีวิต	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางทองหล่อ บุญโพธิ์ทอง นางนงมล ต้นพวงษ์	สิงหาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> ดีแดง <input type="checkbox"/> ดีเหลือง <input type="checkbox"/> ดีเขียว	
<b>กิจกรรม 9 :</b> ยี่ตหทัย หัตถนิสัย <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ปลูกฝังทักษะการรู้ดิจิทัล <b>กลยุทธ์ :</b> ยกระดับคุณภาพชีวิต	<b>การดำเนินกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นางสาวตุ๊กตา นางทองหล่อ บุญโพธิ์ทอง	สิงหาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> ดีแดง <input type="checkbox"/> ดีเหลือง <input type="checkbox"/> ดีเขียว	

กิจกรรม และ เป้าหมายของกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม ผู้รับผิดชอบ และ เครือข่าย	เดือน ปี ที่ดำเนินการ	ลักษณะการดำเนินงาน			ผลประเมิน เมื่อเทียบกับแผน
			ทำเอง	ทำร่วม	ขอรับการสนับสนุน	
<b>กิจกรรม 10 :</b> กฎหมายเป็นเกราะ เจาะเรื่องดิจิทัล <b>เป้าหมายของกิจกรรม :</b> - ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัล <b>กลยุทธ์ :</b> วางแผนแห่งการเรียนรู้	<b>รายละเอียดของกิจกรรม :</b> - จัดการเรียนรู้ ตามแผนการเรียนรู้ <b>ผู้รับผิดชอบ :</b> นายพงษ์สุธรรม คงกระพันซ์	สิงหาคม 2562	/		<input type="checkbox"/> ดีเด่น <input type="checkbox"/> ดีเหลือ <input type="checkbox"/> ดีเยี่ยม	



ตารางที่ 23 แสดงแผนการเรียนรู้ ในรอบระยะเวลา 12 เดือน

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และผลการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 1 :</b></p> <p>-เทคโนโลยีดิจิทัลและการรู้ดิจิทัลเบื้องต้น</p> <p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b></p> <p>-ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการรู้ดิจิทัล</p> <p>-องค์ประกอบและตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัลตามบริบทชุมชน</p> <p>-ความรู้เบื้องต้นและความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลกับชีวิตประจำวัน</p> <p>ความปลอดภัย และมารยาทเน็ต</p>	<p>-รู้และเข้าใจความหมาย ความสำคัญ และรู้จักประโยชน์ของการรู้ดิจิทัล</p> <p>-รู้และเข้าใจองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล</p> <p>-รู้และเข้าใจตัวชี้วัดของการรู้ดิจิทัล</p> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ :</b></p> <p>กิจกรรม : ปูพื้นฐานใหม่ (ให้ความรู้พื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัล)</p> <p>กลยุทธ์ : วางแผนแหล่งการเรียนรู้</p>	<p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b></p> <p>บรรยาย อภิปราย ถาม-ตอบ</p> <p><b>สื่อการเรียนรู้ :</b></p> <p>คลิปวิดีโอให้ความรู้เรื่องที่เกี่ยวข้อง</p> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b></p> <p>- สามารถอภิปรายแสดงความคิดเห็น และตอบคำถามในชั้นเรียนได้</p> <p>-รู้และเข้าใจองค์ประกอบและตัวชี้วัดของการรู้ดิจิทัล</p> <p><b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ</b></p>	<p><b>ผู้เรียน :</b></p> <p>-ผู้ใหญ่วัยแรงงาน</p> <p>-ผู้สนใจ</p> <p><b>ผู้สอน :</b></p> <p>ผู้วิจัย</p>	<p>สวนหย่อม</p>
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 2 :</b></p> <p>การใช้สมาร์ตโฟน การใช้งานอินเทอร์เน็ต และการใช้แอปพลิเคชันเบื้องต้น</p>	<p>-รู้และเข้าใจการใช้สมาร์ตโฟนให้ปลอดภัย</p> <p>-ทักษะการเข้าถึงแหล่งข้อมูลสารสนเทศ และการสืบค้นให้ได้มาซึ่งข้อมูล สารสนเทศที่ตรงความต้องการ</p>	<p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b></p> <p>-บรรยาย ถาม-ตอบ แลกเปลี่ยนเรียนรู้</p> <p>-ฝึกปฏิบัติ การเข้าถึงข้อมูล สารสนเทศ สืบค้นโดยใช้ google ประเมินวิเคราะห์ เลือกข้อมูล สารสนเทศ และ</p>	<p><b>ผู้เรียน :</b></p> <p>-ผู้ใหญ่วัยแรงงาน</p> <p>-ผู้สนใจ</p>	<p>ศูนย์เด็กเล็ก</p>




เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้สมาร์ตโฟน ฟังก์ชันสำคัญ</li> <li>- วิธีชาร์จแบตเตอรี่สมาร์ตโฟนที่ถูกต้อง</li> <li>- การเข้า/ออก WIFI ที่ปลอดภัย</li> <li>- การแก้ไขปัญหาหน่วยความจำเต็ม</li> <li>- การเข้าถึงเว็บไซต์หรือค้นหาด้วยการใช้google การปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ หรือการบล็อก (block)</li> <li>- การล้างประวัติการค้นหาใน google</li> <li>- การเลือกใช้แอปพลิเคชันแท้โดยเลือกจาก Google Play หรือ App Store</li> <li>- การตรวจสอบแอปพลิเคชันแท้ หรือปลอมก่อนติดตั้งในสมาร์ตโฟน</li> <li>- การติดตั้ง/ยกเลิกการติดตั้งแอปพลิเคชัน</li> <li>- การตรวจสอบหน่วยความจำของ</li> </ul>	<p>และปลอดภัยเน้นฝึกการวิเคราะห์และประเมิน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อสารโดยใช้ไลน์ได้ปลอดภัย</li> <li>- ตระหนักถึงความปลอดภัย และภัยจากแอปพลิเคชันแท้และเทียม</li> <li>- ติดตั้ง/ยกเลิกการติดตั้งแอปพลิเคชันได้อย่างมั่นใจ</li> </ul> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ</b> กิจกรรม : บู๊พื้น ยืนหมั่น</p> <p>(ให้ความรู้พื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัล) กลยุทธ์ : วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p>	<p>สื่อสารโดยการส่ง/เผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ฝึกปฏิบัติโดยเช็คหน่วยความจำและพื้นที่ว่างของเครื่อง ลบข้อมูลที่ไม่ต้องการ</li> </ul> <p><b>สื่อการเรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สมาร์ตโฟนทั้งระบบ iOS และ Android</li> <li>- คลิปวิดีโอให้ความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง</li> <li>- แอปพลิเคชันจากแหล่งที่ไว้ใจได้</li> </ul> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถอภิปรายแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามในชั้นเรียนได้</li> </ul> <p><b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถใช้ฟังก์ชันของสมาร์ตโฟนได้ เช่น บันทึกเสียง ปิด/เปิดเสียง หรีเสียง ตั้ง/เบา ตั้ง PIN ล็อกหน้าจอ</li> </ul>	<p><b>ผู้สอน :</b> ผู้วิจัย</p>	

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p>เครื่อง ขั้นตอนการค้นคืนที่วางใจให้เครื่อง</p> <p>เครื่อง</p> <p>- การใช้แอปพลิเคชันไลน์</p>	<p>มีความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างผสมผสานเพื่อค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สร้างสรรค์ ส่งเคราะห์ และสื่อสาร ข้อมูล ข่าวสาร และสื่อดิจิทัลอย่างตระหนักรู้ถึงภัยออนไลน์รูปแบบต่างๆ มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม</p>	<p>- สามารถวิเคราะห์ ประเมินแอปพลิเคชันจริงและปลอมว่าต่างกับคนอื่นคลิกติดตั้ง เช่น การอ่าน วิเคราะห์และประเมินรายละเอียดคำอธิบายแอปพลิเคชัน การตรวจสอบว่าใครเป็นผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน และอ่านและเช็คคำแนะนำแอปพลิเคชัน</p> <p>คณาจารย์วิชาวแอปพลิเคชัน</p> <p>- ติดตั้ง/ยกเลิกการติดตั้งแอปพลิเคชัน</p> <p>- สืบค้นข้อมูลโดยใช้ google ได้</p> <p>- ลบแคชไฟล์ หรือไฟล์ที่ไม่ต้องการได้</p> <p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b> บรรยาย อภิปราย ถาม-ตอบ</p> <p><b>สื่อการเรียนรู :</b> คลิปวิดีโอให้ความรู้เรื่องที่เกี่ยวข้อง</p> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b> - สามารถอภิปรายแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามในชั้นเรียนได้</p>	<p><b>ผู้เรียน :</b> -ผู้ใหญ่วัยแรงงาน -ผู้สนใจ</p>	<p>ศูนย์เด็กเล็ก ร้านค้าประชาวิ รัฐ</p>
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 3 :</b> การทำป้ายเตือนใจ</p> <p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b> - หลักการพิจารณา สารสนเทศและสื่อดิจิทัล จริง/เท็จ</p> <p>- หลักธรรมของพระพุทธศาสนาที่ประยุกต์ใช้กับการออนไลน์</p>	<p>มีความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างผสมผสานเพื่อค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สร้างสรรค์ ส่งเคราะห์ และสื่อสาร ข้อมูล ข่าวสาร และสื่อดิจิทัลอย่างตระหนักรู้ถึงภัยออนไลน์รูปแบบต่างๆ มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม</p>	<p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b> บรรยาย อภิปราย ถาม-ตอบ</p> <p><b>สื่อการเรียนรู :</b> คลิปวิดีโอให้ความรู้เรื่องที่เกี่ยวข้อง</p> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b> - สามารถอภิปรายแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามในชั้นเรียนได้</p>	<p><b>ผู้เรียน :</b> -ผู้ใหญ่วัยแรงงาน -ผู้สนใจ</p>	<p>ศูนย์เด็กเล็ก ร้านค้าประชาวิ รัฐ</p>

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<ul style="list-style-type: none"> <li>- เจ็บพินอนไลน์ ทำลายชีวิต</li> <li>- ลักษณะของกลลวงออนไลน์</li> <li>- พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความรู้และความเข้าใจในกฎหมายดิจิทัลเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์</li> <li>- บอกผลเสีย/ผลกระทบจากการเสพติดดิจิทัลได้ และบอกวิธีการป้องกันและแก้ไข</li> <li>- รู้และเข้าใจในสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์</li> </ul> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>กิจกรรม :</li> <li>ป้ายเตือนใจ</li> <li>กลยุทธ์ :</li> <li>ฟังเธอฟังเขา บริหารงาน ของเรา</li> </ul>	<p><b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบและผลิตป้ายเตือนใจสำหรับภัยออนไลน์รูปแบบต่างๆ</li> <li>- ตระหนักรู้ถึงภัยออนไลน์แบบต่างๆ</li> <li>- เปลี่ยนพฤติกรรมสู่การมีสติ รู้จักคิด รู้จักค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการบูรณาการ สร้างสรรค์ สังเคราะห์ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศดิจิทัล</li> <li>- บอกหลักการพิจารณาสารสนเทศและสื่อดิจิทัลจริง/เท็จ</li> <li>- บอกพฤติกรรมการเสพติดดิจิทัลได้ว่ามีลักษณะอย่างไร รู้จักการป้องกันแก้ไข</li> </ul>	<p><b>ผู้สอน :</b> ผู้วิจัย</p>	

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และผลการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 4 :</b></p> <p>การสร้างไลน์กลุ่ม และเฟซบุ๊กชุมชน และการดูแล</p> <p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- คุณลักษณะและประโยชน์ของห้องสนทนาในกลุ่ม Line Open Chat</li> <li>- การตั้งค่าโอแพนแชท เช่นการกำหนดค่าความปลอดภัย/ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (สาธารณะ ต้องใช้รหัสเข้าร่วม และต้องได้รับอนุญาตจากผู้ดูแล)</li> <li>-หน้าที่ของผู้ดูแลห้องสนทนา/แอดมิน</li> <li>-สร้างเฟซบุ๊กชุมชน และเพจเพื่อสื่อสารและประชาสัมพันธ์กิจกรรมของชุมชน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-เพิ่มความร่วมมือของเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชนในด้านการรู้ดิจิทัล</li> <li>-กลุ่มไลน์ที่มีความเคลื่อนไหว มีบรรยากาศของการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ และถูกทำนองคลองธรรม มีคนโพสต์รูปและแสดงความคิดเห็น</li> <li>-แลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกอย่างสร้างสรรค์</li> <li>-เฟซบุ๊กที่มีความเคลื่อนไหว และเผยแพร่ข่าวสารและกิจกรรมของชุมชน</li> </ul> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ</b></p> <p>กิจกรรม : ดาวกระจาย กลยุทธ์ : วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p>	<p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-สอนและลงมือทำโอแพนแชทจริง</li> <li>-ฝึกปฏิบัติ โดยการเชิญสมาชิกเข้าร่วมกลุ่มการเข้าร่วมกลุ่ม การบล็อกสมาชิกที่มีพฤติกรรมรบกวน การโพสต์การแชร์ และการยกเลิกข้อความ</li> <li>-การอภิปราย ตอบคำถามในชั้นเรียน</li> </ul> <p><b>สื่อการเรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สมาร์ทโฟนทั้งระบบ iOS และ Android</li> <li>- คลิปวิดีโอให้ความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้อง</li> </ul> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตอบคำถามในชั้นเรียนได้</li> </ul> <p><b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-สร้างกลุ่มสนทนาได้สำเร็จพร้อมมีการ</li> </ul>	<p><b>ผู้เรียน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-ผู้ใหญ่วัยแรงงาน</li> <li>-ผู้สนใจ</li> </ul> <p><b>ผู้สอน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-ผู้วิจัย</li> </ul>	<p>วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน</p> <p>ร้านค้าประชา รัฐ ศูนย์เด็กเล็ก</p>

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 5 :</b></p> <p>ทำโครงการที่ชุมชนตกลงร่วมกันเป็น การผลิตเจลแอลกอฮอล์ทำ ความสะอาดมือ โดยใช้ทักษะค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สื่อสาร สร้างสรรค์ สังเคราะห์เพื่อ เลือ กสูตร แห ล่ง ซื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และ มี การ สั ง ซื่อ ออนไลน์</p>	<p>- ช้ น งาน หรือ โครง การ ที่ อ ก คัย ทักษะ ค้น หา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สื่อสาร สร้างสรรค์ สังเคราะห์ เนื้อหาเพื่อทำโครงการในนี้ที่นี้ คือ เจล แอลกอฮอล์</p> <p>- ทักษะควมควบคุมเวลาและแบ่งปันทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้</p> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ</b></p> <p>กิจกรรม :            วิจารณ์ญาณ ผลงานแก้ปัญหา            กลยุทธ์ :</p>	<p>ตั้งคำถามเป็นส่วนตัว</p> <p>-สามารถเชิญสมาชิกเข้าร่วมกลุ่ม</p> <p>-การกตเข้าร่วมกลุ่ม การบล็อกสมาชิกที่มีพฤติกรรมรบกวน การโพสต์ การแชร์ และการยกเลิกข้อความ</p> <p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b></p> <p>- เรียนรู้โดยทำโครงการ (Project Based Learning) ทำเจลแอลกอฮอล์</p> <p>ล้างมือ</p> <p>- ค้นหาข้อมูลจะทำ เจลแอลกอฮอล์</p> <p>- ค้นหาคลิปในยูทูปที่สอนเรื่องการทำ เจลแอลกอฮอล์</p> <p>- ค้นหาแหล่งวัสดุดิบที่นำเพื่อคือ ราคา ยุติธรรม</p> <p>- สั่งซื้อแอลกอฮอล์ และสารเคมีออนไลน์</p> <p><b>สื่อการเรียนรู้ :</b></p>	<p><b>ผู้เรียน :</b></p> <p>-ผู้ใหญ่วัยแรงงาน</p> <p>-ผู้สนใจ</p> <p><b>ผู้สอน :</b></p> <p>ผู้วิจัย</p>	
<p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b></p> <p>- การประยุกต์องค์ประกอบความรู้ดิจิทัลใช้ในชีวิตประจำวัน โดยใช้เทคนิคการ</p>				

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p>ค้นหา วิเคราะห์ ประเมิน จัดการ บูรณาการ สื่อสาร สร้างสรรค์ ส่งเคราะห์สู่ตรรกะการทำเจดแอลกอฮอล์</p>	<p>ความรู้ท่วมหัว เอาตัวให้รอด</p>  <p>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY</p>	<p>คลิกวิดีโอให้ความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องวัสดุและอุปกรณ์ในการทำโครงการ</p> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้และเข้าใจวิธีการค้นหาข้อมูลตามที่ต้องการจากหลากหลายแหล่งที่มา</li> <li>- สามารถเข้าถึงข้อมูล ประเมินความน่าเชื่อถือและความน่าไว้วางใจของแหล่งข้อมูล</li> <li>- บูรณาการโดยการใช้ข้อมูลเปรียบเทียบและตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูล</li> <li>- รู้จักเลือกใช้ช่องทางทางสื่อสารดิจิทัลที่เหมาะสม มีการทำงานร่วมกันโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล</li> <li>- มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมโดยอาศัยประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์</li> <li>- รู้วิธีการส่งสื่อสังคมออนไลน์</li> </ul> </li> </ul>		

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และการประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
<p><b>การเรียนรู้เรื่องที่ 6 :</b></p> <p>การรู้เท่าทันสารสนเทศและสื่อดิจิทัล</p> <p><b>ประเด็นที่เรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หลักการพิจารณาสารสนเทศและสื่อดิจิทัล จริง/เท็จ</li> <li>- เว็บไซต์ออนไลน์ กับความหายนะ</li> <li>- พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)</li> <li>- พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์</li> <li>- พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2</li> <li>- สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบของพลเมืองไทยในการออนไลน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ตระหนักถึงและเข้าใจถึงภัยออนไลน์</li> <li>-มีความรู้และความเข้าใจในกฎหมายดิจิทัล</li> <li>-เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์และสื่อสารสารสนเทศและสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมและถูกต้องของสังคม</li> <li>- บอก/ผลกระทบบจากการเสพติดดิจิทัลได้</li> <li>-ตระหนักถึงอันตรายของพนันออนไลน์</li> <li>-รู้และเข้าใจในสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์</li> <li>-งดการระบายอารมณ์ ในสื่อสังคมออนไลน์</li> </ul> <p><b>ความเชื่อมโยงกับ</b> กิจกรรม :</p>	<p><b>วิธีการเรียนรู้ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- บทบาทสมมติ</li> <li>- กรณีศึกษา พนันออนไลน์ แชร์ออนไลน์ แชร์ลูกโซ่ กลตวงรักออนไลน์</li> <li>- อภิปรายในชั้นเรียน</li> </ul> <p><b>สื่อการเรียนรู้ :</b></p> <p>คลิปวิดีโอให้ความรู้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องสมาร์ตโฟนพร้อมสัญญาณอินเทอร์เน็ต</p> <p><b>ประเมินผลทฤษฎี :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul> <p><b>ประเมินผลภาคปฏิบัติ :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้จักพฤติกรรมของการเสพติดดิจิทัลและการติดพนันออนไลน์ว่ามีลักษณะอย่างไร</li> <li>- ตระหนักถึงภัยออนไลน์ เข้าใจถึงความเสียหายของทรัพย์สินเงินทอง ชีวิต การป้องกันและแก้ไข</li> </ul>	<p><b>ผู้เรียน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-ผู้ใหญ่วัยแรงงาน</li> <li>-ผู้สนใจ</li> </ul> <p><b>ผู้สอน :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-ผู้วิจัย</li> </ul>	

เรื่อง/ประเด็นที่เรียนรู้	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ เป้าหมายของการเรียน (กิจกรรม/กลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง)	วิธีการเรียนรู้ สื่อการเรียน และภาระประเมินผล	ผู้เรียน และผู้สอน	วัน-เดือน-ปี/ สถานที่เรียน
	<p>สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น</p> <p>ศรัทธาช่วย หลบไป</p> <p>ยื่นหยัด หัดนิสัย</p> <p>กฎหมายเป็นเกราะ เจาะเรื่องดิจิทัล</p> <p>กลยุทธ์ :</p> <p>วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p> <p>ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล</p>	<p>- เปลี่ยนพฤติกรรมสู่การรู้จักคิด ไตร่ตรองหาความเหมาะสมผล มีการแสวงหาข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศ ดิจิทัลจากแหล่งที่เชื่อถือได้มากขึ้น รู้จักวิเคราะห์ ประเมิน สารสนเทศและสื่อดิจิทัล ไม่เชื่ออะไรๆ ไม่โลก ไม่อยากได้ของฟรี ไม่ตื่นกลัว มีการยังคิด มีการยับยั้งใจมากขึ้น รู้ตัวและมีสติในระหว่างออนไลน์ รมมีตระวังในการโพสต์แสดงความคิดเห็น ควบคุมอารมณ์ได้ขึ้น ลด/เลิกใช้คำหยาบคายในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>- อภิปรายข้อคิดเห็น ถอดบทเรียน ที่ได้เรียนรู้จากบทบาทสมมติ และกรณีศึกษา</p>		



**ผลขั้นที่ 2: ผลการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action) และ  
ผลขั้นที่ 3: ผลการสังเกตผลการปฏิบัติ (Observation)**

ผู้วิจัยนำเสนอผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนกลยุทธ์ชุมชนที่ชุมชนได้ร่วมกันระดมความคิดพัฒนาแผนขึ้นมาในขั้นตอนของการวางแผน ซึ่งผลการทำกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการได้จากการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ประเมินผลตนเองหลังการทำกิจกรรม (After Action Review: AAR) ว่ามีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสู่การเป็นผู้ดิจิทัลอย่างไรบ้าง โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนพฤติกรรมที่รู้ดิจิทัลที่ผ่านมาจากตนเองว่าสามารถปฏิบัติตามแผนปฏิบัติการที่ร่วมกันกำหนดได้หรือไม่ หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมท่านใดไม่สะดวกในการเขียนบันทึกพฤติกรรมของตน ผู้วิจัยได้ขอให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม บอกเล่าและอภิปรายผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังการทำแต่ละกิจกรรม และผู้ช่วยนักวิจัยเป็นผู้จดบันทึกพฤติกรรมที่รู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นตามข้อสรุปจากการอภิปรายผลโดยมีผู้วิจัยเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ด้วยการชวนคิดชวนคุยถึงการทำกิจกรรม และผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในบรรยากาศที่เป็นกันเอง ผ่อนคลาย ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เสนอข้อคิดเห็น ตลอดจนความรู้สึกรหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้นกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่ผ่านมา ผลของการทำกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็น การสังเกตการรู้ดิจิทัล จากการนำกิจกรรมไปปฏิบัติจริง มีรายละเอียด ดังนี้

**ตารางที่ 24** ผลจากการสังเกตการรู้ดิจิทัลจากกรณีศึกษาการนำกิจกรรมไปปฏิบัติจริง

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่สังเกตเห็นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
กิจกรรมที่ 1 ตั้งทีมงาน	มีการตั้งคณะทำงานเพื่อรับผิดชอบ ทีมงานรู้จักบทบาท หน้าที่รับผิดชอบและ แนวทางที่จะสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ ด้านการรู้ดิจิทัล	<p><b>ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 :</b> “ช่วงเริ่มต้น คณะกรรมการชุมชนจะผลักดัน ต่อไป ค่อนข้างตามาร่วมงานเพิ่มเป็นจิตอาสา”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7:</b> “มีอะไรก็ออกมา ผมช่วย แต่ผมไม่ค่อยกรับปาก”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b> “เรามีกลุ่มไลน์สำหรับการประชุม และกองทุนแม่ แห่งแผ่นดินอยู่แล้ว แต่น่าจะตั้งกลุ่มไลน์ เป็นทีมช่วยเหลือ วิจัยนี้”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b> “เข้าไปกับพวกนี้ (อปพร. อสส.) เข้าถึงชาวบ้านได้เร็ว เพราะเค้าคุ้นเคยกันอยู่แล้ว รู้จักกันหมด”</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ ความสำคัญของ การรู้ดิจิทัล</li> <li>- ทักษะ การมีส่วนร่วม</li> <li>- เจตคติ สนับสนุนการตั้งคณะทำงาน</li> </ul> <p>ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สื่อสาร</li> <li>- ความร่วมมือ</li> </ul> <p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>
กิจกรรมที่ 2 สร้างแผนการเรียนรู้	มีการร่วมแสดงความคิดเห็นว่า สนใจ อยากเรียนรู้ อยากฝึกทักษะอะไร มีการริเริ่มในการวิเคราะห์ความต้องการ ของตนเอง กำหนดเป้าหมายและวิธีการใน	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b> “เริ่มเรียน เพื่อที่จะแก้ปัญหาให้ตัวเอง”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b> “เพิ่งรู้ว่า การวางแผนการเรียนรู้ ผิดที่วิเคราะห์ตัวเอง</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ การรู้ดิจิทัล และการวางแผน</li> <li>- ทักษะ สื่อสาร การทำงานเป็นทีม</li> </ul>

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	การเรียนรู้ ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	ว่า อยากรู้ อยากรู้อย่างไรบ้าง เลือกรูปวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตัวเอง ทำให้รู้ว่าต้องเตรียมอะไร” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 :</b> “วางแผนการเรียนรู้ไม่ง่าย เพราะแต่ละคน มีความรู้และความสนใจไม่เหมือนกัน เราสนใจเรื่องใช้เครื่อง เพราะใช้ไม่ค่อยเป็น เรียกชื่อยังไม่เป็นเลย เรื่องคาใจคือ ไม่อยากให้เด็กๆ คิดโซเชียล อยากรองแอบไปให้เป็น ตอนนี้อย่างทำไม่ได้” <b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 :</b> “เรียนเรื่องที่เกิดตัวก่อน ทีละเรื่อง ให้กรรมการ (กรรมการชุมชน) เรียนก่อน ฝึกให้เป็น”	- เจตคติ สนับสนุนการวางแผนทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ : - เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์และสื่อสาร  ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต : - ผู้เรียนรู้เป้าหมายในการเรียนรู้ - มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ไขปัญหา
กิจกรรมที่ 3 ให้ความรู้พื้นฐานด้านการรู้ดิจิทัล	- สามารถตั้งกลุ่มไลน์เพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์ในระหว่างสมาชิกที่เข้าร่วมกลุ่มวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (โดยการเข้าถึงวิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์ และสื่อสาร) - ชักถามประเด็นที่สนใจ เข้าใจสาเหตุ	<b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2 :</b> “ตั้ง line กลุ่ม ชื่อ พลังมาร์ทโฟน มีแต่ลูกเด็ก กับมด โพลล์ที่ทนายทักท้วง ประชาชนชุมชน โพลล์เกี่ยวกับกิจกรรมพิธีวันสำคัญ” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 :</b> “เลือก package ได้สัมพันธ์กับการใช้งาน ประหยัดขึ้น	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ : ภาพรวม : - ความรู้ วิชิตาวันไหลต ฟันที่จัดเก็บ - ทักษะ ดาวันไหลคคิลิป สร้างไลน์กลุ่ม - เจตคติ สนใจลองทำ/ลองใช้สิ่งใหม่

<p>กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ</p>	<p>การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมายของปัญหาและความยุ่งยากที่เกิดขึ้น แนวทางการแก้ปัญหาหรือรู้จักแก้ไขสถานการณ์ที่ยุงยาก (โดยการเข้าถึงเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์บูรณาการ จัดการ ส่งเคราะห์และสื่อสาร - ชื่อ package อินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับการใช้งาน เพราะสามารถวิเคราะห์ประเมิน บูรณาการ และส่งเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ทำให้เลือกซื้อสินค้าที่เหมาะสมกับความต้องการของตน - มีเจตคติในการสนใจและรับผิดชอบในการส่งคำที่ทนายว่าถูกกฎหมายหรือไม่ - กล่าวองตวงนไหลดคลิกจากยูทูปเก็บไว้ฟังแทนกล่องเสียงซึ่งเป็นอุปกรณ์แบบแอนะล็อก - มีทักษะในการแก้ปัญหาพื้นที่จัดเก็บข้อมูลเต็มโดยสามารถวิเคราะห์สาเหตุและ</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัลเดือนละ 199 บาท ก่อนหน้านั้นไม่สนใจ แต่พอมายุกับอาจารย์ โทรฯ ไปเปลี่ยนpackage เลยประหยดเดือนละนิด รรรมหลายๆเดือนก็เยอะอยู่” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b> “ตอนนี้ไม่ค่อยใช้กล่องหนังสื่อเสียแล้ว เพราะดาวน์โหลดจาก YouTube เก็บไว้ ไปไหนก็เปิดฟังได้ ไม่เบลอ อินเทอร์เน็ต ไม่ต้องพกพาอุปกรณ์หลายชิ้น บล็อก (block) โฆษณาใน โลก ในเฟซบุ๊กได้แล้ว เพิ่งรู้จัก แคชไฟล์ เข้าใจแล้วว่าทำไมต้องลบ และแอปพลิเคชันที่ไม่ใช้งาน ก็ควรลบออก พอได้พื้นที่ในเครื่องเพิ่มก็ดาวน์โหลดคลิกเล่นอีกแล้ว เรียนจากคลิก ถ้าคลิกเสร็จแล้ว วันก่อนดูก็ให้เรียนออนไลน์ของหน่วยงาน...ลงแอป Zoom ไม่เป็น ต้องให้คนลงให้ ตอนล็อกอินเข้าเรียนก็มีคนช่วย แต่มั้งเรียนจบ มีอะไรให้เรียนอยู่เรื่อยๆ” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8:</b> “สบายใจแล้วที่รู้ว่า ส่งคำที่ทนายแล้วตัวฉันจันทร์ นี้ไม่ผิดถ้ารูปนั้นไม่มีลิขสิทธิ์ เพิ่งรู้จักการลบแคชไฟล์ รู้จักเด็ก</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ : - เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ ส่งเคราะห์ สื่อสาร - ความร่วมมือ - ความปลอดภัย - กฎหมายดิจิทัล - สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ - วัฒนธรรมและสังคม</p>	<p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต : - มีเป้าหมายในการเรียนรู้ - มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเคราะห์และแก้ปัญหา - สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน - มีการรู้ดิจิทัล</p>
--------------------------------	---	---	---	---

<p>กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ</p>	<p>การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมายสามารถแก้ไขปัญหาได้เองโดยการนำความรู้ที่ได้อบรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเอง</p> <p>-ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบางรายยังไม่สนใจการใช้ฟังก์ชันบันทึกชื่อผู้ติดต่อ</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล</p> <p>แอปพลิเคชันที่ไม่ใช้งาน บล็อกโฆษณาเป็นแล้ว รู้สึกว่าเครื่องเร็วขึ้น“</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“สังเกตจากข้อความเตือน ‘พื้นที่จัดเก็บข้อมูลบนอุปกรณ์ของคุณใกล้เต็มแล้ว ฟังก์ชันระบบบางตัวอาจไม่ทำงาน’ วิธีการแก้ไขปัญหา โดยลบข้อมูลที่ไม่ต้องการออกไป ลบแคช ไฟล์แอปพลิเคชันที่ไม่ได้ใช้งาน ทำให้พื้นที่ใช้งานเพิ่มขึ้น ถ้าพื้นที่เต็ม ใครส่งไลน์มา ข้อความก็เข้ามาไม่ถึงเราส่งออกก็ไม่ได้”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23 :</b></p> <p>“เพิ่งค้นหาข้อมูลใน Google ได้ ลูกสอนให้ แต่เขาสอนตั้งหลายครั้ง กว่าเราจะทำได้ ตอนนั้นก็ค้นหาข้อมูลในเว็บไซต์ได้แล้ว รู้สึกว่าตัวเองก็เรียนกับเขาได้เหมือนกัน ลูกสอนให้ค้นหาคลิปเพลง ละครย้อนหลังในยูทูบ ไลน์ยังเล่นไม่ได้ อยากรู้เล่นไลน์ เพราะผู้ปกครองของโรงเรียนลูกเขาคุยกันทางไลน์”</p> <p><b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 :</b></p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p>
--------------------------------	---	---	--

กิจกรรมตาม แผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลสถานะนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการ เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
กิจกรรมที่ 4 ป้ายเตือนใจ	ผู้เรียนสามารถระบุแหล่งข้อมูล วิเคราะห์ ความต้องการในการเรียนรู้และกำหนด ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ มีทักษะใน การค้นหาข้อมูลใช้ Google โดยไม่ต้องขอ ความช่วยเหลือ มีทักษะการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลและแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และสามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะใช้ เนื้อหาที่ทำป้ายจากแหล่งข้อมูล สารสนเทศใด มีกระบวนการคิดที่ใช้ เหตุผลสังเกตจากการพิจารณาสาระที่ นำเสนอ ผู้เรียนรู้จักทรัพย์สินทางปัญญา แบบเปิดเช่น ครีเอทีฟคอมมอนส์ และเกิด ความตระหนักถึงผลกระทบและความ เสียหายที่เกิดขึ้นหากนำข้อมูลสารสนเทศ ที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต เห็น	“จดชื่อกับเบอร์โทรในสมุดเล่มเล็ก ก็สะดวกดี ดูจากใน เครื่องไม่เห็น ตัวมันเล็ก”  <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11:</b> “ค้นหาสาระความรู้ ใน Google ที่น่าสนใจ พวกข่าว จริง ข่าวปลอม ภัยออนไลน์ สาระพุดรูปแบบ ” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b> “เนื้อหาที่จะทำป้าย มีหลายประเด็น เอาที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เล็กก่อน หาข้อมูล ความรู้จากในเว็บ” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10 :</b> “เพิ่งรู้จักกับสัญลักษณ์คอมมอนส์ ที่ผ่านมากเคย เห็นบ้างแต่ไม่เคยละเอียดต่อกับสัญลักษณ์ ไม่เคยสนใจ ต่อไปเป็นเวลาผมดาวน์โหลดอะไร ต้องมองหาสัญลักษณ์ ไว้รูปก่อน ผมระวังมากขึ้น ดาวน์โหลดรูปที่เป็น ครีเอทีฟ คอมมอนส์ หรือที่เรียกว่า Free download เวลานำไปใช้ จะให้เครดิตต้นแหล่งเสมอ เมื่อก่อนผมไม่ได้ทำแบบนี้ สังเกตเห็นว่า ตอนค้นหาข้อมูลทำป้าย มีแต่พวกวัยรุ่นที่ สนใจ รุ่นใหญ่มันดูเฉยๆ ไม่ยอมค้นหา แต่ยังดี ที่ออก	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :  ภาพรวม : - ความรู้ วิธีสืบค้น ค้นหา และคัดกรองข้อมูล ข่าวสารและเนื้อหาดิจิทัล - ทักษะ เข้าถึงและประเมินข้อมูล - เจตคติ สนใจ  ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ : - เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์ สื่อสาร - กฎหมายดิจิทัล ลิขสิทธิ์  ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต : - มีทักษะการแสวงหาความรู้ - มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และ แก้ปัญหา - สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน

<p>กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ</p>	<p>การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย ได้จากการตั้งคำถามสอบถามถึงทางออก หากจำเป็นต้องใช้ผลงานของผู้อื่น เช่น รูปภาพ สุต่ายผู้เรียนรู้จักป้องกันปัญหา จากการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเลือกใช้ข้อมูล สารเทศจากแหล่งที่เปิดให้ดาวน์โหลดฟรี</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 8 : “หลักการที่ว่าจะช่วยคนในยุคดิจิทัล มีมากมาย แต่หลักความเชื่อ กาลามสูตร จะช่วยให้มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ”</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> <li>- ใฝ่รู้ใฝ่เรียน</li> <li>- มีการรู้ดิจิทัล</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 5 ดาวกระจาย</p>	<p>- กลุ่มเป้าหมายร่วมกันตั้งชื่อ โลกนี้กลุ่มว่าพลังสมาร์ตโฟน มี สมาชิกในห้องแชทเป็นชาวชุมชนที่ร่วมงานกับผู้วิจัย</p> <p>- กลุ่มเป้าหมายมีการสร้าง Line : Open Chat ให้ชุมชนและเครือข่ายเข้าห้องสนทนากลุ่ม (Group Chat) เพื่อแจ้งและรับรู้ข่าวสาร ชื่อว่า “ชุมชนทวิพัฒนา” โดยมี กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 จากชุมชนรับผิดชอบในฐานะ เป็นผู้ดูแลระบบหลัก (Admin) และชุมชนหลังสถานีรถไฟธรรมสพน์ ร่วมดูแลระบบ</p> <p>- มีการสร้าง Line : Open Chat ให้</p>	<p>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 : “มีคน ส่ง Link ให้เข้าร่วมโอเพนแชทหลายวันแล้ว แต่ กัด เข้าร่วมไม่เป็น เพิ่งทำเป็นเมื่อที่ ที่มีคนสอน”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 : “Line Group ใช้เฉพาะคณะทำงานด้านต่างๆ ส่วนหอกระจายข่าวของชุมชนแทบจะไม่ได้เปิดใช้เลย”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 : “ตอนได้รับลิงค์คำเชิญ ให้เข้าโอเพนแชท ‘ชุมชนเขตทวิพัฒนา’ ยัง งงๆ ไม่เคยเห็นลิงค์แบบนี้ ต่างกับตอนทำห้องสนทนาแบบธรรมดา(ผู้วิจัย : ห้องสนทนา กลุ่มไลน์สำหรับชาวชุมชนที่เป็นทวิวิจัย กัดเข้าร่วมกลุ่มธรรมดา แต่ครั้งนี้ใช้ link) ต้องไปที่ห้องสอน ตอนนี กัด</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ วิสัยทัศน์ คันทา และคัดกรองข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาดิจิทัล</li> <li>- ทักษะ เข้าถึง วิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศและสื่อดิจิทัล</li> <li>- เจตคติ สนใจเรื่องความปลอดภัย และการรักษาความเป็นส่วนตัวออนไลน์</li> <li>- ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ : - เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์ สื่อสาร อย่างปลอดภัย มีการยกเว้นและรู้จักสิทธิ์</li> </ul>

<p>กิจกรรมตาม แผนปฏิบัติการ</p>	<p>การรับรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรับรู้ดิจิทัล</p>	<p>การรับรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการ เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p>
<p>ชุมชนวัดบูรณาวาสเข้าห้องสนทนาในกลุ่ม (Group Chat) ชื่อว่า “ชุมชนวัดบูรณาวาส” ” เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์และแจ้ง ข่าวสารแก่ชาวชุมชน เป็นการหนุนเสริม หอกระจายข่าวซึ่งไม่ค่อยเปิดใช้งาน มี กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 เป็นผู้ดูแลระบบหลัก หรือแอดมิน (Admin) - เจตคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการเข้า ร่วมโอเพนแชท หรือห้องสนทนาในกลุ่มช่วง เริ่มแรก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังไม่คุ้นเคยกับ การพูดคุยกับสมาชิกชุมชนในห้องสนทนา ของกลุ่มไลน์ จึงไม่กล้าที่จะเปิดประเด็น พูดคุย ไม่กล้าโพสต์ผลงานจิตอาสาเพราะ กลัวว่าจะมีคนตำหนิว่า โอ้อวดผลงาน ผู้วิจัยต้องทำความเข้าใจผู้เข้าร่วม กิจกรรมว่า ชุมชนต้องอาศัยเทคโนโลยีใน การสื่อสารหรือปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ทันต่อ</p>	<p>เข้าร่วมแล้ว อาจารย์ช่วยสอน ตอนนี้สร้างห้องสนทนา กลุ่มได้แล้ว ชื่อ ‘ชุมชนวัดบูรณาวาส’ เป็นผู้ดูแลระบบ มี มงกุฎสีฟ้าที่ชื่อไลน์ พอทำเป็นแล้วไม่ยาก ตอนแรกๆ ก็ ทำไม่ได้ ต้องให้อาจารย์สอนซ้ำๆ พอทำบ่อยๆ ก็รู้สึกว่าย ง่ายขึ้น การโพสต์ในห้องสนทนา แรกๆ ยังไม่ค่อยกล้า โพสต์ กลัวคนอื่นเขาว่า ออกจากเอาน้ำ” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8:</b> “วันนี้ทำเป็น 2 อย่าง คือ เปิดบลูทึช เข้าฮอตไลน์ที่ อาจารย์ปล่อยให้เป็นครั้งแรก และเข้าร่วมกลุ่มโอเพน แชท ชื่อที่ตั้งในกลุ่มโอเพนแชท ใช้ชื่อแฝง ระวังเรื่อง ความเป็นส่วนตัว เพิ่งรู้จักบลูทึชวันเเอง ตอนอาจารย์ สอนก็ไม่สนใจ แต่พอจำเป็นต้องใช้ในงาน อาจารย์สอนแบบ เดียวก็ทำได้เลย” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b> “มี Line Group ของครอบครัว เรื่องบางอย่างแจ้งใน Line Group ได้ แต่บางเรื่องต้องพูด ต้องบอก เพราะเรา อยากรู้ว่า ลูกจะตอบสนทนาของปริมาณไหน ต้องสอคล้อง ลูก</p>	<p>เสรีภาพ และความรับผิดชอบออนไลน์ ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต : - มีทักษะการเรียนรู้ - มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเคราะห์และ แก้ปัญหา - สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน - มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับกัน ผู้อื่น - มีการรู้จักใช้</p>	



<p>กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ</p>	<p>การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p>
	<p>เหตุการณ์ และไว้แลกเปลี่ยนเรียนรู้</p>	<p>เป็นวิทยรณ ม.1”</p>	
<p>กิจกรรมที่ 6 ทักษะการคิด อย่างมี วิจารณญาณ และ ทักษะการแก้ไข ปัญหา โครงการ: ทำเจล แอลกอฮอล์ ล้างมือ ครั้งที่ 1</p>	<p>รู้วิธีการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ สามารถเข้าถึงโดยการใช้ค้นหาจากหลายแหล่งที่มา และประเมินคุณภาพของสินค้า ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสูตรการทำเจลจากหลายแหล่งที่มา บูรณาการโดยการเปรียบเทียบข้อมูลสารสนเทศที่สืบค้นได้จากแหล่งต่างๆ การเปรียบเทียบสินค้าที่ตัดสินใจว่าจะใช้สูตรการทำเจลจากที่ใด รู้จักสื่อสารกับผู้ขายเพื่อสอบถามรายละเอียดสินค้า สื่อสารกับทีมงานเพื่อประชาสัมพันธ์ เชิญชวนมาทำงานโดยส่งไลน์ รู้จักแก้ไขปัญหา แต่มีบางคนยังไม่มั่นใจ มีความกังวลใจ ยกมือแนะนำจากผู้วิจัย</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7:</b> “แต่ก่อนหาข้อมูลไม่เป็นเลย ตอนนี้ค้นหาได้แล้ว” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b> “ค้นหา โดยพิมพ์ ‘ทำเจลล้างมือแอลกอฮอล์’ เลือกคลิปที่มียอด view สูงๆ และอ่านความคิดเห็นในได้คลิป แอลกอฮอล์มีหลายแบบ ใช้ google ว่า แบบไหนดี สุดท้ายเราได้สูตร ส่งไลน์ถาม อยากรู้ข้อมูลเพิ่มเติม ค้นหา และก็เลือกข้อมูลที่เรารสใจ ไม่ยาก” <b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b> “ให้ทำอย่างอื่นโอเคหมด แต่ชำระค่าสินค้าทางแอปพลิเคชันไม่ได้ ตอนนี้อยากโอนเงินออนไลน์เพราะสะดวกทำผิด ผลผลิตที่ได้ขึ้นเหนียวไป อยากรู้ทำใหม่” <b>ข้อมูลจากคนที่ 9 หนูเล็ก:</b> “หนูอยากทำเจลล้างมือแอลกอฮอล์บ้าง ล้างชื่อแอลกอฮอล์ไป 1 แกลลอน คิดว่าดูดีๆ แล้วยะ พอสินค้ามาถึง ก็คืนแอลกอฮอล์จางมาก</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ วิธีค้นหาข้อมูล</li> <li>- ทักษะ เข้าถึงและประเมินข้อมูล</li> <li>- เจตคติ สนใจ</li> </ul> <p>ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ ส่งเคราะห์ สื่อสาร</li> </ul> <p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการเรียนรู้</li> <li>- มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเคราะห์และแก้ปัญหา</li> <li>- สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน</li> <li>- มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกัน</li> </ul>

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	<p>ไม่กล้าใช้ สุดท้ายต้องเททิ้ง คือ หนูโดนโกง เงินไม่ถึงพันก็จริง แต่มันเสียความรู้สึก”</p>	<p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2: “วางแผนการใช้สมาร์ตโฟนกับหลาน ก็ได้ผล”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5: “เคยเล่นวันละหลายชั่วโมง ตอนนั้นเล่นน้อยลง”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14: “ผู้ปกครองที่รู้จัก เริ่มจำกัดเวลา เล่นโทรศัพท์”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23: “ช่วงวันหยุดเคยได้โทรศัพท์ลูกไว้ตั้งแต่เช้า เขาก็อยอม แต่ได้ตกลงกันไว้ก่อน”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13: “เด็กๆ ต้องให้เล่นสมาร์ตโฟน โชเชียลบ้าง แต่ผู้ใหญ่ต้องคอยสอดส่อง เด็ดกึ่งแยงแยงไม่เป็น เชื้อคนง่าย วางใจกระทั่งคนแปลกหน้า ต้องคอยสอน ตั้งกฎให้ชัดเจน เต็มๆ จะทำตาม แต่ผู้ใหญ่ต้องทำเป็นตัวอย่างด้วย หลังจากมาทำกิจกรรมนี้ เล่นโซเชียล เป็นเวลา แต่ก่อน</p>	<p>ผู้สอน</p> <p>- มีการรู้ดิจิทัล</p>
กิจกรรมที่ 7 สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถประเมินพฤติกรรมของตนเอง หรือบุคคลในครอบครัว ว่ามีการเสพติดดิจิทัลหรือไม่</li> <li>- ตระหนักถึงผลกระทบของตนเองและสังคมจากการเสพติดดิจิทัล</li> <li>- รู้จักการป้องกัน และวิธีแก้ไขภาวะเสพติดดิจิทัล</li> <li>- ครอบครัวช่วยสอดส่องพฤติกรรมการเล่นเสพติดดิจิทัล ช่วยสร้างเสริมกำลังใจให้ลด ละ เลิกพฤติกรรมดังกล่าว</li> </ul>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ ลักษณะอาการเสพติดดิจิทัล</li> <li>- ทักษะ ควบคุมการใช้เวลาหน้าจอ</li> <li>- เจตคติ สมดุลระหว่างเวลาหน้าจอกับการใช้ชีวิตประจำวัน</li> <li>- ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ :</li> <li>- เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์ สื่อสาร</li> <li>- สื่อสาร/มีปฏิสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล</li> </ul> <p>อย่างเหมาะสม</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปกป้องสุขภาพ/รักษาความเป็นอยู่ที่ดี</li> </ul> <p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการเรียนรู้</li> <li>- มีทักษะคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ไข</li> </ul>	

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล สื่ออินเฟลชิ่งที่ทั้งวัน เรื่องนี้เหมือนไม่สำคัญ แต่ถ้าโดนกับคนของตัวเองจะเจ็บ หนูฟังข่าวเด็กรับช้อมบลาญถูกหลอกลวงจนฆ่าตัวตาย หนูรู้สึกสงสารพ่อแม่เขามาก เด็กที่ถูกหลอกเป็นเด็กดี เรียบร้อย เป็นเด็กเรียน”	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ปัญหา - สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน - มีทักษะสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น - มีการรู้ดิจิทัล
กิจกรรมที่ 8 ศรีธนชัย หลบไป (การรู้เท่าทัน สารสนเทศและ สื่อดิจิทัล)	สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น การวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางสังคม การอภิปราย ถอดบทเรียนจากการเล่น บทบาทสมมติ ทัศนศึกษา พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงผลกระทบ ของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลต่อบุคคล และสังคม และตระหนักถึงภัยอันตรายต่อ บุคคลและสังคมที่เกิดจากสารสนเทศและ สื่อดิจิทัล ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตั้งคำถามกับ สารสนเทศและสื่อดิจิทัลเกี่ยวกับ วัตถุประสงค์หรือของผู้ส่งสารและเนื้อหา สาระ รู้จักพิจารณารูปแบบของ	<b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4:</b> “หลังทำกิจกรรม รู้สึกว่าตัวเองนิ่ง ใจนิ่ง พิจารณามากขึ้น เหมือนจะตั้งสติก่อนจะโพสต์ หรือแชร์ ถ้าไม่แน่ใจก็จะอ่านเฉยๆ บทบาทสมมติที่เล่นกันก็ทำให้ เข้าใจความรู้สึกของคนถูกหลอก และเข้าใจว่าทำไม จำนวนคนถูกหลอกก็ยังมีเยอะอยู่ เพราะโลก ความโลภ ขาดสติ” <b>ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4 :</b> “ลูกข้าอรหัตถ์ประธาชน ก็น่าไปเพราะอยากรายของ แค่รหัสเลขๆ ไม่ได้ส่งสำเนาบัตรประชาชน มีจดวิชาชีพก็เอา ไปใช้ ในทางที่ผิดต้องไปแจ้งความตามโรงพักหลายแห่ง เพราะเค้าเอาบัตรไปซื้อไอโฟนหลายแห่ง ตั้งแต่นั้นมา เลิก ขายออนไลน์เลย ไม่คุ้ม หนูได้บทเรียนราคาแพงว่า ก่อน	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ : ภาพรวม : - ความรู้ ลักษณะอาการเสพติดดิจิทัล - ทักษะ ความสามารถในการใช้เวลาหน้าจอดี - เจตคติ สมดุลระหว่างเวลาหน้าจอกับการใช้ ชีวิตประจำวัน ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ : - สื่อสาร/มีปฏิสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเหมาะสม -วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ จริง/เท็จ -เข้าถึงข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศและสื่อ ดิจิทัลเพื่อตรวจสอบว่า จริง/เท็จ

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	<p>สารสนเทศและสื่อดิจิทัล เช่น เป็นเสียงพูด ประโยคคำพูด ภาพอิมเมจ หรือ สติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึก/อารมณ์ ผ่านแอปพลิเคชันแชท เช่น Line หรือ Messenger ของ เพชบุรี</p> <p>-ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นความสำคัญของเจตคติว่ามีอิทธิพลต่อการขายสินค้าออนไลน์ ประสบการณ์ด้านลบที่เกิดขึ้นบางครั้งเกิดจากการขาดความรู้ในสิ่งที่ทำ ดังนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงตระหนักว่าก่อนทำอะไรต้องศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ต้องใส่ใจเรียนรู้จากกรณีศึกษาและข่าวสารต่างบ้านเมือง</p> <p>-ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถสรุปได้ว่า ต้องมีสติสัมปชัญญะหรือความรู้สึกตัวว่ากำลังทำอะไร หรือความรอบคอบ การไม่เลือกรู้จักยังคิดเวลาออนไลน์</p>	<p>ทำอะไรต้องหาความรู้ในสิ่งที่จะทำก่อน ต้องหมั่นอ่าน หนูไวทาวใจในและต้องติดตามข่าวสารอยู่เสมอ เพราะเรื่องร้ายบางเรื่องเราสามารถป้องกันได้ หลังทำกิจกรรม หนูเปลี่ยนไป”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16 :</b>  “การฟังคนอื่น ๆ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทำให้ตระหนักว่าต้องระวังตัวและต้องไตร่ตรองอยู่เสมอในขณะออนไลน์ เพราะโอกาสพลาดเยอะมาก”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b>  “คลิปที่ดู สังเกตเห็นว่าที่ถูกมีโฆษณาหลอกลวง เกิดจากความโลภ บางครั้งก็เป็นความกลัว ขาดความขยับคิด ขาดสติไตร่ตรอง เคี้ยวนี้ หลอกกันเยอะ”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b>  “หลังอบรมจากที่นี้แล้ว ได้รับคลิปไป 3 คลิป และหาเองตามที่สนใจอีก 4 คลิป สังเกตพฤติกรรมของลูกรู้รูปแบบต่างๆ พบว่ามีคนแปลกหน้าแซงมาคุย มาจีบลูกสาววัยรุ่น เด็กรวยนี้ยังแยกแยะอะไรไม่เป็น บอกให้บล็อกไป</p>	<p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการเรียนรู้</li> <li>- มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ปัญหา</li> <li>- สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน</li> <li>- มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> <li>- มีการรู้จักใช้</li> </ul>

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	แล้ว	หลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว เราก็ได้เจอคนในครอบครัวในประเด็นมากขึ้น คอยเตือนลูกๆ ซ้ำให้เขาเห็นว่า ภัยออนไลน์มันสร้างความเสียหายเสียใจ ขวนขุยในครอบครัวให้รู้จักคิด เขาก็ตื่นตัวกัน ระวังระวังมากขึ้นนะ ส่วนคลิปที่โดนฝรั่งหลอก เพราะไม่มีสติ เราต้องมึสติ คิดให้เยอะ อย่าหลงเชื่ออะไรง่าย ๆ อย่ายอดแคปไรเฟิล ตรวจสอบด้วย อย่ายอดไปได้ จนไม่ยั้งคิด”	
กิจกรรมที่ 9 ยื่นหยัด ทัศนสัย	ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจและมี ความตระหนักถึงความสำคัญของสิทธิ พลเมืองยุคดิจิทัลที่มาพร้อมกับความ รับผิดชอบและจริยธรรมออนไลน์ สิทธิ ความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคล (PDPA) และมีมารยาทเน็ต ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรมการเรียนรู้โดยแสดงออก ผ่านการอภิปรายแสดงความคิดเห็น ตั้ง คำถามเมื่อมีข้อสงสัย มีความกระตือรือร้น	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b> “เคยคิดว่า เรามีสิทธิเต็มๆในหน้าเฟซบุ๊กของเรา แต่ตอนนี้เข้าใจแล้วว่า เรื่อยากมีสิทธิแต่เราก็ต้องมีความรับผิดชอบต่อ มัจริยธรรม และมารยาทเน็ตด้วย ถ้าไม่มีสุุดท้าย คนเดือดร้อนคือตัวเราเอง หลังทำกิจกรรม หนูระวังเรื่องการส่งบัตรประชาชนมากขึ้น ระวังรัฟพันทางเฟซช้อยลง ก่อนนี้ชอบบนทางเฟซช”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b> “เมื่อก่อนอาจไปแอบดูสมัครบัตรโพนของลูกบ้าง ตั้งแต่ว่าเรียน ไม่แอบดูของใครแล้ว ตอนนี้กรอกข้อมูลและ</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ วิธีสับสน ค้นหา และคัดกรองข้อมูล</li> <li>ข่าวสารและเนื้อหาดิจิทัล</li> <li>- ทักษะ เข้าถึงและประเมินข้อมูล</li> <li>- เจตคติที่เหมาะสมในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ</li> </ul> <p>ความรับผิดชอบและจริยธรรมออนไลน์</p> <p>ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์</li> </ul>

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	<p>การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย โดยมาถึงจุดนี้ตนหมายความว่าก่อนเวลานั้นตนหมายถึงหากิจกรรมขยายเวลาที่ไม่แสดงอาการเบื้องต้น</p> <p>ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือสนใจการตั้งค่ารหัสผ่านเฟซบุ๊กและตั้งค่านายกต่อการคาดเดา ระวังระวังในการเล่นเกมในเฟซบุ๊กใช้ภาษาสุภาพ เกิดความตระหนักถึงผลกระทบจากการแสดงความเห็นเชิงลบในสังคมออนไลน์</p>	<p>ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมกรรการรู้ดิจิทัล ลงทะเบียนออนไลน์ได้แล้ว แต่เพื่อนบ้านบางคนทำเองไม่ได้ ต้องขอให้คนอื่นทำให้ ไม่อย่างนั้นก็เสียสิทธิ์เสียตาย”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10 :</b></p> <p>“เล่นทนายปัญหาสนุก ในเฟซบุ๊ก และเล่น Tik Tok (ผู้วิจัย : Tik Tok แอปพลิเคชันแพลตฟอร์มกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์) ตอนนั้นผมไม่เล่นแล้ว กลัวถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว ที่อาจารย์สอนวันก่อน ตอนนั้นผมยังจำได้อยู่เลยว่า ข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างที่เราควรเก็บรักษา ไม่ปล่อยไว้ออนไลน์”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 21 :</b></p> <p>“ตอนหนูลงทะเบียนหน้าเว็บ ก็ขลุ่ยขลุ่ย แต่ก็ทำงานได้พอเราได้แล้วก็ไปช่วยเพื่อนบ้านลงทะเบียน”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23 :</b></p> <p>“ช่วงเริ่มทำกิจกรรมกับอาจารย์ฯ ให้ลูกเราก่อนการค้นหาค่าข้อมูลในเว็บให้ ตอนเข้าเว็บได้ ก็จะค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เราสนใจ การเข้าอินเทอร์เน็ตได้ รู้สึกว่าตัวเองต้องตัว</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>บูรณาการ จัดการ สังเคราะห์ สื่อสาร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองดิจิทัล</li> <li>- มีมารยาทเน็ต และจริยธรรมออนไลน์</li> </ul> <p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการเรียนรู้</li> <li>- มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และแก้ปัญหา</li> <li>- สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน</li> <li>- มีทักษะสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> <li>- มีการรู้ดิจิทัล</li> </ul>
-------------------------	--	---	---

กิจกรรมตาม แผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการ เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	ทันสมัยขึ้น พอมารู้จักกิจกรรมเรื่องนี้ก็เลย พึ่งเข้าใจว่า เขา พูดอะไรกัน ตอนมีกำลังฝึกลงทะเบียนเว็บ ชำกว่าคนอื่น เขา แต่อาจารย์บอกว่าไม่เป็นไร เดียวก็ทำได้แน่นอน”		
กิจกรรมที่ 10 กฎหมายเป็น เกราะ เจาะเรื่อง ดิจิทัล	ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม สาระสำคัญของ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลเป็นสิ่งทับซ้อน และไม่คุ้นเคยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม แต่ เมื่อได้เข้ากลุ่มทำกิจกรรม ผู้เข้าร่วม กิจกรรมรู้และเข้าใจประเด็นสำคัญของ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัล เช่น พ.ร.บ.ว่า ด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) และพ.ร.บ. พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA) สังเกตได้จากคำตอบ คำถามเกี่ยวกับประเด็นหลักของข้อบังคับ ในตัวอย่างกฎหมายได้ในภาษาต่างๆ และ สามารถระบุได้ว่าข้อมูลส่วนบุคคล อะไรบ้างที่ควรเก็บรักษาเป็นความลับ	<p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b> “รู้สึกเข้าใจยาก แต่พอมาเรียน อาจารย์อธิบายแบบง่ายๆ พึ่งแล้วเข้าใจ พรบ.คอมก็เป็นเรื่องใกล้ตัว มีลูกบอกลูก มี หลานบอกหลาน”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16 :</b> “หนูไม่เคยสนใจเรื่องเกี่ยวกับกฎหมายมาก่อน แต่หลังทำ กิจกรรม หนูจำ พรบ.คอม13 ซ้อมได้แล้วค่ะ”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10 :</b> “เคยได้ยินคนพูดว่า ถ้าแชร์มั่วๆ โดยเฉพาะข่าวเกี่ยวกับ สถาบัน จะผิด พรบ.คอม ผมจำได้ว่ามีกฎหมายที่ก็ข้อ เดี๋ยวจะไปบอกเพื่อนบ้าน ข้อมูลส่วนบุคคลเป็นเรื่องที่คิด ไม่ถึงว่าจะมีกฎหมายเกี่ยวข้อง เพิ่งรู้ว่าทุกคนรับคุกกี้ (Cookies) ก่อนเข้าสู่เว็บไซต์ เสี่ยงต่อการถูกแฮกข้อมูล ที่ ผ่านมาผมกดตลอด ผมต้องลบออกจากเครื่องด่วนเลย”</p>	<p>การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ :</p> <p>ภาพรวม :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความรู้ วิธีสืบค้น ค้นหา และคัดกรองข้อมูล</li> <li>- ข่าวสารและเนื้อหาดิจิทัล</li> <li>- ทักษะ เข้าถึงและประเมินข้อมูล</li> <li>- เจตคติ สนใจกฎหมายดิจิทัล</li> </ul> <p>ทักษะกลุ่มเทคนิค และกลุ่มตระหนักรู้ :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์</li> <li>- บูรณาการ จัดการ ส่งเคราะห์ สื่อสาร</li> <li>- กฎหมายดิจิทัล ลิขสิทธิ์</li> </ul> <p>ลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีทักษะการเรียนรู้</li> <li>- มีทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเคราะห์และ</li> </ul>

กิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ	การรู้ดิจิทัลที่เกิดขึ้นในกลุ่มเป้าหมาย	ข้อมูลภาคสนาม : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล	การรู้ดิจิทัลเทียบกับเกณฑ์ และลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต
	<p>การอภิปราย ถอดบทเรียนจากการเล่นบทบาทสมมติ และกรณีศึกษา พบว่าผู้เรียนเข้าใจสาระสำคัญและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิตประจำวันได้ พบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ การไม่โพสต์ การไม่แชร์สิ่งที่เป็นการข่มขู่ตาม พ.ร.บ.คอมพิวเทอร์ฉบับที่ 2 ความถี่ในการกดรับ Cookies ก่อนเข้าเว็บไซต์ลดลง มีความระมัดระวังในการส่งบัตรประชาชนทางไลน์มากขึ้น</p>	<p><b>ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3 :</b>  “ตอนนี้เป็นบล็อกโฆษณาไปแล้ว ตอนเรียนเรื่องนี้ สนใจมาก รู้สึกเหมือนโดนโฆษณาหลายเดือน พอทำเองได้ รู้สึกดี ไม่ต้องพึ่งพาใคร”</p> <p><b>กลุ่มเป้าหมายคนที่ 17 :</b>  “ตอนผมแสดงบทบาทสมมติ ผมว่าคนคงจำชื่อกฎหมายจำชื่อ พ.ร.บ. ไม่ได้ แต่อย่างน้อยเขาเข้าใจเนื้อหา เพราะผมก็เข้าใจขึ้น (หัวเราะ) มีความรู้มากขึ้น ก่อนหน้านี้ผมไม่เคยรู้ถึงสิทธิในข้อมูลของตัวเองเลย แต่(คลิก) ยินยอมตลอด ต่อไปผมจะระวังตัว”</p>	<p>แก้ไขปัญหา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สะท้อนคิดการเรียนรู้ของตน</li> <li>- มีทักษะในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น</li> <li>- มีการรู้จักดี</li> </ul>





## ตารางที่ 25 (ต่อ)

กลุ่มเป้าหมายคนที่	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>กลุ่มทักษะด้านเทคนิค</b>								
เข้าถึง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
วิเคราะห์	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ประเมิน	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สร้างสรรค์	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
จัดการ	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
บูรณาการ	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
สังเคราะห์	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
สื่อสาร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>กลุ่มทักษะการตระหนักรู้</b>								
ปลอดภัย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
จริยธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
กฎหมาย	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สิทธิ เสรีภาพ และ ความรับผิดชอบ	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความร่วมมือ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สังคม วัฒนธรรม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



ตารางที่ 26 ประวัติกลุ่มเป้าหมายที่มีระดับการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมาย คนที่	อายุ (ปี)	ระดับ การศึกษา	ฐานะทางเศรษฐกิจ	อาชีพ
1	31	ปริญญาตรี	ปานกลาง	รับจ้าง
2	57	ปวช.	ปานกลาง	แม่บ้าน
3☆	59	ประถมศึกษา	มีบัตรสวัสดิการแห่งรัฐ	รับจ้าง
4	58	ประถมศึกษา	ปานกลาง	เกษตรกรกรม
5☆	52	ประถมศึกษา	มีบัตรสวัสดิการแห่งรัฐ	รับจ้าง

จากตารางข้างต้น สามารถสรุปผลที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

การรู้ดิจิทัล : ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นกว่าเดิม และมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 5 คนที่มีความก้าวหน้าในการรู้ดิจิทัลเมื่อเปรียบเทียบกับสถานภาพการรู้ดิจิทัลก่อนเข้าร่วมกิจกรรม และมีเพียง 2 ท่านที่มีการรู้ดิจิทัลโดดเด่น (Champion) ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 และ กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 ซึ่งเป็นผู้เต็มใจให้ติดตามและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ ผลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการถึงความก้าวหน้าในการรู้ดิจิทัล พบว่า การรู้ดิจิทัลมีการพัฒนาก้าวหน้าขึ้นเพราะได้รับการฝึกฝนและแนะนำจากสมาชิกในครอบครัวอย่างใกล้ชิด และพบว่า การรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์และบริบทชีวิตของแต่ละบุคคล การรู้ดิจิทัลไม่ใช่สถานะที่ยั่งยืน เมื่อใดก็ตามที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ บุคคลต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ หากบุคคลหยุดเรียนรู้ การรู้ดิจิทัลจะลดลง ดังนั้นบุคคลต้องใฝ่รู้ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เป็นบุคคลผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะหากบุคคลไม่ขวนขวายเรียนรู้เพิ่มเติมและไม่ได้มีการใช้สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำ การรู้ดิจิทัลจะแผ่วหายไป

เมื่อพิจารณาในระดับชุมชน การติดตามและตรวจสอบการทำตามแผนปฏิบัติการซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผนกลยุทธ์ชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ ผลจากการสังเกตภาพรวมการทำตามแผนปฏิบัติการเพื่อช่วยให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเกิดการรู้ดิจิทัล พบว่ามีกิจกรรมที่ประเมินผลได้สี่ชิ้น คือทำงานแล้วเสร็จ มีจำนวน 6 กิจกรรมและกิจกรรมที่ได้สี่เหลือง คือ กำลังทำ มีจำนวน 4 กิจกรรม ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน มีดังนี้

ตารางที่ 27 ภาพรวมของการทำกิจกรรม เทียบกับแผนปฏิบัติการ

กิจกรรม	ผลการประเมินเมื่อเทียบกับแผน
<b>กิจกรรมที่ 1 ตั้งทีมทำงาน</b> ผู้รับผิดชอบ : นางอารีย์ แก้วดี	<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/> สีเขียว
ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 1 : “คนที่ได้รับงานไปแล้ว แต่ยังไม่ได้ทำ บางคนเขากลัวว่า ทำไปแล้วไม่ถูกใจลูกพี่ แต่บางคนเขาไม่รู้อะไรจะทำยังไง เราต้องบอก” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)	
<b>กิจกรรมที่ 2 สร้างแผนการเรียนรู้</b> ผู้รับผิดชอบ : นางชลลักษณ์ แก้วหมื่นทรง	<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/> สีเขียว
ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 2 : “เพิ่งจะเคยทำแผนการเรียนรู้ กว่าพวกเขาจะออกความเห็นกันได้ก็ไม่ง่าย ต้องทำต้นแบบคือ แผนคร่าวๆ แล้วให้อาจารย์ช่วยเขียนรายละเอียด เขาไม่ค่อยพูด ไม่ค่อยบอก เราเป็นฝ่ายเตรียมไปนำเสนอให้เขา แล้วดูว่า เขาสนใจหัวข้อ หรือเรื่องอะไร ถ้าตอนนี้ยังไม่ออก ก็ไม่เป็นไร นึกออกเมื่อไหร่ก็มาบอก คนที่ไม่อยากรู้ ไปบังคับก็เสียเวลาทั้งสองฝ่าย รอเขาพร้อม อยากรู้เมื่อไหร่ จะหาคนมาสอนให้ ข้อมูลในแผนการเรียนรู้ที่อาจารย์เสนอมา ละเอียดเกินไป ขอแบบง่ายๆ ถ้าละเอียดแบบนั้น พออาจารย์ไม่อยู่ คงไม่มีใครทำ หากคนทำไม่ได้ อาจารย์ช่วยเยอะอยู่ ประเมินได้สีเขียว เพราะถือว่า งานเสร็จ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)	
<b>กิจกรรมที่ 3 ปูพื้น ยินให้มัน</b> ผู้รับผิดชอบ : นางจันทนา ศรีลาสา	<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/> สีเขียว
ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 3 : “เกี่ยวกับการใช้เครื่อง ต้องสอน ต้องฝึกซ้ำๆ ซ้ำๆ บางคนทำไม่ได้ แต่ไม่กล้าบอก เราต้องถามเป็นเรื่อยๆ ว่า ทำได้ยังๆ แต่ส่วนใหญ่สนใจ อยากรู้ อยากรู้ เพราะมีปัญหา หลังจากได้เรียนได้ฝึกทำจริง เขาก็เริ่มมีทักษะ บางคนลืม ก็สอนซ้ำให้ สูดทำยาก็ได้ กิจกรรมนี้ให้สีเขียวเลย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5) “ได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้หลายครั้ง ก็สนุกดี เริ่มต้นจากเรื่องใกล้ตัวก่อนที่มีประโยชน์กับเราก่อน พวกหลบข้อมูลขยะ หลบแอบที่ไม่ได้ใช้ เครื่องเร็วขึ้น เพิ่งค้นหาข้อมูลในเว็บได้ ทำให้อยากมาอีก อีกอย่างที่ชอบคือ ไม่บังคับ สบายๆ สอนใกล้ชิด ฝึกซ้ำๆ ทำซ้ำๆ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23)	
<b>กิจกรรมที่ 4 ป้ายเตือนใจ</b> ผู้รับผิดชอบ : นายพงษ์สุธรรม คงกระพันซ์	<input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/> สีเขียว
ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 4 : “ผมใช้ Google หาความรู้และข้อมูลเพื่อเตรียมเนื้อหาป้าย เวลาประชุมคนเยอะๆ ชาวบ้านหลาย	

กิจกรรม	ผลการประเมินเมื่อเทียบกับแผน
<p>คนไม่ค่อยกล้าพูด แต่ตอนมาทำกิจกรรมกลุ่มเล็ก สนใจกันทุกคน เพราะต้องอธิบายข้อความในป้ายให้เพื่อนๆ เข้าใจ ผมว่ากลุ่มเล็กๆ ก็ดี ผมชอบที่มามีความเข้าใจร.บ.คอมฯ อยากรู้อะไรก็ถามได้สะดวก ประเมินกิจกรรมให้ผ่าน สีเขียว เหมือนพวกเขาจะเข้าใจว่า ป้ายเน้นอะไร” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)</p> <p>“ป้ายอันที่มีรูปธงเจ้าอาวาสฯ อ่านแล้วได้ข้อคิดดี อักษรตัวใหญ่ เห็นแต่ไกล” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)</p> <p>“ควรรู้ทั้งด้านเทคนิคกับไม่ใช่เทคนิค คิดว่า ด้านที่ไม่ใช่เทคนิค สำคัญมาก เพราะถ้าไม่รับผิดชอบ ไม่มีจริยธรรม ทักษะที่เข้าถึง วิเคราะห์ได้มันจะผิดเพี้ยนไป สร้างความเสียหายขึ้น”(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)</p>	
<p><b>กิจกรรมที่ 5 ดาวกระจาย</b> ผู้รับผิดชอบ : นางจันทนา ศรีลาสา นางทองหล่อ บุญโพธิทอง</p>	<p><input type="checkbox"/>สีแดง <input checked="" type="checkbox"/>สีเหลือง <input type="checkbox"/>สีเขียว</p>
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 5 :</p> <p>“งานมีความก้าวหน้าอยู่บ้าง แต่หลายคนยังไม่ค่อยกล้าโต้ตอบในห้องสนทนา การหาสมาชิกเพิ่ม เราต้องเป็นฝ่ายเข้าหาเขา ห้องสนทนากลุ่มของชุมชน มันมีความหลากหลาย หลากๆ เราน่าจะเน้นการแจ้งข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ แต่บางข่าวก็แจ้งไม่ได้ อย่างเวลามีใครมาแจกข้าวสารอาหารแห้ง ถ้ามีจำนวนไม่มาก ก็ไม่ได้ลงประกาศ เดี่ยวของไม่พอแจก จะเกิดปัญหา ตอนนี้ถึงนี้มีไลน์ชุมชนแล้ว ก็ไม่ได้ลงไลน์แจ้งข่าว เพราะของไม่พอ ประเมินให้สีเหลือง เพราะกำลังทำอยู่ หลังจากอาจารย์ช่วยเคลียร์กับลูกพี่ ก็มีหลายคนกล้าโพสต์ลงในไลน์กลุ่มกับเฟซมากขึ้น เขาก็อ่านนะแต่ไม่ค่อยกล้าโพสต์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)</p>	
<p><b>กิจกรรมที่ 6 วิจารณ์ญาติ ผสานแก้ปัญหา</b> ผู้รับผิดชอบ : นางทองหล่อ บุญโพธิทอง นายฐิติพร จอมรสสมบัติ</p>	<p><input type="checkbox"/>สีแดง <input type="checkbox"/>สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/>สีเขียว</p>
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 6 :</p> <p>“งานนี้สำเร็จ นอกจากได้ทักษะดิจิทัลแล้ว ยังได้ของใช้ติดไม้ติดมือไปด้วย ช่วงแรกๆ บางคนยัง งง ๆ ว่า ทำเจลบิ๊บบี้เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัลอย่างไร พอได้ลงมือทำก็เข้าใจ เพราะต้องเสาะแสวงหาทั้งข้อมูล หาคลิปสอนวิธีทำ เปรียบเทียบสูตรที่จะเลือกใช้ หาแหล่งวัตถุดิบ ได้ทักษะหลายอย่าง ประเมินกิจกรรมให้สีเขียว เพราะ กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างเห็นได้ชัด รู้จักใฝ่รู้ ค้นหาข้อมูลเป็น จากเดิมที่ไม่ยอมค้นหาข้อมูลเลย รู้จักวิเคราะห์ปัญหา และหาหนทางแก้ไขปัญหาได้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)</p>	
<p><b>กิจกรรมที่ 7 สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น</b> ผู้รับผิดชอบ : นางชลอลักษณ์ แก้วหมื่นทรง</p>	<p><input type="checkbox"/>สีแดง <input checked="" type="checkbox"/>สีเหลือง <input type="checkbox"/>สีเขียว</p>

กิจกรรม	ผลการประเมินเมื่อเทียบกับแผน
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 7 :</p> <p>“ใช้เวลามากกว่าที่คิดไว้เยอะ เพราะต้องติดตามผล ดูแลประเด็นยาวประจำไม่ได้ พฤติกรรมคน เรื่องติดโทรศัพท์มันเปลี่ยนยาก ถามเขาก็ไม่พูดตรงๆ เราต้องคอยสังเกต กำลังทำอยู่ ประเมินเป็นสีเหลืองเพราะทำกิจกรรมยังไม่เสร็จแต่เริ่มเห็นแววแล้วว่า OK“ (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)</p>	
<p>กิจกรรมที่ 8 ศรีธรรมาลัย หลบไป</p> <p>ผู้รับผิดชอบ : นางนฤมล ต้นทพงษ์</p> <p>นางทองหล่อ บุญโพธิทอง</p>	<p><input type="checkbox"/> สีแดง <input type="checkbox"/> สีเหลือง <input checked="" type="checkbox"/> สีเขียว</p>
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 8 :</p> <p>“มีเรื่องให้เรียนรู้เยอะ หลังจากนั้น จะมีสติรู้เท่าทันเหมือนตอนเรียนหรือเปล่าก็ไม่แน่ใจ ต้องติดตามข่าวอยู่เสมอ ผักผ่นตัวเองให้มีสติ มืออย่าลั่น หัดคิดไตร่ตรอง เขาต้องเอาหลักที่ได้ ไปเรียนรู้เอง เราบอกทุกอย่างคงไม่ได้ เรื่องข่าวจริง ข่าวปลอม ยังมีหลุดบ้าง แต่น้อยลง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4)</p>	
<p>กิจกรรมที่ 9 ยืนหยัด หัดนิสัย</p> <p>ผู้รับผิดชอบ : นางสาวตุ๊กตา</p>	<p><input type="checkbox"/> สีแดง <input checked="" type="checkbox"/> สีเหลือง <input type="checkbox"/> สีเขียว</p>
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 9 :</p> <p>“คงต้องอาศัยคนใกล้ชิด ญาติพี่น้องช่วยบอกเขาด้วย เราได้แต่บอกว่า อะไรควร อะไรไม่ควร เขาต้องคิดเอาเองว่าจะทำ หรือไม่ทำ หนูว่าสอนเขาให้ใช้เป็น อย่างศึยคำที่จะค้นหา ลบข้อมูล เหมือนจะสอนง่ายกว่า ให้เขา แยกข่าวจริง ข่าวปลอม เขาเชื่อแบบว่าอ่านอะไรในเน็ตก็เชื่อทันที ไม่เคยได้ตรวจสอบ อันนี้สอนยาก กำลังทำกันอยู่ ประเมินให้สีเหลือง เพราะงานยังไม่เสร็จ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1)</p>	
<p>กิจกรรมที่ 10 กฎหมายเป็นเกราะ เจาะเรื่องดิจิทัล</p> <p>ผู้รับผิดชอบ : นายพงษ์สุธรรม คงกระพันธ์</p>	<p><input type="checkbox"/> สีแดง <input checked="" type="checkbox"/> สีเหลือง <input type="checkbox"/> สีเขียว</p>
<p>ข้อมูลภาคสนาม กิจกรรมที่ 10 :</p> <p>“กิจกรรมนี้เชื่อมโยงกับกิจกรรมป้ายเตือนใจ ต่อไป เขาน่าจะเอาหลักการไปใช้บ้าง ผมว่าพวกเขามีความตื่นตัวในเรื่องนี้มากกว่าก่อนทำกิจกรรม สำหรับผม สนใจพรบ.คอมพิวเตอร์ การหาข้อมูลเรื่องนี้ ทำให้ผมเข้าใจมากขึ้น ทำให้รู้ว่า ควรโพสต์หรือควรแชร์อะไรกันบ้าง หลายคนสนใจและเข้าใจมากขึ้น ตอบคำถามที่อาจารย์ถามได้ แต่มีบางคน ทำทางยังไม่ค่อยสนใจ ประเมินผลกิจกรรมก็เลยให้สีเหลือง เพราะคงต้องทำกิจกรรมต่อไปอีกสักพัก นอกรอบ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)</p> <p>“ผมแสดงบทบาทสมมติเรื่อง กฎหมายดิจิทัล ผมรู้เรื่องมากขึ้น ชอบเรื่องสิทธิในข้อมูลส่วนตัว และพรบ.คอมพิวเตอร์ เป็นเรื่องใกล้ตัว เอาไปใช้เลย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 17)</p>	

## ผลขั้นที่ 4 ผลการสะท้อนคิด (Reflection)

ผลการสะท้อนคิดได้จากการถอดบทเรียนเพื่อทบทวน ตรวจสอบ และประเมินผล การวางแผนกลยุทธ์ชุมชน นำเสนอเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่งเป็นการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งเกิดจากการทำกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการ เป็นการพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวบุคคลภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนที่สองเป็นการสะท้อนคิดกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน มีดังนี้

### 4.1 ผลการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่

#### 1) สะท้อนคิดภาพรวมของกิจกรรม

เป็นผลการถอดบทเรียนว่ากิจกรรมที่กำหนดไว้ในแผนได้สร้างผลกระทบต่อพฤติกรรม การรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ เพื่อหาข้อสรุปว่า แผนกลยุทธ์ชุมชนก่อให้เกิดการรู้ดิจิทัลตามที่ควรจะเป็นหรือไม่ ดังนี้

#### ตารางที่ 28 ผลการสะท้อนคิดการรู้ดิจิทัลจากการทำกิจกรรม

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัลของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
กิจกรรมที่ 1 ตั้งทีมงาน กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา	ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 : “ทีมงาน ตอนนี้มีแค่คณะกรรมการชุมชน ต้องหาคนรุ่นใหม่มาเพิ่ม เรื่องเกี่ยวกับเทคโนโลยี คนรุ่นใหม่จะรู้เรื่องมากกว่าพวกเรา ค่อยๆ หาเพิ่ม ช่วงแรกๆ อาจมีขลุกขลักบ้างเป็นธรรมดา ทีมฝ่ายสนับสนุน ต้องมีความยืดหยุ่นสูง ตามตัวง่าย”
กิจกรรมที่ 2 สร้างแผนการเรียนรู้ กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา	ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2: “แผนการเรียน ทำคร่าวๆ เป็นแผนระยะสั้นก็พอ เปลี่ยนตามกระแส อะไรมาใหม่ก็ค่อยเรียนเพิ่ม แผนการเรียนนี้จะเอียดไปหน่อย ถ้าจะเหมาะกับพวกเราเอาแต่หลักๆ เพราะคนต้องเห็นความจำเป็นก่อน เขาถึงเรียน ต้องตรงกับความต้องการของเขา ถึงจะยอมมานั่งเรียน เรียนแล้วใช้งานเดี๋ยวนั้น ทำแผนเรียนรู้เป็นสิ่งที่ใหม่สำหรับเรา”
กิจกรรมที่ 3 ปูพื้น ยืนให้มัน (ให้ความรู้พื้นฐานด้าน)	ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 : “line กลุ่ม พลังสมาร์ตโฟน ที่พวกเราตั้งขึ้น สมาชิกไม่ค่อยมีใครโพสต์ ทำไมก็ไม่ทราบ แต่อย่างน้อย เราก็มีการสื่อสารระหว่างกัน



สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
<p>การรู้ดิจิทัล</p> <p>กลยุทธ์ : วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p> <p>ความรู้/ทักษะ/เจตคติ</p> <p>กลุ่มเทคนิค : เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์ และสื่อสาร</p> <p>กลุ่มตระหนักรู้ : ความร่วมมือของสมาชิกชุมชน ในการโพสต์ ข่าวสาร ประชาสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์ กับชุมชน</p>	<p>รู้จักให้ความร่วมมือแบบออนไลน์ ค่อยๆ ทำ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b> “ปัญหาพื่นๆ ของคนอื่น แต่สำหรับเราก็เป็นเรื่องใหญ่ ช่วยเหลือ ตัวเองได้ก็รู้สึกภูมิใจที่แก้ปัญหาให้ตัวเองได้ ที่ทำได้เพราะมันจำเป็น ที่ต้องลบพื้นที่เครื่อง ให้มีพื้นที่ว่างมากขึ้น เข้า WiFi ได้เพราะมีคน สอนใกล้ชิด เรียนกลุ่มเล็ก ทำให้กล้าถาม”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b> “พอทำได้เอง รู้สึกมั่นใจขึ้น เอามาแก้ปัญหา สมาร์ทโฟน ของตัวเอง ตั้งแต่ดาวน์โหลด YouTube เป็น ไม่ค่อยได้ใช้กล่องหนังสือเสียง ไม่ ต้องกังวลว่าจะลืมอุปกรณ์ชิ้นนั้นชิ้นนี้ ชอบ ยูทูบ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b> “เรียนแล้ว เข้าใจขึ้น ความรู้ที่แต่ละคนต้องการไม่เหมือนกัน คนเก่ง กับคนไม่เก่ง อยากรู้ต่างกัน คนไม่เก่ง แคะค้นหาซื้อตอนเล่นไลน์ ยังค้นไม่ได้ จะให้คนไม่เก่งออกแบบการเรียนรู้ เขาบอกไม่ได้ เรา ต้องเป็นฝ่ายเสนอ เช่น เริ่มปูพื้นเรื่องสำคัญ เช่น package อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะกับการใช้งานของตัวเอง ติดตั้งแอปพลิเคชัน ใหม่ หรือการเพิ่มเพื่อนที่เป็นไลน์ทางการ (ผู้วิจัย: ผู้ให้ข้อมูล หมายถึง Line Official@)”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23 :</b> “ลบข้อมูลขยะได้แล้ว เครื่องเร็วขึ้น”</p>
<p>กิจกรรมที่ 4</p> <p>ป้ายเตือนใจ</p> <p>กลยุทธ์ : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b> “มาร่วมกิจกรรมป้ายเตือนใจที่บ้านหนังสือ 2-3 ครั้ง ก่อนอบรมเรา ไม่เคยรู้จักมารยาทเน็ตเลย พอได้อบรมทำให้เรารู้มากขึ้น เช่น ต้อง ควบคุมอารมณ์ตนเอง ไม่ควรโพสต์หรือว่าคนอื่น รูปกำลังตีแม่เหล็ก ไม่ควรลง เมื่อก่อนหนูชวนเพื่อนตีแม่เหล็กผ่านหน้าเฟซ จะนำความรู้ที่ ได้จากการอบรมไปบอกคนในครอบครัว”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16 :</b> “เข้าร่วมกิจกรรมป้ายเตือนใจ 3 ครั้ง ก่อนเข้าอบรม ไม่เคยทราบ</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
	<p>เกี่ยวกับมารยาทออนไลน์ ทำผิดมาโดยตลอด หลังจากท้อบรมแล้ว จากที่ไม่รู้อะไรเลย ตอนนี้ทำให้ทราบเกี่ยวกับมารยาทออนไลน์ เช่น ไม่ควรใช้ภาษาวิบัติ ต้องใช้ภาษาให้ถูกต้อง หนูชอบกิจกรรมกลุ่ม เล็กๆ แบบนี้ ทำให้กล้าพูด และร่วมงานกับคนอื่น ๆ ได้ เพราะมีแค่ไม่กี่คน (หัวเราะ) บ้านหนังสือติดแอร์เย็นสบาย เจียบดี”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10 :</b></p> <p>“หาข้อมูลเกี่ยวกับ กลโกง ออนไลน์ กับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฉบับใหม่มา กิจกรรมนี้ทำให้ผมเสาะหาข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้น มีพฤติกรรม การรู้ดิจิทัลที่ดีกว่าเดิม คนแถวนี้เขาออกจากโรงเรียนมานานแล้ว เขาไม่รู้ เพราะไม่มีใครไปสอนเขา ผมชอบกิจกรรมนี้เพราะมีเนื้อหา เกี่ยวโยงกับหลายเรื่องผมได้ทำกิจกรรมร่วมกับคนในชุมชน แลกเปลี่ยนความเห็นกัน ค่อยเล่นกัน ความห่างเหินกับเพื่อนในชุมชน ค่อยๆ ลดลง มันก็ดีที่กลับมาสู่บรรยากาศการเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากไปทำงานในโรงงานมาพักใหญ่ๆ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“ป้ายอันที่มีรูปรองเจ้าอวาสาฯ อ่านแล้วได้ข้อคิดดี เห็นแต่ไกล”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“แรกๆ อยากทำป้ายใหญ่แบบในเมือง มีรูปเพ่ๆ ไม่ต้องใส่คำอธิบาย แต่ชาวชุมชนของเรา เขาจะดูไม่ออกว่าเกี่ยวกับอะไร ก็เลยใส่ คำอธิบายไว้ เพื่อจะได้อ่าน ใครได้เห็นป้าย รับรองรู้เรื่อง เข้าใจแจ่ม แจ่ม เราคนเตรียมป้ายก็รู้เรื่องไปด้วย ป้ายที่ติดไว้ที่ร้านขายน้ำ เห็นมี คนยืนอ่าน แต่ถ้าให้ดี ควรมีหลักสูตรในป้ายด้วย เพราะจะเอาไป แขนวนบริเวณวัด ต้องไปความเห็นจากทางวัด เราได้ทักษะค้นหา ข้อมูลและรูปภาพจากการทำกิจกรรมนี้”</p>
<p>กิจกรรมที่ 5 ดาวกระจาย กลยุทธ์ :</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“ชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ เขามีเพลงของเขาเอง เพชบุรีกของเขามี อัปเดตตลอดเวลา ในขณะที่ของเราเจียบกริบ ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงเราทำกิจกรรมเยอะมาก แต่ไม่มีคนโพสต์ในนามชุมชน โพลด์แต่</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
วงแหวนแห่งการเรียนรู้	<p>ในนามส่วนตัว ตอนนี้เรามีกลุ่มไลน์ชุมชนเราเอง และไลน์กลางให้ทุกชุมชนในเขตทวีวัฒนามาสื่อสารติดต่อกัน แต่พบปัญหาเดิมๆ อีกแล้ว เฟซบุ๊กเก่าที่ตาย เพราะไม่มีคนโพสต์หรือแท็ก นี่ในเฟซบุ๊กใหม่ก็ไม่มีใครแท็กถึง ไลน์กลุ่มที่เป็นโอเพนแชททั้งของชุมชนวัดบุและของส่วนกลางที่รวมทุกชุมชน แรกๆก็ไม่ค่อยมีคนโพสต์ ถามไปถามมา บอกว่า กลัวคนเขาวง ซื้อมือถือ หรือชอบเสนอหน้า แต่พอนานๆ เข้ามีคนโพสต์เยอะขึ้น ทั้งสาระ และไม่มีสาระ“</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“แต่พออาจารย์ให้รางวัลเพื่อจูงใจคนโพสต์ ก็ดีขึ้น มีคนโพสต์ และมีการเคลื่อนไหวมากขึ้น เริ่มมีการ พูดคุยในไลน์มากขึ้น แต่ลูกพี่เรายังไม่ค่อยโพสต์เหมือนเดิม ต้องยืนยันกำกับให้แกล้งไลน์เชิญประชุม”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“ช่วงแรกๆ ในโอเพนแชท ไม่ค่อยมีใครกล้าโพสต์ กลัวคนเขาวง ซื้อมือถือ หรือกล้าเส้น แต่พออาจารย์ไปคุยกับลูกพี่ว่า ต้องให้ลูกบ้าน แสดงออกบ้างนะ ก็มีคนกล้าโพสต์มากขึ้น แต่เรื่องประกาศชุมชน ลูกพี่ก็ยังให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 ประกาศเสียงตามสายเหมือนเดิม เขาชินแบบนี้ ต้องให้เวลาเขาปรับตัว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 อาจพิมพ์ไลน์ไม่สะดวก มองไม่เห็น หน้าที่ประชาสัมพันธ์ ข่าวสารชุมชน เขามอบหมายให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 รับผิดชอบ แยกออกเสียงตามสาย หลายคนไม่ได้ยิน แยกยังไม่เปลี่ยนวิธี”</p>
กิจกรรมที่ 6 วิจารณ์งาน ผสานแก้ไข ปัญหา โครงการ: ทำเจลแอลกอฮอล์ล้างมือ กลยุทธ์:	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7:</b></p> <p>“ผมใช้สมาร์ทโฟนก็จริง ก่อนหน้านี้ไม่เคยใช้ค้นหาข้อมูลอะไรเลย ค้นไม่เป็น เพิ่งมาทำเป็นตอนที่เข้าร่วมกิจกรรม ส่งไลน์เพิ่งได้ เพราะเพื่อนสอนให้ เขาต้องสอนซ้ำๆ กว่าผมจะทำได้”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“ค้นข้อมูลจากหลายแหล่งที่มา ประเมินคุณภาพของสินค้า ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสูตรการทำเจล เปรียบเทียบข้อมูล ทำ</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
<p>ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล</p> <p>ความรู้/ทักษะ/เจตคติ</p> <p>กลุ่มเทคนิค :</p> <p>เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน</p> <p>สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ</p> <p>สังเคราะห์ และสื่อสาร</p> <p>กลุ่มตระหนักรู้ :</p> <p>จริยธรรม</p> <p>ความร่วมมือ/เครือข่าย</p> <p>กฎหมายดิจิทัล</p> <p>สังคมและวัฒนธรรม</p>	<p>ให้ตัดสินใจว่าจะใช้สูตรทำเจลจากที่ไหน สื่อสารกับผู้ขายเพื่อถามรายละเอียดสินค้า สื่อสารกับทีมงานโดยส่งไลน์ รู้จักแก้ไขปัญหา”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“โทรฯไป คนขายไม่รับสาย เค้คคงยุ่ง ถามไปทางไลน์ ค่ำๆ เค้คก็ตอบมา เราต้องมีใจ ที่จะแก้ปัญหา ไม่ได้ทางนี้ ก็เอาทางโน้น”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13 :</b></p> <p>“บางคนค้นหาข้อมูลข่าวสารไม่เป็น ปัญหาว่าจะอยู่ที่ ไม่ยอมค้นหาข้อมูล ไม่ยอมอ่านมากกว่า ถามก่อน things ที่ยังไม่ได้อ่านเลยสักนิด หนูถึงบอกว่า ช่วงแรกๆ ไม่ต้องทำอะไรซับซ้อน เอาแค่อ่านข้อมูล อ่าน วิเคราะห์และประเมินให้ได้ แต่ตอนหลังๆ หลายคนเริ่มดีขึ้น รู้จักค้นหาข้อมูล รู้จักอ่าน ช่วงแรกๆคนสอน ต้องประกบใกล้ชิด”</p>
<p>กิจกรรมที่ 7</p> <p>สัมผัสเพื่อชีวิต คิดให้เป็น</p> <p>กลยุทธ์:</p> <p>ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล</p> <p>ทักษะการตระหนักรู้</p> <p>จริยธรรม</p> <p>กฎหมาย</p> <p>ความปลอดภัย</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“เห็นด้วยกับเนื้อหากิจกรรมข้อนี้ แต่ปรับให้ชัดเจน ที่เราออกแบบกิจกรรมกันยังไม่ค่อยตรงกับกลยุทธ์ ปรับอีกหน่อย เน้นวิธีเสาะหาความรู้ จะได้เข้าใจถึงภัยจากการเสพติดดิจิทัล กำหนดกฎชัดเจนๆ ไปเลยว่า ห้ามเด็กเล็ก 2 ขวบหรือต่ำกว่า เล่นสมาร์ตโฟน ถ้าโตกว่านี้เล่นได้แต่ต้องมีกติกา สำหรับแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการช่วยชีวิตเกี่ยวกับสุขภาพหรือการดูแลสุขภาพ กำหนดเป็นตัวอย่างให้ชัดเจน บอกชื่อแอปไปเลย ถ้าให้เขาไปหาเอง คงไม่หากันหรอก”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13 :</b></p> <p>“เด็กโต ต้องให้เล่นสมาร์ตโฟน โซเชียล บ้าง ห้ามหมด เค้คไม่ยอม แต่ผู้ใหญ่มีหน้าที่คอยสอดส่อง แนะนำ เราเองยังเคยโดน เราหลบจากอันตรายทางออนไลน์ได้ ให้แก่กลยุทธ์ว่า เด็กโตเล่นได้ แต่ต้องมีผู้ใหญ่ดูแล แนะนำ ถ้าเกินไป ต้องมีการลงโทษที่เหมาะสม”</p>
<p>กิจกรรมที่ 8</p> <p>ศรีธนนชัย หลบไป</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12 :</b></p> <p>“กิจกรรม ศรีธนนชัย หลบไป ได้ดูคลิปกรณีศึกษาหลายคลิป สรุปได้ว่า ต้องมีสติเสมอในขณะที่ออนไลน์ จำไว้เสมอว่า ของฟรีไม่มีในโลก</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
<p>กลยุทธ์: ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล</p>	<p>สินค้าดีราคาถูกมาก จะไม่เหลือถึงเรา เราอย่าโลภ กรณีถูกหลอก พูดได้เลยว่า เพราะโลภ การดูคลิปแล้วให้ วิเคราะห์เหตุการณ์หรือ สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้เรารู้จักคิดหาเหตุผล ไตร่ตรองมากขึ้น การอภิปรายกลุ่มก็ทำให้เราได้ข้อคิดเห็นจากเพื่อนๆ แลกเปลี่ยน ความรู้และประสบการณ์”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4 :</b> “คนที่ถูกหลอก เท่าที่สังเกต คือ เชื่อคนง่าย ไม่ยอมตรวจสอบข้อมูล ไม่สนใจข่าวสารบ้านเมือง กลโกงพวกนี้ก็ได้ลึกลับอะไร เหมือน เดิม มุขซ้ำๆ ได้ดูคลิปกรณีศึกษาหลายคลิป แล้วมาคุยกัน ชวนกันคิด นั่งวิเคราะห์กันตามประสาชาวบ้านอย่างเรา ก็ได้แต่เห็นใจ ถ้าตัวเอง ถูกหลอกแบบนั้นก็คงแย่ ถ้าเขารู้จักไตร่ตรองลึกลงไป ดูความเป็นเหตุ เป็นผล ที่สำคัญคือ อย่าโลภ ความโลภทำให้ ไม่มีสติ ไม่รู้จักหยุดคิด”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14:</b> “หนูจำได้ ใหม่ๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรม อาจารย์พูดเรื่องพนันออนไลน์ แต่ไม่มีใครสนใจเลย เพราะคิดว่า ชุมชนเราไม่มีเรื่องแบบนี้ แต่แล้ว เกิดเรื่องจนได้ หนูก็เลยเลือกเล่นบพบาทสมมติเรื่องพนันออนไลน์ ทำให้เพื่อนในกลุ่มเกิดความตื่นรู้กับภัยแบบนี้มากขึ้น ตอนแสดง เขา ดูก็สนใจ คนเล่นก็สนุก ไม่ต้องเตรียมอุปกรณ์อะไรเลย (หัวเราะ) ใช้ แค่สมาร์ตโฟน ซึ่งทุกคนมีติดตัวอยู่แล้ว ตอนถอดบทเรียนพวกเขาก็ สนใจฟัง ดูแต่ละคนเข้าใจว่า ไม่มีใครรวยเพราะการพนัน”</p>
<p>กิจกรรมที่ 9 ยืดหยัด หัดนิสัย</p> <p>กลยุทธ์: ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10 :</b> “ผมเลือก การกลั่นแกล้งออนไลน์มาเล่นบพบาทสมมติ แสดงเสร็จ แล้วต้องรีบขอโทษเพื่อนๆ ที่ร่วมแสดง เพราะว่าแต่ละคนแสดงได้ ดูเดือดมาก (หัวเราะ) การถูกบูลลี่ทางออนไลน์พบบ่อยขึ้น แสดง เสร็จมีการถอดบทเรียน ผมว่าดี ช่วยให้ทุกคนเข้าใจความรู้สึก รู้สึก ผิดชอบชั่วดีและรู้จักรับผิดชอบตนเองในระหว่างออนไลน์”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 21 :</b> “หนูช่วยเพื่อนบ้านลงทะเบียนรับสิทธิ์จากมาตรการของรัฐบาล เขา</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
	<p>ทำเองไม่ได้ เขาเล่นไลน์ เล่นเฟซบุ๊กทุกวันเปิดยูทูปคล่องแคล่ว แต่ ลงทะเบียนหน้าเว็บไม่ได้ เขาก็พยายามนะ ทำไปขั้นที่ 1, 2 แล้วก็หยุด ลงทะเบียนไม่ครบ แค่ว่าสนใจที่จะลง หนูก็ว่า ดีแล้ว บางคนไม่สนใจเลย เสียโอกาส ช่วงแรกๆ ต้องช่วยแบบตัวต่อตัวเลย”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19 :</b></p> <p>“กิจกรรมทำกันในห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดิน หนูว่ามันไม่พอ เพราะมันเกี่ยวกับนิสัยคน คิดว่าทำยาก เราเป็นเพื่อนบ้านของเขา ไม่รู้จะช่วยอย่างไร เจ้าตัวหรือคนในครอบครัวต้องบอกต้องเตือน เพราะถ้าคนในครอบครัวทำไม่ถูกต้อง ตัวเองจะเดือดร้อนเป็นอันดับแรก เรื่องความเห็นต่าง ด้อยค่าสถาบัน หนูว่าหนักข้อขึ้นกว่าเมื่อก่อน เราต้องอธิบายให้เขาฟัง ผู้ใหญ่ต้องอบรมสั่งสอนบุตรหลานไม่ให้ก้าวร้าวถึงจะอยู่ในโลกออนไลน์ ทำกิจกรรมนี้ก็ดีตรงที่ได้แลกเปลี่ยนความเห็นกันว่า เรื่องบางเรื่องละเอียดไม่ได้ ยิ่งปล่อยผ่านยิ่งละเอียด ทำให้รู้ว่า ลูกเราเชื่อใครก็ไม่รู้ในออนไลน์ แต่ซื้อกิจกรรมเกี่ยวกับการฝึกนิสัย น่าจะเกี่ยวกับพฤติกรรม หนูคิดว่า การรู้ดิจิทัลเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่ง อะไรที่เป็นพฤติกรรมมันต้องทำอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง อย่างการมีมารยาทเน็ต ก็คงทำนองเดียวกับมารยาทออฟไลน์ คือต้องฝึกให้เคยชิน พวกเราก็ต้องนำข้อคิดหลักการที่ได้ในวันนี้ไปฝึกต่อในครอบครัว บ้านใครบ้านมัน มันใช้เวลา ครอบครัวต้องเอาเป็นธุระ เพราะถ้าเขาทำผิด ก็กินในครอบครัวเดือดร้อนกัน ครอบครัวก็ต้องช่วยบอกช่วยเตือน ชุมชนเราดีอย่าง คนต่างวัยยังคงช่วยกัน”</p>
<p>กิจกรรมที่ 10</p> <p>กฎหมายเป็นเกราะเจาะเรื่องดิจิทัล</p> <p>กลยุทธ์: วงแหวนแห่งการเรียนรู้</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 17 :</b></p> <p>“ในข่าวพบความผิดออนไลน์ตั้งหลายแบบ ผมเห็นด้วยที่ที่บางคนบอกว่า ปัญหาไม่ใช่เข้าอินเทอร์เน็ตไม่ได้ ตอนนี้อย่างใหญ่เข้าได้กันแต่ไม่ยอมอ่านให้เข้าใจ ถ้ามัวแต่อ่านใหม่ คือ ก็อ่าน แต่อ่านแบบผิวเผินไม่ยอมไตร่ตรอง เห็นอะไรก็เชื่อ แชรไปโดยไม่ได้อ่านตรวจสอบ ถึงได้มีข่าวปลอม/Fake News เต็มไปหมด ผมว่า ถ้าฝึกจริงได้ทุกคน</p>

สะท้อนคิดด้านการรู้ดิจิทัล ของแต่ละกิจกรรม	ข้อมูลการสะท้อนคิด
	<p>เช่นให้ชัวร์ก่อนแชร์ ถ้าไม่ชัวร์ก็ไม่ต้องแชร์ ฝึกง่ายๆ แบบนี้ ว่า ต้องตรวจสอบ ก่อนที่จะเชื่อ หรือแชร์ หัดตั้งคำถาม ไว้เสมอตอนออนไลน์ จำไว้ว่า อย่าเชื่ออะไรง่ายๆ เท่าที่เห็นในวันนี้ บางคนเพิ่งรู้จัก พรบ.คอมพิวเตอร์ฉบับที่ 2 ว่ามีข้อห้ามอะไรบ้าง ทั้งๆที่เขา ก็เล่นเฟซบุ๊ก เล่นไลน์ทุกวัน โดยเฉพาะคนรุ่นใหญ่ แบบว่า งง ผมก็เลยสรุปให้เขาฟังประเด็นหลักๆ ทำให้เข้าใจและจำได้ง่ายขึ้น ว่าอะไร ทำได้ อะไรห้ามทำ”</p>

## 2) สรุปภาพรวมการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่

กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นภายหลังจากการเข้าร่วมโครงการวิจัย นั่นคือ ก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัย มีการรู้ดิจิทัลระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่าพื้นฐาน ภายหลังเข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว พบว่าการรู้ดิจิทัลมีความก้าวหน้าขึ้นกว่าเดิม ภาพรวมการรู้ดิจิทัลของชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ใหญ่วัยแรงงาน ส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษา ประกอบอาชีพรับจ้าง ค้าขาย เกษตรกรรม และอื่นๆ พบว่า อายุ อาชีพ และการศึกษามีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล นั่นคือ กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ที่มีอายุมากขึ้น ระดับการรู้ดิจิทัลจะลดลง หากได้รับความช่วยเหลือจากครอบครัวการรู้ดิจิทัลจะพัฒนาขึ้น การศึกษาสัมพันธ์โดยตรงกับการรู้ดิจิทัล กลุ่มเป้าหมายที่มีอาชีพเกษตรกรรมและรับจ้าง ซึ่งไม่ค่อยได้ใช้แอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊กบนสมาร์ตโฟน พบว่า การรู้ดิจิทัลมีจำกัด รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในกลุ่มเล็ก เรียนรู้จากกรณีศึกษา เล่นบทบาทสมมติ และเรียนรู้กลุ่มทักษะด้านเทคนิคโดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้การรู้ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น นั่นคือ มีทักษะการแสวงหาความรู้ดีขึ้น รู้จักแยกแยะข่าวจริง/ข่าวปลอม สามารถลงทะเบียนออนไลน์ และลดการเสพติดดิจิทัลได้ในที่สุด

## 4.2 ผลการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

เป็นผลการถอดบทเรียนที่ชุมชนได้เรียนรู้จากการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ โดยทำการสังเคราะห์หากระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับชุมชน ข้อมูลภาคสนามจากการสะท้อนคิดการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ มีดังนี้

ตารางที่ 29 ผลการสะท้อนคิดการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัล

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
กำหนดทิศทางของชุมชน : สำรวจชุมชน ศึกษาปัญหา ความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล และภาพฝันหรือวิสัยทัศน์สำหรับการรู้ดิจิทัล และทำ SWOT	
<p>1. เจตคติของชาวชุมชนมีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>2. การวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่มีเป้าหมายและมิงงบประมาณที่ชัดเจนจะได้รับความสนใจจากชุมชน</p> <p>3. ประธานและกรรมการชุมชนคือ กลไกหลักในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>4. การวางแผนกลยุทธ์ชุมชนควรมีลักษณะไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และยืดหยุ่น ใช้วิธีการที่ชุมชนคุ้นเคย</p>	<p><b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 :</b></p> <p>“ชาวชุมชนส่วนใหญ่คิดว่า งานวางแผนและกิจกรรมที่เกี่ยวกับการวางแผนเป็นเรื่องของประธานและกรรมการชุมชน ที่ผ่านมาเขาไม่ค่อยสนใจเรื่องวางแผน ชาวบ้านดั้งเดิมที่อยู่ในชุมชนไม่ค่อยมีความรู้ เขาถึงไม่ค่อยกล้าพูด คนที่มีความรู้เขาไปทำมาหากินข้างนอกนานๆ จะกลับมาสักที ชาวบ้านก็เลยพึ่งพาประธานฯ อะไรก็แล้วแต่ประธานๆ ก็เลยชินแบบนี้ แต่คนรุ่นใหม่เขาตื่นตัวกันมากขึ้น อยากให้ฟังความเห็นกันบ้าง”</p>
<p>5. การสร้างเสริมการรู้ดิจิทัล ควรใช้วิธีการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติด้วยตนเอง</p> <p>6. การทำงานตามบทบาทและความรับผิดชอบตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นสิ่งสำคัญ</p> <p>7. ผู้เข้าร่วมวางแผนกลยุทธ์ชุมชนควรมีความหลากหลาย เป็นผู้แทนชุมชนทุกหมู่เหล่า</p> <p>8. ข้อมูลพื้นฐานชุมชนจำเป็นต่อการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ควรจัดเก็บให้เป็นระบบ มีการปรับปรุงข้อมูลอยู่เสมอ และเรียกดูได้สะดวก</p> <p>9. ยุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บทที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ทิศทาง แนวโน้มและแนวปฏิบัติกับชุมชน ช่วยให้ชุมชนเชื่อมโยงบริบทพื้นที่ของตนเองให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาของประเทศ</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“ใครเข้ามาก็สำรวจชุมชน เราก็พาตระเวนดูไปทั่ว ข้อมูลบางอย่างถ้าเก็บไว้ดีๆ จะหาจะหยิบจับอะไรก็สะดวก อาจารย์จะได้ไม่ต้องไปที่เขต แต่นี่หาไม่เจอ บางชุมชนเขาจะเก็บในคอมพิวเตอร์ ถ้ามบับเขาเปิดให้ดู ของเราหาไม่เจอ ต้องถามประธาน ทุกชุมชนต้องมีกรรมการ 1 คนทำหน้าที่เป็นฝ่ายทะเบียน ฝ่ายพัฒนาฯ เขาก็ลงสำรวจชุมชนอยู่เรื่อยๆ ที่เป็นคนพาเขาเดินสำรวจเอง ข้อมูลเก็บไว้ที่เขต เขาบอกว่าจะส่งมาให้ ข้อมูลพื้นฐาน อย่างจำนวนประชากร ช่วงอายุ เราน่าจะเก็บไว้บ้าง ส่วนข้อมูลเฉพาะเรื่องก็อยากรู้ เช่น สถานการณ์การรู้ดิจิทัล ต้องสำรวจใหม่ อยู่แล้ว ส่วนการตั้งทีมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล ตั้งนะตั้งได้ แต่ระยะยาวจะมีคนทำงานสมบทบาทหน้าที่สักกี่คน มีโครงการ กิจกรรมมาลงที่</p>



ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>10. การศึกษาปัญหา ความต้องการในด้านการรู้ดิจิทัลอาจทำให้แก้ไขปัญหาและบรรลุนความต้องการได้ระดับหนึ่ง แต่การทำความเข้าใจแนวโน้มเศรษฐกิจและสังคมรอบตัว อาจช่วยให้ป้องกันปัญหา และฉกฉวยโอกาสในอนาคตซึ่งแนวโน้มดังกล่าวได้จากการศึกษา ทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนระดับชาติ และการเปลี่ยนแปลงรอบๆ ตัว</p> <p>11. ที่ประชุมมีการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกหรือการวิเคราะห์ จุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรค หรือ วิเคราะห์ SWOT แบบไม่แบ่งเป็นกลุ่มก้อน</p> <p>12. ผู้นำโดยตำแหน่ง มีอิทธิพลต่อการวางแผนในหลายมิติโดยเฉพาะการรับฟังความคิดเห็นของชาวชุมชน</p> <p>13. การมีส่วนร่วมของชาวชุมชนจะทำให้ได้ความคิดเห็นที่หลากหลายส่งผลต่อข้อมูลที่ใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เช่น ปัญหา ความต้องการ วิสัยทัศน์ จุดอ่อน จุดแข็ง ของการรู้ดิจิทัล</p> <p>14. ภาวะผู้นำมีผลต่อการพัฒนาชุมชน เช่น การสร้างการมีส่วนร่วมของชาวชุมชน เช่น การแสดงความคิดเห็น การเข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>16. ภาครัฐหรือสำนักงานเขต ควรส่งเสริมและกระตุ้นให้ชุมชนจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานด้วยตนเองให้เป็นระบบ อยู่ในรูปแบบที่เรียกใช้ได้สะดวก และปรับให้มีความทันสมัย ชุมชนสามารถนำมาใช้เพื่อการวางแผน และใช้เพื่อการพัฒนาชุมชนในด้านต่างๆ ได้โดยสะดวก</p>	<p>ชุมชนเราอยู่เรื่อยๆ แต่คนที่ทำงานให้ชุมชนนับตัวได้ อย่างเช่น อสส. ชุมชนเรามีหลายคน แต่คนลงมือทำงานจริงๆ มีแค่ไม่กี่คน เขาติดทำงานหาเลี้ยงปากท้อง หาเช้ากินค่ำ ถ้ามีแรงจูงใจให้เขาบ้างเล็กๆ น้อยๆ น่าจะได้คนช่วยงาน ไม่งั้นมีคนทำงานอยู่เพียง 2-3 คน นานวันเข้าก็ไม่ค่อยไหว อย่างการเรียนรู้ดิจิทัล ต้องทำระยะยาว ถ้าไม่มีตัวเย็นที่รับผิดชอบ ก็จะไม่ค่อยดี เจียบลง ต้องหวังพึ่งครอบครัวช่วยส่งเสริมผู้ใหญ่ให้เกิดการรู้ดิจิทัลอีกแรงหนึ่ง ในชุมชนเราส่วนใหญ่ความสัมพันธ์ในครอบครัวยังใกล้ชิดกันอยู่”</p> <p><b>ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 :</b></p> <p>“ประชุมหาอนาคต (ผู้วิจัย: F.S.C) ไม่เหมาะกับชุมชนเรา มันซับซ้อนเกินไป คนมาร่วมกิจกรรมไม่มาก ประชุมแบบเอไอซี กับ SWOT เคยทำมาบ้าง วาดรูปก็พอได้ ติดปัญหาบนต้นไม้ก็เคยทำ ถ้าจะคุย ยุทธศาสตร์ชาติคุยกับกรรมการชุมชนก็น่าจะพอ ที่ผ่านมาก็ไม่เคยคุยเรื่องนี้กับกรรมการฯ แผนชุมชนเคยทำ แต่ไม่ได้โยงกับยุทธศาสตร์ชาติหรือแผนกท. แผนชุมชนของพวกที่มีแต่เรื่องซ่อมถนน กับทำทางระบายน้ำท่วมขัง”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“ประชุมสร้างอนาคตร่วมกัน มีหลายขั้นตอน ใช้เวลานาน ของดอันนี้ในครั้งต่อไป เราคุ้นเคยกับ A-I-C และ SWOT วิธีการต้องปรับให้เข้าใจง่าย อะไรรวบได้ให้รวบไปเลย จะได้ไม่ต้องนัดหลายครั้ง เราได้ทิศทางที่รัฐบาลพัฒนาจากยุทธศาสตร์ชาติที่อาจารย์สรุปให้ฟัง ทำให้เห็นแนวทางการพัฒนาและแนวโน้มต่างๆ ลูกพี่ให้เราช่วยกันคิดประเด็นการเรียนรู้ดิจิทัล แก่ไม่ถนัดเทคโนโลยี ส่วนข้อมูลฐานที่จะใช้วางแผน</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>น่าจะอยู่ที่เขต ตอนนีก็รู้สึกแล้วว่า การที่ชุมชนไม่มีระบบการจัดเก็บข้อมูล มันก็ยุ่งตอนวางแผน คนของเราเราก็ไม่ได้สนใจการวางแผน วันก่อนทางฝ่ายพัฒนแวะมา ก็ทำให้เรากระตือรือร้นที่จะวางแผนมากขึ้น การวางแผนทำให้เรารู้จักกำหนดเป้าหมายและมีเส้นทางเดินไปสู่เป้าหมายได้แต่เป้าหมายต้องชัด ชาวบ้านจะได้เข้าใจ และควรเป็นเรื่องที่เขายอมรับ เห็นว่า มันจำเป็น”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“ปัญหามีเยอะ ถ้าถามผู้แทนศูนย์เด็กเล็กก็จะได้แต่เรื่องเกี่ยวกับเด็กเล็กเป็นสมาธิสั้นเพราะเล่นโทรศัพท์ ปัญหาอื่นไม่สนใจ เห็นด้วยที่อาจารย์พูดเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ชาติ ลำพังพวกเราที่รู้แต่ปัญหาที่พบความต้องการก็บอกได้แบบพื้นๆ ยุทธศาสตร์ชาติหรือแผนอื่นๆ ช่วยให้เราเห็นแนวโน้มว่ารัฐบาลไปทางไหน ทำให้เราสนใจว่าข้างหน้าจะเกิดอะไรขึ้น ไม่ใช่รอปัญหาเกิดขึ้น แล้วค่อยมาวิ่งแก้ พวกเราอาจมีข้อจำกัดเรื่อง กำหนดภาพฝัน เรากำหนดว่า ติดตั้ง CCTV เชื่อมต่อกับสมาร์ตโฟน ซึ่งคนอื่นเขาทำได้เป็นเรื่องราวธรรมดาๆ มันไม่ทำทายนแล้ว การได้ทบทวนยุทธศาสตร์ชาติ หรือแผนระดับชาติ ทำให้เราเห็นแนวโน้มการพัฒนาประเทศ เราอาจต้องคิดกันใหม่”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 14:</b></p> <p>“ชาวบ้านส่วนน้อยที่กลัวพูดถึงภาพฝัน เพราะเคยชินกับการทำตามที่ทางเขตหรือหน่วยราชการตั้งธงมาให้ เราต้องทำตามที่ทางการเขาบอกมา การเรียนรู้ตลอดชีวิตที่อาจารย์บอกก็พอเข้าใจ แต่ก็ไม่รู้ว่าทำไมชุมชนต้องส่งเสริม อย่างเรื่องรับชำระเงินด้วย QR Code หนูเห็นร้านประชารัฐที่อื่นเขาทำกัน แต่ร้านเราไม่</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>สนใจ ตอนนี้อยู่คนที่ไม่มีบัตรคนจน เขาไปซื้อของร้านอื่น นี่เป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นข้างนอก แต่เป็นภาพฝันของหนู แต่พี่ที่เฝ้าร้านเขาไม่ยอมใช้ บอกว่ายุงยาก”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 19 :</b></p> <p>“หนูรู้ว่า ทำไมชุมชนควรสนใจเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถึงแม้เราจะพ้นวัยเรียนมานานแล้ว (มีหลายคนหัวเราะ) เพราะถ้าลูกบ้านฝึกฝนการเรียนรู้ เขาก็จะเสาะหาความรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ แล้วถ้าเขารู้ดิจิทัลด้วยแล้ว ยิ่งดีใหญ่ เขาก็จะใช้อินเทอร์เน็ตมาช่วยค้นหา ไม่ว่าจะเป็นอย่างไหนก็ตาม เหมือนที่หนูค้นหาข้อมูลโรคเส้นเลือดตีบให้พ่อ ถ้าพ่อเป็นโรคเบาหวานหนูก็ต้องไปเรียนรู้ว่า โรคเบาหวานต้องดูแลผู้ป่วยอย่างไร เห็นไหมว่า ต้องเรียนรู้ไปเรื่อยๆ ให้เหมาะกับสถานการณ์ชีวิตเราในตอนนั้น พอเรารู้จักเรียนรู้ได้เอง คุณภาพชีวิตเราก็ดีขึ้น ไม่เป็นภาระชุมชน ชุมชนก็จะได้ไปพัฒนาด้านอื่นๆ ไม่ใช่มาช่วยแก้ปัญหาสุขภาพให้บ้านนี้ หนูไปนั่งคุยกับอาจารย์มาแบบนี้ พวกเราก็ต้องคุยกันว่า ต้องการเรียนรู้อะไร”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 13 :</b></p> <p>“การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลาทำให้เราต้องเรียนรู้ไปเรื่อยๆ”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 6 :</b></p> <p>“จุดอ่อนของชุมชนรู้จักกันดีแต่มีไม่กี่คนที่กล้าพูด อย่างที่อาจารย์เห็นนั่นแหละ ก็อยู่กับแบบนี้ เขาเป็นคนทำงานรับผิดชอบ แต่ไม่ค่อยฟังใคร ถือว่าความคิดของเขาถูกต้องที่สุด บางทีเราหวังดีกลายเป็นว่าทำอะไรข้ามหัวหรือล้าหน้าเขา คนก็เลยไม่กล้ายุ่ง นี่จึงจุดอ่อน คนไปเชิญประชุมไม่ได้บอกว่า จะคุยเรื่องอะไร บอกให้มาก็มา เรื่องเรียนรู้ตลอด</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>ชีวิต ไม่เคยได้ยิน แต่หน่วยงานทั้ง กศน. เขต มหาวิทยาลัย และอีกหลายที่มาจัดอบรมให้ชุมชนเรา อยู่เรื่อยๆ อันนี้คงเป็นการเรียนรู้ จะให้ชุมชนจัด อบรมเรื่องการรู้ดิจิทัลคงไม่ง่าย เคยแต่อบรมแบบที่ หน่วยงานข้างนอกมาจัดให้ เราไม่ต้องทำอะไร แค่มาร่วมอบรม อย่างเก่งก็เอาลงน้ำดื่มเย็นๆ มาช่วย เราเป็นชุมชนเล็กๆ จะจัดได้หรือ สถานที่เรา กว้างขวางก็จริง แต่เรายังไม่เคยเป็นหัวเรียวหัวแรง ด้านนี้ เรื่องแบบนี้ น่าจะให้คนรุ่นใหม่มาร่วมด้วยทุก ครั้งแต่นี้อาจไม่มาบ้าง เหมือนไม่ให้ความสำคัญ กรรมการฯ เป็นตัวหลักทุกที ชาวบ้านไม่ค่อยสนใจ หรือว่า กรรมการฯ ไม่ได้ไปชวนเขา”</p>
<p><b>2. คิดกลยุทธ์ จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ แผนปฏิบัติการ และโหวตร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</b></p>	
<p>1. เป้าหมายที่ชัดเจน ตัวชี้วัดที่เข้าใจง่ายเป็น องค์ประกอบสำคัญของแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>2. การมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่มีความสำคัญ ต่อการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อช่วยให้ ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล คนรุ่นเก่ามีช่องว่างการรู้ดิจิทัล ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคในการวางแผนกลยุทธ์ ชุมชนฯ</p> <p>3. การวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อช่วยให้ ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล ควรทำให้รวบรัด กิจกรรม บางอย่างอาจจัดร่วมกันได้ ควรวางแผนแบบ บูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เข้ามาพัฒนา หรือทำวิจัยในชุมชน</p> <p>4. การวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ควรให้ ความสำคัญกับการตอบสนองความต้องการ ของชุมชน มากกว่า ตอบโจทย์ของหน่วยงาน</p>	<p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“ทดสอบการทำตามแผน พี่เสนอให้ไม่เกิน 25 คน อาจมีคนเข้าร่วมมากกว่านี้ก็ได้ แต่เราวัดผลแค่ 25 คนก็พอ ว่ามีพฤติกรรมการรู้ดิจิทัลหรือเปล่า แล้ว เลือกคนมา 5 คน เป็นข้างเผือก เอาคนที่เต็มใจและ ไม่เรียนรู้ แล้วติดตาม จะให้เขียนสัญญาอะไรนั้นด้วย ก็ได้ ไม่งั้นพวกพี่ตามงานไม่ไหว เราแค่จะทดลอง แผน ถ้า 25 คนรู้ดิจิทัลมากกว่าเดิม จำนวน 5 คน จาก 25 มีความโดดเด่น เราถือ แผนกลยุทธ์ของเรา OK ต้องกำหนดช่วงเวลา พี่หา 25 คน จากตัวเลขที่ อาจารย์เอามาจากทางเขตเป็นของปี 2562 คิด คร่าวๆ ผู้ใหญ่วัยแรงงานของชุมชนเรามี 500 คน เอามาลองแผน 5% จาก 500 คือ 25 คน แต่จริงๆ จำนวนคนที่อยู่ในชุมชน มีจำนวนน้อย ไม่ถึง 500 คน เขาไปทำมาหากินที่อื่น มีแต่ชื่อ ตัวไม่อยู่ ไม่เคย</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็นสำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>ที่เข้ามาพัฒนาชุมชน</p> <p>5. การกำกับ ติดตามและประเมินผลการทำงานตามแผนปฏิบัติการเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>6. นโยบาย กลไกการทำงานของระบบราชการมีความสำคัญต่อการผลักดันให้ชุมชนสามารถพึ่งตนเองและมีอิสระในการพัฒนาตนเอง</p> <p>7. นโยบายของรัฐบาลกับการพัฒนาชุมชนควรมีความเหมาะสมทั้งปริมาณงานและคุณภาพ ลดความซ้ำซ้อน มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการในระดับพื้นที่ นั่นคือ รัฐบาลควรกำหนดนโยบายหลัก สำหรับรายละเอียดการดำเนินงานควรมอบหมายให้ชุมชนเป็นอิสระในการทำงานและรับผิดชอบงานนั้นๆ</p> <p>8. รัฐบาลควรมีการจัดสรรงบประมาณสำหรับชุมชนในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมทั้งการติดตามและประเมินผลอย่างชัดเจน</p> <p>9. รัฐบาลควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และกำหนดให้การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นภาระหน้าที่ของทุกฝ่าย และเน้นการบูรณาการระหว่างหน่วยงานในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>10. หน่วยงานราชการที่กำกับดูแลชุมชนควรส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการดำเนินงาน เช่น ประชุมและส่งเอกสารผ่านทางออนไลน์ เบิกจ่ายงบประมาณบางรายการ</p>	<p>เจอ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 :</b></p> <p>“แผนนี้ดูๆแล้วใช้กับผู้สูงอายุได้ด้วย เพราะกิจกรรมที่จะทำผู้สูงอายุน่าจะทำได้ ชุมชนเรามีผู้สูงอายุหลายคน ถ้ามีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น เขาจะเสาะหาความรู้ได้ เอาความรู้มาเพิ่มคุณภาพชีวิตให้ตัวเองพึ่งพาตนเองได้ ก็จะไม่เป็นภาระกับใคร แต่ถ้าไม่มีงบประมาณก้อนใหญ่ ตอนนำแผนไปใช้ มันจะลำบาก จิตอาสาที่ต้องช่วยค่าใช้จ่าย กรรมการแต่ละคนทำงานหลายหน้าที่ การจะระบุ คนรับผิดชอบ ก็ไม่ง่าย งานล้นมือ แต่ละหน่วยงานหรือแต่ละมหาวิทยาลัยน่าจะร่วมมือกันที่เห็นคือแต่ละหน่วยงานก็มุ่งงานของตน ผมว่าดิจิทัลสอดแทรกเข้าไปได้ทุกอย่าง สำหรับการสร้างกลยุทธ์เราต้องเลือกจุดแข็งอยู่แล้ว ชุมชนเรามีความพร้อมหลายด้านตอนไปขอความเห็นจากหลวงพี่ ท่านก็ช่วย วัดเขาพร้อมช่วยชุมชนอยู่แล้ว”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“การสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ จุดสำคัญคือการมีส่วนร่วมของชาวชุมชน ดึงคนรุ่นใหม่มาทำแผนให้เยอะกว่านี้ คนรุ่นใหม่เค้ามีความคิดทันสมัย ชุมชนเรา ความสัมพันธ์ รุ่นพ่อแม่ ย้ายยากกับหลานยังใกล้ชิดอยู่ ส่วนแผน ทำง่าย ๆ ก็พอ แผนต้องกระชับ เน้นการเอาไปใช้ ดิจิทัลมีอะไรใหม่ตลอดเวลา แผนเราต้องยืดหยุ่น เพราะลูกที่รับงานมาเยอะ”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 6 :</b></p> <p>“คนรุ่นใหม่เข้ามาร่วมทำกิจกรรม ทำให้เราได้มุมมองใหม่ๆ การมีทีมดิจิทัลหลายช่วงวัยเป็นสิ่งจำเป็น คนรุ่นเก่าอย่างเราตามเทคโนโลยีไม่ทัน</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>ที่เหมาะสมทาง Mobile Banking หรือ QR Code เพื่อฝึกความคุ้นเคย</p> <p>11. ชุมชนและสถานศึกษาที่เป็นเครือข่ายควรร่วมกันกำหนดรูปแบบการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล มีความชัดเจนในบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของทั้ง 2 ฝ่าย</p> <p>12. ครอบครัวยุคใหม่มีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือและสนับสนุนให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัล</p>	<p>เขาพูดอะไรกัน บางทีก็ไม่เข้าใจ”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“เรื่องจำนวนผู้ใหญ่วัยแรงงาน ที่อาจารย์บอกว่าให้ชวนเขามาเรียนรู้ดิจิทัล พี่เห็นด้วยที่มีคนเสนอว่า 25 คน เพื่อจะดูว่าแผนของเราใช้ได้หรือเปล่า ช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัลได้ใหม่ คนในพื้นที่เขาใช้สมาร์ทโฟนกันก็จริงแต่ไม่ได้หือหาวอะไร ส่วนคนรับผิดชอบเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัล ระบุผู้รับผิดชอบหรือหน่วยงานสนับสนุน นะเรื่องใหญ่เลยนะ บางเรื่องที่เป็นส่วนบุคคล เช่น การปรับพฤติกรรมการใช้โซเชียล ก็เห็นๆ กันอยู่ คนทำงานให้ชุมชนมีน้อย เขาติดธุระส่วนตัว มอบหมายงานให้ทำก็พอได้ระดับหนึ่ง แต่ตัวช่วยจริงๆ ในเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลที่ต่อเนื่อง น่าจะพึ่งจากคนในครอบครัวก่อน แล้วค่อยมาถึงมือทีมดิจิทัลของชุมชน”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 14:</b></p> <p>“QR code กับ Mobile Banking เป็นเรื่องสำคัญไปๆ มา ตัดกลยุทธ์ออกจากแผนปฏิบัติการ ตอนนี้อยากทดลองใช้แผนหนูไม่ว่า แต่แผนจริงใส่กลับให้ด้วย”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 19 :</b></p> <p>“ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล ที่ไม่เชื่ออะไรง่ายเกินไป คนที่เชื่อง่ายเพราะไม่รู้จักคิด ไม่ตรวจสอบ ฝึกตรงนี้ก่อน ถ้าอ่านข้อความที่พบบนออนไลน์ ให้ตั้งคำถามกับตัวเองว่า จริงหรือปลอม ตั้งสติ อย่าเพิ่งเชื่อ เรื่องแสดงความคิดเห็น หนูว่าที่หลังก็ได้ พวกเขาหลายคนพิมพ์แสดงความเห็นไม่ได้ เพราะมองไม่เห็นแป้นพิมพ์ อักษรตัวเล็ก หนูอยากให้เน้นเรื่องการไต่ร่องสิ่งที่พบทางออนไลน์ ตั้งธงว่า ไม่เชื่อ ไว้ก่อน เขาจะอยากค้นข้อมูล ความอยากรู้อยากเห็นจะ</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>ช่วยให้เขาแสวงหาข้อมูลและความรู้ด้วยตัวเอง”</p> <p><b>ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 6 :</b></p> <p>“รู้สึกดีใจที่ ชุมชนลุกขึ้นมาทำแผนฯ และจัดการตัวเอง แต่ขอฝากชุมชนไปคิด ไปพิจารณาว่า การที่มีการบิดเบือนข่าวสารข้อมูลที่เป็นผลการทรวงานของ ร.9 คงได้ยินได้ฟังแต่กรุ่นใหม่ด้อยค่าผลงานพระองค์ท่าน ไม่ต้องขึ้นไปถึงบนป่า บนดอย ผลงานของพระองค์ท่านก็มีให้เห็นรอบๆ ตัวเรา เราน่าจะสอดแทรก หลักการส่งงานหรือศาสตร์พระราชาลงไปในแผนบ้าง จะทำให้คนเทิดทูลสถาบัน ส่วนศาสตร์พระราช เรายังเอามาใช้ได้จริงๆ อย่าง ‘เข้าใจ เข้าถึง พัฒนา’ ฝากชุมชนช่วยดูประเด็นนี้ด้วย”</p>
<p><b>3. นำแผนไปลองใช้จริง กำกับ ติดตามและประเมินผล</b></p>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การสร้างความเข้าใจกับแผนปฏิบัติเป็นสิ่งสำคัญ</li> <li>2. กิจกรรมที่ระบุในแผนปฏิบัติการ สามารถสร้างเสริมการรู้ดิจิทัลให้ผู้ใหญ่วัยแรงงานได้ และช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง</li> <li>3. กิจกรรมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ การกินไป ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดความสนุก และได้สาระความรู้</li> <li>4. ชุมชนทำงานสนองนโยบายของสำนักงานเขต จึงไม่ค่อยมีอิสระในการสร้างสรรค์ กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการชุมชนเท่าใดนัก</li> <li>5. สำนักงานเขต ควรมีส่วนสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง</li> <li>6. สำนักงานเขตในฐานะหน่วยเหนือของ</li> </ol>	<p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 6 :</b></p> <p>“การทำความเข้าใจในตัวแผน และบทบาทหน้าที่ของทีมาดิจิทัล ว่าใครทำอะไรเป็นเรื่องสำคัญ เป็นการปฐมนิเทศน์เพื่อร่วมกันรับรู้ที่เรากำลังจะทำอะไร หนแรกเราไม่ชัดเจน เกรงใจไม่กล้าบอก ลูกพี่ก็ไม่สั่งการ ให้นึกกันเอาเอง ผลคือ มีคนทำตามแผนแต่ไม่กี่คน พวกเรายังชินกับการทำงานตามสั่ง พอให้จัดการเองก็ทำไม่เป็น รอลูกพี่ ลูกพี่ก็เจ็บบ เพราะแกไม่ถนัดเรื่องเทคโนโลยี แล้วก็ไม่เคยทำงานต่อเนื่องแบบนี้ เคยแต่ทำตามของบจากเขต พอทำแผนมาใช้จริงเลยไม่เป็น พออาจารย์ไปเคลียร์กับลูกพี่ แกถึงบอกให้กรรมการฯ ผลักดันงานกันตามสะดวก ทีนี้ถึงได้เอาแผนมาทดลองกันเต็มที่ งานวิ่งฉิว พวกกรรมการฯ เขาเกรงใจลูกพี่ กลัวถูกต่อว่า ว่าข้ามหน้าข้ามตา ถ้าอาจารย์ไม่อยู่ เรื่องนี้ก็คงจบแค่ตอนทำแผนเสร็จ ถ้า</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็นสำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>ชุมชนไม่มีหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่และรับผิดชอบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยตรง</p> <p>7. เครือข่ายชุมชนซึ่งเป็นหน่วยงานรัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา ขาดการบูรณาการการทำงานร่วมกัน</p> <p>8. คณะกรรมการชุมชนมีบทบาทหน้าที่หลายอย่าง (สวมหมวกหลายใบ) ส่งผลต่อการจัดสรรเวลาและการทุ่มเทกับงานในความรับผิดชอบ กิจกรรมบางอย่างเมื่อเสร็จสิ้นแล้วไม่มีการต่อยอดหรือทำต่อเนื่อง เพราะมีกิจกรรมใหม่เข้ามาเรื่อยๆ งานส่วนใหญ่กระจุกตัวที่กรรมการฯ เพราะชาวชุมชนไม่สามารถร่วมกิจกรรมได้บ่อยครั้งเท่ากรรมการฯ</p> <p>9. การปฏิบัติตามแผน เป็นงานจิตอาสาซึ่งต้องขอความร่วมมือ ไม่สามารถกำกับหรือติดตามอย่างเข้มงวด เพราะชาวชุมชนมีภารกิจในการหาเลี้ยงชีพ สามารถช่วยกิจกรรมชุมชนตอนเวลาว่างเท่านั้น</p> <p>10. การสร้างแรงจูงใจในการทำแผนปฏิบัติการเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อช่วยผลักดันให้งานลุล่วงไปตามแผน</p> <p>11. ภาวะผู้นำของกรรมการชุมชนมีบทบาทในการผลักดันให้เกิดวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และปฏิบัติตามแผน</p> <p>12. ความหลากหลาย และการเปลี่ยนแปลงของชุมชนต้องการแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่มีความชัดเจน ยืดหยุ่น มีกลไกการกำกับ</p>	<p>มีเครือข่ายหรือทางเขตเข้ามาช่วยคงจะดี หนูได้ยินว่ามีคนถามว่า อาจารย์จะเข้ามาตามงานเมื่อไหร่ ที่จริงทางเรา ต้องเป็นคนตามงานไม่ใช่หรือ (หัวเราะ)”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7:</b></p> <p>“ไม่กล้าตามงานเขาตรงๆ เคยกลัวว่าเขาจะรำคาญ แต่หลังจากอาจารย์ประชุมชี้แจงทำความเข้าใจแล้ว ดูเขาเข้าใจ ผ่อนคลายขึ้น ไม่เครียดเวลาเราถามถึงความก้าวหน้าของการเรียนรู้ เราปรับวิธีการติดตามแบบเหมือนชวนคุยมากกว่า เขาบอกว่า เขาได้เอาสิ่งที่ได้อบรมไปใช้ ผมก็สังเกตเขาด้วย สังเกตตัวเองและเพื่อนคนอื่นๆ ในชุมชนด้วย ทั้งรุ่นใหม่และรุ่นใหญ่ กิจกรรมบางอย่างผมชอบ อย่างทำเจล ช่วยให้ผมค้นหาข้อมูลเป็น แต่ก่อนผมไม่รู้จะค้นหาข้อมูลส่วนกิจกรรมครีเอทีฟ ชื่อนั้นดีดี ทำให้นึกถึงคนเจ้าเล่ห์เพทุบาย เราก็นี้ก็ออกมา คนแบบนี้ถ้าเจอต้องระวัง แต่เป็นครีเอทีฟยุคดิจิทัล (หัวเราะ) ”</p> <p><b>ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 :</b></p> <p>“ถ้าเอาแผนไปใช้จริงติดตามและประเมินผลทุกๆ 3 เดือน (ไตรมาส) ถีไป ไม่มีเวลา กรรมการชุมชนงานแน่นมาก”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“ถ้าตอนเอาแผนไปใช้ในชีวิตจริง ติดตามทุก 3 เดือนนะดีแล้ว นานไปด้วยซ้ำ ถ้าตามแบบไม่เป็นทางการก็ตามกันได้บ่อยๆ ทุกอาทิตย์ก็ได้ แคไปส่องเฟซบุ๊กดูไลน์ก็รู้แล้ว แต่ช่วงที่ทดลองแผน อาจารย์เข้ามาดูเดือนละ 2-3 ครั้ง ถ้าอาจารย์กลับออกไป ใครจะมาตามเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลอีก ที่เขต เรายังไม่รู้เลยว่า เรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตอยู่ภายใต้หน่วยงานไหน</p>



ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>ติดตามและประเมินผลที่สอดคล้องกับรูปแบบวิถีชีวิตของชาวชุมชน</p> <p>13. การขับเคลื่อนแผนต้องอาศัยทีมงานที่เข้มแข็งและมุ่งมั่นต่อเป้าหมาย มีงบประมาณสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง</p> <p>14. ควรมีการประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือจากเครือข่ายสถานศึกษาที่ตั้งใกล้ชุมชน</p> <p>15. กระตุ้นการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่ในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>16. การนำแผนไปใช้ต้องทำงานเชิงรุก โดยเน้นกลุ่มเป้าหมายที่มีแนวโน้มว่าสนใจในการเรียนรู้ดิจิทัล อาศัยพลังเครือข่ายประชาสัมพันธ์ และจัดกิจกรรมกระตุ้นกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความตระหนักในความสำคัญของการรู้ดิจิทัล และการนำไปใช้ต้องมีความต่อเนื่อง</p>	<p>ส่วนแผนปฏิบัติการ เน้นไปที่คนสนใจจะเรียนรู้ก่อน คนไม่พร้อมก็ไม่ต้องบังคับ เขาจะตระหนักได้ว่า ถ้าเขาละเลยการเรียนรู้ เขาจะเสียโอกาส ถ้าเขาเห็นว่ามันจำเป็น เดียวก็มาขอเรียนเอง ที่ชุมชนจัดการเรียนรู้ดิจิทัลตามแผนปฏิบัติการนั้น ช่วงแรกๆ ก็รู้สึกแปลกๆ เพราะเราไม่เคยวางแผนทำงาน ถ้าเรื่องอื่นๆ เราจะรอให้ลูกพี่สั่ง แต่อะไรที่เกี่ยวกับออนไลน์ เราต้องเป็นฝ่ายกระตุ้นเขา อย่างเวลาแจ้งให้กรรมการชุมชนมาประชุม ต้องเตือนให้เขาส่งไลน์กลุ่ม กรรมการฯ ถ้าไม่บอก เขาก็ใช้วิธีโทรฯ ตอนที่เราทำแผนปฏิบัติการ มี 10 กิจกรรม ถึงแม้ได้สีเขียวไม่ครบทุกกิจกรรมพื้ก็พอใจ แต่สิ่งที่อยากปรับปรุงคือการสื่อสารประชาสัมพันธ์กับโรงเรียนประถมกับมัธยมที่ตั้งใกล้ชุมชน เขาก็มีเรื่องคล้ายๆ แบบนี้แต่ไม่ได้เชื่อมต่อกับชุมชนเลย ต่างคนต่างทำ ลำพังชุมชนลุกขึ้นมาจัดการเรียนรู้คงไม่ง่าย เอาเข้าจริงๆ สถานศึกษาน่าจะเข้ามาช่วยเรา ทุกวันนี้เราไปเป็นกรรมการสถานศึกษาในฐานะตัวแทนชุมชน ก็แค่ไปเข้าฟังการประชุม เซ็นชื่อรับทราบ”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 10:</b></p> <p>“ผมชอบเล่นบทยาทสมมติ เราแบ่งกลุ่มกันเอง แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อที่สนใจอยากเรียนรู้ เตรียมงานให้เสร็จแล้วก็ดูการแสดงของแต่ละกลุ่ม ได้เรียนรู้ สนุก และได้พบปะเพื่อนๆ ในชุมชนด้วย พอผมไปทำงานที่โรงงาน ผมก็ห่างเพื่อนๆ ในชุมชนไปเลย ได้มาเล่นบทยาทสมมติทำให้ผมมีเรื่องราวพูดคุยกันขึ้นมาอีก ได้ยินได้ฟังว่าเขาคิดเขารู้สึกกันอย่างไร เหมือนเชื่อมต่อกับเพื่อนในชุมชนได้อีกครั้ง การรู้ดิจิทัลของแต่ละคนไม่เหมือนกัน เจ้าตัวต้องประเมินตัวเองว่ามี</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>อะไรก็ก้าวหน้าบ้าง สำหรับผม ได้เอาความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน เดียวนี้เวลาจะแสดงความคิดเห็น ผมจะช้าลง อ่านพบอะไรก็จะคิดก่อนไม่รีบร้อนแฮร์ ไม่วโพลต์บ่อยๆ แบบเมื่อก่อนเวลาเจอกลวงออนไลน์ก็จะสะดุดใจ รู้ทัน ไม่วโลกไม่ร้อนรนอยากได้ แต่ผมอยากให้ปรับปรุงกิจกรรมฝึกการแยกข่าวจริง ข่าวปลอมมากกว่านี้ เพราะชาวบ้านเขาเชื่ออะไรง่าย ๆ พบเห็นอะไรก็เชื่อหมดไม่เคยเกิดข้อสงสัย ผมว่าต้องปรับทัศนคติด้วย (หัวเราะ) อย่าเพิ่งเชื่อเสาะหาข้อมูลก่อน เราต้องบอกเขาว่า ข่าวปลอม ข่าวลวงมันสร้างความเสียหาย บางคนแฮร์ข่าวปลอมออกไป แบบว่าไม่รู้สึกลึกถึงบอกว่า ต้องปรับทัศนคติ การแฮร์ข่าวปลอมมันไม่ดีอย่าหาทำ ถ้าเขาเสาะหาข้อมูลจริงได้ รู้จักสืบค้น เขาก็จะมีความรู้ว่า อะไรจริง อะไรปลอม"</p> <p><b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 :</b></p> <p>“ที่เราลองใช้แผนปฏิบัติการ ผมว่าขั้นตอนนี้ยากที่สุด เพราะต้องคอยกระตุ้น คอยถามไถ่ และเราต้องเฝ้าสังเกตว่าเป็นไปตามแผนไหม ทั้งรายบุคคล และภาพรวมชุมชน ถ้ารายบุคคลเราไปส่องดูเฟซบุ๊ก ดูการโพสต์เฟซบุ๊กของเขา การแสดงความคิดเห็นในเฟซ การส่งไลน์กลุ่ม ดูการแฮร์ข่าวจริง ข่าวปลอม ดูการเสาะแสวงหาความรู้ ถ้าเขามีการเรียนรู้ใหม่ๆแสดงว่าเขาใฝ่รู้ใฝ่เรียน รู้จักพัฒนาตัวเอง อย่างที่บอกว่าข้างเผือก เป็นคนที่เขามีพฤติกรรมการรู้ดิจิทัลที่ก้าวหน้าขึ้นและเห็นได้ชัด หาได้ 5 คน , กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1,2,3,4,5 ภาพรวมทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรมเรามีมากกว่า 25 คน แต่เราเลือกเอา 25 คนที่ติดตามความคืบหน้าได้สะดวก การรู้ดิจิทัลที่</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>เป็นภาพรวมอย่างการสื่อสารข้อมูลข่าวสาร ความเคลื่อนไหวของชุมชนยังค่อนข้างน้อยแต่ถือว่าดีขึ้นเมื่อเทียบกับเมื่อก่อน แต่การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมชุมชนผ่านไลน์กลุ่มยังมีไม่มาก ถ้าชาวชุมชนมีการรู้ดิจิทัลจำนวนหลายคนก็จะช่วยให้ภาพรวมของชุมชนกลายเป็นชุมชนรู้ดิจิทัลไปด้วย การลองใช้แผนได้เท่านี้ผมก็พอใจ ถ้าเอาแผนไปใช้จริงๆ ผมพอเห็นว่า เราต้องปรับปรุงอะไร กลไกการติดตามและประเมินผลการทำตามแผนต้องปรับปรุงเป็นอย่างแรกเลย ผมอยากให้ทางเขตเข้ามามีส่วนกระตุ้นการเรียนรู้ดิจิทัลด้วย ทางเขตต้องลดงานที่มอบหมายให้ชุมชนทำตลอดทั้งปี ลดลงบ้างเอาที่สำคัญจริงๆ ที่อยากให้ทางเขตเข้ามาสนับสนุนชุมชนเรื่องจัดการเรียนรู้ เราต้องการความช่วยเหลือจากเครือข่าย ลำพังชุมชนเราเอง ทำได้แค่ระดับหนึ่งมันมีปัญหาตรงไม่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ได้ใหม่ทิ้งอันเก่า เรื่องระดมคนรุ่นใหม่ผมก็เบาใจ เพราะวันก่อนไปตามคนรุ่นใหม่ออกมาได้หลายคน บางคนเขาสนใจทำให้เราได้ความคิดเห็นที่หลากหลาย ผมว่าทีมดิจิทัลเขาก็พยายามกันดี ต้องให้ชื่นชม ให้กำลังใจ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“เราติดตามเขาว่ามีการรู้ดิจิทัลด้วยการสังเกตพฤติกรรม และตัวเขาสามารถประเมินตัวเองได้ว่าเขามีการเรียนรู้ดิจิทัลที่ก้าวหน้าขึ้นบ้างไหม พวกข้างเผือกเขาดูแลตัวเองได้ แต่คนอื่นๆต้องให้กำลังใจกระตุ้น คอยเฝ้าถาม เราก็สังเกตเขาด้วย จะทำให้รู้ว่า เขามีการพัฒนาขึ้น แต่ก่อนก็ไม่ค่อยชอบไลน์ โอเพนแชนทเพราะไม่รู้ชื่อจริงของสมาชิก เพราะใช้นามแฝง</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>แต่เป็นจุดเริ่มต้นที่จะให้เขากล้าแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนข่าวสารกัน เป็นตัวเสริมกระจายข่าวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 เพราะหลายคนไม่ได้ยินเสียงตามสาย ถือว่าโอเพนแชนท์ได้ผลดีกว่าที่คาดคิดไว้ ข่าวสารประชาสัมพันธ์ได้เร็ว ทันทต่อเหตุการณ์ ตอนนั้ก็มีสมาชิกหลายคน เข้าๆ ออกๆ กัน เราเป็นแอดมิน ดูแลห้องสนทนากลุ่มใหม่ๆ ก็ทำไม่เป็น ได้อาจารย์เป็นที่เลี้ยงให้ ตอนนั้เริ่มจัดการอะไรต่อมิอะไรได้คล่องตัวขึ้น ตอนนั้ตั้งค่าความปลอดภัยเป็นแล้ว เราเน้นการเรียนรู้ แต่ก็หนักใจทึมดิจิทัลยังไม่เข้มแข็งสักเท่าไรเร่ ยังต่างคนต่างทำ ตอนนั้อาจารย์ยังเป็นที่เลี้ยง ต่อไปคงต้องให้เครือข่ายทั้งในและนอกชุมชนเข้ามาช่วย โดยเฉพาะในชุมชนใครเก่งต้องขอให้ช่วย แต่ถ้าให้คืออยากให้ทางเขตลงมาช่วย วันก่อนที่เราทำกิจกรรมกัน ฝ่ายพัฒนฯ แวะมากันเป็นรถตุ้เลย คนแถวนี้เขาก็เลยกระตือรือร้นขึ้น ที่เราทำกิจกรรมมาหลายอย่างรู้สึกว่าการเสาะแสวงหาความรู้ การใ้รู้ยู่เสมอ มันสำคัญ เพราะความรู้และทักษะที่เคยมี มันอาจไม่ตอบโจทย์ชีวิตเราในตอนนี้ เข้าใจไหม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 ว่า ความรู้ก็เหมือนยาของลุงนั้นแหละ มันมีวันหมดอายุ (ผู้วิจัย : หลายคนหัวเราะที่ได้ยินการเปรียบเทียบ) ต้องเสาะหาความรู้ ต้องเรียนรู้ยู่เรื่อยๆ ถ้าเรารู้วิธีการเรียนรู้ เราก็ไปแสวงหาความรู้ใหม่ได้เอง เป็นตัวช่วยให้เราเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทีนี้พวกเราจะรอใครให้มาดูแลเรื่องนี้ก็ให้ชุมชนเป็นตัวตั้งตัวตี รอทางการได้บางเรื่อง แต่เราต้องจัดการของเราเอง”</p> <p>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>“ตอนอาจารย์ให้รางวัลคนที่โพสต์สม่ำเสมอ สร้างสรรค์ และมีประโยชน์ รู้สึกว่าเขาจะชอบกัน หลังจากนั้นก็มีคนโพสต์มากขึ้น คนในชุมชนนี้แหละ ปกติเขาไม่เคยออกมา กิจกรรมแบบนี้ได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างรุ่น ว่าชุมชนเรามีความสนิทสนมของคนรุ่นย่ำรุ่นยายกับลูกๆหลานๆ ยังดีอยู่ ยังคุยรู้เรื่อง ยังฟังกันบ้าง หลายคนได้เรื่องหลักๆ แต่ปลีกย่อย บางทียังหลุดกันอยู่ อย่างน้อยก็ดีขึ้น บางคนช้า บางคนเร็ว แต่ที่ให้เขียนสัญญา ก็ช่วยได้เยอะ เรารู้ว่า เราทำอะไรสำเร็จ ก็รู้สึกดี เพิ่งจะเคยเขียนบันทึก ไม่เคยทำมาก่อน ที่ผ่านมาเวลาประชุมทำกิจกรรมก็ไม่เคยบันทึกอะไรเป็นเรื่องเป็นราว การได้คุยกับเพื่อนๆ ทำให้รู้ว่าคนอื่นๆ เขาทำได้ เราก็สนใจ อันที่เราทำได้ เราก็มาบอกเพื่อน แนะนำเขา แต่เขาก็สนใจแต่เรื่องที่จำเป็น ลูกเล่นของเฟซ ของไลน์ หรือแอปอื่นๆ เขาไม่ถาม เขาอยากรู้แต่เรื่องที่เขาจะใช้ งาน เห็นด้วยว่า ถ้าทางเขตลงมาช่วยตอนเอาแผนมาใช้ คนเขาจะจริงจังมากขึ้น นี่ก็ติดต่อ รักษาการเจ้าอาวาสฯ บอกท่านว่า ป้ายรณรงค์การรู้ดิจิทัลที่ขอให้ท่านช่วยออกความเห็น ตอนนี้นำไปแล้ว จะเอามาติดแถววัด ท่านบอกว่า มาติดได้เลย”</p>
<p><b>4. ถอดบทเรียนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน และปรับปรุงร่างแผนกลยุทธ์ให้เป็นแผนกลยุทธ์ชุมชน</b></p>	
<p>1.การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ที่ชัดเจนและทั่วถึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการมีส่วนร่วมของชาวชุมชน</p> <p>2.การวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ควรปรับปรุงให้กระชับ ลดขั้นตอนที่ยุ่งยาก และใช้วิธีการที่ชุมชนคุ้นเคย</p>	<p><b>ข้อมูลจาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 :</b></p> <p>“แผนกลยุทธ์ชุมชนฯที่เราช่วยกันทำ ผมว่าดีนะ ที่ผ่านมามีใครฟังเสียงความต้องการของเราเท่าไร? แต่ผมไม่อยากจะขัดใจ ถ้าเขาฟังมากขึ้นจะดีมาก ๆ ทำแผนครั้งที่ 2 ชาวบ้านมามากขึ้น เพราะเราไปตามเขาออกมา ไม่งั้นคนอื่น ๆ จะตำหนิเอาว่า</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>4.นโยบายและยุทธศาสตร์ของรัฐบาลมีอิทธิพลต่อการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>5. สนับสนุนให้มีการเชื่อมโยงระหว่างนโยบายยุทธศาสตร์ชาติ และแผนต่างๆของรัฐบาลกับแผนกลยุทธ์ชุมชน</p> <p>6. ครอบครัวมีบทบาทและมีความสำคัญในการช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการรู้ดิจิทัลอย่างยั่งยืน โดยช่วยฝึกฝนทักษะการรู้ดิจิทัลให้ผู้ใหญ่ สนับสนุนให้ผู้ใหญ่มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองและพัฒนาเป็นผู้รู้เรียนรู้ตลอดชีวิต</p>	<p>อะไรๆ ก็กรรมการฯ ผมก็ลำบากใจเพราะกรรมการตามตัวง่าย ไม่ใช่ว่า ไม่ใช่ให้โอกาสชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วม นี่ก็เป็นรูปแบบของชุมชนเรา ที่ผมตั้งใจในการทำแผนครั้งนี้คือ ทางวัดให้คำแนะนำตอนเราคิดกิจกรรมกัน มีส่วนร่วมกับชุมชนได้หลายอย่าง”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7 :</b></p> <p>“เรามีการทำแผน 2 ครั้ง ครั้งแรกได้แผนออกมา แต่พอเอาไปใช้ ลูกพี่เฉยๆ ไม่สนใจ แกนี่กว่า งานจบแค่ทำแผน แล้วแกไม่ชอบที่ช่วงแรก มันดูซับซ้อนยุ่งยาก ยังดีที่พวกกรรมการชุมชนเข้าใจว่าเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลเป็นเรื่องจำเป็น วางแผนครั้งแรกเอาแผนไปใช้ออยู่ในกลุ่มของกรรมการฯ กับญาติๆ ประเมินผลกันพอสมควร แต่ทำแผนรอบ 2 คึกคักกว่าเดิมเพราะ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 ไปตามคนมาเพิ่ม มีทุกรุ่นเลย เรามาได้ความเห็นหลากหลายจากตอนทำแผนครั้งที่ 2 ครั้งนี้ลูกพี่สนใจมากขึ้นเพราะลูกบ้านเริ่มเก่งกว่าแกแล้ว(หัวเราะ) ผมว่าการเอาแผนไปทดลองใช้ช่วงแรกมันดูร้อๆ คนสนใจมีจำกัด ลูกพี่ไม่ค่อยรู้จักกับคนรุ่นใหม่ แกสนิทกับคนรุ่นเก่าแบบพวกผม ช่วงเอาแผนมาใช้ครั้งหลัง เราเตรียมงานได้ดีขึ้น มีปฐมนิเทศน์ ทำความเข้าใจว่าใครทำอะไร แต่ทีมดิจิทัลเรามีคนน้อยไป ต้องอาศัยครอบครัวของเขา ในแต่ละครอบครัวมีคนรุ่นใหม่ที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือได้ใกล้ชิด อย่างตอนเราเล่นบทบาทสมมติ มากันเป็นครอบครัว (หัวเราะ) ถึงได้ทำกิจกรรมกันได้ รอลูกพี่คงเจียบอีก แกมีครูพี่เลี้ยงที่คุนย์เด็กเล็กทำให้ทุกอย่าง ดาวน์โหลดแอปมาใช้ เข้า WiFi แกทำเองไม่ได้ เชิญสมาชิกเข้าไลน์กลุ่มก็ทำไม่เป็น แต่แกไม่เดือดร้อนเพราะมีคนทำให้ แต่พวกผม</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>อยากเรียน เพราะจำเป็นต้องใช้งาน มีทักษะเพิ่ม มัน คล่องตัวขึ้น ได้ประโยชน์เห็นๆ”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</b></p> <p>“กำหนดเป้าหมายไม่ง่าย ต้องช่วยกันคิด รุ่นใหญ่เป็น (ทักษะการรู้ดิจิทัล) แบบพื้ๆ ต้องดึงคนรุ่นใหม่มา ช่วยทำกิจกรรม ตั้ง Line Group ให้ชาวชุมชนทุกคน เข้ามาแชท อาจจะแก้ปัญหาตรงนี้ได้ คนรุ่นใหม่คุย ทางไลน์เป็นเรื่องปกติ แต่คนรุ่นเก่าชอบส่งไลน์ ทักทายสวัสดิ ไม่ค่อยแสดงความเห็น เพิ่งเข้าใจว่า แผนกลยุทธ์ที่ชุมชนทำ ใช้หลักของการเรียนรู้ตลอด ชีวิตที่อาจารย์เล่าให้ฟังว่า ทุกคนเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ตามสภาพของเขา ชุมชนเองก็เป็นเจ้าภาพในการ จัดการเรียนรู้ผ่านการทำแผน แต่ต้องมีเครือข่ายช่วย ด้วยถึงจะไปรอดนี้ขอพูดตรงๆ ครอบครัวก็มีส่วนช่วย ให้เราเกิดการเรียนรู้และเราเรียนรู้ไปเพื่อที่จะ พึ่งตนเอง พอเรามีการเรียนรู้ดิจิทัลดีขึ้น การรู้ดิจิทัล จะเป็นเครื่องมือให้เราใช้แสวงหาความรู้ต่อไปเรื่อยๆ ทำให้เราเรียนรู้ได้ชั่วชีวิต แต่ตอนเริ่มต้น หลักการ เรียนรู้ตลอดชีวิต เหมือนตั้งหลักให้เรา ให้มีแนวทาง ที่จะปฏิบัติ พอการรู้ดิจิทัลของเราเริ่มลดลงหรือนิ่ง ความจำเป็นที่เรามีในตอนนั้นก็ทำให้เรามีแรงจูงใจ ที่จะแสวงหาความรู้ต่อเนื่องไปเรื่อย ถ้าหลายคนเป็น ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตได้ ชุมชนก็จะมีคนช่างใฝ่รู้ ใฝ่เรียน เต็มไปหมด ชีวิตคนในชุมชนของเราก็จะดีขึ้น”</p> <p><b>ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</b></p> <p>“การวางแผนฯช่วงที่ให้ทำความเข้าใจนโยบาย แผน ต่างๆ ยุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง พี่ ยังคิดในใจว่าจะดูจะฟังไปทำไม เราเป็นแค่ชุมชน เล็กๆ แต่ก็เพิ่งเข้าใจว่ามันมีผลกระทบกับชุมชนเรา</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ที่ผ่านมาก็รู้สึกพอใจที่มีคนรุ่นใหม่เข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น ตั้งแต่แสดงความคิดเห็นในเรื่อง จุดอ่อน จุดแข็งของชุมชน โอกาสและอุปสรรคในมุมมองของเขา ซึ่งบางทีคนรุ่นเราก็นึกไม่ถึง หลายคนอาจจะยังไม่กล้าพูดออกมามากแต่ก็เขียนลงกระดาษ ถือว่าเขามีส่วนร่วมแบบที่เขาสะดวก ต้องขอบคุณ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 ที่ไประดมคนออกมาได้ กิจกรรมที่เราช่วยกันคิด ช่วยกันทำ อาจติดขัดบ้างก็ไม่ใช่ไร เราต้องหากคนรุ่นใหม่มาช่วยตรงนี้ ลำพังมีเพียงแต่กรรมการฯ ก็ไม่ค่อยไหว เพราะงานที่ทางเขตและหน่วยงานข้างนอกให้มามันเยอะจริงๆ เราช่วยกันทำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ครั้งนี้ ชาวบ้านออกมามากขึ้น ที่น่าชื่นใจคือ มากันเป็นครอบครัว ไม่น่าเชื่อว่า พวกวัยรุ่นจะออกมาด้วย สงสัยถูกพ่อแม่ ยายหรือย่าขอร้องให้ออกมา (หัวเราะ) ยังขอกันได้อยู่ เขามาร่วมกิจกรรมกับเรารู้สึกว่า งานสั้นไหลขึ้น เขาเก่งเทคโนโลยี เราต้องอาศัยเขา มันก็ดีนะ เทคโนโลยีช่วยให้คนรุ่นใหม่เข้าหากันง่ายขึ้น เขาจะราคาเราหรือเปล่านั้นไม่รู้ อาจจะแอบเปื้อน (หัวเราะ) เพราะสอนหลายครั้ง สอนซ้ำๆ แต่ถ้าเราทำไม่ได้เขาจะเป็นฝ่ายเดือดร้อน (หัวเราะ) เพราะติดขัด ต้องวานเขาไปทำธุระให้ กิจกรรมบทบาทสมมติ เหมาะกับวัยรุ่นเขาชอบอะไรที่เล่นสนุก ให้มานั่งฟังอบรมต่างๆ คงไม่มา การทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างคนต่างวัยก็ช่วยให้เห็นคุณค่าซึ่งกันและกัน ได้ใช้เวลาร่วมกัน มีเรื่องราวที่เขาสนใจ ร่วมกันกับเรา อาศัยเทคโนโลยีเป็นสะพานเชื่อมคนต่างวัย แค่นี้ก็พอใจ เป็นอะไรที่ไม่ได้คาดหวังมาก่อนว่าการวางแผนจะช่วยให้คนในครอบครัวได้เพิ่ม</p>



ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p>ความสนิทสนมใกล้ชิดยิ่งขึ้นแล้วก็ช่วยเชื่อมสายสัมพันธ์กับคนทั้งในและนอกชุมชน”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 3:</b></p> <p>“การทำแผนอะไรที่เป็นความรู้ คนก็จะไม่ค่อยสนใจ ถ้าเน้นเรื่องความปลอดภัย หรือประโยชน์ที่จะได้น่าจะเข้าใจง่ายกว่า กรรมการชุมชนฯ ก็ตั้งไลน์กองทุนแม่แห่งแผ่นดินที่เล่าให้ฟังแล้ว แต่ลูกพี่เขาไม่ค่อยสื่อสารหรือแจ้งข่าวผ่านไลน์ แยกยุ่ง โรคประจำตัวเขานั้นแหละ ทางเขตให้รับตำแหน่งหลายงานอีกต่างหาก ส่วนกิจกรรมของเรา มีบางคนเขาถามว่าแผนเสร็จแล้วต้องทำอะไรต่อ มีกิจกรรมอะไรอีกหรือเปล่า บอกเขาว่าเดี๋ยวอีกหน่อยแผนตัวจริงจะออกมาอีกคล้ายๆ แบบนี้ เอาแนวทางไปปรับใช้กับตัวเอง ก็บอกเขาว่า ถ้าไม่เรียนไปเรื่อยๆ ก็ตามโลกภายนอกเขาไม่ทัน เพราะเทคโนโลยีมันเปลี่ยนไปเรื่อย เราก็ต้องเรียนรู้ไปกับมัน อีกอย่างหนึ่งคือมีเรื่องราว ข้อสงสัย หรือปัญหาที่เกิดกับเรา ข้อสงสัยหรือปัญหาก็ก็น่าเรียนไปเรื่อยๆ ตามสถานการณ์ในชีวิต เราก็ต้องแสวงหาความรู้ ค้นหาคำตอบจากอินเทอร์เน็ตอยู่เรื่อยๆ ตามเหตุการณ์ที่เราพบ อย่างกะวันก่อน ยาย.....ถามพี่เรื่องบัตรคนจน พี่บอกว่าให้เข้ายูทูปและค้นหา แบบนี้ หากเจอหลายคลิป ควรจะเปิดคลิปไหน เขาก็ทำได้ ส่งคลิปมาให้พี่ดู เข้าท่าเลย เห็นไหม ต้องมีคนช่วยแนะนำเมื่อเขาต้องการพอเขาทำได้ เขาจะมั่นใจขึ้น แล้วเขาก็ไปช่วยคนอื่นๆ ต่อไป แผนมีไว้ก็ดีเป็นแนวทาง ไม่งั้นก็ไม่ว่า เราจะเรียนรู้กันอย่างไร แต่ที่สำคัญคือ ต้องมีคนแนะนำด้วย ยิ่งตอนเริ่มต้น บางทีแนะนำอย่างเดียวไม่พอ ต้องทำให้ดู หรือทำให้เลย เพื่อให้เขาไปต่อได้”</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
	<p><b>ข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 :</b>  “กลยุทธ์ที่บอกว่า ให้มีธรรมาภิบาล โดยการชี้แจง  งบประมาณ ขอให้ตัดออก ในทางปฏิบัติ ทำได้ยาก  บางทีต้องโยกงบ ไปให้กิจกรรมโน้นกิจกรรมนี้ เพราะ  ต้นสังกัดเจ้าของโครงการให้งบประมาณมาไม่พอ เรา  อยู่หน้างานต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ให้งานเดิน  ต่อไปได้ ถ้าโง่งบประมาณ แล้วมีการเปลี่ยนแปลง  แก้ไข คนไม่เข้าใจก็จะถาม จะวุ่นวายกัน ”</p> <p><b>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 19 :</b>  “ข้อดีของการวางแผน คือ ชาวชุมชนต่างวัยออกกัน  มามากขึ้น มีการเสนอความคิดเห็น ร่วมรับฟังความ  คิดเห็นมากขึ้น ชาวบ้านที่ออกมา เขามาตั้งแต่เริ่ม  วางแผนจนกระทั่งร่วมทำกิจกรรมด้วย กิจกรรมการ  เรียนรู้มีความต่อเนื่อง กลมกลืนไปกับชีวิตชาวบ้าน  ชาวบ้านไม่รู้สึกละเลยแยก เรียนกลุ่มเล็กๆ บางทีก็  เล่นกันที่ร้านค้าบ้าง สวนหย่อมบ้าง บ้านหนังสือบ้าง  ล่าสุดก็มีทำกิจกรรมเล่นบทบาทสมมติ เปลี่ยนมาจัด  ที่ห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดินในบริเวณ  สวนหย่อม ใกล้เคียงๆ ทำให้เดินไปเรียนสะดวกสบาย  ส่วนข้อเสียก็มีหลายข้อ เช่น ช่วงแรกขั้นตอนการ  วางแผนมีเยอะ ช้าช้อน ถ้ารวบรัดได้ก็จะดี ตอนเชิญ  ประชุมก็ไม่มี ความชัดเจนว่า ให้มาทำอะไร บอกปาก  เปล่ากัน คนเอามาบอกต่อน่าจะลืมนะ บอกแต่ให้มา  ประชุม เราก็ไม่รู้ว่าจะประชุมทำไม ข้อมูลที่ใช้วางแผน  เป็นข้อมูลพื้นฐานของชุมชน น่าจะพอหาได้ ไม่อยาก  ให้เสียเวลามาลำรวจข้อมูลอีก การวางแผนครั้งแรก  กระจุกตัวอยู่ในแวดวงคณะกรรมการชุมชนกับญาติๆ  ของเขา ทำให้ข้อมูลไม่หลากหลาย ดีว่า ได้ทำแผน  ครั้งที่สอง”</p>

ข้อค้นพบ/ ผลลัพธ์ที่ได้จากการสรุปประเด็น สำคัญของผลการสะท้อนคิด	ข้อมูลภาคสนามของการสะท้อนคิดจาก การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ
<p>- การคืนข้อมูลงานวิจัย :</p> <p>ผู้วิจัยรายงานผลการศึกษาในช่วงนี้ให้ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องรับทราบ ดังนี้ พบว่า ปัญหาสำคัญ คือ การเสพติดดิจิทัล กลยุทธ์ที่ได้มาต้องนำไปใช้ให้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต จึงจะช่วยแก้ไขและป้องกันการการเสพติดดิจิทัล ทั้งในผู้ใหญ่และเด็กได้ ผู้วิจัยเสนอว่า ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหรือคิดวิเคราะห์ ก็มีความสำคัญมาก สังเกตจากมีการแชร์ข่าวปลอมในโลกกลุ่มดั่งนั้นขอให้ฝึกทักษะนี้ต่อเนื่องด้วยเช่นกัน งบประมาณซึ่งที่ประชุมลงความเห็นว่าเป็นสำคัญมากที่สุดในการพัฒนาชุมชนไม่ว่าจะเป็นด้านใดก็ตาม ผู้วิจัยรับทราบและจะเสนอความเห็นนี้ไปยังผู้เกี่ยวข้อง การมีส่วนร่วมในการวางแผนยังจำกัด ควรมีความหลากหลายของคนเข้าร่วมประชุมในแง่ของวัย การศึกษาและความสนใจ ข้อมูลสำหรับใช้วางแผนยังไม่พร้อม ชุมชนควรรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลให้เป็นระบบเพื่อให้สะดวกกับการเรียกใช้</p>	<p>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 2:</p> <p>“อาจารย์เข้ามาทำงานกับเรานานแล้ว คงเห็นว่า เรามีรูปแบบการทำงานแบบนี้ เรื่องขั้นตอนวางแผนสำหรับพวกเรา ของ่ายๆ แต่การทำตามแผนอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ แผนที่เราทำกับทางเขต บางช่วงก็ซิงซัง เอาจริงเอาจัง แต่บางช่วงทางเขาก็เียบเราก็เลยเียบตาม กรรมการฯทำงานหลายบทบาทหลายหน้าที่ สวมหมวกหลายใบ ลูกบ้านก็อย่างที่เห็นเราเป็นชุมชนชานเมืองในกรุงเทพฯ การมีส่วนร่วมของชาวบ้านในชุมชนเราจะไม่มากมายแบบชุมชนต่างจังหวัด การรู้ดิจิทัลต้องปลูกฝังกันแบบต่อเนื่อง ต้องอาศัยคนในครอบครัวเป็นหลัก แล้วมีชุมชนคอยสนับสนุนอยู่เรื่อยๆ สองแรงแข่งขัน”</p> <p>ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5:</p> <p>“แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สำคัญก็จริง แต่ไม่ได้หมายความว่าทุกคนต้องทำตามแผนทุกข้อ ถึงจะเป็นผู้รู้ดิจิทัล มันเป็นแผนของชาวบ้านที่ร่วมกันทำขึ้นมา แต่ละคนเขาอาจจะเลือกทำบางข้อที่เขาอยากรู้ ก็ได้ แล้วแต่เขาที่เป็นผู้เรียน แผนช่วยให้เรามีแนวทาง ให้วิธีการเรียนรู้ดิจิทัลกับเรา ส่วนเรื่องอื่นๆ อย่างเช่น การจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานของชุมชนก็เห็นด้วยว่าควรจัดเก็บให้เป็นระบบ ใครอยากดู ก็สะดวก แต่อยากบอกว่า การจัดการภายในชุมชนก็สำคัญด้วย”</p>

จากการตารางผลการสะท้อนคิดโดยอาศัยการสนทนากลุ่มข้างต้น เป็นการทบทวนประสบการณ์การดำเนินงานที่ผ่านมาเพื่อให้เห็นและเข้าใจถึงเหตุหรือปัจจัยเงื่อนไขที่ทำให้เกิดผลอย่างที่เป็นอยู่ทั้งในด้านที่ล้มเหลวและที่ประสบผลสำเร็จ โดยถอดบทเรียนว่าแผนกลยุทธ์ชุมชนฯที่ชุมชนได้ร่วมพัฒนาขึ้นนั้น ได้สร้างผลกระทบหรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่อย่างไร ทบทวนการปฏิบัติตามแผนของแต่ละบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมและสนใจการ

เปลี่ยนแปลงดังกล่าวว่าเป็นไปตามความคาดหวังของบุคคลและบรรลุนิติสัมพันธ์ชุมชนหรือไม่ โดยเปรียบเทียบกับแผนและสัญญาการเรียนรู้รายบุคคล และพิจารณาว่าหากต้องการให้บุคคลมีการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนควรปรับปรุงแก้ไขกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนอย่างไร ควบคู่กับการพิจารณาบทบาทกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่ช่วยส่งเสริมผู้ใหญ่ให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องควรเป็นแบบใด ประเมินผลความพึงพอใจด้วยการสังเกตปฏิกิริยาของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มถึงความรู้สึกสนใจ ความพอใจ ความสมหวัง/ผิดหวัง ความอดอัดใจหรือยุ่งยาก ใจกับการดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมา ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลจากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ด้วยการสนทนากลุ่มกับตัวแทนชุมชนที่เคยเข้าร่วม พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ณ ร้านค้าประชารัฐของชุมชน ในวันที่ 22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562 ผลการศึกษาแยกพิจารณาตามประเด็น ได้แก่ 1. ผลจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2. ข้อดีและข้อเสียของแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 3. ความพึงพอใจในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำตามแผน 4. ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ 5. ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ รายละเอียด ดังนี้

### 1. ผลจากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้แทนชุมชนร่วมกันถอดบทเรียนถึงผลที่เกิดขึ้นจากการร่วมกันพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล โดยผู้วิจัยสังเคราะห์เป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการรู้ดิจิทัลและส่วนที่ 2 เป็นส่วนของกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งแต่ละส่วนมีรายละเอียด ดังนี้

#### ส่วนของการรู้ดิจิทัล

ผลการสะท้อนคิดจากการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่ชุมชนร่วมกันพัฒนาขึ้นมา เมื่อนำไปสู่การปฏิบัติแล้วพบว่าสามารถสร้างผลกระทบหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลสู่การเป็นผู้รู้ดิจิทัลตามความคาดหวังของบุคคลและชุมชนโดยผู้วิจัยขอยกข้อมูลภาคสนามบางส่วนนำเสนอไว้ ดังนี้

1. มีทักษะด้านเทคนิคเพิ่มขึ้น (เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์ และสื่อสาร ได้แก่

“ดาวน์โหลดคลิปจาก YouTube เป็นแล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“ค้นหาข้อมูลสินค้าจากหลายแหล่งที่มา ประเมินคุณภาพของสินค้าและราคา ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสูตรการทำเจล เปรียบเทียบข้อมูลที่ค้นหาจากแหล่งต่างๆ การ

เปรียบเทียบ ทำให้ตัดสินใจเลือกใช้สูตรทำเจลได้เหมาะสม เราได้ทักษะการค้นหาข้อมูลจากกิจกรรมนี้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“ลบข้อมูลขยะ ลบแอปที่ไม่ได้ใช้ ทำให้เครื่องเร็วขึ้น (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23)

2. มีทักษะการตระหนักรู้เพิ่มขึ้น (ปลอดภัย/จริยธรรม/กฎหมาย/สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ/ความร่วมมือ/สังคมและวัฒนธรรม) ได้แก่

“คนที่ถูกลอก เท่าที่สังเกต คือ เชื้อคนง่าย ไม่ยอมตรวจสอบข้อมูล ไม่สนใจข่าวสารบ้านเมือง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4)

“เพิ่งรู้ว่ากดยอมรับคุกกี้ (Cookies) ก่อนเข้าสู่เว็บไซต์ เสี่ยงต่อการถูกแฮกข้อมูล ที่ผ่านมามีกดตลอด ตอนนี้นำลบคุกกี้ออก และเสียดายไม่กดยอมรับ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

“ต้องมีสติเสมอในขณะที่ออนไลน์ กรณีถูกลอก พูดได้เลยว่า เพราะโลภ ระวังเรื่องการส่งบัตรประชาชนมากขึ้น ราฟิ่งราฟิ่งทางเฟซบุ๊กน้อยลง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12)

“เล่นโซเชียล เป็นเวลา แต่ก่อนเปิดเฟซบุ๊กทิ้งไว้ทั้งวัน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 13)

“ไม่เคยสนใจเรื่องกฎหมาย แต่หลังทำกิจกรรม จำ พรบ.คอม13 ข้อได้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 16)

“หลังทำกิจกรรม ทำให้รู้ว่าควรโพสต์หรือควรแชร์อะไรบ้าง ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อตนเองในระหว่างออนไลน์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

“ก่อนหน้านี้ผมไม่เคยรู้ถึงสิทธิในข้อมูลของตัวเองเลย แต่คุกกี้ยินยอมตลอด” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 17)

“ผู้ใหญ่ต้องอบรมสั่งสอนบุตรหลาน ไม่ให้ก้าวร้าวถึงจะอยู่ในโลกออนไลน์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

3. มีทักษะการแสวงหาความรู้เพิ่มขึ้น

“ฝึกค้นหาข้อมูล ฝึกซ้ำๆ ทำบ่อยๆ ตอนนี้นำข้อมูลที่ต้องการได้เอง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

“ใช้ Google หาความรู้และข้อมูลเพื่อเตรียมเนื้อหาทำป้าย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

“ค้นหาสาระความรู้ ใน Google เพื่อจะแยกแยะข่าวจริง ข่าวปลอม” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11)

4. มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง/การเรียนรู้ตลอดชีวิต

“การวางแผนการเรียนรู้ ฝึกให้วิเคราะห์ตัวเองว่า อยากรู้อะไร” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“เราต้องนำหลักคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในวันนี้ไปฝึกต่อในครอบครัว”  
(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

“ดาวนโหลดคลิปสอนถักเสื้อ เรียนจากคลิป ถักเสื้อเสร็จแล้ว เรียนออนไลน์ของ  
หน่วยงาน.... นั่งเรียนคนเดียวจนจบ มีอะไรให้เรียนอยู่เรื่อยๆ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

### ส่วนของกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

การถอดบทเรียนในงานวิจัยนี้ได้จัดทำขึ้นจากการที่ชุมชนนำแผนไปทดลองใช้งานจริง  
ในช่วง มิถุนายน – พฤศจิกายน 2562 เป็นระยะเวลา 6 เดือน มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 27 คน  
ประกอบด้วยกลุ่มเป้าหมาย 25 คน ประธานและรองประธานชุมชน 2 คน ทั้งนี้จำนวนผู้เข้าร่วมในแต่ละ  
กิจกรรมมีมากน้อยแตกต่างกันตามความสนใจของแต่ละบุคคล มีการจัดสนทนากลุ่มสะท้อนคิด  
ภายหลังการทำกิจกรรมแต่ละอย่าง (After Act Review : AAR) โดยมีการดำเนินกิจกรรมตามแผน  
จำนวน 10 กิจกรรมภายใต้ 3 กลยุทธ์ ซึ่งประกอบด้วย 1.กลยุทธ์พึ่งพาพึ่งเขา บริหารงานของเรา 2.  
วงแหวนแห่งการเรียนรู้ และ 3. ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล

การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้  
ผู้ใหญ่ที่กล่าวมาข้างต้น เป็นการดำเนินงาน 4 ขั้นตอนตามวงจรการวิจัยปฏิบัติการ (Action  
Research) ซึ่งประกอบด้วย 1) ขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน(Planning) 2) ขั้นการปฏิบัติตามแผน  
กลยุทธ์ชุมชน (Action) 3) ขั้นการสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observation) และ 4) ขั้นการสะท้อน  
คิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (Reflection) ซึ่งผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์เป็นข้อค้นพบที่  
เป็นกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้  
ผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับชุมชน ซึ่งกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต  
ด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1. สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล

จากการประชุมร่วมกันของตัวแทนชุมชนซึ่งได้ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็นและสรุป  
ได้ว่า สถานการณ์การรู้ดิจิทัลของบุคคลและภาพรวมของชุมชนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับพื้นฐานถึงปาน  
กลาง แต่ระดับการรู้ดิจิทัลของคนรุ่นใหม่และผู้ใหญ่มีความแตกต่างกัน ผู้ใหญ่ในชุมชนมีการรู้ดิจิทัล  
ระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่า สำหรับปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลมีหลากหลายประเด็น  
เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย และความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เนื่องจากเทคโนโลยีมีธรรมชาติคือการ  
เปลี่ยนแปลงแบบพลวัต เพื่อที่จะสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว การเรียนรู้จึงต้อง  
ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง การที่บุคคลอยากเรียนรู้ดิจิทัลนั้น เขาต้องเกิดความตระหนักในความจำเป็นที่  
ต้องเรียนรู้ เพราะปัญหาและความต้องการบางประเด็นไม่ได้อยู่ในระดับที่เดือดร้อนหรือรุนแรงถึง  
ระดับที่ต้องจัดการแก้ไขให้ลุกล่วงไป ชุมชนอาจช่วยแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการของชาว  
ชุมชนได้ในระดับหนึ่ง แต่สำหรับเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ส่วนบุคคลต้องมีแรงจูงใจภายในตนเองที่จะ

เรียนรู้ด้วย ทั้งนี้เพื่อที่จะสามารถแก้ไขปัญหาความเดือดร้อนหรือเพื่อตอบสนองความต้องการของคุณให้ตรงประเด็น สิ่งแวดล้อมเป็นแรงจูงใจภายนอกที่สามารถช่วยกระตุ้นบุคคลให้สนใจที่จะเรียนรู้ได้พอสมควร แต่แรงจูงใจภายในบุคคลย่อมมีอิทธิพลให้บุคคลเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง อย่างไรก็ตาม หากบุคคลเกิดความตระหนักว่าจำเป็นต้องเรียนรู้ให้ได้ เพราะได้รับความเดือดร้อนหรือรู้สึกอ่อนรนจากการสูญเสียโอกาส สูญเสียสิทธิประโยชน์ที่พึงมีพึงได้ในฐานะพลเมืองก็จะสนใจที่จะเริ่มเรียนรู้เพื่อนำมาใช้แก้ไขความเดือดร้อนที่กำลังประสบอยู่หรือเพื่อรักษาสิทธิประโยชน์หรือรับโอกาสที่พึงมีพึงได้ ชุมชนในฐานะสังคมย่อยๆ ย่อมอ่อนไหวต่อความเดือดร้อนและความต้องการของสมาชิก ชุมชนจึงว่าเห็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลควรมีการวางแผน เพื่อให้ชาวชุมชนเห็นเป้าหมายเดียวกันและมีแนวทางปฏิบัติที่ทำให้บรรลุเป้าหมายโดยอาศัยกลวิธีที่เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ ในขณะที่เดียวกันชุมชนจะสามารถใช้แผนในการส่งเสริมให้ชาวชุมชนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและทั่วถึง ตลอดจนสามารถตอบสนองความต้องการของชาวชุมชนได้ตามความจำเป็น ชุมชนเห็นว่าการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนโดยการร่วมคิด ร่วมตัดสินใจของชุมชนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่จะช่วยให้เข้าถึงและเข้าใจปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลของชาวชุมชน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่อง แต่ทั้งนี้ต้องมีคณะทำงานที่เข้าถึงชาวชุมชนอย่างทั่วถึงและได้รับความไว้วางใจจากชาวชุมชน เพื่อที่จะสามารถรับฟัง เข้าใจปัญหาหรือความเดือดร้อนควบคู่กับความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนการเรียนรู้ตั้งนั้น ชุมชนเห็นควรที่จะ 1) จัดตั้งคณะทำงานเพื่อรับผิดชอบในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ พร้อมทั้งกำหนดบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบ 2) รวบรวมปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ในช่วงนี้เป็นการศึกษาและรวบรวมปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ซึ่งเป็นการวางแผนจากล่างสู่บน (Bottom-Up Planning) นั่นคือ ใช้บริบทพื้นที่เป็นตัวตั้งเพื่อสอดรับการวางแผนจากบนสู่ล่าง (Top-Down Planning) ในขั้นต่อไป โดยมีข้อมูลภาคสนามที่ผู้วิจัยยกมาบางส่วนดังนี้

“การวางแผนสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนา ทำให้เรารู้จักการกำหนดเป้าหมายและหาเส้นทางไปสู่เป้าหมายได้ แต่เป้าหมายควรเป็นเรื่องที่ชาวบ้านยอมรับ เห็นว่ามันจำเป็น การวางแผน ของง่ายๆทำงานตามแผนอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ ตอนนี้รู้สึกว่าการที่ชุมชนไม่ได้มีระบบจัดเก็บข้อมูล มันจะยุ่งตอนวางแผน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“ปัญหามีหลายอย่าง ความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลของเราไม่หือหาว เน้นเฉพาะเรื่องจำเป็น เอาไปใช้งาน ใช้ประโยชน์ได้ทันที” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“การทำแผนที่เป็นความรู้ คนจะไม่ค่อยสนใจ ถ้าเน้นประโยชน์ที่เขาจะได้รับ น่าจะเข้าใจมากกว่า” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“เขาจะเรียนรู้ก็ต่อเมื่อได้ประโยชน์ หรือตัวเองจะได้รับความเดือดร้อนหากไม่รู้

ส่วนเนื้อเรื่องที่จะสอน ต้องแบบว่า จำเป็น *ไม่รู้ไม่ได้*” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8)

## 2. กำหนดทิศทางการพัฒนาแผน

จากการประชุมระดมความคิดเห็นของชุมชนพบว่า การศึกษาทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บท แผนระดับชาติอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแผนของหน่วยงานต้นสังกัด ของชุมชนในที่นี่ คือ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ทำให้เข้าใจถึงแนวทางการพัฒนาของรัฐบาล ประเด็นเร่งด่วนหรือภารกิจที่รัฐบาลให้ความสำคัญ สภาพเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนบทบาทของ เทคโนโลยีที่รัฐบาลกำหนดให้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งจะช่วยให้ชุมชน สามารถคิดเค้าโครงภาพอนาคต ทิศทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์ของรัฐบาล และเพื่อแสวงหาการสนับสนุนและการได้รับการส่งเสริมในการดำเนินงานของชุมชน ตลอดจนการขอ ความร่วมมือจากเครือข่ายภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา ซึ่งเป็นการวางแผนจากบนสู่ล่าง (Top-Down Planning) ผลของการดำเนินงานในช่วงนี้ประกอบด้วย 1) ทบทวนและทำความเข้าใจ นโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดภาพฝันหรือวิสัยทัศน์การรู้ดิจิทัลที่ ชุมชนอยากเป็น 3) วิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนหรือทำ SWOT 4) กำหนดกลยุทธ์ แผนปฏิบัติการ โดยร่วมกันลงฉันทามติเลือกกลยุทธ์ไปกำหนดและออกแบบกิจกรรม 5) จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ รายละเอียด ดังนี้

1) ทบทวนและทำความเข้าใจนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผล จากการศึกษพบว่า การทบทวนดังกล่าว ทำให้ชุมชนวัดปรณาวาสเข้าใจถึงแนวทางการพัฒนาของ รัฐบาล ประเด็นเร่งด่วนที่รัฐบาลให้ความสำคัญ ซึ่งช่วยให้ชุมชนสามารถคิดเค้าโครงภาพอนาคต ทิศ ทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับนโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนต่างๆของรัฐบาล ทั้งนี้เพื่อแสวงหาการ สนับสนุนและการได้รับการส่งเสริมในการดำเนินงานของชุมชน ตลอดจนการขอความร่วมมือจาก เครือข่ายภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา

2) กำหนดภาพฝันหรือวิสัยทัศน์การรู้ดิจิทัล

สำหรับวิสัยทัศน์ที่ชุมชนร่วมกันกำหนดขึ้น ได้แก่ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ ภูมิใจดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต พิชิตได้ภายใน ปี 2565”

3) วิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนหรือทำ SWOT ผลจากการศึกษาพบว่า ชุมชนร่วมกัน วิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือทำ SWOT โดยชุมชนร่วมกันพิจารณาเลือกจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและ อุปสรรค อย่างละ 8 ประเด็น

4) กำหนดกลยุทธ์ ผลจากการศึกษาพบว่า ชุมชนร่วมกันสร้างกลยุทธ์โดยใช้ผล วิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือผลการทำ SWOT มาสร้างกลยุทธ์ทางเลือกโดยการจับคู่ด้วยเทคนิค SWOT Matrix ชุมชนได้ร่วมกันเลือกกลยุทธ์ SO ซึ่งเป็นกลยุทธ์เชิงรุก (Aggressive Strategy) ที่



จับคู่จุดแข็ง(S: Strengths)กับโอกาส(O: Opportunities) เพราะต้องการนำจุดแข็งของตนไปใช้ประโยชน์จากโอกาสรอบตัว กลยุทธ์ที่ชุมชนร่วมกันสร้างขึ้นมา ได้แก่

(1) กลยุทธ์ที่ 1 : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา ภายใต้พันธกิจ พัฒนาการบริหาร และจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วม โดยมีจุดมุ่งหมาย ให้ชุมชนมีการบริหารจัดการที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง กลยุทธ์ข้อนี้เป็นผลจากการจับคู่ของ S1: ประธานชุมชนเป็นนักพัฒนา มีวิสัยทัศน์กว้างไกล S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล O1: ยุทธศาสตร์ชาติเน้นพัฒนาและสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ O3: มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเปียนผ่านเว็บ O5: หน่วยงานภาครัฐเอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง และ O6: สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เป้าหมายของกลยุทธ์ จะมุ่งเน้นด้านการบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการการเรียนรู้ บริบทที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ที่ 1 ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

การบริหารจัดการชุมชน : ผลการวิจัยพบว่า การบริหารจัดการชุมชนของพื้นที่วิจัย ประกอบด้วย 1)เป้าหมายในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผน การวิจัยเชิงปฏิบัติในรอบแรก พบว่า คณะกรรมการชุมชนและผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังไม่เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่ค่อยชัดเจน การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังมีจำกัดทำให้การพัฒนาแผนและการนำแผนไปใช้ในครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จ ในการวางแผนรอบที่ 2 คณะกรรมการชุมชนมีความเข้าใจในเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งได้แก่ การพัฒนาบุคคลให้เกิดการรู้ดิจิทัล เพื่อใช้การรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง และพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ เมื่อเข้าใจในเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้วการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ก็มีความชัดเจนด้วยเช่นกัน

นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง : ผลการวิจัยพบว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้รับความสนใจจากคณะกรรมการชุมชนไม่มากนัก แต่ให้ความสำคัญกับนโยบายและโครงการที่สั่งจากต้นสังกัดคือ สำนักเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร

การสร้างเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกชุมชน : ผลการวิจัยพบว่า ครอบครัวยุติบบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ สำหรับทีมดิจิทัลที่ชุมชนจัดตั้งขึ้นมีส่วนช่วยผลักดันให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการรู้ดิจิทัล ส่วนเครือข่ายภายนอกนั้นมียุติบบทบาทในการสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเป็นต้นแบบ (Modeling)ในการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจ

การมีส่วนร่วม : ผลการวิจัยพบว่า การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในภาพรวมค่อนข้างจำกัด แต่คณะกรรมการชุมชนส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนเป็นประจำ การวิจัยเชิงปฏิบัติการในรอบที่ 2 สมาชิกชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้นทำให้ดำเนินกิจกรรมลุล่วงไปตามแผน

ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต : ผลการวิจัยพบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด คือ งบประมาณ การให้งบประมาณสำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้การดำเนินงานราบรื่นและได้รับความร่วมมือมากยิ่งขึ้น สำหรับสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่พบว่ามีปัญหาใดๆ ชุมชนวัดปุณณวาสมีสถานที่ทำกิจกรรมอย่างเพียงพอ

(2) กลยุทธ์ที่ 2 : วงแหวนแห่งการเรียนรู้ ภายใต้พันธกิจ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการกระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง กลยุทธ์ข้อนี้เป็นผลจากการจับคู่ของ S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล S7: ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล O2: นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลทุกภาคส่วน O5: หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชนใกล้เคียงเป็นเครือข่ายเข้มแข็ง O7: แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้ฟรีมีมากขึ้น และ O8 : ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัติดีขึ้น แต่ราคาลดลง เป้าหมายของกลยุทธ์เป็นการเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

(3) กลยุทธ์ที่ 3 : ยกระดับคุณภาพชีวิต ภายใต้พันธกิจ พัฒนาคุณภาพชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมาย เข้าถึงบริการและสวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศดิจิทัล ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ กลยุทธ์ข้อนี้เป็นผลจากการจับคู่ของ S2: กรรมการชุมชนทำงานให้ส่วนรวม เกื้อกูลซึ่งกันและกัน S5: มีสถานที่ใช้จัดกิจกรรมได้สะดวก S7 : ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล O2 : นโยบายรัฐบาลดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกหน่วยงานภาครัฐ O6 : สภาพแวดล้อมดิจิทัลขยายวงกว้างมากขึ้นอย่างรวดเร็ว O7 : แอปพลิเคชันรูปแบบหลากหลายและใช้ฟรีมีมากขึ้น O8 : ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ คุณสมบัติดีขึ้น แต่ราคาลดลง เป้าหมายของกลยุทธ์ คือ การเพิ่มคุณภาพชีวิตด้วยการมีรูปแบบการใช้ชีวิตของคนยุคดิจิทัลอย่างเหมาะสมและพึ่งพาตนเองได้

(4) กลยุทธ์ที่ 4 : เศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การพึ่งพาตนเอง ภายใต้พันธกิจ พัฒนาเศรษฐกิจทั้งปริมาณและคุณภาพ โดยมีจุดมุ่งหมาย ขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้ กลยุทธ์ข้อนี้เป็นผลจากการจับคู่ของ S2:กรรมการชุมชนทำงานให้ส่วนรวม เกื้อกูลซึ่งกันและกัน S3: กรรมการชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการรู้ดิจิทัล S7:ประชากรมีหลายช่วงวัย บางส่วนมีการรู้ดิจิทัล O3: มาตรการรัฐบาลช่วยเหลือประชาชนโดยลงทะเบียนผ่านเว็บ O4 : ซื้อขายออนไลน์ได้รับความนิยมเหมาะสมกับชีวิตยุคใหม่ และ O8: ราคาอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่

คุณสมบัติดีขึ้น แต่ราคาลดลง เป้าหมายของกลยุทธ์ มุ่งส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจ ชุมชนให้พึ่งพาตนเอง

5) จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ผลจากการศึกษาพบว่า เป็นการรวบรวมข้อมูลก่อนหน้า que เข้าด้วยกันเป็นรูปเล่ม ซึ่งประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ แนวทางการพัฒนา การติดตามและประเมินผล และผลของการโหวตเพื่อรับร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ จากเวทีชุมชน คือ รับร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ โดยให้คณะกรรมการชุมชนไปดำเนินงานต่อไป

โดยมีข้อมูลภาคสนามในช่วงการกำหนดทิศทางการพัฒนาที่ผู้วิจัยมาบางส่วนดังนี้

“ชาวบ้านส่วนน้อยที่กล้าพูดถึงภาพฝัน เพราะเคยชินกับการทำตาม  
ที่เขาบอกมา” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14)

“ลำพังพวกเราที่รู้แต่ปัญหา ความต้องการก็บอกได้แต่พินๆ ยุทธศาสตร์ชาติหรือแผน  
อื่นๆ จะช่วยให้เราเห็นแนวโน้มว่ารัฐบาลจะไปทางไหน การสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ  
จุดสำคัญคือ การมีส่วนร่วมของชาวชุมชน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“การประชุมหาอนาคต (ผู้วิจัย : Future Search Conference หรือ FSC) ไม่  
เหมาะสมกับชุมชนเรา มันซับซ้อนเกินไป คนมาร่วมกิจกรรมไม่มาก”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

“การวางแผนครั้งแรก กระจุกตัวอยู่กับคณะกรรมการชุมชนและญาติๆ ของเขา ทำให้  
ข้อมูลไม่หลากหลาย ดีว่า ได้ทำแผนครั้งที่สอง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

### 3. นำแผนไปทดลองใช้

งานในช่วงนี้ชุมชนจะช่วยกันนำแผนที่ร่วมกันพัฒนาไปสู่การปฏิบัติ เพื่อสังเกตผลที่  
เกิดขึ้นว่าสามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลและของชุมชนในด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้าน  
การรู้ดิจิทัลได้มากน้อยอย่างไร ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมของทีมดิจิทัลโดยให้การอบรมถึงร่างแผน  
กลยุทธ์ชุมชนฯ ทำความเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของทีมดิจิทัล ควบคู่กับการ  
ทบทวนความรู้และความเข้าใจในเรื่องการรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะทางเทคนิค ได้แก่ 1) เข้าถึง 2)  
วิเคราะห์ 3) ประเมิน 4) สร้างสรรค์ 5) จัดการ 6) บูรณาการ 7) สังเคราะห์ และ 8) สื่อสาร และกลุ่ม  
ทักษะการตระหนักรู้ ได้แก่ 1) ความปลอดภัย 2) การมีจริยธรรม 3) การรู้กฎหมาย 4) สิทธิ เสรีภาพ  
และความรับผิดชอบ 5) ความร่วมมือ และ 6) สังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยและชุมชนร่วมกันสังเกต  
กระบวนการวางแผนและการทำกิจกรรมในภาพรวมว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการรับรู้ มีความสนใจ มี  
ความเข้าใจและมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมตามแผนมากน้อยเพียงใด กิจกรรมซึ่งออกแบบ  
มาจากกลยุทธ์มีส่วนช่วยสร้างเสริมการรู้ดิจิทัลให้กลุ่มเป้าหมายมากน้อยเพียงใด พร้อมทั้งกระตุ้นให้

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะหรือข้อค้นพบใดๆ จากการร่วมกันพัฒนา แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และการนำแผนดังกล่าวไปใช้ให้เกิดผลสำเร็จหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามา ร่วมมือ หรือสนับสนุนอย่างไรพร้อมทั้งทบทวนปัจจัยและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยร่วมกับผู้แทนชุมชนจัดปฐมนิเทศการนำแผนไปลองใช้กับผู้ใหญ่ที่เป็น กลุ่มเป้าหมาย กิจกรรมที่กำหนดในแผนปฏิบัติการมี 10 กิจกรรม ใช้ระยะเวลาในการทดลองใช้แผน 6 เดือน ให้ความสำคัญกับความรับผิดชอบของบุคคลซึ่งเป็นทีมดิจิทัลที่มีบทบาทหน้าที่ในการกำกับ ติดตามและประเมินผล การนำแผนปฏิบัติการไปทดลองใช้ ซึ่งเป็นเสมือนหนึ่งการนำกลยุทธ์ไปปฏิบัติ ที่ต้องอาศัยทีมงานหรือคณะทำงานที่มีมนุษยสัมพันธ์ เพราะต้องมีการติดต่อสื่อสาร โน้มน้าว/ชักจูง และกระตุ้นให้ดำเนินงานตามแผน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ซักซ้อมและทำความเข้าใจกับทีมดิจิทัลในกรณี ที่มีปัญหาเกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามแผน หรือหากต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าหรือการแก้ปัญหา หน่วยงาน (on-site support) ทีมดิจิทัลของชุมชนจะเป็นด่านแรกของการแก้ไขปัญหาที่พบระหว่างการ ทำตามแผนโดยมีวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยคอยสนับสนุนอยู่เบื้องหลัง การดำเนินงานในช่วงนี้ ประกอบด้วย 1)เตรียมความพร้อมให้ทีมดิจิทัล 2)จัดปฐมนิเทศการนำแผนไปทดลองใช้งานจริงให้ กลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้อง และ 3) การช่วยเหลือและสนับสนุนหน่วยงาน (on-site support)

สำหรับผลของการนำแผนปฏิบัติการไปใช้ รายละเอียด ดังนี้

การรู้ดิจิทัล : ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ของกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นกว่าเดิม และมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 5 คนที่มีความก้าวหน้าในการรู้ดิจิทัลอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับสถานภาพการรู้ดิจิทัลก่อนเข้าร่วม กิจกรรม และมีเพียง 2 ท่านที่มีการรู้ดิจิทัลโดดเด่น (Champion) เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเข้าร่วม กิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย 5 คนที่กล่าวถึงเป็นผู้เต็มใจให้ติดตามและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ ผลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการถึงความก้าวหน้าในการรู้ดิจิทัล เป็นเพราะได้รับการฝึกฝนและ แนะนำจากสมาชิกในครอบครัวอย่างใกล้ชิด และพบว่า การรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป ตามสถานการณ์และบริบทชีวิตของแต่ละบุคคล การรู้ดิจิทัลไม่ใช่สถานะที่ยั่งยืน เมื่อใดก็ตามที่มีการ เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ บุคคลต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ หากบุคคล หยุดเรียนรู้ การรู้ดิจิทัลจะลดลง ดังนั้นบุคคลต้องใฝ่รู้ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เป็นบุคคลผู้ เรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะหากบุคคลไม่ขวนขวายเรียนรู้เพิ่มเติมและไม่ได้มีการใช้สมาร์ตโฟนและแอป พลิกะชันไลน์และเฟซบุ๊กอยู่เป็นประจำ การรู้ดิจิทัลจะแผ่วหายไป

การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง : ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนเพียงส่วนน้อยที่สามารถเรียนรู้ ด้วยตนเองอย่างอิสระ ในขณะที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องการคำแนะนำ ความช่วยเหลือและการ ปรึกษาประคองอย่างใกล้ชิดในการเรียนรู้ช่วงเริ่มต้น และสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่าง ช้าๆ แต่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ในที่สุด

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานสามารถช่วยให้กลุ่มเป้าหมายมีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น รูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ได้ผลคือ เรียนกลุ่มเล็ก สอนซ้ำๆ และซ้ำๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ได้ผลและได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายคือ การฝึกปฏิบัติจริงด้วยการสอนกลุ่มเล็ก หรือแบบตัวต่อตัว สอนซ้ำๆ และซ้ำๆ การชวนคิดชวนคุย อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเล่นเกม บทบาทสมมติ และเชิญบุคคลต้นแบบมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ

กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ : ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ที่เหมาะสมกับชุมชน คือ กระบวนการวางแผนที่ไม่ซับซ้อน โดยให้ความสำคัญกับขั้นตอนการนำแผนไปทดลองใช้และการกำกับ ติดตามและประเมินผล

โดยมีข้อมูลภาคสนามที่ผู้วิจัยกมาบางส่วนดังนี้

*“การทำความเข้าใจในตัวแผน และบทบาทหน้าที่ของทีมดิจิทัล ว่าใครทำอะไรเป็น เรื่องสำคัญ เป็นการปฐมนิเทศน์เพื่อร่วมกันรับรู้ที่เรากำลังจะทำอะไร หนแรกเราไม่ชัดเจน เกรงใจไม่กล้าบอก ลูกพี่ก็ไม่สั่งการ ให้นึกกันเอาเอง ผลคือ มีคนทำตามแผนแค่ว่าไม่ก็คน พวกเรายังชินกับการทำงานตามสั่ง ครั้งหลังเรามีการเตรียมตัว มีปฐมนิเทศน์ การทดลองใช้แผนจึงเป็นไปได้ด้วยดี“ (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6)*

*“ช่วงทดลองใช้แผนปฏิบัติการ ต้องคอยกระตุ้น คอยถามไถ่ และสังเกตทั้งรายบุคคลและ ภาพรวมระดับชุมชน สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ดิจิทัล“ (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)*

#### 4. กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้

เนื่องจากชุมชนมีความหลากหลายทั้งในมิติของอายุ ระดับการศึกษา ฐานะทาง เศรษฐกิจและระดับการรู้ดิจิทัล ประกอบกับบทเรียนในอดีตจากการเข้าร่วมหลายโครงการและ กิจกรรม ชุมชนจึงเล็งเห็นความสำคัญของการกำหนดแนวทางและวิธีการในการกำกับ ติดตาม และ ประเมินผลการทำตามแผน ทั้งในระดับบุคคลและภาพรวมระดับชุมชนดังนี้ ทำการตรวจสอบการตามตามแผน ติดตาม และแก้ไขปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่หรือปัญหาหน่วยงาน ประสิทธิภาพของการดำเนินงานตามแผนให้ลุล่วงตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งหมายถึงกลุ่มเป้าหมายสามารถเรียนรู้ดิจิทัลผ่าน กิจกรรมได้สำเร็จภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ สามารถประหยัดค่าใช้จ่าย เกิดความพึงพอใจในการ เข้าร่วมกิจกรรม มีวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ กลุ่มเป้าหมายได้รับประโยชน์จากกิจกรรมตามที่ ควรจะเป็น และเกิดความก้าวหน้าในด้านการรู้ดิจิทัลตามเป้าหมายของกิจกรรมนั้นๆ มีการสังเกตถึงความขัดแย้งหรือไม่เข้าใจของคณะทำงานหรือผู้เกี่ยวข้องในการระหว่างการทำตามแผน สังเกตและ ติดตามการทำงานตามบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับชุมชนในการนำแผนไปสู่การ ปฏิบัติให้สำเร็จ การประเมินผลจะเป็นการตรวจสอบผลการดำเนินงานในระหว่างที่กำลังทำกิจกรรม

และภายหลังที่เสร็จสิ้นการทำกิจกรรมตามแผนซึ่งเป็นการบ่งชี้ว่าแผนที่วางไว้ช่วยให้การรู้ดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมายมีการพัฒนา มากหรือน้อยเพียงใด ผลที่ได้จากการกำกับ ติดตามและประเมินผลการทำงานตามแผน จะเป็นข้อมูลย้อนกลับที่นำไปปรับปรุงการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ จากบทเรียนในอดีตทำให้ชุมชนตระหนักว่า การไม่เอาใจใส่ การละเลย ย่อหย่อน หรือการยืดหยุ่นมากเกินไปในการกำกับ ติดตามและประเมินผลการทำงานอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานตามแผนไม่ประสบผลสำเร็จถึงระดับที่มุ่งหวัง ชุมชนจึงมีการกำกับ ติดตามและประเมินผล 2 ระดับคือ ระดับบุคคลและชุมชน การประเมินผลรายบุคคลใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ดิจิทัล กับสัญญาการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแผน ซึ่งพบว่ากลุ่มเป้าหมายจำนวนน้อยที่ทำบันทึกสัญญาการเรียนรู้ ส่วนระดับชุมชนเป็นการมองในภาพรวมโดยสังเกตกระบวนการวางแผนและการทำงานการเรียนรู้ตามร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ผู้วิจัยและชุมชนร่วมกันสังเกตถึงการรับรู้ว่าจะต้องทำกิจกรรมตามแผน ความสนใจ ความเข้าใจ และความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ตรวจสอบการทำงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ซึ่งเป็นการวัดความก้าวหน้าหรือผลสำเร็จเป็น 3 ระดับ ได้แก่ สีแดง มีปัญหา ไม่ได้ทำ หรือทำไม่ได้ สีเหลือง กำลังทำอยู่ และสีเขียว ทำได้หรือทำสำเร็จแล้ว การประเมินผลการทดลองใช้งาน 10 กิจกรรมพบว่า มีกิจกรรมที่ทำสำเร็จ ประเมินได้สีเขียว จำนวน 6 กิจกรรม และกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ ประเมินได้สีเหลืองมีจำนวน 4 กิจกรรม ดังนี้ สำหรับการติดตามและประเมินผลผู้เรียนซึ่งเป็นวัยผู้ใหญ่ หากพิจารณาโดยใช้ปี พ.ศ. 2562 เป็นฐานคิด พบว่าผู้ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 55 – 59 ปี หรือ Gen B และผู้ที่มีอายุระหว่าง 40-54 ปี หรือ Gen X จะมีการรู้ดิจิทัลต่ำกว่า Gen Y ซึ่งมีอายุอยู่ในระหว่าง 22-39 ปี สำหรับผู้ที่มีอายุระหว่าง 10-21 ปี หรือ Gen Z มีการรู้ดิจิทัลในกลุ่มเทคนิคการตระหนักต่ำกว่าประชากรรุ่นอื่นๆ แต่ Gen Z จะมีการรู้ดิจิทัลในกลุ่มทักษะด้านเทคนิคดีกว่าทุกกลุ่ม โดยมีข้อมูลภาคสนามที่ผู้วิจัยยกมาบางส่วน

“กลไกการติดตามและประเมินผลยากที่สุด แต่มีความสำคัญมาก ต้องคอยติดตามและเฝ้าสังเกตว่าเป็นไปตามแผนไหม” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“ติดตามและประเมินผลทุกไตรมาส” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“เราติดตามเขาว่ามีการรู้ดิจิทัลด้วยการสังเกตพฤติกรรม แต่ตัวเขาสามารถประเมินตัวเองได้ว่าเขามีการเรียนรู้ดิจิทัลที่ก้าวหน้าขึ้นบ้างไหม กรรมการฯ จะช่วยดูภาพรวมระดับชุมชน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“การประชุมชี้แจง แนวทางการติดตามและประเมินผล ทำให้หายกังวล เคยกลัวว่าชาวบ้านจะว่าเรา ไปยุ่งกับเขา” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

“การสื่อสารและประชาสัมพันธ์กับเครือข่ายของชุมชนส่งผลต่อความสำเร็จของการนำแผนไปทดลองใช้งาน การติดตามและประเมินผลทุก 3 เดือน ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ น่าจะเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับเรา” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 20)

## 5. ถอดบทเรียน ปรับปรุงแก้ไขแผน และประกาศใช้แผน

เป็นการสะท้อนคิดโดยอาศัยการสนทนากลุ่มเพื่อทบทวนประสบการณ์การดำเนินงานที่ผ่านมาเพื่อให้เห็นและเข้าใจถึงเหตุหรือปัจจัยเงื่อนไขที่ทำให้เกิดผลอย่างที่เป็นอยู่ทั้งในด้านที่ล้มเหลวและด้านที่ประสบผลสำเร็จ โดยถอดบทเรียนว่าแผนกลยุทธ์ชุมชนที่ชุมชนได้ร่วมพัฒนาขึ้นนั้น ได้สร้างผลกระทบหรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่อย่างไร ทบทวนการปฏิบัติตามแผนของแต่ละบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมและสนใจการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวว่าเป็นไปตามความคาดหวังของบุคคลและบรรลุวิสัยทัศน์ชุมชนหรือไม่ โดยเปรียบเทียบกับแผนและสัญญาการเรียนรู้รายบุคคล และพิจารณาว่าหากต้องการให้บุคคลมีการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและยั่งยืนควรปรับปรุงแก้ไขกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนอย่างไร ควบคู่กับการพิจารณาทบทวนกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ที่ช่วยส่งเสริมผู้ใหญ่ให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องควรเป็นแบบใด ประเมินผลความพึงพอใจด้วยการสังเกตปฏิกิริยาของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มถึงความรู้สึกสนใจ ความพอใจ ความสมหวัง/ผิดหวัง ความอึดอัดใจหรือยุ่งยากใจกับการดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมา ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลจากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ด้วยการสนทนากลุ่มกับตัวแทนชุมชนที่เคยเข้าร่วม พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ณ ร้านค้าประชารัฐของชุมชน ในวันที่ 22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562 โดยมีข้อมูลภาคสนามที่ผู้วิจัยยกมาบางส่วน ดังนี้

“ทำแผนครั้งที่ 2 ชาวบ้านมามากขึ้น เพราะเราไปตามเขาออกมา”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“วางแผนครั้งแรกขั้นตอนมีเยอะ ซับซ้อน น่าเบื่อ ทำแผนอยู่ในแวดวงคณะกรรมการชุมชนกับญาติๆ ของเขา ทำให้ข้อมูลไม่หลากหลาย ดีที่ได้ทำแผนครั้งที่ 2”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

“การวางแผนไม่น่าเป็นห่วง แต่การทำตามแผนอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“ผมอยากให้ปรับปรุงกิจกรรมฝึกการแยกข่าวจริง ข่าวปลอมมากกว่านี้ เพราะชาวบ้านเขาเชื่ออะไรง่าย ๆ พบเห็นอะไรก็เชื่อหมด ไม่เคยเกิดข้อสงสัย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

2. ข้อดีและข้อเสียของแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้แทนชุมชนกับผู้วิจัยร่วมกันสนทนากลุ่มเพื่อสะท้อนคิดจากการนำแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ที่ชุมชนร่วมกันพัฒนา เมื่อนำไปสู่การ ปฏิบัติแล้ว มีข้อดีและข้อเสียของแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล สำหรับผู้ใหญ่ ในฐานะผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ที่ทำตามแผน ดังนี้

### ข้อดี

1) สร้างความรู้และความเข้าใจถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

หลักการและแนวปฏิบัติของการเรียนรู้ตลอดชีวิตถูกนำมาใช้ในกระบวนการพัฒนา แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ทำให้กลุ่มเป้าหมาย ชุมชนและผู้เกี่ยวข้องมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความจำเป็นที่ทุกคนต้องมีการเรียนรู้ในทุกช่วง ชีวิตของตน

*“ฝึกฝนตัวเองให้มีสติ คิดไตร่ตรอง เอาหลักที่ได้ ไปเรียนรู้เอง เราบอกทุกอย่างคงไม่ได้ เรื่องข่าวจริง ข่าวปลอม ยังมีหลุดบ้าง แต่น้อยลง”* (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4)

*“ต้องเสาะหาความรู้ การใฝ่รู้อยู่เสมอ เพราะความรู้และทักษะที่เคยมี มันอาจไม่ตอบ โจทย์ชีวิตเราในตอนี้ เราก็ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง”* (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

2) กระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การรู้ดิจิทัลที่เกิดจากการใช้แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ช่วยให้มือเครื่องมือในการแสวงหา ความรู้และมีทักษะการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีคุณภาพ

*“เข้าอินเทอร์เน็ต เข้าเว็บได้แล้ว เพิ่งค้นหาข้อมูลข่าวสารได้”* (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23)

3) ช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล

การรู้ดิจิทัลช่วยให้การเข้าถึง เข้าใจและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลมีความ เป็นได้มากขึ้น ทำให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ใหญ่วัยแรงงานพัฒนาตนเองโดยการปรับปรุงทักษะในการ งานอาชีพและรูปแบบการใช้ชีวิตให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้สามารถ ยกระดับคุณภาพชีวิตของตนให้ดีกว่าเดิม ตลอดจนช่วยลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสวัสดิการและ บริการของภาครัฐที่ทำรายการผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ต่างๆ จากการที่ภาครัฐปรับเปลี่ยนเป็น รัฐบาลดิจิทัล โครงการและมาตรการเกี่ยวกับสวัสดิการและบริการของภาครัฐที่จัดให้กับประชาชนได้ อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการเข้าถึงสวัสดิการและบริการของภาครัฐ ดังนั้นการที่ ผู้ใหญ่วัยแรงงานมีการรู้ดิจิทัลที่ดีขึ้นย่อมเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงสวัสดิการและบริการของภาครัฐ

*“ตอนนี้กรอกข้อมูลและลงทะเบียนออนไลน์ได้เองแล้ว เมื่อก่อนถ้ามี ลงทะเบียนหน้าเว็บ จะให้ลูกสาวทำให้ตลอด”* (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

4) สร้างการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์



การได้มาซึ่งแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่อาศัยกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ โดยการระดมความคิดเห็นและการทำกิจกรรมการเรียนรู้จากชาวชุมชนและภาคีเครือข่ายทั้งในและนอกชุมชน จึงเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมโดยการแสดงความคิดเห็น ร่วมตัดสินใจและร่วมรับประโยชน์ ในขณะเดียวกันได้ก่อให้เกิดความใกล้ชิดสนิทสนม แบ่งปันช่วยเหลือ และเอื้ออาทรต่อกัน

“ผมได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับคนในชุมชน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ค่อยเล่นกัน ความห่างเหินกับเพื่อนในชุมชนค่อยๆลดลง มันก็ดีที่กลับมาสู่บรรยากาศการเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากไปทำงานในโรงงานมาพักใหญ่ๆ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

“หลังทำกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว เราก็ใส่ใจคนในครอบครัว เรื่องภัยออนไลน์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12)

“ชาวชุมชนต่างวัยออกกันมามากขึ้น ออกความเห็น และฟังคนอื่นมากขึ้น” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

“ทางวัดให้คำแนะนำตอนเราคิดกิจกรรม ผมเพิ่งเข้าใจว่า ทางวัดก็มีส่วนร่วมด้วยชุมชนได้หลายอย่าง” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

5) ช่วยสร้างความเข้าใจให้ชุมชนในการเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ช่วยสร้างความเข้าใจในบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของชุมชนในการเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และตระหนักถึงความจำเป็นของชุมชนในการเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

“ชุมชนเป็นตัวตั้งตัวตีในการเรียนรู้ได้ เราจัดการของเราเองได้ ช่วงแรกอาจจะขลุกขลักหน่อย เพราะเพิ่งเริ่มทำ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

6) ช่วยสร้างความพร้อมในการเข้าสู่สังคมสูงวัย

การเตรียมความพร้อมของผู้ใหญ่วัยแรงงานให้มีพฤติกรรมสุขภาพที่ดีเยี่ยมอาศัยการได้รับข่าวสารและข้อมูลที่ต้องการเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติตัวให้มีสุขภาพแข็งแรง สามารถป้องกันตนเองจากการเจ็บป่วยเรื้อรัง และพึ่งพาตนเองในภารกิจชีวิตประจำวัน

“กิจกรรมช่วยให้เข้าใจถึงภัยจากการเสพติดดิจิทัล ทำให้รู้จักแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการช่วยชีวิตในนาทวิฤกษ์ เข้าถึงข้อมูลสุขภาพและนำมาใช้ประโยชน์ พวกการรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

7) ลดความสับสนและขัดแย้งในสังคม

ผลกระทบจากการเสพข่าวปลอม (Fake News) ทำให้ผู้รับสารซึ่งเป็นข่าวปลอมเกิดความสับสน ความตื่นตระหนกตกใจ การเข้าใจผิดและการตัดสินใจผิดพลาดจากข้อมูลข่าวสารที่ถูกบิดเบือน และความขัดแย้งร้ายลึกในสังคมซึ่งส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ

ตลอดจนทำให้เกิดความเสียหายในชีวิตและทรัพย์สิน ดังนั้นการรู้ดิจิทัลที่เกิดจากการใช้แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ช่วยสร้างการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศดิจิทัลให้กับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้กลุ่มเป้าหมายมีทักษะในการแยกแยะข่าวจริง ข่าวปลอม ซึ่งทำให้ลดความสับสนและความขัดแย้งลงได้ พร้อมทั้งช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตจากการใช้ชีวิตที่ถูกต้องทำนองครองธรรมและการตัดสินใจที่เกิดจากความเข้าใจที่ถูกต้อง

“เมื่อก่อน โทรฯสั่งซื้ออาหารเสริมเต็มบ้าน จนกินไม่ทัน ตอนนี้ไม่แล้ว ดูเขาโฆษณาแต่ไม่คล้อยตาม ถ้าเป็นแต่ก่อน คงสั่งซื้อแล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“ข่าวด้อยค่าสถาบันเยอะมาก แต่เดี๋ยวนี้หนูไม่ดูเลย บอกเพื่อนด้วยว่า อย่าไปเสพข่าวพวกนี้ รู้จักผิดสังเกตบ้างว่า มันปั่นข่าว มันรู้ว่าคนชอบเสพข่าวดราม่า คนบิดเบือนข่าวคงต้องการสร้างความแตกแยก” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 24)

#### 8) ส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner)

กลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องตระหนักในความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีความเข้าใจถึงความสำคัญของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งต้องรักการอ่าน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รู้จักเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง มีทักษะการแสวงหาข้อมูล และรู้จักประยุกต์ใช้การรู้ดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

“ถ้าเราเรียนรู้เอง มันจะคล่องตัว พื้นฐานที่มีมันจะต่อยอดไปเรื่อยๆ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1)

“ค้นหาเรื่องที่สนใจอ่านจากเว็บ และจากยูทูป ทำบนสมาร์ตโฟน พอทำได้ก็รู้สึกว่าจะไม่ยาก เมื่อก่อนทำไม่เป็นเลย แค่ค้นหา ยังไม่รู้จะแตะตรงไหน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

#### ข้อเสีย

##### 1) ความต่อเนื่องในการใช้แผนเป็นสิ่งจำเป็น

เพื่อให้บุคคลเกิดการรู้ดิจิทัล มีทักษะในการแสวงหาความรู้และมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝนเพราะเป็นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติตามระบุในแผน ดังนั้นความต่อเนื่องในการใช้แผนจึงเป็นสิ่งสำคัญ

##### 2) การนำแผนไปสู่การปฏิบัติมีข้อจำกัด

บุคคลและชุมชนมีความหลากหลาย มีกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง รวมทั้งการรู้ดิจิทัลที่มีบริบทเป็นหัวใจสำคัญ ดังนั้นการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปใช้กับบริบทที่ต่างจากการวิจัยนี้ มีข้อควรพิจารณา เช่น ความเข้มแข็งของเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน ภาวะผู้นำและความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกชุมชน เป็นต้น

##### 3) ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยโดยชุมชนเป็นวาระสำคัญระดับชาติ แต่ทรัพยากรการเรียนรู้เช่น งบประมาณสำหรับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานยังไม่มี ความชัดเจน ดังนั้นการนำแผนไปใช้จำเป็นต้องแสวงหาแหล่งงบประมาณให้เพียงพอ งานวิจัยนี้ชุมชนได้รับงบประมาณจากกองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยผ่านทางผู้วิจัย ดังนั้นหากชุมชนต้องการใช้แผนต่อไปหลังสิ้นสุดงานวิจัยนี้ ชุมชนต้องแสวงหาแหล่งเงินทุนเพื่อสนับสนุนการนำไปสู่การปฏิบัติ

*“การมอบหมายงานเป็นเรื่องใหญ่ ไหนจะงบประมาณอีก ถ้าไม่มีงบ มันก็ไปลำบาก ตอนนำแผนไปใช้งาน งบจะสำคัญมาก”* (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

#### 4) หน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบและสนับสนุน

การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกระบบทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย จะเห็นว่า การนำแผนไปสู่การปฏิบัติต้องเกี่ยวข้องกับหน่วยงานและบุคคลมากมาย แต่ไม่มีผู้รับผิดชอบโดยตรง โดยเฉพาะกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นต้นสังกัดของชุมชนวัดบูรณาวาสซึ่งเป็นพื้นที่วิจัย ดังนั้นจึงควรสร้างความเข้าใจในความรับผิดชอบของหน่วยงานในฐานะผู้มีบทบาทส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เกิดขึ้นในสังคมไทยตามแผนการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติที่กำหนดให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนทุกช่วงวัย ไม่เช่นนั้นแล้วอาจประสบปัญหาการความต่อเนื่องในการใช้แผน

*“กิจกรรมที่ต้องการความต่อเนื่องและต้องการให้ชุมชนสานต่อ มักจะเจียบ มีกิจกรรมใหม่ๆ เข้ามาตลอด กิจกรรมที่เคยทำไว้ก็จบแค่นั้น ทั้งๆ ที่เป็นกิจกรรมที่ดี มีประเด็นสำคัญคือ ใครเป็นคนรับผิดชอบ ชุมชนมีงานล้นมือ”* (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

*“จะให้ชุมชนทำอะไร ต้องบอกสำนักงานเขต เพราะเขาเหมือนเจ้านายเรา แต่ประเด็นคือ ทางเขตเขาจะรู้ไหมว่า เขาต้องสนับสนุนเรื่องที่ชุมชนเป็นคนจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถ้าเขารู้ เขาจะได้เข้าใจว่าเขาต้องเป็นเจ้าภาพผู้ให้การสนับสนุน”* (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

### 3. ความพึงพอใจในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำตามแผน

ผู้วิจัยและผู้แทนชุมชนร่วมสนทนากลุ่มกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยการลงมือปฏิบัติตามแผนเพื่อประเมินความพึงพอใจ รับฟังข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะในด้านการรู้ดิจิทัลของผู้เข้าร่วมกิจกรรมตามแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เพื่อการปรับปรุงแผน โดยผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่ได้จากการสนทนากลุ่มจำนวน 10 คนเพื่อประเมินความพึงพอใจของบุคคลและชุมชนในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำตามแผน ดังนี้

#### ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น

- 1) การสร้างความรู้และความเข้าใจต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ช่วงแรกของการทำวิจัย ผู้วิจัยมุ่งพัฒนาการรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายทำให้ชุมชนไม่เห็นภาพรวมของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ต่อเมื่อผู้วิจัยได้ให้อธิบายถึงหลักการและแนวปฏิบัติของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้แทนชุมชนที่ร่วมงานวิจัยได้เข้าใจถึงหลักการและแนวปฏิบัติดังกล่าวแล้ว ทำให้ผู้แทนชุมชนมีความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเข้าใจเป้าหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความเกิดความเข้าใจและเกิดความร่วมมือมากขึ้นกว่าเดิม และสมาชิกชุมชนหลายช่วงวัยเริ่มเข้ามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

“ถ้าลูกบ้านฝึกฝนการเรียนรู้ เขาก็จะเสาะหาความรู้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ แล้วถ้าเขารู้ดิจิทัลด้วยแล้ว ยิ่งดีใหญ่ เขาก็จะใช้อินเทอร์เน็ตมาช่วยค้นหา เหมือนที่หนูค้นหาข้อมูลสุขภาพให้พ่อ เราจึงต้องเรียนรู้ไปเรื่อยๆ ให้เหมาะกับจังหวะชีวิตเราในตอนนั้น พอเรารู้จักเรียนรู้ได้เอง คุณภาพชีวิตเราก็ดีขึ้น ไม่เป็นภาระชุมชน ชุมชนก็จะได้ไปพัฒนาด้านอื่นๆ ไม่ใช่มาช่วยแก้ปัญหาสุขภาพให้บ้านนี้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 19)

## 2) รูปแบบการเรียนรู้

ชุมชนพอใจกับรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายคือ การฝึกปฏิบัติจริงด้วยการสอนกลุ่มเล็กหรือแบบตัวต่อตัว สอนซ้ำๆ และซ้ำๆ การชวนคิดชวนคุย อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเล่นบทบาทสมมติ และเชิญบุคคลต้นแบบมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ การทำกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มเล็กๆ ทำให้กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าถามเมื่อมีข้อสงสัย ไม่ต้องเกรงใจว่าจะทำให้ส่วนรวมเสียเวลา และเป็นการเรียนรู้ที่กลมกลืนไปกับวิถีชีวิตในชุมชนโดยการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนในชุมชน ชอบให้มีคนช่วยเหลือในระหว่างการลงมือปฏิบัติ และชอบที่มีโอกาสฝึกฝนทักษะการรู้ดิจิทัลด้วยตนเอง

“กิจกรรมการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง ชาวบ้านไม่รู้สักผิดสัปดาห์ เรียนกลุ่มเล็กๆ บางทีก็สอนกันที่ร้านค้าข้าง สวนหย่อมบ้าง บ้านหนังสือบ้าง ทำให้กล้าถาม เรียนแล้ว เอาไปใช้ประโยชน์ได้เดี๋ยวนั้นเลย”(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 11)

“การชวนคิดชวนคุยกับอภิปรายกลุ่มทำให้เราได้ข้อคิดจากเพื่อนๆ แลกเปลี่ยนความรู้ และบอกเล่าประสบการณ์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 12)

“สอนกลุ่มเล็ก อาจารย์นั่งประกบ ฝึกแบบตัวต่อตัว ค่อยๆ ทำทีละอย่าง สงสัยอะไรก็กล้าถาม บางครั้งก็นั่งดูคลิปในยูทูป แล้วคุยกันเรื่องกลลวงออนไลน์ ชาวปloom ตอนนี้เข้าใจขึ้น แยกแยะข่าวปลอมได้แล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23)

## 3) กลุ่มเป้าหมาย

ภายหลังจากที่กลุ่มเป้าหมายได้ทำตามแผน พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลทั้งทักษะด้านเทคนิคและทักษะการตระหนักรู้ รวมทั้งมีความ

กระตือรือร้น อยากเรียนอยากรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจโดยใช้ทักษะด้านการรู้ดิจิทัลมาช่วยในการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง รู้จักตั้งเป้าหมายในการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ในที่สุด การรู้ดิจิทัลที่ได้รับการพัฒนาขึ้นจะช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เป็นกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถใช้ทักษะการเรียนรู้ในการดำเนินชีวิตโดยลดการพึ่งพาศูนย์บุคคลอื่น หากแต่เพิ่มความสามารถในการพึ่งตนเองของบุคคลและของชุมชน

“อยากเรียนอะไรก็เปิดยูทูป ดูคลิปถักเสื่อ ตอนนี้ถักเป็นแล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“ค้นหาข้อมูลที่สนใจได้เอง ตรวจสอบข้อมูลเป็น ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ แบบแต่ก่อน รู้จักโต้ตอบในไลน์กลุ่ม เมื่อก่อนไม่กล้า เราจบแค่ ป.4 กลัวคนจะดูถูก” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

#### 1. การบริหารจัดการชุมชน

การบริหารจัดการชุมชน ครอบคลุม 1) เป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผนซึ่งครอบคลุม การกำกับ ติดตามและประเมินผล เป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นภาพรวมระดับชุมชนซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่จุดประกายให้ชุมชนเห็นความจำเป็นของการที่ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต หรือให้ชุมชนเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิตนั่นเอง ภาวะผู้นำที่มองการณ์ไกลจะเข้าใจและตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสนับสนุนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เพื่อช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของชาวชุมชน ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามบางส่วน ดังนี้

“กรรมการทุกคนเห็นพ้องกันว่า เราต้องใส่ใจการเรียนรู้ ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้กัน ไม่งั้นจะเดือดร้อนจากการที่เราปรับตัวไม่ทันการเปลี่ยนแปลง” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“เห็นด้วยว่าต้องติดตามเพื่อประเมินว่าแผนที่เราทำมันใช้ได้ไหม ช่วยคนให้รู้ดิจิทัลมากขึ้นหรือเปล่า” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

“ถ้าตอนเอาแผนไปใช้ในชีวิตจริง ติดตามทุก 3 เดือนนะดีแล้ว ถ้าตามแบบไม่เป็นทางการก็ตามกันได้บ่อยๆ ทุกอาทิตย์ก็ได้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

#### 2. การสนับสนุนจากเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน

การสนับสนุนจากเครือข่ายภายในชุมชน

ทีมดิจิทัลยังไม่ค่อยเข้มแข็งและยังมีปัญหาการจัดการสรรเวลา การทำงานในทีมดิจิทัลเป็นจิตอาสาเพื่อบริการชุมชนในระยะยาวนอกจากจะแก้ไขปัญหา และสนับสนุนการใช้แอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊กให้กลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังมีหน้าที่เป็นผู้ดูแลห้องสนทนากลุ่มของชุมชนและเฟซบุ๊กของชุมชนอีกด้วย ดังนั้นอาจขาดความฉับไวในการสนับสนุนและบริการกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้

ควรให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้ครอบครัวมีบทบาทในส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่  
อย่างต่อเนื่อง

“เรื่องการรู้ดิจิทัลต้องปลูกฝังกันแบบต่อเนื่อง อาศัยคนในครอบครัวเป็นหลัก ”  
(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“คนรับผิดชอบเรื่องการเรียนรู้ดิจิทัลในชุมชน นะเรื่องใหญ่ คนทำงานให้ชุมชนมีน้อย  
เขาติดธุระส่วนตัว มอบหมายงานให้ทำก็พอได้ระดับหนึ่ง แต่ตัวช่วยจริงๆ น่าจะพึ่งจากคนใน  
ครอบครัวก่อน แล้วค่อยมาถึงมือทีมดิจิทัลของชุมชน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“การสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ จุดสำคัญคือ การมีส่วนร่วม ดึงคนรุ่นใหม่มาทำแผนให้  
เยอะกว่านี้ เขามีความคิด ทันสมัย เรื่องเทคโนโลยีต้องอาศัยเด็กๆ หรือหนุ่มๆ สาวๆ ลำพังผู้ใหญ่ไม่  
ไหวหรอก ส่วนแผน ทำง่ายๆ ก็พอ เน้นการเอาไปใช้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“ตอนที่ผม คนรุ่นใหม่มาร่วมทำกิจกรรม ทำให้เราได้มุมมองใหม่ๆ การมีทีมดิจิทัล  
หลายช่วงวัยมันจำเป็น เราตามเทคโนโลยีไม่ทัน เขาพูดอะไรบางทีก็ไม่เข้าใจ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6)

“มากขึ้นทั้งครอบครัว คนในครอบครัวได้มีกิจกรรมทำร่วมกัน พวกวัยรุ่นออกมาด้วย  
เทคโนโลยีช่วยให้คนรุ่นใหม่เข้าหาคนรุ่นเก่า ได้มีเรื่องคุยกัน เราฟังเขา ให้เขาฝึกฝนให้ รู้สึกว่าใกล้ชิด  
กันยิ่งขึ้น เห็นคุณค่าซึ่งกันและกัน” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

การสนับสนุนจากเครือข่ายภายนอกชุมชน

เครือข่ายภายนอกชุมชน ทั้งหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษาให้การ  
สนับสนุนและช่วยเหลือชุมชนหลายด้าน บางครั้งเป็นปัจจัยหนุนเสริมแต่บางครั้งเป็นการสร้างภาระ  
และเพิ่มปริมาณงานให้กับชุมชน

“สถานศึกษาน่าจะเข้ามาช่วยในชุมชน เขาเชี่ยวชาญเรื่องการเรียนรู้” (กลุ่มเป้าหมาย  
คนที่ 2)

“กรรมการชุมชนหลังสถานีรถไฟฯ เก่งเรื่องออนไลน์ เขามาช่วยเราได้”  
(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“ทางเขตส่งงานมาให้เยอะ ไปลงที่ชุมชนอื่นบ้างก็ได้” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

### 3. การสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน

ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกชุมชน ย่อมนำไปให้เกิดการร่วมแรงร่วมใจ หาก  
ความสัมพันธ์เป็นไปด้วยดี การงานต่างๆ ย่อมมีการประสานความร่วมมือและสามารถบรรลุเป้าหมาย  
ได้ในที่สุด

“พอมไปทำงานที่โรงงาน ผมก็ห่างเพื่อนๆ ในชุมชนไปเลย ได้มาเล่นบพทบาทสมมติทำให้ผมมีเรื่องราวพูดคุยกันขึ้นมาอีก ได้ยินได้ฟังว่าเขาคิดเขารู้สึกกันอย่างไร เหมือนเชื่อมต่อกับเพื่อนในชุมชนได้อีกครั้ง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 10)

#### 4. ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น แหล่งเรียนรู้ สถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้และงบประมาณ เป็นต้น หากมีทรัพยากรเรียนรู้ที่เพียงพอกับความต้องการย่อมส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

“บางครั้งทำกิจกรรมที่บ้านหนังสือ แอร์เย็นสบาย สงบเงียบ กล้าแสดงความคิดเห็น คุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ตอนที่เล่าเรื่องถูกบล็อกทางออนไลน์ กล้าพูด เพราะรู้กันแค่มือกี้คน หวังเป็นส่วนตัว” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 4)

#### 5. เนื้อหาการเรียนรู้

เนื้อหาการเรียนรู้ควรมีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษพื้นฐานควบคู่ไปด้วย และควรให้มีการฝึกฝนให้รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศดิจิทัลเพิ่มขึ้นเพื่อให้คุ้นเคยกับการแยกแยะข่าวจริงและข่าวปลอม

### 4. ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผลการศึกษาในขั้นตอนนี้ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ซึ่งเป็นการสนทนากลุ่มกับตัวแทนชุมชนที่เคยเข้าร่วมการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ณ ร้านค้าประชารัฐของชุมชน ในวันที่ 22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562 ผลการศึกษาแยกพิจารณาเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล และเงื่อนไขที่ทำให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไม่ประสบผลสำเร็จ ดังนี้

#### ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ

ปัจจัยที่ส่งผลสำเร็จต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เป็นองค์ประกอบที่เอื้ออำนวยให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตบรรลุความคาดหวังของชุมชนซึ่งแผนดังกล่าวได้ช่วยสร้างเสริมให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเกิดการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง สามารถจำแนกได้ 6 ด้าน ได้แก่ 1. ปัจจัยด้านการบริหารจัดการชุมชน 2. ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วม 3. ปัจจัยด้านนโยบายภาครัฐ 4. ปัจจัยด้านผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ และ 5. ปัจจัยด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีดิจิทัล และ 6. ปัจจัยด้านทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### 1. ปัจจัยด้านการบริหารจัดการชุมชน

การบริหารจัดการชุมชนเป็นทั้งปัจจัยและเงื่อนไขต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ในมิติที่เป็นปัจจัยส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ นั้น ประกอบด้วยประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) เป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผน

1) เป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเห็นเป้าหมายร่วมกันสำหรับการทำงานกับคนหมู่มากเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เกิดการยอมรับและการร่วมมือในการผลักดันภารกิจต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตกลงร่วมกัน เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเปิดโอกาสให้ชาวชุมชนเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอาศัยการรู้ดิจิทัลในการเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิต

*“ช่วงทำแผนรอบแรก เรากังวลแต่เรื่องสอนคนให้รู้ดิจิทัล ลงรายละเอียดฝึกทำกันทีละฟังก์ชันเลย สไลด์หน้าจอกันตลอด แต่เราไม่มองภาพใหญ่ ทำแผนรอบที่สอง เราตั้งหลักใหม่ ทำความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทำความเข้าใจว่า ทำไม ชุมชนต้องเป็นได้ใฝ่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต พอเข้าใจ เป้าหมายก็เริ่มมา คนก็มาเพิ่ม”* (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

2) ภาวะผู้นำ การรับฟังความคิดเห็นของชาวชุมชน ให้ความสำคัญแก่ชาวชุมชนเชื่อมประสานงานทุกภาคส่วน/ทุกกลุ่ม ไม่แบ่งขั้วการเมือง มีทักษะในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการรู้ดิจิทัล มีการมอบหมายงาน กำกับและติดตามงานที่มีประสิทธิภาพ มีความเข้มแข็งอดทน เสียสละในการทำงานชุมชน เข้าถึงชาวชุมชนทุกเพศทุกวัย ให้ความสำคัญกับการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ และสามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงรอบตัว การทำงานสมกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับ

*“กรรมการชุมชน ส่วนใหญ่เป็นจิตอาสา ช่วยชาวบ้านไว้เยอะ เวลาเราขอความร่วมมือไปตาม เขาก็มา ตอนจัดกิจกรรมบทบาทสมมติมากันหลายครอบครัว”* (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการเพื่อสร้างความเข้าใจถึงความสำคัญและประโยชน์ของการวางแผนและโน้มน้าวให้สมาชิกชุมชนมีความสนใจและตระหนักในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ตลอดจนการมีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์เพื่อทำความเข้าใจกับเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกชุมชนถึงการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการวางแผนเพื่อระดมการมีส่วนร่วมและประสานการทำงานอย่างบูรณาการจากเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกชุมชน

*“นั่งคุยงานกันที่ร้านค้า ใครมาก็บอก เดินไปบอกที่บ้านเขาอีก กรรมการฯ แบ่งสายกันเดินแจ้งข่าว”* (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 3)



4) การจัดระบบฐานข้อมูลชุมชน จากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ พบว่า ในขณะนี้ยังไม่มีการจัดทำระบบฐานข้อมูล แต่ชุมชนได้ส่งข้อมูลบางส่วนไปเก็บไว้ที่สำนักงานเขต ทวีวัฒนา อย่างไรก็ตามชุมชนได้เก็บข้อมูลด้านสุขภาพไว้ในที่ทำการชุมชน

“เดินสำรวจทั่วชุมชน จดลงสมุด ทางเขตเอาไปใส่คอมพิวเตอร์ ให้ เรื่องข้อมูลชุมชนถามมาเถอะ ตอบได้ เพราะพาหน่วยงานออกสำรวจประจำ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

5) การวางแผน บทบาทหน้าที่ในการการบริหารจัดการชุมชน ได้แก่ การวางแผนซึ่งในที่นี้คือ การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งครอบคลุมการทำงานหลายอย่าง เช่น การตั้งคณะทำงานหรือตั้งทีมดิจิทัล วางแผน นำไปใช้ กำกับ ติดตาม ประเมินผล และกลไกการนำแผนสู่การปฏิบัติด้วย

“แต่ก่อนเราไม่เคยตามงานเอง หน่วยงานไหนเข้ามาจัดกิจกรรม เขาก็เข้ามาตามงานเอง เราช่วยจัดเวทีให้สวยงามเวลาเขาจะปิดโครงการ แต่ครั้งนี้เราช่วยกันตามงาน ก็ไม่ได้ยากอย่างที่เคยกังวล เราก็ทำให้มันง่ายๆ ชวนคุย ถามไถ่ ก็ได้ความแล้วว่า เขาไปทำตามแผนแล้วหรือยัง ติดขัดหรือมีปัญหาอะไรหรือเปล่า” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

## 2. ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วม

จากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ พบว่าการสร้างการมีส่วนร่วมทั้งภายในและภายนอกชุมชนส่งผลต่อความสำเร็จในการวางแผน การมีส่วนร่วมด้านต่างๆ ได้แก่ การมีส่วนร่วมของชาวชุมชนและผู้เกี่ยวข้องในการร่วมมือร่วมใจแสดงความคิดเห็น ร่วมตัดสินใจ ร่วมรับผลประโยชน์ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ตลอดจนร่วมกันกำกับ ติดตาม และประเมินในการทำงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ การมีส่วนร่วมจากเครือข่ายของชุมชน ครอบคลุมเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกชุมชนซึ่งส่งเสริมและสนับสนุนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ในด้านต่างๆ (1) เครือข่ายภายในชุมชน เช่น ครอบครัวและเพื่อนบ้าน สถานศึกษาในชุมชน จิตอาสาในชุมชน เช่น อสส. อปพร. และ (2) เครือข่ายภายนอกชุมชน เช่น สำนักงานเขต กรุงเทพมหานคร สถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชน เครือข่ายที่กล่าวมามีบทบาทในการสนับสนุนการวางแผนทั้งในด้านการให้ความรู้และการอบรมเรื่องการวางแผน พร้อมให้การสนับสนุนงบประมาณและสิ่งอื่นๆ เช่น อาหาร พร้อมเครื่องดื่ม และวิทยากรกระบวนการ ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

“พอออกปากให้มาร่วมกิจกรรม เขาก็ออกมา บางคนอาจจะยังไม่เข้าใจประโยชน์ของการทำแผน ไม่รู้เรื่อง พอมานั่งทำกิจกรรมลึกลับ เขาก็เข้าใจมากขึ้น ให้ชวนลูกหลานวัยรุ่น วัยหนุ่มๆ สาวๆ มาด้วย เขาก็พากันออกมา อันนี้เราก็ดีใจ บางคนอาจไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ก็ไม่เป็นไร ขอให้ออกมารับรู้ ออกมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่น ๆ บางคนแสดงความคิดเห็นได้ฉะฉานถึงจะมีคนแบบนี้จำนวนน้อย ก็ยังดี เราได้มุมมองใหม่ๆ จากคนหนุ่มสาวและพวกวัยรุ่น ” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“ที่มวางแผนกลยุทธ์ชุมชนๆของเรา สนับสนุนกับชาวบ้าน รู้จักกันทุกบ้าน เวลามึงานที่เราอยากให้เขาออกมา ถ้าไปตาม เขาก็ออกมาช่วย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“ครอบครัวมาแสดงความเห็นในการทำแผน เราไม่รู้ว่ เรื่องไหนที่เขาเดือดร้อน คนในครอบครัวจะรู้ดีที่สุด ตอนนำแผนไปใช้ ครอบครัวยังสำคัญมากในการช่วยเหลือและสนับสนุน เพราะมีความเข้าใจและเห็นใจเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว บางคนเขาอายุกับคนอื่น ๆ แต่จะกล้าบอกคนในครอบครัวว่า อยากรู้ว่ไร” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

### 3. ปัจจัยด้านนโยบายของภาครัฐ

นโยบายภาครัฐเป็นทั้งปัจจัยและเงื่อนไขต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ในมิติที่นโยบายภาครัฐส่งผลให้การพัฒนาแผน ประสบผลสำเร็จ นั่นคือนโยบายภาครัฐซึ่งครอบคลุมนโยบายต่างๆ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กำหนดให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม และให้ชุมชนมีการจัดการตนเองเพื่อพัฒนาไปสู่ชุมชนที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ เห็นได้จากนโยบายและยุทธศาสตร์ชาติควบคู่กับแผนแม่บทที่เกี่ยวข้องกำหนดให้ชุมชนเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ กรุงเทพมหานครในฐานะต้นสังกัดของชุมชนได้มอบนโยบายให้สำนักงานเขตส่งเสริมให้ชุมชนมีการพัฒนาตนเองและสนับสนุนงบประมาณรายเดือนตามขนาดชุมชนและจัดให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับผู้นำและคณะกรรมการชุมชนถึงบทบาทและหน้าที่การทำงาน และจัดอบรมการพัฒนาแผนชุมชนแก่ผู้นำและคณะกรรมการชุมชน ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามยกมาบางส่วน ดังนี้

“สำนักงานเขตจัดอบรมการทำแผนให้เรา ประชุมแบบ AIC ตัดปัญหาบนต้นไม้ ทำ SWOT เราเคยทำมาแล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

### 4. ปัจจัยด้านผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้

จากการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนๆ พบว่า การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัย ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้และประเมินผลที่เน้นความก้าวหน้าของการเรียนรู้ จะเน้นพัฒนาการของผู้เรียนมากกว่าองค์ความรู้ที่ได้ ดังนี้

#### ด้านผู้เรียน

จากการวิจัย พบว่า ผู้เรียนผู้ใหญ่ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้มีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล และสนใจเรียนรู้ในสิ่งที่จำเป็นต่อวิถีชีวิตและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายจึงให้ความสนใจต่อกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ ในด้านที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อแก้ไขปัญหาและใช้ประโยชน์จากสมาร์ตโฟน แอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊กได้ทันที

“ถ้าคนเห็นถึงความจำเป็น เขาจะอยากเรียนรู้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“วางแผนการเรียน เอาแต่ที่ใช้งานได้ทันที กับที่เป็นปัญหา เรื่องอื่นไว้ทีหลัง”  
(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8)

#### กระบวนการเรียนรู้

จากการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนกลุ่มเล็ก สอนซ้ำๆ ซ้ำๆ และมีการฝึกปฏิบัติจริง มีการช่วยเหลือประคับประคองในช่วงเริ่มต้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองและสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ในที่สุด กิจกรรมการเรียนรู้ที่กลุ่มเป้าหมายร่วมออกแบบ จึงเป็นกิจกรรมที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ทันที มีผลงานชัดเจนเป็นรูปธรรม ประกอบกับมีการประเมินผลตามสภาพจริง โดยการสังเกตจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการรู้ดิจิทัล การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การแสดงความคิดเห็นผ่านการโพสต์ในเฟซบุ๊กและไลน์ในระหว่างและภายหลังการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นปัจจัยที่ส่งผลสำเร็จต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ ได้แก่ การกำหนดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมการฝึกปฏิบัติจริง การเรียนการสอนกลุ่มเล็ก การแบ่งปันประสบการณ์ และการแสดงความคิดเห็นซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรมและมีการประเมินผลตามสภาพจริง

“เพิ่งมาค้นหาข้อมูลเป็น ส่งไลน์ได้ สมัครใช้เฟซบุ๊ก เพื่อนสอนซ้ำๆ กว่าผมจะทำให้ต้องใช้ต้องทำอยู่เรื่อยๆ ถ้าไม่ใช้งาน มันจะแฉ่ว แล้วก็ลืม” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

“กรรมการชุมชนไปชวนมา ได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้หลายครั้ง ก็สนุกดี ชอบเรียนแบบไม่บังคับ สบายๆ สอนใกล้ชิด ฝึกซ้ำๆ ซ้ำๆ จนทำได้เอง” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 23)

#### 5. ปัจจัยด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคมและเทคโนโลยีดิจิทัล

สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคมและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลที่กระทบต่อชุมชน เป็นปัจจัยเร่งให้ชุมชนเห็นถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อให้รับมือและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมดังกล่าว ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

“แรกๆ พี่ก็ไม่สนใจ แต่ตอนนี้คนเขาใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกันที่บ้านในเมือง เราจะมัวอยู่แบบเดิมๆ มันก็จะคุยกับคนเขาไม่รู้เรื่อง เราต้องวางแผนให้คนของเรารู้ดิจิทัลจะเราต้องทำแผนขึ้นเอง เพราะแผนของรัฐไม่ชัดเจน” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

“มาตรการช่วยเหลือประชาชนที่รัฐบาลนำมาใช้ นับว่าได้ผลดีมาก เป็นการกระจายโอกาสและกระตุ้นให้คนทำรายการทางอินเทอร์เน็ต จำเป็นต้องหัดใช้สมาร์ทโฟน อ่านข่าวมากขึ้น ต้องหัดลงทะเบียนหน้าเว็บ หัดใช้แอปพลิเคชัน จำเป็นต้องเรียนรู้ คนอื่นเขาได้ ตัวเองไม่ได้ก็เดือดร้อน จำเป็นต้องเข้าแอปให้ได้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8)

#### 6. ปัจจัยด้านทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทรัพยากรการเรียนรู้จะครอบคลุมทรัพยากรทุกรูปแบบ รวมทั้งงบประมาณในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อที่จะสามารถจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้บรรลุเป้าหมาย เช่น แหล่งเรียนรู้

ที่มีความหลากหลาย เข้าถึงง่าย และเอื้ออำนวยต่อการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม สื่อ  
ประชาสัมพันธ์ รวมทั้งงบประมาณที่เพียงพอ

“สถานที่ทำกิจกรรมมีให้เลือกจะเอา สวนหย่อมเป็นลานกิจกรรม จุดคนได้เป็นร้อยคน  
ห้องประชุมฯ บ้านหนังสือ ถ้าสะดวกหน่อยก็ที่ร้านค้าประจักษ์” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

### เงื่อนไขที่กระทบต่อความสำเร็จ

เงื่อนไข คือ อุปสรรค หรือข้อจำกัด ที่ทำให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อการ  
ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไม่ประสบผลสำเร็จ โดยเงื่อนไขดังกล่าว  
เป็นผลจากการถอดบทเรียนและการสนทนากลุ่มกับตัวแทนของชุมชนในวันที่ 22 กันยายน และ 15  
ธันวาคม 2562 สามารถจำแนกได้ 6 ด้าน ได้แก่ 1.เงื่อนไขการให้คุณค่าของชุมชนในด้านต่างๆ 2.  
เงื่อนไขด้านการบริหารจัดการชุมชน 3. เงื่อนไขด้านการมีส่วนร่วม 4. เงื่อนไขด้านนโยบายภาครัฐ 5.  
เงื่อนไขด้านผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ และ 6. เงื่อนไขด้านระบบราชการ ดังนี้

#### 1. เงื่อนไขการให้คุณค่าของชุมชนในด้านต่างๆ

ชุมชนมีภารกิจหลายอย่าง ทั้งงานจากการมอบหมายของหน่วยเหนือ ซึ่งได้แก่  
สำนักงานเขตและกรุงเทพมหานคร ตลอดงานงานในชุมชนไม่ว่าจะเป็นงานตามหน้าที่ เช่น การดูแล  
ชาวชุมชน บำบัดทุกข์ บำรุงสุขแล้วยังมีงานตามประเพณีและวัฒนธรรม เช่น งานบุญ งานศพ และ  
อื่นๆ ชุมชนมีรูปแบบการทำงานของตนเองซึ่งเป็นระบบที่ตอบสนองความเป็นอยู่ในชุมชนให้ชาว  
ชุมชนใช้ชีวิตได้อย่างปกติสุข ดังนั้นการที่ชุมชนให้คุณค่ากับสิ่งใด ย่อมแสดงว่าชุมชนเห็นประโยชน์  
ของสิ่งนั้น ในขณะที่เดียวกันหากชุมชนไม่ตระหนักในคุณค่าของงานหรือกิจกรรมใด ชุมชนย่อมละเลย  
หรือไม่เอาใจใส่ในงานหรือกิจกรรมนั้นๆ การวางแผน มักเป็นไปตามนโยบายของสำนักงานเขตที่  
มอบหมายให้ชุมชนดำเนินการ เมื่อสำนักงานเขตไม่มีความต่อเนื่องในการส่งเสริมการพัฒนาแผน  
ดังกล่าว ประกอบกับขาดการติดตาม ขาดการตรวจสอบ และขาดการประเมินผลงาน และชุมชน  
ไม่ได้ให้คุณค่ากับการพัฒนาแผนอยู่แล้วแต่เดิม จึงทำให้ชุมชนละเลยการพัฒนาแผนขึ้นใช้เองให้  
ต่อเนื่องและขาดความสนใจในการนำแผนไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาและการพึ่งพาตนเอง  
ประกอบความเคยชินในการทำงานแบบสะดวก ไม่มีกรอบบังคับ จึงชอบทำงานแบบอิสระ ไม่ต้องใช้  
แผนในการทำงาน และประการสำคัญชุมชนไม่ได้ตระหนักถึงบทบาทในการมีส่วนร่วมในการจัดการ  
เรียนรู้ให้ชาวชุมชน อย่างไรก็ตามชุมชนมักคุ้นเคยกับการเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ของประชาชนผ่าน  
การให้ความร่วมมือกับหน่วยงานและสถานศึกษาในการระดมคนเข้าอบรมตามที่หน่วยงานและ  
สถานศึกษาประสานขอความร่วมมือ ควบคู่กับที่ชุมชนเตรียมพร้อมสถานที่ น้ำดื่มและอาหารสำหรับ  
การอบรม จึงมักเข้าใจว่าสำคัญของชุมชนคือ การส่งเสริมหรือการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เห็น  
ได้จากการเป็นคณะกรรมการสถานศึกษาของชุมชนนั้นเป็นไปตามข้อกำหนดของทางราชการ  
สถานศึกษาและชุมชนไม่ได้กำหนดบทบาทและหน้าที่ระหว่างกันที่ชัดเจน

“ชุมชนเรามีอบรมกันตลอดทั้งปี แต่จะมีใครเอาไปต่อยอดหรือเปล่า  
ผมก็ไม่แน่ใจ ส่วนใหญ่หน่วยงานข้างนอก เขาก็จัดหลักสูตรอบรมมาให้เรา”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“หน่วยงานเข้ามาจัดกิจกรรมตลอด พี่รับไว้ ก็ถือว่าช่วยกัน ยอยากให้ชุมชนอื่นๆ รัไปบ้าง ส่วนใหญ่เขาก็ถามพี่ก่อนว่า หัวเรื่องแบบนี้สนใจไหม พี่จะดูความเหมาะสมด้วย ส่วนใหญ่หน่วยงานเข้ามาดำเนินการเองทั้งหมด ทำกิจกรรมเอง เข้ามาตามงานเอง ทั้งอาจารย์ทั้งนักศึกษาเข้ากันมาหลายคน พวกพี่แค่อำนวยความสะดวก เช่น นัดคนให้ และร่วมทำกิจกรรมตามตารางที่เขาเสนอมา”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

“ไปทำแผนชุมชนที่เขตก็จริง แต่ไม่เคยเห็นทางแผนทำงาน  
ทำงานกันแบบวันต่อวัน หรือล่วงหน้าสักอาทิตย์หนึ่ง  
แก้ปัญหาเฉพาะหน้ากันไป”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

## 2. เจื่อนใจด้านการบริหารจัดการชุมชน

การบริหารจัดการชุมชนที่เป็นเจื่อนใจให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไม่ประสบผลสำเร็จ ได้แก่

1) เป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การวางแผนในช่วงแรก ชุมชนไม่ได้กำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ชัดเจน กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มุ่งฝึกฝนทักษะการใช้สมาร์ตโฟนและแอปพลิเคชันเฟซบุ๊กและไลน์ ขาดการให้ความสำคัญกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เป็นภาพรวมระดับชุมชน ทำให้ขาดความสนใจและขาดการเอาใจจริงเอาใจในการวางแผนและการนำแผนไปทดลองใช้จริง ต่อเมื่อมีการวางแผนใหม่ครั้งที่ 2 ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ชัดเจนและเป็นทีเข้าใจร่วมกัน ชุมชนจึงให้ความสนใจในการวางแผนเพิ่มขึ้นซึ่งสังเกตเห็นได้จากการแสดงออกผ่านความคิดเห็นด้วยการโต้ตอบอย่างเป็นทางการในที่ประชุมและไม่เป็นทางโดยการพูดคุยตามร้านค้าในชุมชน จำนวนกลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มีจำนวนมากขึ้นและมีความหลากหลาย ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแวดวงของคณะกรรมการชุมชนและวงญาติของกรรมการชุมชนแบบในการวางแผนครั้งแรก

2) ภาวะผู้นำ ผลจากการถอดบทเรียน พบว่า ภาวะผู้นำเป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและเจื่อนใจที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการวางแผน ในมิติที่ภาวะผู้นำเป็นเจื่อนใจที่ทำให้การวางแผนครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จนั้น เพราะขาดความเข้าใจและความสนใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ประกอบกับชุมชนร่วมจัดการเรียนรู้กับหน่วยงานต่างๆ ค่อนข้างบ้อย และหน่วยงานดังกล่าวมักเป็นเจ้าภาพหลักที่ขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ บทบาทของชุมชนมักเป็นเพียงผู้ประสานงานในการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นจึงขาดความเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของชุมชนในฐานะ

ผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เมื่อมีการวางแผนครั้งที่ 2 คณะกรรมการชุมชนเริ่มเข้าใจและมีความเชื่อในการที่ชุมชนสามารถเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ การวางแผนจึงดำเนินไปได้ด้วยดีกว่าครั้งแรก

“แกไม่เข้าใจ พวกโซเซียล แกคิดจะขายออนไลน์ แต่เพจเดิมของเรามันตาย จะใช้อะไรเป็นช่องทางขายของ วางแผนรอบแรกถึงยังไม่ได้สร้างเพจ เพราะแกไม่สนใจ เราสร้างเพจใหม่ขึ้นมาโดยที่แกไม่ได้สั่ง สร้างเสร็จแล้ว แกก็ไม่ได้ทำอะไร”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

“ลูกพี่ไม่คุ้นเคยกับคนรุ่นใหม่ กับวัดก็เหมือนกัน เวลาทำงานที่ต้องขอความร่วมมือพวกผมต้องไปประสานให้ วางแผนรอบสอง รองประธานชุมชน ไปแจ้งลูกบ้านเอง ถึงได้มีคนออกมาทำกิจกรรมกันหลายครอบครัว ได้ผลกว่าครั้งแรก คนมาเยอะไม่ใช่ได้แค่ความหลากหลายทางความคิดเห็น แต่ตอนที่เราเอาแผนไปทดลองใช้ มันจะสะดวกขึ้น เพราะลูกบ้านที่เข้าร่วมตั้งแต่ตอนคิดแผน เขาอยากทดลองทำกิจกรรมที่เขาเคยบอกเราไว้ในช่วงวางแผน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงความจำเป็นของการวางแผนมีข้อจำกัด ทำให้การวางแผนครั้งแรกไม่ค่อยได้รับความสนใจ ส่งผลกระทบต่อการมีส่วนร่วมในการวางแผน

“คนไปเชิญประชุมไม่ได้บอกว่าจะคุยเรื่องอะไร บอกให้มากี่มา เรื่องเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่เคยได้ยิน แต่หน่วยงานทั้ง กศน. เขต มหาวิทยาลัย และอีกหลายที่มาจัดอบรมให้ชุมชนเราอยู่เรื่อยๆ อันนี้คงเป็นการเรียนรู้” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6)

4) ระบบฐานข้อมูลของชุมชน จากการถอดบทเรียนพบว่า ไม่มีการการจัดเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผน ชุมชนมักจัดส่งข้อมูลเกือบทั้งหมดให้สำนักงานเขต สำหรับข้อมูลด้านสุขภาพเจ้าหน้าที่ อสส.ประจำชุมชน เก็บรวบรวมไว้และทำรายงานสรุปส่งศูนย์สาธารณสุข 67 เป็นรายเดือน

“ข้อมูลที่เป็นทางการจัดเก็บไว้ที่เขต กรรมการฯ ที่ทำหน้าที่เป็นนายทะเบียนในชุมชนเขาไม่ได้เก็บไว้ เวลาใครจะใช้ข้อมูล แกก็บอกให้เขาขอจากทางเขต ยกเว้นข้อมูลด้านสุขภาพของลูกบ้าน พี่จัดเก็บไว้ เพราะพี่เป็น อสส. ข้อมูลบางอย่างต้องทำรายงานส่งให้ทางศูนย์สาธารณสุขทุกเดือน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

5) การวางแผน จากการถอดบทเรียนพบว่า การวางแผนในช่วงแรกมีขั้นตอนซับซ้อน ยึดติดกับตำรา และมุ่งเน้นเนื้อหาด้านวิชาการมากกว่าสนใจบริบทของพื้นที่ส่งผลให้ชุมชนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ให้ความสนใจ และขาดความร่วมมือร่วมใจที่จะนำแผนไปสู่การปฏิบัติ ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

“การวางแผนยุ่งยาก เขาเบื่อ อีกอย่างคือ ไม่เคยเห็นแกเอาแผนมาใช้ ถ้าถาม แกก็บอกว่า แผนอยู่ในหัว เอาตามจริงนะ พวกผมไม่เคยเห็นแผนของแก แต่แกเป็นคนเก่ง

มาก รอดทุกงาน ตอนวางแผนหนแรก แกนี่กว่า งานจบตั้งแต่ได้แผน ความที่แกไม่เคยใช้แผนงาน พอทำแผนรอบสอง แกเลยให้พวกเราทำให้ดี จะได้ไม่ต้องทำซ้ำ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

### 3. เจื่อนใจด้านการมีส่วนร่วม

การร่วมแสดงความคิดเห็น การร่วมทำกิจกรรม การลงมติ/ฉันทามติในการจัดการชุมชนด้านต่างๆ มีจำกัด เนื่องด้วยสมาชิกชุมชนติดภารกิจ ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

“คนไหนที่แข็งแรง เขาก็ออกไปทำหากินข้างนอกกัน เพราะแถวนี้หากินลำบาก นานๆ จะกลับมาที่ วันหยุดก็พักผ่อน ไม่ค่อยออกมาช่วยกิจกรรมชุมชน เขามองว่าเรื่องทำแผน เป็นเรื่องของประธานฯและกรรมการชุมชน อีกอย่างคือ ลูกพี่สนิทกับพวกคนรุ่นเก่า คนรุ่นใหม่ ๆ ไม่เคยเห็นตอนแกทำงานหนักให้ชุมชน เขาก็เลยเฉยๆ ไม่เข้ามามีส่วนร่วม”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

### 4. เจื่อนใจด้านนโยบายภาครัฐ

การเรียนรู้ตลอดชีวิตได้ถูกกำหนดไว้ในนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนอื่นๆ อีกมากมาย แต่ยังไม่ช่วยขับเคลื่อนการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลภาคสนามซึ่งได้รับผลจากการดำเนินนโยบายของรัฐ ซึ่งส่งผลกระทบต่อพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ตัวอย่างข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วนเพื่อประกอบใช้กับเจื่อนใจด้านนโยบายรัฐ ได้แก่

1) การจัดการเรียนรู้แบบการรวมศูนย์อำนาจปกครอง หมายถึง การรวมศูนย์อำนาจสั่งการหรือการตัดสินใจไว้ที่ส่วนกลางทั้งสิ้น ไม่มีการกระจายอำนาจหรือมอบอำนาจตัดสินใจให้แก่องค์กรหรือหน่วยงานระดับพื้นที่ เช่น ชุมชน

“จะให้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ตามที่เข้าใจ มันต้องทำอะไรอีกเยอะ แต่ถ้าสำนักงานเขตไม่สั่งการลงมา ทางเราก็ทำอะไรมากไม่ได้ มันต้องใช้งบประมาณ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“ชาวบ้านส่วนน้อยที่กล้าพูดถึงภาพฝัน เพราะเคยชินกับการทำตามที่ทางเขตหรือหน่วยราชการบอกมา เขาขอความร่วมมือมา” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 14)

“ทางเขตต้องลดงานที่มอบหมายให้ชุมชนทำลงบ้าง เอาที่สำคัญจริงๆ”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

2) การขาดความชัดเจนของแนวปฏิบัติ หมายถึง แนวปฏิบัติของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่มีกรอบการทำงานที่ให้รายละเอียดแก่ผู้ปฏิบัติที่ชัดเจน ไม่มีหน่วยงานรับผิดชอบโดยตรงสำหรับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และไม่มีการประเมินสนับสนุน

“เรายังไม่รู้เลยว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิต อยู่ภายใต้หน่วยงานไหนที่เขต”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

3) การขาดการบูรณาการของนโยบาย หมายถึง นโยบายไม่มีเอกภาพ เป็นนโยบายแบบแยกส่วน นั่นคือ ขาดแนวทางการทำงานและขาดเป้าหมายร่วมกัน ต่างคนต่างทำงาน

“หน่วยงานหรือมหาวิทยาลัยที่มาลงพื้นที่ในชุมชนก็มุ่งงานของตัวเอง น่าจะคิดเรื่องความต้องการของเราบ้าง แต่บางหน่วยงานก็ดี จะถามว่า เราจะเอาอะไร”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“ใครเข้ามา ก็สำรวจชุมชนตลอด ที่เป็นเรื่องเฉพาะก็ควรสำรวจ

แต่ข้อมูลพื้นฐานบางอย่างน่าจะมีที่ทางเขตเก็บไว้แล้ว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

4) การขาดการบังคับใช้นโยบาย หมายถึง ไม่มีมาตรการกำกับ ตรวจสอบและประเมินผลการใช้นโยบายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยชุมชนซึ่งเป็นนโยบายที่ต้องการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาซึ่งยังไม่ได้นำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม

“หน่วยงานข้างนอกมาจัดอบรมให้ชุมชนอยู่เรื่อย อบรมเสร็จก็แยกย้าย”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“เรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่เคยได้ยิน แต่หน่วยงานทั้ง กคน.

เขต มหาวิทยาลัย และอีกหลายที่มาจัดอบรมให้เราอยู่เรื่อยๆ อันนี้คงเป็นการเรียนรู้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 6)

5. เงื่อนไขด้านผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้

จากการถอดบทเรียน พบว่า ผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้เป็นทั้งปัจจัยส่งเสริมและเงื่อนไขที่กระทบต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ในมิติที่เป็นเงื่อนไขหรืออุปสรรคที่ทำให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ประสบความล้มเหลวเพราะมีช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) นั่นคือ ลักษณะประชากรแต่ละช่วงวัย ระดับการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจ หรืออาชีพ และอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อวิถีชีวิตของผู้คนตามช่วงวัย ดังนั้นการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ ในครั้งแรกที่ไม่ประสบผลสำเร็จ เป็นเพราะขาดความรู้และความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลจึงทำให้กลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องบางส่วน ละเลย และไม่ให้ความสนใจในการวางแผนครั้งแรก ประกอบกับกระบวนการเรียนรู้ที่ชุมชนคุ้นเคยส่วนใหญ่เป็นการ



อบรมหรือทำกิจกรรมโดยไม่มี การติดตามและประเมินผลผู้เรียน จึงทำให้กลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องเข้าใจว่า การเรียนรู้สิ้นสุดพร้อมกับการเสร็จสิ้นการฝึกอบรมและการทำกิจกรรม จึงส่งผลให้ภาพรวมของการวางแผนครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จ เช่น พบว่า การนำแผนไปทดลองใช้งานจริง เป็นไปอย่างจำกัด ข้อมูลภาคสนามที่ยกมาบางส่วน ดังนี้

ผู้เรียน

“คนแถวนี้เขาสบายๆ รักสงบ แต่ไม่รู้เรื่องเทคโนโลยี ก่อนเข้าทำกิจกรรม พวกผู้ใหญ่บางคน ใช้สมาร์ตโฟนแคโทรศัพท์ หลายคนไม่เล่นเฟซ ส่องไลน์ก็ไม่เป็น แบบผมไง ตอนทำแผนครั้งแรก คนอื่นๆ เขาบอกได้ว่า อยากได้อะไรทำอะไร ผมไม่รู้จะพูดว่ายังไง ตอนทำแผนรอบสอง ผมเริ่มรู้เรื่องมากขึ้น ยิ่งได้นั่งทำกิจกรรม ผมค่อยๆ ดีขึ้น ส่องไลน์เป็นแล้ว กล้าที่จะพูดคุย ในไลน์กลุ่ม ต่อไปผมจะหัดเล่นเฟซ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 7)

กระบวนการเรียนรู้

“แรกๆ นึกว่า ทำกิจกรรมเสร็จก็จบกันไป ก็เลยไม่ได้ทำอะไร แต่พอฝึกทำจริงๆ ก็มีติดขัดอะไรด้วย ไม่รู้จะถามใคร ไม่มีคนให้ถาม ลงมือทำเองมันได้ประโยชน์ ก็จริง แต่มันใช้เวลา เพราะต้องฝึกทำ” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 24)

6. เงื่อนไขด้านระบบราชการ

จากการถอดบทเรียนพบว่า ระบบการทำงานราชการที่ซับซ้อน เช่น ระบบเบิก-จ่าย งบประมาณชุมชน ระบบฐานข้อมูลของราชการที่ขาดการบูรณาการระหว่างหน่วยงาน งานเอกสาร การเน้นรูปแบบมากกว่าประเด็นพัฒนา ความไม่ต่อเนื่องของงาน การทำงานที่ขาดการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐด้วยกัน ระหว่างสถานศึกษากับภาครัฐ ภาคเอกชนและชุมชน ทำให้ชุมชนแบกรับภาระงานจากหน่วยงานหลากหลายสังกัด เกิดความซ้ำซ้อนของงาน หรือขาดการต่อยอดพัฒนาจากงานเดิม เนื่องจากต้องเริ่มงานใหม่อยู่เสมอเพราะไม่ได้ประสานงานกันการทำงานที่ยึดเป้าหมายของหน่วยงานมากกว่าของชุมชน ทำให้การวางแผนครั้งแรกมีอุปสรรคและติดขัดในด้านการจัดสรรเวลาของชุมชน เพราะชุมชนมีภาระงานที่ต้องสานต่อกับหลายหน่วยงาน อย่างไรก็ตาม ในการวางแผนครั้งที่ 2 ชุมชนตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลจึงมอบหมายให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2 เป็นผู้ประสานงานและจัดการนัดหมายการประชุมเพื่อวางแผน

“ระเบียบเบิก-จ่าย งบประมาณ ตั้งเรื่องกันนาน” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

“งานมีเยอะ ออกไปประชุมกันบ่อย กรรมการฯ ต้องแบ่งสายกันไป จัดประชุมในชุมชนก็จัดอยู่เรื่อยๆ ดูคร่าวๆ ก็เห็นแล้วว่า ต้องใช้งบประมาณเพื่อเดินทาง จัด

ประชุมกับชาวบ้าน ก็ต้องเลี้ยงข้าว เลี้ยงน้ำ เงินทั้งนั้น งานไม่ต่อเนื่อง บทจะสั่งให้  
ทำแผน ก็ชิงชิง จริงจ้ง อบรมทั้งที่สำนักงานเขตและไปต่างจังหวัด ต่อมาก็เจียบ  
หยุดทำเรื่องแผน ไปทำเรื่องอื่นๆ ปีงบประมาณใหม่เขาคงเชิญไปวางแผนอีกทำเพื่อ  
เสนอโครงการและของงบประมาณเห็นบอกว่าจะรวบรวมปัญหาและความต้องการ  
จากระดับพื้นที่ไปจัดทำนโยบาย” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“งานเยอะ งบประมาณมีนิดเดียว หากคนมาทำงานยาก” (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

### 5. ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ

จากการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ  
ผู้ใหญ่ที่ชุมชนร่วมกันจัดทำขึ้นไปใช้งานประสบผลสำเร็จนั้น ผู้วิจัยได้มีการสนทนากลุ่มกับตัวแทนของ  
ชุมชนในวันที่ 22 กันยายน และ 15 ธันวาคม 2562 เพื่อสังเคราะห์ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผน  
กลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ  
พบว่าปัจจัยและเงื่อนไขดังกล่าว จำแนกได้ 6 ด้าน ดังนี้ 1. การสร้างความรู้และความเข้าใจ 2. การ  
สื่อสารและประชาสัมพันธ์ 3. ทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุน 4. แรงจูงใจ 5. ภาวะผู้นำ และ 6. การ  
มีส่วนร่วม

#### 1. การสร้างความรู้และความเข้าใจ

การประชุมชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เกี่ยวข้องในชุมชนและหน่วยงานเครือข่ายใน  
พื้นที่ที่เข้ามาสนับสนุนและช่วยเหลือชุมชนเพื่อให้เกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญและ  
ความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่และการปฏิบัติตามแผน เจตคติของ  
ชาวชุมชนมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตามแผนตามบทบาทและความรับผิดชอบของผู้เกี่ยวข้องตามหน้าที่  
ที่ระบุในแผน การชี้แจงจะช่วยให้เกิดความเข้าใจ ยอมรับแผน และพร้อมที่จะให้ความร่วมมือในการ  
ปฏิบัติตามแผน โดยเฉพาะผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานที่เป็นเครือข่ายของชุมชนซึ่งมี  
บทบาทและหน้าที่ในการสนับสนุนและผลักดันการดำเนินงานตามแผนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิด  
ความร่วมมือร่วมใจกับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายและทุกระดับชั้น ข้อมูลภาคสนามยกมาบางส่วน ดังนี้

“ถ้าเขาเข้าใจว่า ทำตามแผนแล้วจะได้อะไร เขาก็จะให้ความร่วมมือ”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

#### 2. การสื่อสารและประชาสัมพันธ์

การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการอย่างชัดเจนและ  
ทั่วถึงเพื่อผลักดันให้การดำเนินกิจกรรมมีความก้าวหน้าและสำเร็จลุล่วง การสื่อสารและ  
ประชาสัมพันธ์แบบเป็นทางการ ได้แก่ การประชุม การชี้แจง การติดป้ายหรือสื่อประชาสัมพันธ์ การ  
ส่งข้อความในห้องสนทนากลุ่ม และการประกาศข่าวสารทางหอกระจายข่าวหรือเสียงตามสาย เป็น  
ต้น สำหรับการสื่อสารและประชาสัมพันธ์แบบไม่เป็นทางการ ได้แก่ การพูดคุยตามร้านค้าในชุมชน

การชวนคุยระหว่างมืออาหารหรือร้านกาแฟ การจับกลุ่มสนทนาระหว่างเพื่อนบ้าน และการส่งข่าวปากต่อปาก เป็นต้น

“การชี้แจงแบบเป็นทางการอย่างการปฐมนิเทศน์ หรือไม่เป็นทางการแบบที่เรานั่งคุยกับอาจารย์ในร้านค้า ก็ช่วยให้เข้าใจแนวทางการนำไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ อย่างตอนที่เราทำการวางแผนรอบ 2 พอเข้าใจแนวทางการทำงานและบทบาทของแต่ละคนที่เกี่ยวข้อง งานก็เดิน”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

### 3. ทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุน

ทีมงานควรมีหลากหลายช่วงวัยโดยเฉพาะวัยหนุ่มสาวหรือวัยรุ่นซึ่งมักมีทักษะด้านเทคนิคในระดับเชี่ยวชาญ มีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการจัดกิจกรรมตามแผน ควบคู่กับการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความเต็มใจที่จะให้การช่วยเหลือ สนับสนุนและอำนวยความสะดวกให้กลุ่มเป้าหมายสามารถปฏิบัติภารกิจตามแผนได้อย่างราบรื่น มีช่องทางการติดต่อและการเข้าถึงอย่างสะดวกและรวดเร็ว

“ถ้ามีคนคอยแนะนำ ตอบปัญหา หรือช่วยทำให้ในช่วงเริ่มต้น มันก็ไปได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 8)

### 4. แรงจูงใจ

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานะผู้เรียนซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นผู้ตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความกระตือรือร้นในการดำเนินงานตามแผน แรงจูงใจภายในที่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง

“คนที่มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ดูๆ แล้ว คือ เขากระตือรือร้น ใฝ่รู้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 5)

“ตอนอาจารย์ให้รางวัลคนที่โพสต์สม่ำเสมอ สร้างสรรค์ และมีประโยชน์ รู้สึกว่าเขาจะชอบกัน หลังจากนั้นก็มีคนโพสต์มากขึ้น” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3)

### 5. ภาวะผู้นำ

ภาวะผู้นำที่มีความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความเชื่อในศักยภาพการเรียนรู้ของบุคคล ตระหนักถึงความสำคัญของการรู้จักดีและการสร้างนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่สมาชิกชุมชน มีความเชื่อว่าชุมชนสามารถเป็นฐานของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถประสานงานทั้งภายในและภายนอกชุมชนได้อย่างคล่องแคล่ว ตลอดจนมีบทบาทเข้มแข็งต่อการผลักดันให้มีการทำตามแผน นอกจากนี้เป็นผู้ที่ใช้หลักธรรมาภิบาลในการทำงาน ได้แก่ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และความโปร่งใสในการทำงาน เป็นต้น

“วางแผนครั้งแรก ตอนเอาแผนไปใช้มันเจ็บบ เพราะลูกพีนี้คิดว่าทำแผนเสร็จก็จบ เอาตามจริงคือ แก่ไม่ค่อยสนใจ แต่กรรมการชุมชนทุกคนเขาสนใจเรื่องนี้ อยากให้ได้กัน ก็เลยยืนยันกับแกว่า ทำใหม่ ช่วงทำแผนรอบ 2 แก่ก็ปล่อยให้ทำกัน อยากจะเบิกเงินมาใช้จัดกิจกรรม แก่ก็ให้มา”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

## 6. การมีส่วนร่วม

แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลและหน่วยงานต่างๆ ดังนั้นการส่งเสริมและสนับสนุนจากภายในและภายนอกชุมชนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินงานตามแผน เช่น สมาชิกชุมชน ครอบครัว เครือข่ายของชุมชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น ครอบครัวมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ดังนั้นครอบครัวจึงควรมีบทบาทในการช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้การช่วยเหลือเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการรู้ดีจิตใจอย่างต่อเนื่อง สำหรับสถานศึกษาในชุมชนและหน่วยงานเครือข่ายมีส่วนร่วมผ่านการวางแผนการเรียนรู้ การทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกัน ตลอดจนการสนับสนุนด้านงบประมาณหรือทรัพยากรการเรียนรู้อื่นๆ ตามความเหมาะสม

“งานนี้สำเร็จ เพราะคณะกรรมการชุมชนร่วมมือกันเต็มที่ ครูที่เลี้ยงมาช่วยตลอดถ้านัดไม่ตรงกับวันทำงานของเขา เขาช่วยได้เยอะ เป็นคนรุ่นใหม่”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 2)

“ในชุมชนเรา เทคโนโลยีช่วยให้คนรุ่นใหม่มากับคนรุ่นเก่ามีกิจกรรมทำร่วมกัน คือ ฝึกฝนการใช้เครื่อง พวกไลน์และเฟซบุ๊กให้เรา เป็นกิจกรรมระหว่างวัย ใช้เวลาด้วยกัน อย่างตอนเล่นบทบาทสมมติมากันหลายครอบครัว” (กลุ่มเป้าหมายคนที่ 2)

“ครอบครัว ช่วยแนะนำ สอนให้อย่างใกล้ชิด ฝึกใช้จนกว่าจะทำได้”

(กลุ่มเป้าหมายคนที่ 4)

## 7. การบริหารจัดการชุมชน

การบริหารจัดการชุมชนที่เกี่ยวกับการขับเคลื่อนแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สู่การปฏิบัติให้ประสบผลสำเร็จ มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) การจัดเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ และ 2) การสร้างกลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ สำหรับ ทรัพยากรการเรียนรู้ ได้แก่ สถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ งบประมาณ วิทยากรบรรยายหรือผู้อำนวยการเรียนรู้ อาหารและเครื่อง เป็นต้น ดังนั้นการส่งเสริมและสนับสนุนจากภายในและภายนอกชุมชนเพื่อสร้างความพร้อมของทรัพยากรการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำเนินงานตามแผน สำหรับสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเป็นสถานที่ที่เข้าถึงง่าย เดินทางสะดวก มีความสะดวกสบาย และมีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

“ชุมชนเรา มีสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เอื้อเยอะ แต่ไม่มีงบประมาณ

สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยเฉพาะ ถ้าจัด ก็ต้องเกลี่ยจากงบกลาง”

(ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1)

### กลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ

จากปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จจากผล การทำวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจัดกลุ่มสนทนาร่วมกับชุมชนเพื่อช่วยกันหาข้อสรุปถึงกลไกการ ขับเคลื่อนแผนที่พัฒนาขึ้นซึ่งในที่นี้คือแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งประกอบด้วย

1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงวิสัยทัศน์ของแผนที่พัฒนาขึ้นกับทุกภาคส่วน  
สร้างความรู้และความเข้าใจถึงวิสัยทัศน์ของแผนกับทุกภาคส่วน เพื่อให้มีเป้าหมาย เดียวกันในการร่วมกันผลักดันแผนสู่การปฏิบัติ

2) การสร้างความเชื่อมโยงระหว่างแผนที่พัฒนาขึ้นกับนโยบายและแผนของรัฐบาล  
สร้างความเป็นเอกภาพระหว่างแผนที่พัฒนาขึ้นกับนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการ ศึกษาแห่งชาติ และแผนระดับชาติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะระดมขอความร่วมมือในการดำเนินงาน ตามแผนและร่วมรับผิดชอบในการผลักดันแผนสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ควบคู่กับการจัดตั้ง หน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในระดับหมู่บ้านหรือชุมชนเพื่อผลักดันการสร้าง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5) ระบบการติดตามและประเมินผล มีความชัดเจน

6. ประเด็นที่พบ

ผู้วิจัยถอดบทเรียนด้วยการสนทนากลุ่มทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ รวมทั้ง การพบปะพูดคุยกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องในวาระต่างๆ ตามแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น สวนหย่อมซึ่งเป็นลานกิจกรรมของชุมชน ห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดิน ศูนย์เด็กเล็ก บ้าน หนังสือ ลานวัด และร้านค้าประชารัฐ เพื่อฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ตลอดจนรับฟังความรู้สึก ของการเข้าร่วมการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัล ได้ประเด็นต่างๆ ดังนี้

6.1 บทบาทชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

บทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ 1) สร้างความรู้และความ เข้าใจถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) ตั้งคณะทำงานที่มี ภาวะผู้นำ หรือเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4) กระจายโอกาสในการเข้าถึง การเรียนรู้ตลอดชีวิต 5) สร้างการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์ในชุมชน 6) สนับสนุนเครือข่ายทั้ง ภายนอกและภายในชุมชนให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชน รวมทั้งส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยน

ประสบการณ์ระหว่างเครือข่าย 7) ส่งเสริมสมาชิกชุมชนให้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามความสนใจ  
8) จัดหาและบำรุงรักษาทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 9) จัดทำแผนการเรียนรู้ของชุมชน

## 6.2 หลักการทำงานกับชุมชนเพื่อการวางแผน

เนื่องจากการวางแผน ยังไม่ได้เป็นวิถีในการทำงานของชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัย ผู้วิจัยจึงกระตุ้นและผลักดันให้ชุมชนเห็นคุณค่าของการวางแผนและเต็มใจร่วมกระบวนการวางแผนในที่สุด ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์หลักในการทำงานกับชุมชนเพื่อให้ชุมชนเกิดความสนใจและร่วมมือกันพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้สำเร็จ ได้แก่

1) เปิดใจ : สร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับชุมชน โน้มน้าวให้ชุมชนตื่นตัว เกิดความสมัครใจ เห็นประโยชน์และตระหนักในคุณค่าของการวางแผนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

2) ปรับความคิด : เชื่อมั่นในศักยภาพของชุมชน มีศรัทธาในผู้คนและชุมชนว่ามีพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงตามวิถีของชุมชน ซึ่งมีความหลากหลาย แต่พร้อมที่พัฒนา หากได้รับการสร้างเสริมศักยภาพที่เหมาะสม

3) ปักใจ : สร้างความคุ้นเคย ความสนิทสนม ไว้น้ำใจเชื่อใจกับชุมชน เพื่อให้เข้าใจและเข้าถึงปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของชุมชนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชน และการทำตัวกลมกลืนไปกับวิถีชาวชุมชน เช่น การเข้าร่วมงานบุญ งานวัด และกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ร่วมรับประทานอาหารหรือดื่มกาแฟร่วมกันกับชาวชุมชน ตลอดจนหาโอกาสพูดคุยกับชาวชุมชนตามแหล่งพบปะในชุมชนอยู่เสมอๆ ทั้งการปรับทุกข์ หรือพูดจาเรื่องทั่วไปเมื่อเกิดความไว้วางใจแล้ว ชุมชนจะเต็มใจให้ความร่วมมือในพัฒนาแผนฯ

4) ปรับใจ : หลีกเลี่ยงการแบ่งขั้วทางการเมือง ลดการโต้แย้งเรื่องการเมือง เคารพและยอมรับกับความเห็นต่าง รับฟังความคิดเห็นจากชาวชุมชน มีความอ่อนน้อมถ่อมตน และให้เกียรติผู้อื่น

5) ประสานประโยชน์ : ความหลากหลายในชุมชนเป็นลักษณะที่เห็นได้ชัด ทั้งจากชาวชุมชนด้วยกันเอง ผู้เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือภาคีเครือข่ายที่ลงพื้นที่พัฒนาในชุมชน ดังนั้นการประสานประโยชน์หรือประสานงานจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อป้องกันและลดความขัดแย้ง หากแต่สมประโยชน์ด้วยกันทุกฝ่าย รวมทั้งเป็นการสร้างเสริมประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับชุมชนอีกด้วย

6) ปักหลัก : ชักชวนชาวชุมชนที่มีความสนใจเป็นแกนนำในการทำแผน พร้อมทั้งขยายแนวร่วม บ่มเพาะแกนนำให้เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพูดคุยแบบไม่เป็นทางการเพื่อให้เกิดความเข้าใจและซึบซับในคุณค่าของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถเป็นประโยชน์กับทุกชีวิตในชุมชน และเกิดความตระหนักว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

### 6.3 ข้อควรคำนึงถึงในการจัดการตนเองของชุมชน

สิ่งที่ควรพิจารณาในการจัดการตนเองของชุมชนเพื่อให้การนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปสู่การปฏิบัติ เป็นไปอย่างยั่งยืน ภายหลังจากสิ้นสุดงานวิจัย มีดังนี้

1) ความยั่งยืนของการนำแผนฯ ไปสู่การปฏิบัติ ชุมชนควรคำนึงถึงปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปใช้ เพื่อให้สามารถดำเนินงานจนบรรลุเป้าหมาย ซึ่งได้แก่ (1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงแนวทางการนำไปใช้ (3) จัดตั้งและดูแลทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน (4) สร้างแรงจูงใจในการทำตามแผน (5) ภาวะผู้นำ (6) การมีส่วนร่วม และ (7) การบริหารจัดการชุมชน

2) การมีส่วนร่วม เป็นหัวใจของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ การสร้างการมีส่วนร่วมทั้งภายในและภายนอกชุมชนเป็นภารกิจที่สำคัญต่อการนำแผนฯ ไปใช้งานจริง โดยเฉพาะความเข้มข้นและรับผิดชอบในการทำงานของทีมดิจิทัลซึ่งเป็นคณะทำงานที่ช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผนฯ

3) การขยายผลของงานวิจัย การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นพื้นฐานของทุกคนในสังคม ดังนั้นการที่ชุมชนให้ความสำคัญกับการทำตามแผนฯ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่เป็นการช่วยสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในประเทศไทย

## ตอนที่ 2 ผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เป็นขั้นตอนต่อจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีดังนี้

### 2.1 ผลการจัดทำร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้วิจัยนำผลการศึกษากว่าตฤประสงค์ข้อที่ 1 ผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มาสังเคราะห์เป็นร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ สู่การปฏิบัติและการขยายผลไปยังพื้นที่อื่น ผู้วิจัยร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดพื้นฐานในการกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ 2) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์

ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ 3) การขับเคลื่อนข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปสู่การปฏิบัติ โดยมีรายละเอียดในแต่ละส่วน ดังนี้

### 2.1.1. แนวคิดพื้นฐานในการกำหนดข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

จากการทบทวนวรรณกรรม และจากผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ผู้วิจัยสังเคราะห์เป็นแนวคิดพื้นฐานเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ดังนี้

#### 2.1.1.1 ความจำเป็นของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

เหตุผลความจำเป็นในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีดังนี้

##### 1. สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของโลก

อินเทอร์เน็ตทำให้โลกไร้พรมแดน การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศต่างๆ ทั่วโลก ส่งผลกระทบต่อประเทศต่างๆ ในเพียงเสี้ยววินาที ประกอบกับการแพร่กระจายของข้อมูล ข่าวสาร สื่อและสารสนเทศดิจิทัล ได้ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างระบบเศรษฐกิจเป็นวงกว้าง เช่น การทำธุรกรรมทางการเงินแบบออนไลน์ เป็นต้น ทำให้ทุกประเทศจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอด ผลกระทบจากรอบด้านส่งแรงกดดันสู่การเปลี่ยนแปลงในประเทศไทย

##### 2. สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย

บริบทของประเทศไทยในด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ รัฐบาลไทยมีนโยบายของการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล ดังนั้นการบริหารราชการแผ่นดินจึงการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมา ประกอบกับภาคธุรกิจต้องปรับตัวตามกระแสโลกและสภาพการณ์ของประเทศไทย จึงส่งผลให้ประชากรไทยไม่ว่าจะเป็นช่วงวัยใดๆ ต่างต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอดด้วยเช่น อย่างไรก็ตาม ประชากรใน Gen B, Gen X, Gen Y และ Gen Z มีการตอบสนองต่อเทคโนโลยีดิจิทัลแตกต่างกันไป ส่งผลให้คุณภาพชีวิตของประชากรแต่ละช่วงวัยแปรผันตามการรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคล จะเห็นได้ว่าพัฒนาการของบุคคลผู้ใหญ่นอกจากจะพบกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกายตามธรรมชาติแล้ว ยังต้องเผชิญกับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัล อีกด้วย ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเข้ามามีบทบาทในการช่วยให้บุคคลเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ และรู้จักกำกับตนเองให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว



### 2.1.1.2 กรอบหลักการของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

หลักการสำคัญคือ การพัฒนาคนที่เป็นผู้ใหญ่วัยแรงงานให้มีการรู้ดิจิทัล เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือสร้างทักษะในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยอาศัย 1) ยุทธศาสตร์ชาติ รวมทั้งแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง 2) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) 3) แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579) 4) แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) 5) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 6) แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และ 7) แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร นโยบายและแผนที่กล่าวมาเป็นการประกอบในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### 2.1.1.3 ความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเปลี่ยนแปลงที่บุคคลต้องเผชิญ เช่น การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติของแต่ช่วงวัย การเปลี่ยนแปลงตามบทบาท การงานและอาชีพ การเปลี่ยนแปลงของสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เป็นต้น ล้วนแล้วแต่มีผลกระทบต่อบุคคลและชุมชนทั้งทางตรงและทางอ้อม การเรียนรู้ตลอดชีวิตจะช่วยให้คุณมีความรู้และทักษะที่จะเสาะแสวงหาความรู้และสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ซึ่งจะช่วยให้คุณปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลง ทำให้บุคคลสามารถพึ่งพาตนเองได้ และส่งผลให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

### 2.1.1.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับชุมชน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับชุมชน ได้แก่ 1) กำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชน 2) กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนรู้ 3) เลือกลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 4) จัดตั้งหรือจัดหาทรัพยากรการเรียนรู้ที่หลากหลายและเข้าถึงได้สะดวก 5) ประสานความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้กับเครือข่ายของชุมชน 6) จัดเตรียมเนื้อหาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต การงานอาชีพ และข่าวสารบ้านเมือง 7) มีวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายให้เลือก เน้นฝึกฝนให้ผู้เรียน มีทักษะในการเสาะแสวงหาความรู้ และสามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 8) ใช้สื่อและเทคโนโลยีช่วยให้คุณเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 9) ผู้สอนหรือผู้ให้ความรู้มีทักษะในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 10) มีการประเมินผลการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับความก้าวหน้าในการเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล 11) สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน 12) สร้างนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้อยู่ในวิถีชีวิตของสมาชิกชุมชน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในชุมชน 13) ตั้งคณะทำงานรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชน 14) สนับสนุนครอบครัวให้มีบทบาทในการช่วยเหลือสมาชิกในครอบครัวให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 15) หน่วยงานหรือต้นสังกัดของชุมชน ตั้งหน่วยงานกลางที่กำกับและดูแลชุมชนให้เป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### 2.1.1.5 บทบาทชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

บทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ 1) สร้างความรู้และความเข้าใจถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3) ตั้งคณะกรรมการที่มีภาวะผู้นำ หรือเป็นผู้รับผิดชอบหลัก ในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 4) กระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต 5) สร้างการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์ในชุมชน 6) สนับสนุนเครือข่ายทั้งภายนอกและภายในชุมชนให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชุมชน ร่วมทั้งส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างเครือข่าย 7) ส่งเสริมสมาชิกชุมชนให้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามความสนใจ 8) จัดหาและบำรุงรักษาทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 9) จัดทำแผนการเรียนรู้ของชุมชน

### 2.1.1.6 หลักการทำงานกับชุมชนเพื่อการวางแผน

เนื่องจากการวางแผน ยังไม่ได้เป็นวิถีในการทำงานของชุมชน ผู้วิจัยจึงกระตุ้นและผลักดันให้ชุมชนเห็นคุณค่าของการวางแผนและเต็มใจร่วมกระบวนการวางแผนในที่สุด ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์หลักในการทำงานกับชุมชนเพื่อให้ชุมชนเกิดความสนใจและร่วมมือกันพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านความรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้สำเร็จ ได้แก่

1) เปิดใจ : สร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับชุมชน โน้มน้าวให้ชุมชนตื่นตัว เกิดความสนใจ เห็นประโยชน์และตระหนักในคุณค่าของการวางแผนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

2) ปรับความคิด : เชื่อมมั่นในศักยภาพของชุมชน มีศรัทธาในผู้คนและชุมชนว่ามีพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงตามวิถีของชุมชน ซึ่งมีความหลากหลาย แต่พร้อมที่พัฒนา หากได้รับการสร้างเสริมศักยภาพที่เหมาะสม

3) ปักใจ : สร้างความคุ้นเคย ความสนิทสนม ไว้นื้อเชื่อใจกับชุมชน เพื่อให้เข้าใจและเข้าถึงปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของชุมชนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชนและการทำตัวกลมกลืนไปกับวิถีชาวชุมชน เช่น การเข้าร่วมงานบุญ งานวัด และกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ร่วมรับประทานอาหารหรือดื่มกาแฟร่วมกันกับชาวชุมชน ตลอดจนหาโอกาสพูดคุยกับชาวชุมชนตามแหล่งพบปะในชุมชนอยู่เสมอๆ ทั้งการปรับทุกข์ หรือพูดจาเรื่องทั่วไป เมื่อเกิดความไว้วางใจแล้ว ชุมชนจะเต็มใจให้ความร่วมมือในพัฒนาแผนฯ

4) หลีกเลี้ยงการแบ่งขั้วทางการเมือง : ให้ความเคารพและยอมรับในความเห็นต่าง รับฟังความคิดเห็นจากชาวชุมชน มีความอ่อนน้อมถ่อมตน และให้เกียรติผู้อื่น

5) ประสานประโยชน์ : ความหลากหลายในชุมชนเป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดเจน ทั้งจากชาวชุมชนด้วยกันเอง ผู้เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือภาคีเครือข่ายที่ลงพื้นที่พัฒนาในชุมชน

ดังนั้นการประสานประโยชน์หรือประสานงานจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อป้องกันและลดความขัดแย้ง หากแต่สมประโยชน์ด้วยกันทุกฝ่าย รวมทั้งเป็นการสร้างเสริมประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับชุมชนอีกด้วย

6) ปักหลัก : ชักชวนชาวชุมชนที่มีความสนใจเป็นแกนนำในการทำแผน พร้อมทั้งขยายแนวร่วม บ่มเพาะแกนนำให้เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพูดคุยแบบไม่เป็นทางการเพื่อให้เกิดความเข้าใจและซึบซับในคุณค่าของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถเป็นประโยชน์กับทุกชีวิตในชุมชน และเกิดความตระหนักว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

2.1.1.7 ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ได้แก่

1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทำความเข้าใจในแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

2) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงแนวทางการนำไปใช้

3) จัดตั้งและดูแลทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน

4) สร้างแรงจูงใจ เพื่อผลักดันให้ผู้เกี่ยวข้องทำแผน

5) ภาวะผู้นำ ส่งเสริมให้เกิดภาวะผู้นำที่มีบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบ ในการนำไปสู่การปฏิบัติจนสามารถบรรลุเป้าหมาย

6) การมีส่วนร่วม แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลมากมาย ทั้งเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน ดังนั้นการส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถกำหนดระดับความสำเร็จของการนำแผนไปใช้

7) การบริหารจัดการชุมชน เป็นหัวใจสำคัญของการนำแผนฯ ไปใช้ให้เกิดความสำเร็จ เพราะการจัดเตรียมทีมงาน ทรัพยากรการเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างกลไกการขับเคลื่อน แผนสู่การปฏิบัติย่อมต้องการการผลักดันจากการบริหารจัดการชุมชน

2.1.1.8 ข้อควรคำนึงถึงในการจัดการตนเองของชุมชน

สิ่งที่ควรพิจารณาในการจัดการตนเองของชุมชนเพื่อให้การนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปสู่การปฏิบัติ อย่างยั่งยืน ภายหลังการสิ้นสุดงานวิจัย มีดังนี้

1) ความยั่งยืนของการนำแผนฯ ไปสู่การปฏิบัติ ชุมชนควรคำนึงถึงปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปใช้เพื่อให้สามารถดำเนินงานจนบรรลุเป้าหมาย ซึ่งได้แก่ (1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความ

จำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงแนวทางการนำไปใช้ (3) จัดตั้งและดูแลทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน (4) สร้างแรงจูงใจในการทำตามแผน (5) ภาวะผู้นำ (6) การมีส่วนร่วม และ (7) การบริหารจัดการชุมชน

2) การมีส่วนร่วม เป็นหัวใจของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ การสร้างการมีส่วนร่วมทั้งภายในและภายนอกชุมชน เป็นภารกิจที่สำคัญต่อการนำไปใช้งานจริง โดยเฉพาะความเข้มข้นและรับผิดชอบในการทำงานของทีมดิจิทัลซึ่งเป็นคณะทำงานที่ช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผนฯ

3) การขยายผลของงานวิจัย การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นพื้นฐานของทุกคนในสังคม ดังนั้นการที่ชุมชนให้ความสำคัญกับการทำตามแผนฯ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่เป็นการช่วยสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในประเทศไทย

### 2.1.2. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ต่อเวทีวิพากษ์

ผู้วิจัยนำผลจากการสะท้อนคิดของชุมชน ซึ่งเป็นผลการศึกษาข้อมูลภาคสนามเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ จากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มาสังเคราะห์และเขียนเป็นร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นแบบแผนความคิดที่ผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในชุมชนสามารถนำไปใช้เป็นหลักยึดในการดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล 2) กำหนดทิศทางการพัฒนาแผน 3) นำแผนไปทดลองใช้ 4) กำกับ ติดตาม และประเมินผลการใช้ และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผนและประกาศใช้แผน ผู้วิจัยนำร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ ที่สังเคราะห์ได้ เสนอในเวทีวิพากษ์ ดังตารางที่ 30 แสดงร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ต่อไป

ตารางที่ 30 ผลการสังเคราะห์ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### 1. ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ สำหรับชุมชน

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<p>1. การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนยังจำกัด</p> <p>2. ชุมชนมีการวางแผนเพื่อตอบสนองความต้องการและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า มักขาดการเชื่อมโยงกับนโยบายและยุทธศาสตร์ของรัฐบาลและกรุงเทพมหานคร จึงไม่เห็นภาพรวมของทิศทางการพัฒนาแผน</p> <p>3. ขาดการกำหนดเป้าหมายที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>4. ขาดระบบติดตามและประเมินผลการพัฒนาแผนและการดำเนินงาน</p> <p>5. ข้อมูลส่วนใหญ่ที่สามารถใช้ในการวางแผนเก็บรวบรวมไว้ที่สำนักงานเขต</p>	<p>1. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>2. สร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับสมาชิกชุมชน</p> <p>3. ชุมชนร่วมกันกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>4. พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนโดยเชื่อมโยงกับนโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ เพื่อกำหนดทิศทางในการพัฒนาชุมชนให้สอดคล้องกับรัฐบาล</p> <p>3. ให้ความสำคัญกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p> <p>4. สร้างกลไก การติดตาม และประเมินผลที่เหมาะสม</p> <p>5. จัดทำฐานข้อมูลชุมชนให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าใจและเรียกใช้ได้ทันที</p>

### 2. ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ สำหรับครอบครัว

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<p>- ครอบครัวช่วยให้ผู้ใหญ่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลดีขึ้น</p>	<p>1. ส่งเสริมให้สมาชิกในครอบครัวมีบทบาทในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เช่น ช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้</p>

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
	หรือวางแผนการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

### 3. ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ สำหรับรัฐบาล กรุงเทพมหานคร และภาคีเครือข่าย

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<p>- เจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชน ไม่มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p> <p>- เจ้าหน้าที่ภาครัฐ กทม. รวมทั้งเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เข้าพัฒนาชุมชนแบบต่างคนต่างทำ ทำให้ชุมชนรับภาระหนักในการร่วมโครงการและทำกิจกรรมกับหน่วยงานที่เข้ามาพัฒนาชุมชน</p> <p>- กทม. ในงานวิจัยนี้ คือ หน่วยเหนือที่กำกับดูแลชุมชน ยังคงมีการบริหารจัดการแบบศูนย์รวมอำนาจ นั่นคือ ชุมชนต้องรอฟังนโยบายจากกทม. บทบาทของเจ้าหน้าที่ กทม. จึงอยู่ในลักษณะของการมอบหมายงานให้ชุมชนไปดำเนินงาน แต่พบว่า ไม่มีการกำกับ หรือประเมินผลงาน</p> <p>- กทม. มอบให้นายทะเบียนของแต่ละชุมชน ซึ่งเป็นชาวชุมชนที่อยู่ในคณะกรรมการชุมชน เป็นผู้รวบรวมและจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ แต่พบว่า ในชุมชนพื้นที่วิจัย ไม่ได้มีการจัดเก็บข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ในรูปแบบที่สามารถเรียกข้อมูลมาใช้ได้ทันที</p> <p>- จัดสรรงบประมาณเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>พัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนให้มีความรู้และความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปรับบทบาทจากผู้ประสานงานและผู้สั่งการ ไปเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator)</li> <li>พัฒนาศักยภาพของเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนในฐานะเป็นพี่เลี้ยงหรือผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) สำหรับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</li> <li>ปรับเจตคติ หรือ mind set ของผู้นำชุมชน และคณะกรรมการชุมชนให้ตระหนักถึงความจำเป็นของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</li> <li>ภาครัฐและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ต้องส่งเสริมให้บุคลากรของตนเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตให้ได้เสียก่อน เพื่อจะได้ส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ในชุมชนเป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน</li> </ol> <p>3. กรุงเทพมหานคร ควรปรับนโยบายให้มีการกระจายอำนาจสู่ชุมชน นั่นคือ ส่งเสริมให้ชุมชนมีความรับผิดชอบในการพัฒนาและพึ่งพาตนเองโดยการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เริ่มจากการรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลที่ใช้ในการทำแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</p>

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<p>ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดตั้งภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชน เพื่อร่วมกันส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่าน การพัฒนากลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน</li> <li>- ขาดการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงความจำเป็นของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. กรุงเทพมหานคร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง มีการส่งเสริมการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ อย่างจริงจังและต่อเนื่อง</li> <li>5. กรุงเทพมหานคร ควรสร้างมาตรฐานของระบบฐานข้อมูลให้เชื่อมต่อกับ ระบบฐานข้อมูล TPMAP ซึ่งเป็นระบบบริหารจัดการข้อมูลการพัฒนาคนแบบชี้เป้า (Thai People Map and Analytics Platform) เพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ด้อยโอกาสที่เป็นผู้ใหญ่ในชุมชน</li> <li>6. จัดหางบประมาณสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลโดยตรงและมีการติดตามการใช้งบประมาณอย่างเหมาะสม</li> <li>7. จัดตั้งเครือข่าย ศูนย์ประสานความร่วมมือด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล เช่น ติดตั้ง Free WiFi อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ผ่านการใช้อินเทอร์เน็ต</li> <li>8. สื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงความจำเป็นของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</li> <li>9. สร้างแรงจูงใจ หรือระบบตอบแทนประโยชน์เพื่อจูงใจ และโน้มน้าวให้เกิดการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</li> </ol>

#### 4. ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ สำหรับสถานศึกษา

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชุมชนเข้าร่วมฟังการประชุมในฐานะกรรมการสถานศึกษา แต่ไม่ได้แสดงความคิดเห็นหรือกำหนดนโยบาย</li> <li>- ชุมชนอยู่ในฐานะผู้ประสานและให้การสนับสนุนกิจกรรม เช่น จัดอาหาร</li> <li>- ชุมชนรับทราบถึงนโยบายและแผนการจัดกิจกรรมที่กำหนดโดยสถานศึกษา</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในบริเวณชุมชนควรมีการทำงานเชิงรุกในการเข้าหาชุมชน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องและตรงกับความต้องการของผู้เรียน มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถวัดผลการพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม</li> <li>2. ให้ชุมชนเข้าร่วมและมีบทบาทในฐานะผู้จัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน มีสถานศึกษาเป็นที่เลี้ยง หรือผู้อำนวยการเรียนรู้ (Facilitator) ในการช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลที่ชุมชนสนใจ</li> </ol>

#### 5. ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายฯ สำหรับกระทรวงศึกษาธิการ

ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีครูคน. ประจำแขวง จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างอาชีพ และให้ความรู้ด้านต่างๆ ตามแผนงานของกศน. แต่ไม่ได้มีการติดตามผลและชุมชนไม่ได้นำไปขยายผลหรือต่อยอด จัดอบรมอยู่เป็นประจำ แต่มีผู้สนใจจำนวนน้อย</li> <li>- ผู้เข้ารับการอบรมมักเป็นคนกลุ่มเดิม มีผู้ด้อยโอกาสในชุมชนหลายคน เช่น คนที่พื้นฐานการศึกษาอยู่ในระดับประถม เข้าไม่ถึงกิจกรรมการเรียนรู้ หรือการเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบต่างๆ</li> <li>- ขาดหน่วยงานกลางที่เป็นผู้รับผิดชอบใน</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ควรจัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานกลางที่มีภารกิจในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง และให้มีการบรรจุกิจกรรมการเรียนรู้ของกศน. หรือของหน่วยงานต่างๆ ในแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ</li> <li>2. ควรประสานกับกรุงเทพมหานครและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน เพื่อพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่ทำงานกับชุมชน โดยเร่งพัฒนาความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ภาครัฐและภาคีเครือข่ายให้มีความรู้และความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการรู้ดิจิทัล</li> </ol>



ผลจากการศึกษา	ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
การส่งเสริมให้ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง	<p>3. ควรสนับสนุนให้สร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน และการนำแผนไปปฏิบัติ มีการติดตามงานอย่างสม่ำเสมอ และประเมินผลการทำตามแผน</p> <p>4. จัดทำประวัติผู้เข้ารับการอบรม เพื่อกระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตมากขึ้น</p>

### 2.1.3. การขับเคลื่อนข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปสู่การปฏิบัติ

การขับเคลื่อนข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปสู่การปฏิบัติ เพื่อให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ สามารถนำไปขยายผลสู่การปฏิบัติได้นั้น ควรมีการขับเคลื่อนโดยหน่วยงานและผู้เกี่ยวข้อง รวมทั้งประเด็นที่ควรคำนึงถึง ดังนี้

#### 1. หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่าย

1.1 จัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานกลางที่มีภารกิจในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชน ซึ่งหน่วยงานนี้ต้องมีความใกล้ชิดชุมชน และเป็นกลไกสำคัญที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนทำการประชาสัมพันธ์ให้ผู้นำและคณะกรรมการชุมชนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต และแนวทางการพัฒนาแผนกลยุทธ์ส่งเสริมให้ชุมชนพึ่งพาตนเองในการสร้างแผนกลยุทธ์ โดยแนะนำต้นแบบหรือกระบวนการพัฒนาแผนที่ไม่ซับซ้อน ทำง่าย และใช้เวลาไม่นาน ตลอดจนเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับบริบทและตอบสนองความต้องการของชุมชน โน้มน้าวชุมชนให้ลงมือสร้างแผนกลยุทธ์ หาเทคนิคเพื่อปรับวิถีคิด (mind set) ของชุมชนให้ตระหนักในความสำคัญของการสร้างแผนกลยุทธ์ มีเจตคติด้านบวก และคุ้นเคยกับการสร้างแผนกลยุทธ์ ศูนย์หรือหน่วยงานนี้ทำหน้าที่เป็นศูนย์ฝึกอบรม หรือประสานงานให้มีการจัดอบรมให้ความรู้เชิงปฏิบัติการแก่ชุมชน หัวข้อที่ต้องอบรม ได้แก่ แนวคิดการวางแผน เครื่องมือและเทคนิคในการวางแผน เน้นให้มีการฝึกวางแผนกลยุทธ์ในประเด็นที่ต้องการพัฒนา ควรมอบหมายพี่เลี้ยงหรือโค้ชคอยดูแลให้คำปรึกษาตลอดระยะเวลาที่ชุมชนสร้างแผน และปลูกฝังให้ชุมชนมีเจตคติว่าแผนกลยุทธ์คือเครื่องมือที่นำพาไปสู่เป้าหมาย

1.2 หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่ายควรสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์เรื่องการสร้างแผนกลยุทธ์จนกระทั่งชุมชนคุ้นเคยกับสร้างแผนกลยุทธ์และใช้แผน ให้การสร้างแผนและทำตามแผนอยู่ในวิถีชีวิตของชุมชน จัดประกวดการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนและการนำไปใช้ เพื่อกระตุ้นให้ชุมชนมีความท้าทายในสร้างแผนเพื่อใช้พัฒนาชุมชน มากกว่าการวางแผนไว้ของงบประมาณเท่านั้น

1.3 เร่งพัฒนาความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ภาครัฐและภาคีเครือข่ายให้มีความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนสามารถถ่ายทอดความรู้และทักษะการพัฒนาแผนกลยุทธ์ให้ชุมชนต่างๆได้เรียนรู้

1.4 หน่วยงานภาครัฐควรประสานกับภาคีเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ให้ชุมชนได้ไปศึกษาดูงานด้านการพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างแผนกลยุทธ์ของตนเอง

1.5 กรณีที่ชุมชนเห็นว่าต้องใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามแผนที่ตนสร้างขึ้น ภาครัฐควรจัดให้มีระบบการประสานงานเพื่อสนับสนุนให้ชุมชนสามารถเข้าถึงแหล่งทุนต่างๆ สำหรับเป็นช่องทางในการเสริมสร้างความเข้มแข็งและการพัฒนาขีดความสามารถให้ชุมชนบรรลุเป้าหมาย

1.6 กำกับ ติดตาม ประเมิน และรายงานผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งนำผลที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างและปรับปรุงแผนกลยุทธ์ชุมชน ทั้งนี้การสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนต้องดำเนินงานให้ตรงตามความต้องการ สอดคล้องกับบริบทของชุมชน แผนการสร้างต้องมีความยืดหยุ่นกับการเปลี่ยนแปลง และต้องผลักดันแผนสู่การปฏิบัติ

1.7 ประสานงานในระหว่างการทำงานสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนและการนำแผนไปปฏิบัติกับหน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษาต่างๆ ในพื้นที่เพื่อเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง ช่วยเหลือและสนับสนุนในด้านต่างๆ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

1.8 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับชุมชนควรกระตุ้นและผลักดันให้ชุมชนรับผิดชอบในการรวบรวมข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลชุมชนให้เป็นระบบ มีการปรับปรุงข้อมูลอยู่เสมอ และสะดวกในการเรียกใช้ เช่น จำนวนประชากรทุกช่วงวัย อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา และประวัติการเข้าอบรมในชุมชน รวมทั้งข้อมูลด้านสุขภาพที่เชื่อมต่อกับศูนย์สาธารณสุขประจำอำเภอ

1.9 ประสานงานให้บริษัทที่มีธุรกิจเกี่ยวข้องกับเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตและมีโครงการชุมชนสัมพันธ์หรือทำ CSR ติดตั้ง Fiber Optic หรือ "เส้นใยแก้วนำแสง" ให้ Free WiFi ในจุดที่มีประชาชนหนาแน่น หรือจุดบริการความรู้สาธารณะ เช่น บ้านหนังสือ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมดิจิทัลในชุมชนเพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

1.10 หน่วยงานภาครัฐ เช่น กรุงเทพมหานคร ในฐานะหน่วยเหนือของชุมชน จัดให้มีการส่งเสริมที่เป็นรูปธรรมในกระดานการเรียนรู้เพื่อให้ผู้ใหญ่ในชุมชนมีการรู้ดิจิทัลอย่าง ต่อเนื่อง มีการกำหนดเป้าหมาย ระยะเวลาในการดำเนินงานในระดับชุมชนอย่างชัดเจน พร้อม ตัวชี้วัดการรู้ดิจิทัล

1.11 จัดกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเชิงรุก เพื่อกระตุ้นให้ ชุมชนมีการวางแผนกลยุทธ์ เช่น จัดประกวดแผนกลยุทธ์ชุมชน

1.12 ร่วมมือกับชุมชนในการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ควบคู่กับการ พัฒนา ดูแลและรักษาทรัพยากรการเรียนรู้ เช่น แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ตลอดจนสื่อประชาสัมพันธ์ให้ เห็นถึงคุณค่าและความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

## 2. ชุมชน

2.1 รณรงค์ให้สมาชิกชุมชนร่วมกันกำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ ตลอดชีวิตของชุมชนผ่านการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

2.2 เตรียมพร้อมผู้นำด้านการวางแผน ผู้นำชุมชนต้องได้รับการฝึกอบรมให้มีความรู้ความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางการวางแผนกลยุทธ์ และการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ผู้นำชุมชนต้องเป็น แกนนำที่สนับสนุนและมีส่วนร่วมในกระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนตั้งแต่ต้นจนจบ มีปฏิสัมพันธ์ที่ ดีกับเครือข่ายต่างๆ มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล มีความเป็นไปได้ เปิดใจรับฟังความคิดเห็น และทันสมัย

2.3 พัฒนาศักยภาพด้านการเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการวางแผน กลยุทธ์ของคณะกรรมการชุมชน โดยได้รับการฝึกอบรมให้มีความรู้ความเข้าใจในความจำเป็นของ การเรียนรู้ตลอดชีวิตและหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต แนวทางการวางแผนกลยุทธ์และการใช้ เครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน และได้รับมอบหมายบทบาทและความรับผิดชอบที่ ชัดเจนในระหว่างการทำหน้าที่วางแผนกลยุทธ์จากผู้นำชุมชน โดยผู้นำชุมชนจะติดตามและ ประเมินผลการทำงานของคณะกรรมการชุมชนในด้านการวางแผนกลยุทธ์เป็นระยะๆ

2.4 จัดตั้งทีมวางแผนที่มีความรับผิดชอบในการพัฒนาและปรับปรุงแผนกล ยุทธ์ของชุมชน

2.5 สืบค้นและจัดทำฐานข้อมูลที่ต้องใช้สร้างแผนกลยุทธ์ให้เป็นระบบ ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ สะดวกในการเรียกใช้ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของชุมชน

2.6 สร้างกลุ่มหรือเครือข่ายการเรียนรู้เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ในระดับชุมชนด้วยกัน

2.7 ค้นหาจิตอาสาที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้ในการวางแผนให้ชุมชนอื่นๆ

2.8 ส่งเสริมให้ครอบครัวในชุมชนมีบทบาทในการช่วยเหลือและส่งเสริมให้สมาชิกครอบครัวมีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น เพื่อการพึ่งพาตนเองด้านการรู้ดิจิทัล

2.9 สร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในชุมชน ปรับปรุงสภาพภูมิทัศน์ภายในชุมชนสู่การรู้ดิจิทัลมากขึ้น เช่น ติดป้ายประชาสัมพันธ์

2.10 ประสานงานกับเครือข่าย เช่น สถาบันการศึกษาในการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลให้ชุมชน โดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการรู้ดิจิทัลทุกรูปแบบเพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชน

## 2.2 ผลการนำเสนอร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผลการวิพากษ์ร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เมื่อวันที่ 17 มกราคม 2564 ณ ห้องประชุมอุทยานสำนักงานเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ตัวอย่างข้อเสนอแนะและความคิดเห็นโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ยกมาเป็นตัวอย่างบางส่วน ดังข้อความต่อไปนี้

“ควรปรับแก้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายใน 5 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ระบุหน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่ายให้ชัดเจนโดยเฉพาะที่มีภารกิจรับผิดชอบหรือที่เกี่ยวข้องโดยตรง มิฉะนั้นแล้วความรับผิดชอบหรือการมีส่วนร่วมจะไม่เกิด เพราะเป็นการกล่าวลอยๆ ไม่ทราบว่าเป็นหน่วยงานหรือองค์กรใด

2. ให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคีเครือข่ายที่มีบทบาทหน้าที่โดยตรงและคณะกรรมการชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ตั้งแต่เริ่มต้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับนโยบายเพื่อให้เกิด commitment ในการมีส่วนร่วมเพื่อการขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติต่อไป

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ควรเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสอดคล้อง และเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์/ นโยบายการพัฒนาพื้นที่ และระดับที่เหนือขึ้นไป เพื่อให้เห็นความสำคัญและแนวทางในการผลักดันและการบูรณาการในการนำนโยบายหรือแผนสู่การปฏิบัติ

4. เป็นแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่มุ่งสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) และการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Learning Person) ของสมาชิกในชุมชนตามแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

5. ควรจัดหมวดหมู่ของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป็นต้น จะทำให้เห็นประเด็น เป้าหมาย และการเชื่อมโยง/ ความครอบคลุมด้านที่จำเป็นได้ชัดเจน และเป็นระบบง่ายต่อการแปลงนโยบายไปสู่การปฏิบัติ”

(ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3, 17 มกราคม 2563)

“เรื่องช่วยทำแผน เป็นพี่เลี้ยงในการทำแผนให้ชุมชน เรา(โดยฝ่ายพัฒนาและสวัสดิการสังคม) ทำอยู่แล้ว เพราะมีนโยบายสนับสนุน กรุงเทพมหานครได้ผลักดันไปสู่การปฏิบัติ เราจัดอบรมจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้นำ กรรมการชุมชนและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานชุมชนจัดสัมมนาอยู่เรื่อยๆ ผู้นำชุมชนต้องเป็นฟันเฟืองหลักในการทำแผน บทบาทเรา คือ พี่เลี้ยง แต่แผนเป็นของชุมชน คณะกรรมการชุมชนเป็นจิตอาสาไม่มีรายได้จากการทำงานให้ชุมชน ถ้าไปเคร่งครัดในการประเมินผล อาจไม่มีคนทำงานตรงนี้ ส่วนเรื่องการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คงต้องขอให้ชุมชนช่วยดูแล ตามที่อาจารย์เสนอมา แต่เรื่องทำแผน ไม่ห่วง อบรมกันไปหลายครั้งแล้ว สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือ การแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมือง ทางเขตมีหน้าที่ในสนับสนุนเรื่องการเรียนรู้อยู่แล้ว”

(ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 5, 17 มกราคม 2563)

“อยากให้เพิ่ม ศาสตร์ของพระราชทาน ทั้งหลักการทรงงาน และปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงลงไป ในนโยบายการเรียนรู้ด้วย เพื่อปลูกฝังให้ชาวบ้านผูกพันและเห็นคุณค่าสถาบัน ทั้งยังได้ประโยชน์อย่างยั่งยืน และอีกเรื่องคือ ฐานข้อมูลชุมชนต้องทำให้เชื่อมต่อกับระบบฐานข้อมูลขนาดใหญ่หรือบิ๊กดาต้า (Big data) คือ ระบบ TPMAP ซึ่งเป็นการบริหารจัดการข้อมูลภาครัฐ เป็นการพัฒนาระบบบริหารจัดการข้อมูลการพัฒนาคนแบบชี้เป้า เป็นข้อมูลผู้ยากจนรายบุคคล แต่น่าจะนำมาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กลุ่มคนจน หรือผู้ด้อยโอกาส”

(ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 8, 17 มกราคม 2563)

“อยากให้ปรับ ข้อเสนอแนะฯ ให้เพิ่ม ประเด็นการส่งเสริมการอ่าน การเรียนรู้ตลอดชีวิตจะเกิดขึ้นไม่ได้ หากเราไม่มีนิสัยรักการอ่าน ให้ทำบันทึกการอ่าน ให้ชุมชนจัด event ส่งเสริมการเรียนรู้สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชุมชน แต่ต้องตระหนักว่า ชาวบ้านมีปัญหาเรื่องรายได้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องเลี้ยงอาหาร มีค่าเดินทาง เพราะเขามาร่วมกิจกรรมกับเรา เขาต้องสูญเสียรายได้ ที่สำคัญจัดหา Free WiFi ให้ชาวชุมชนได้เข้าถึง อินเทอร์เน็ตต้องเสถียร แรง และเร็ว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยพื้นฐานอย่างหนึ่งที่จะช่วยกระจายโอกาสให้ชาวบ้านได้เข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต”

(ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 9, 17 มกราคม 2563)

“ข้อเสนอแนะ ที่ให้มีหลักธรรมาภิบาล โดยการนำงบการเงินของชุมชน เผยแพร่ในไลน์กลุ่มของชุมชน เรื่องเงิน เป็นประเด็นอ่อนไหว เดี่ยวจะงุ่นงายขึ้นมา ขอให้ตัดออก มุ่งเน้นให้นโยบายจากส่วนกลางเอาจริงเอาจังกับการพัฒนาแผนและนำไปใช้อย่างต่อเนื่อง เคยอบรมทำแผนกับพัฒนาศักยภาพผู้นำไปแล้ว อบรมเชิงปฏิบัติการกันทุกปี ต้องตามไปดู ไปเป็นพี่เลี้ยง ฝ่ายพัฒนาฯ ต้องปรับบทบาทเป็น Facilitator ช่วยกระตุ้นให้ชาวบ้านช่วยกันคิดต่อนางแผน ต้องติดตามผลด้วย”

(ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 11, 17 มกราคม 2563)

## 2.3 ผลการปรับปรุงแก้ไข และจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้วิจัยนำข้อสรุปจากเวทีวิพากษ์มาสังเคราะห์และเรียบเรียง จากนั้นทำการปรับปรุงเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยเพิ่มการกำหนดเป้าหมาย ระบุความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และกำหนดผู้รับผิดชอบให้ชัดเจน ได้เป็นแบบแผนความคิดที่ผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใหญ่ในชุมชนสามารถนำไปทบทวน เป็นข้อสังเกต และใช้เป็นหลักยึดในการดำเนินงานเพื่อบรรลุเป้าหมายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้สำเร็จ นั่นคือ สามารถพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ โดยดำเนินงานทั้ง 5 ขั้นตอน ได้สำเร็จ ได้แก่ 1) สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล 2) กำหนดทิศทางในการพัฒนาแผน 3) นำแผนไปทดลองใช้ 4) กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้ และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และประกาศใช้แผน ซึ่งแบบแผนความคิดดังกล่าว ก็คือ ข้อควรคำนึงถึง หรือข้อเสนอแนะที่ควรให้ความสำคัญหากต้องกำหนดนโยบายเพื่อผลักดันให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ให้ประสบผลสำเร็จ ได้แก่

### 1. ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### เป้าหมาย :

ก่อนที่การเรียนรู้ตลอดชีวิตจะถูกนำไปใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้นั้น มีความจำเป็นเบื้องต้นที่ต้องสร้างความรู้ความเข้าใจในหลักการและความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยปรับเจตคติ หรือ mind set ของ บุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน เครือข่าย รวมทั้งเจ้าหน้าที่สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนให้เชื่อมั่นในศักยภาพชุมชน เชื่อมั่นว่าบุคคลมีความสามารถในการเรียนรู้ และมีความตระหนักถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเพื่อช่วยให้ชุมชนสามารถเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เพื่อใช้เป็นแนวทางการดำเนินงานที่จะสามารถนำพาผู้ใหญ่ในชุมชนให้บรรลุเป้าหมายในการรู้ดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่อง ปรับบทบาทการทำงานจากศูนย์รวมอำนาจจากส่วนกลางของเจ้าหน้าที่หรือบุคลากรภาครัฐเป็นการกระจายอำนาจไปสู่ชุมชน

#### ประเด็นสำคัญของข้อเสนอแนะ :

พัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่ทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน ให้มีเจตคติ หรือ mind set ที่เชื่อมั่นในศักยภาพของมนุษย์ และตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ปรับบทบาทของบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชนและเครือข่าย รวมทั้งเจ้าหน้าที่สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนจากผู้สั่งการ หรือผู้มอบหมายงาน เป็นที่เลี้ยง หรือผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator)

#### แนวทางการดำเนินงาน และผู้รับผิดชอบ

1) สร้างความรู้และความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับ  
เจ้าหน้าที่ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน และคณะกรรมการชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน และฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม  
สำนักงานเขตและ กองการพัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ

2) ปรับเปลี่ยนบทบาทของเจ้าหน้าที่ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนเป็นพี่  
เลี้ยง หรือผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการทำงานพัฒนาชุมชน โดยเฉพาะการพัฒนาแผน  
กลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

3) เพิ่มศักยภาพคณะกรรมการชุมชนให้เป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต นั่นคือ เป็นผู้  
จัดหลัก ไม่เป็นเพียงผู้ประสานงาน

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

4) สร้างความรู้และความเข้าใจถึงบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของ  
สถานศึกษาที่ตั้งในชุมชนในการเป็นพี่เลี้ยงหรือผู้อำนวยความสะดวกในช่วยเหลือชุมชนพัฒนาแผนกล  
ยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่อย่างต่อเนื่อง และ  
แผนการเรียนรู้อื่นๆ

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร และกระทรวงศึกษาธิการ

5) จัดระบบการตอบแทนผลงานสำหรับชุมชนที่มีความก้าวหน้าในการพัฒนาแผน  
กลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

6) เสริมสร้างศักยภาพผู้เรียนโดยการสร้างแรงจูงใจให้เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน และเปิด  
โอกาสให้เข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับผู้เรียน

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร และ สำนักงาน กศน. กระทรวงศึกษาธิการ

7) ปรับเจตคติ หรือ mind set ของเจ้าหน้าที่ภาครัฐและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับ  
การพัฒนาชุมชนให้เชื่อมั่นในศักยภาพของชุมชนและเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

ผู้รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการ  
พัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

## 2. ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### เป้าหมาย :

ปรับปรุงการบริหารจัดการชุมชนเพื่อเตรียมความพร้อมในการพึ่งพาตนเองโดยการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มุ่งเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลซึ่งเป็นทักษะจำเป็นของโลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยอาศัยชุมชนเป็นฐาน ควบคู่กับการสนับสนุนของเครือข่ายชุมชนและหน่วยงานภาครัฐและเอกชน การบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาภาวะผู้นำ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ที่ชัดเจนถึงความจำเป็นของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ต้องอาศัยแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป็นแนวทาง การสร้างฐานข้อมูลที่ทำให้การจับเก็บและปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอเพื่อใช้ในการวางแผนและเพื่อตอบสนองต่อเครือข่ายชุมชนที่ต้องการใช้ข้อมูลในการจัดทำโครงการและกิจกรรมพัฒนาชุมชน ส่งเสริมการเคารพสิทธิและความเท่าเทียมกันของสมาชิกชุมชน กระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต สนับสนุนการจัดการทรัพยากรการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย สภาพพร้อมใช้งาน และเข้าถึงง่าย มีการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยคำนึงถึงผลประโยชน์ของชุมชนเป็นสำคัญ ตั้งทีมงานที่เป็นแกนนำซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ฯ ตั้งงบประมาณหรือค่าตอบแทนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้คณะกรรมการชุมชนทำงานจิตอาสาได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนสนับสนุนให้ใช้หลักธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการชุมชน เช่น การมีส่วนร่วมในการวางแผนทุกขั้นตอน เป็นต้น

### ประเด็นสำคัญของข้อเสนอแนะ :

การบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลโดยกระบวนการวางแผนที่ช่วยให้สมาชิกชุมชนมารวมตัวกัน ร่วมคิด ร่วมทำและร่วมรับผลจากการวางแผน ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันของสมาชิกชุมชน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ เป็นการส่งเสริมการเคารพในสิทธิและความเท่าเทียมของสมาชิกชุมชน มีการบริหารจัดการชุมชนบนความเห็นชอบหรือฉันทามติของสมาชิกชุมชนผ่านการมีส่วนร่วมโดยอาศัยไลน์กลุ่ม หรือแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่นๆ ตลอดจนให้ความสำคัญกับบทบาทและการยกระดับการทำงานของคณะกรรมการชุมชนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีการจัดทำฐานข้อมูลชุมชนเพื่อใช้ในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ มุ่งเน้นการบริหารจัดการที่เอื้ออำนวยให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ประสบผลสำเร็จ ได้แก่ 1) สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล 2) กำหนดทิศทางในการพัฒนาแผน 3) นำแผนไป



ทดลองใช้ 4) กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้ และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และ  
ประกาศใช้แผน

### ความเชื่อมโยง :

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561- 2580) - ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการ  
พัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และยุทธศาสตร์ที่ 4 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้าง  
โอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้แก่ แผนแม่บท (11) ประเด็นการพัฒนาศักยภาพ  
คนตลอดช่วงชีวิต แผนแม่บท (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ และแผนแม่บท (15) ประเด็นพลัง  
ทางสังคม

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม - ยุทธศาสตร์ที่ 3  
สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2561-2565) – ด้านที่ 5 มหานคร  
ประชาธิปไตย มิติ 5.3 กระจายอำนาจสู่ประชาชน

### แนวทางการดำเนินงาน และ ผู้รับผิดชอบ

1) บริหารจัดการชุมชนโดยใช้หลักธรรมาภิบาล เคารพสิทธิของทุกคนและให้ความ  
เท่าเทียมแก่สมาชิกชุมชน คำนึงถึงผลประโยชน์ของชุมชนเสมอ ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและ  
ประสิทธิผล ทำตามกฎหมายและศีลธรรม สนับสนุนให้สมาชิกชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและการ  
ดำเนินงานของชุมชน และทำงานบนความเห็นชอบหรือฉันทามติของสมาชิกชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน และฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม  
สำนักงานเขตและ กองการพัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

2) การวางแผนงานต้องมีการเชื่อมโยงกับนโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี  
แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร และแผนของหน่วยเหนือเสมอ

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม  
สำนักงานเขตและ สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

3) คณะกรรมการชุมชนต้องประกอบด้วยสมาชิกชุมชนหลายช่วงวัย ให้คนรุ่นใหม่มี  
ส่วนร่วม มีสิทธิ์มีเสียงในการบริหารจัดการชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม  
สำนักงานเขตและ สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

4) จัดสรรงบประมาณในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด  
ชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน ฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการสังคม สำนักงานเขตและ กองการพัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

5) จัดระเบียบการทำงานโดยเครือข่ายทั้งภายนอกและภายในชุมชน วางแผนลงพื้นที่ แลกเปลี่ยนข้อมูลพื้นฐานของชุมชนซึ่งกันและกัน และให้แต่ละทีม “แสวงหาจุดร่วม” และ “สงวนจุดต่าง” เพื่อป้องกันการงานซ้ำซ้อน และเพื่อหนุนเสริมซึ่งกันและกัน

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน และเครือข่ายชุมชน

6) เพิ่มศักยภาพให้คณะกรรมการชุมชนโดยเชิญชวนผู้นำตามธรรมชาติเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ กับคณะกรรมการชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน และผู้นำตามธรรมชาติ

7) กำหนดให้การจัดทำฐานข้อมูลเพื่อใช้ในพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่หรือแผนด้านอื่นๆ ของชุมชนเป็นวาระสำคัญระดับชาติที่ต้องมีการเชื่อมต่อกับฐานข้อมูล TPMAP เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการกระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ด้อยโอกาสหรือคนยากจน

ผู้รับผิดชอบ : สำนักงานเขต สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล และสำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

8) ส่งเสริมให้ชุมชนจัดทำฐานข้อมูลของตัวเองควบคู่กับการปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยเพื่อใช้ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่หรือแผนด้านอื่นๆ ของชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร และชุมชน

9) จัดทำระบบติดตาม ประเมินผล และตรวจสอบการพัฒนาแผนและการดำเนินงานตามแผน โดยมีความยืดหยุ่นแต่สร้างประสิทธิผลให้กับการทำงาน จัดประกวดการวางแผนและการทำให้ได้ทำแผนระดับชุมชน

ผู้รับผิดชอบ : สำนักงานเขต สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล และสำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

10) จัดทำระบบการค่าตอบแทนให้กับคณะกรรมการชุมชนอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำงานจิตอาสาในชุมชนและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน

ผู้รับผิดชอบ : กองการพัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม สำนักงบประมาณ และสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร

11) สร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เพื่อสร้างความตระหนักให้ชุมชนเห็นความจำเป็นของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

ผู้รับผิดชอบ : กองการพัฒนาชุมชน สำนักพัฒนาสังคม สำนักงบประมาณ

และสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร และชุมชน

12) กำหนดให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนทำงานอย่างบูรณาการกัน นั่นคือ วางแผนร่วมกันและมีการเชื่อมโยงกิจกรรมสำคัญเข้าด้วยกัน

ผู้รับผิดชอบ : กองการพัฒนารัฐบาลท้องถิ่น สำนักพัฒนาสังคม สำนักงานประมาณ

และสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร และชุมชน

13) กำหนดให้สถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในบริเวณชุมชนมีการทำงานเชิงรุกในการเข้าหา ชุมชนโดยเข้าร่วมในการวางแผน ควบคู่กับการเป็นพี่เลี้ยงในทุกขั้นตอนของการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ

ผู้รับผิดชอบ : กองการพัฒนารัฐบาลท้องถิ่น สำนักพัฒนาสังคม

และสำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร สถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชน และชุมชน

### 3. ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

เป้าหมาย :

มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลเพื่อช่วยในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้าง ความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล 2) กำหนดทิศทางในการพัฒนาแผน 3) นำแผนไป ทดลองใช้ 4) กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้ และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และ ประกาศใช้แผน ประสบผลสำเร็จได้ตามความมุ่งหมาย ดังนั้นข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล จะเน้นการจัดตั้งหน่วยงานกลางที่เป็นผู้รับผิดชอบในการส่งเสริมให้ ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมการศึกษาทุกระบบที่เกี่ยวข้องกับชุมชน ในมิติต่างๆตลอดจนกฎหมายและพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การให้ชุมชน เป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยมีผู้เกี่ยวข้องหรือเครือข่ายชุมชนเป็นผู้ร่วมจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การให้ความสำคัญกับผู้เรียน การให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและหลากหลาย การกระจายโอกาสอย่างเสมอภาคและทั่วถึงเพื่อให้ทุกคนใน ชุมชนเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การ จัดทรัพยากรการเรียนรู้ เป็นต้น

ประเด็นสำคัญของข้อเสนอแนะ :

ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ที่ช่วยในการพัฒนาแผน กลยุทธ์ชุมชนฯ ประสบความสำเร็จได้นั้น คือ การส่งเสริมให้ชุมชนเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ตลอด ชีวิตภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนโดยอาศัยการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สนับสนุนให้ ผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับปัญหา

ความต้องการและความคาดหวังในด้านการรู้ดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ในชุมชน กำหนดเป้าหมายที่จะเรียนรู้ และร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนบทบาทผู้สอนเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ ควบคู่กับการมีคุณธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบ มารยาทเน็ตและการตระหนักรู้ในกฎหมายดิจิทัล ตลอดจนเสริมสร้างให้บุคคลเป็นผู้เรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สามารถพึ่งพาตนเองในการเรียนรู้ได้จบจนพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้การรู้ดิจิทัลที่ได้รับการเสริมสร้างขึ้นมา เป็นเครื่องมือให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ชุมชนสามารถพัฒนาไปเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้ในที่สุด

#### **ความเชื่อมโยง :**

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561- 2580) - ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และยุทธศาสตร์ที่ 4 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้แก่ แผนแม่บท (11) ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต แผนแม่บท (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ และแผนแม่บท (15) ประเด็นพลังทางสังคม

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม - ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

#### **แนวทางการดำเนินงาน และ ผู้รับผิดชอบ**

1) สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ดิจิทัล ติดตั้งเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบ Free WiFi ตั้งกลุ่มอาสาสมัครประจำชุมชน ติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์ และจัดกิจกรรมรณรงค์การรู้ดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมหรือโครงการอื่นๆในชุมชนอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนสร้างบรรยากาศของชุมชน และจัดหาทรัพยากรในการเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ผู้รับผิดชอบ : สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

2) ส่งเสริมการสร้างเจตคติและมุมมอง (Attitudes and perspectives) ด้านบวกต่อความสำคัญและประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลให้ก้าวหน้าขึ้น โดยเฉพาะกับกลุ่มประชากรที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ พัฒนาการอบความคิดดิจิทัล (Digital mindset) เพื่อช่วยปรับแต่งให้เจตคติและมุมมองต่อการเรียนรู้ดิจิทัลดีขึ้นกว่าเดิม

ผู้รับผิดชอบ : สำนักพัฒนาสังคม กรุงเทพมหานคร

3) สนับสนุนการทรัพยากรเรียนรู้ร่วมกัน (resources sharing) ทั้งรูปแบบสื่อหรือบุคคลผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในชุมชนและระหว่างชุมชนโดยอาศัย

เทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนอำนวยความสะดวกในการแบ่งปันทรัพยากรในการเรียนรู้ เช่น ไลน์กลุ่ม ห้องสนทนาระหว่างชุมชนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้หรือแบ่งปันประสบการณ์ด้านต่างๆ

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน เครือข่ายของชุมชน ได้แก่ กศน. ชุมชนใกล้เคียงเช่น ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์ มหาวิทยาลัยธนบุรี และมหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

4) สร้างแผนการเรียนรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และสามารถใช้ความรู้ที่เรียนมาประยุกต์แก้ปัญหาการรู้ดิจิทัลได้ ผู้เรียนร่วมออกแบบแผนการเรียนรู้ ให้มีความยืดหยุ่น มีความคล่องแคล่วในการนำไปใช้ และสามารถประเมินผลการเรียนรู้รายบุคคลและระดับชุมชนได้

ผู้รับผิดชอบ : คณะกรรมการชุมชน และเครือข่ายของชุมชน ได้แก่ กศน. ประจำพื้นที่



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการวิจัยแบบผสมวิธี(Mixed Method Research Design) มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1.พัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ 2. นำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้วิจัยใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เพื่อทำการสำรวจระดับการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ และคัดเลือกพื้นที่วิจัยตามเกณฑ์การคัดเลือกพื้นที่ ทำให้ได้ชุมชนวัดปุณณาวาส ซึ่งเป็นชุมชนชานเมืองในเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร เป็นพื้นที่วิจัย ชุมชนนี้ได้รับการยอมรับจากภาคีเครือข่ายที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และสถานศึกษาว่ามีคณะกรรมการชุมชนที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้อยู่เสมอ ชุมชนวัดปุณณาวาสจึงเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ผ่านการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามชุมชนยังไม่เคยมีประสบการณ์ในฐานะผู้จัดการเรียนรู้โดยการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ หากเคยมีประสบการณ์ในการมีส่วนร่วมจัดการฝึกอบรมหลักสูตรวิชาชีพต่างๆ และร่วมทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ของ Kemmis & Mc Taggart (1988) ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน ขั้นการปฏิบัติตามแผน ขั้นสังเกตผล และขั้นสะท้อนคิด มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ แผนการจัดเวทีชุมชน แบบบันทึกและแบบสังเกต

### สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอน ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ ตอนที่ 2 ผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ดังนี้

## ตอนที่ 1 สรุปผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งมี 4 ขั้นตอนตามวงจรการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชน (Planning) 2) ขั้นตอนการปฏิบัติตามแผนกลยุทธ์ชุมชน (Action) 3) ขั้นตอนการสังเกตผลการปฏิบัติการ (Observation) และ 4) ขั้นตอนการสะท้อนคิดเกี่ยวกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน (Reflection) สามารถสังเคราะห์ผลเป็นกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ได้เป็น 5 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

### 1. สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล

การศึกษาและทบทวนปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล จะช่วยให้เกิดความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล ซึ่งทำให้เกิดความต้องการที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลโดยการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### 2. กำหนดทิศทางการพัฒนาแผน

กำหนดวิสัยทัศน์ในทิศทางเดียวกันกับแนวทางการพัฒนาประเทศซึ่งกำหนดไว้ในนโยบายยุทธศาสตร์ชาติและแผนแม่บทรายสาขา ตลอดจนแผนระดับชาติอื่นๆที่เกี่ยวข้อง อาศัยผลการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนหรือผลการทำ SWOT เพื่อกำหนดกลยุทธ์ทางเลือก จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ซึ่งประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ แนวทางพัฒนา การติดตามและประเมินผล ชุมชนร่วมกันพิจารณา ร่างแผนฯ เพื่อหาฉันทามติ

### 3. นำแผนไปทดลองใช้

ชุมชนช่วยกันนำแผนปฏิบัติการ ที่ร่วมกันพัฒนาไปสู่การปฏิบัติ เพื่อสังเกตผลที่เกิดขึ้นว่าสามารถตอบสนองความต้องการของบุคคลและของชุมชนในการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลได้มากน้อยอย่างไร มีการจัดปฐมนิเทศสำหรับการนำแผนปฏิบัติการไปทดลองใช้

### 4. กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้

การนำแผนปฏิบัติการไปทดลองใช้เป็นเสมือนหนึ่งการนำกลยุทธ์ไปใช้งาน ซึ่งต้องอาศัยคณะทำงานที่มีมนุษยสัมพันธ์เพราะต้องมีการติดต่อสื่อสาร โนม่น้ำว/ซักจูง สร้างความรู้และความเข้าใจในแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อกระตุ้นให้ทำตามแผน มีการประสานงาน กำกับ ตรวจสอบ และติดตามผู้เข้าร่วมกิจกรรม

### 5. ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และประกาศใช้แผน

การถอดบทเรียนเป็นการสะท้อนคิดและเพื่อพิจารณาถึงบทเรียนที่ได้จากการร่วมกันการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล บทเรียนที่ได้จากการสะท้อนคิดในการประชุม

5.1 ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ มีดังนี้

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ได้แก่ 1.ปัจจัยด้านการบริหารจัดการชุมชน 2.ปัจจัยด้านนโยบายภาครัฐ 3.ปัจจัยด้านผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ และ 4.ปัจจัยด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี

เงื่อนไขที่กระทบต่อความสำเร็จ ได้แก่ 1.เงื่อนไขการให้คุณค่าของชุมชนในด้านต่างๆ 2.เงื่อนไขด้านผู้เรียน 3.เงื่อนไขด้านการบริหารจัดการชุมชน 4.เงื่อนไขด้านระบบราชการ และ 5.เงื่อนไขด้านนโยบายภาครัฐ

5.2 ข้อดีและข้อเสียของแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ในฐานะผู้เข้าร่วมกิจกรรมหรือผู้ที่ทำตามแผน

ข้อดี 1) สร้างความรู้และความเข้าใจถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2)กระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3)ช่วยลดช่องว่างทางดิจิทัล 4)สร้างการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์ 5)ช่วยสร้างความเข้าใจให้ชุมชนในการเป็นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต 6)ช่วยสร้างความพร้อมในการเข้าสู่สังคมสูงวัย 7)ลดความสับสนและขัดแย้งในสังคม 8)ส่งเสริมการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner)

ข้อเสีย 1) ความต่อเนื่องในการใช้แผนเป็นสิ่งจำเป็น 2) การนำแผนไปสู่การปฏิบัติมีข้อจำกัด 3) ทรัพยากรการเรียนรู้ ด้านงบประมาณมีจำกัด

5.3 ความพึงพอใจของบุคคลและชุมชนในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากการทำตามแผน พร้อมทั้งข้อเสนอแนะ ซึ่งมีประเด็น ดังนี้

1)การสร้างความรู้และความเข้าใจต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2)รูปแบบการเรียนรู้ 3)กลุ่มเป้าหมาย 4)การบริหารจัดการชุมชน 5)การสนับสนุนจากเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน 6)การสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน 7)ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 8) เนื้อหาการเรียนรู้

5.4 ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลไปใช้ให้ประสบผลสำเร็จ ได้แก่ 1.การสร้างความรู้และความเข้าใจในแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ 2.การสื่อสารและประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจนและทั่วถึง 3. ความพร้อมของทีมงานเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุน 4. ความพร้อมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 5.ภาวะผู้นำ 6.การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง

5.5 แผนกลยุทธ์ชุมชนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ซึ่งได้จากกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติ แนวทางพัฒนา การติดตามและประเมินผล โดยมี 4 กลยุทธ์ ซึ่งได้แก่ 1) การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล 3) ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล และ 4) พัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน



ผลผลิตจากกระบวนการวางแผนกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล สำหรับผู้ใหญ่ คือ แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งประกอบด้วย 4 กลยุทธ์ ได้แก่ 1) กลยุทธ์การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) กลยุทธ์การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล 3) กลยุทธ์การยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล และ 4) กลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน

## ตอนที่ 2 สรุปผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ผู้วิจัยนำผลการสังเคราะห์นโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เสนอในเวทีวิพากษ์ซึ่งประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ และทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อสรุปจากเวทีวิพากษ์และจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ได้เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ประกอบด้วยข้อเสนอแนะ 3 ด้าน ได้แก่ ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2. ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และ 3. ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

พัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ที่ทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน ทั้งบุคลากรหรือเจ้าหน้าที่จากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับชุมชนให้มีความรู้ความเข้าใจถึงความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปรับเจตคติและโครงสร้างการสั่งงานที่รวบอำนาจจากส่วนกลางเป็นกระจายอำนาจให้ชุมชน ปรับบทบาทบุคลากรหรือเจ้าหน้าที่จากผู้สั่งการไปเป็นพี่เลี้ยง หรือผู้อำนวยการเรียนรู้ (Facilitator)

### 2. ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สนับสนุนให้ปรับปรุงการบริหารจัดการชุมชนเพื่อเตรียมความพร้อมในการพึ่งพาตนเอง โดยอาศัยชุมชนเป็นฐานในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต หรือให้ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ภายใต้การสนับสนุนของเครือข่ายชุมชนและหน่วยงานภาครัฐและเอกชน หรือให้เครือข่ายและผู้เกี่ยวข้องเป็นผู้ร่วมจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างฐานข้อมูลและปรับปรุงให้ทันสมัยอยู่เสมอเพื่อใช้ในการวางแผนและเพื่อตอบสนองต่อเครือข่ายชุมชนที่ต้องการใช้ข้อมูลในการจัดทำโครงการและกิจกรรมพัฒนาชุมชน ส่งเสริมการเคารพสิทธิและความเท่าเทียม

### 3. ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตตลอดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 และเพื่อกระจายโอกาส สิทธิ และความเทียมของประชาชนโดยเฉพาะวัยผู้ใหญ่ให้สามารถเข้าถึง

แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ มีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง สามารถกำกับและยกระดับศักยภาพของตนเองโดยอาศัย

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ สามารถแบ่งการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 อภิปรายผลการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ตอนที่ 2 อภิปรายผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

รายละเอียดการอภิปรายมีดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1 อภิปรายผล การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

ผู้วิจัยแบ่งการอภิปรายผลสำหรับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือ อภิปรายผล กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และส่วนที่ 2 อภิปรายผลแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ดังนี้

จากผลการวิจัยพบว่า ระดับการรู้ดิจิทัลโดยภาพรวมของชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นประชากรผู้ใหญ่วัยแรงงาน ส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับประถมศึกษา ประกอบอาชีพรับจ้าง ค้าขาย เกษตรกรรม และอื่นๆ มีจำนวนเล็กน้อยที่เป็นข้าราชการบำนาญ กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีระดับการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นหลังจากการเข้าร่วมโครงการวิจัย นั่นคือ ก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัย มีการรู้ดิจิทัลระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่าพื้นฐาน สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษามีจำนวนน้อยในชุมชน ซึ่งการรู้ดิจิทัลของกลุ่มนี้ได้พัฒนาจากระดับปานกลางก่อนเข้าร่วมงานวิจัย เป็น ระดับสูงขึ้นภายหลังการร่วมงานวิจัย นอกจากนี้พบว่า อายุของกลุ่มเป้าหมายมีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล นั่นคือ พบว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมกิจกรรมยังมีอายุมากขึ้นการรู้ดิจิทัลจะน้อยลง สอดคล้องกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) ที่กล่าวว่า ประชากรที่มีอายุมากและเริ่มเข้าใกล้สู่วัยสูงอายุ ระดับการรู้ดิจิทัลจะค่อยๆ ลดลง จากการวิจัย พบว่ากลุ่มเป้าหมายซึ่งแต่เดิมมีการรู้ดิจิทัลระดับพื้นฐานหรือต่ำกว่า แต่สนใจอยากเรียนรู้ดิจิทัลกลุ่มทักษะด้านเทคนิค เช่น การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมินข้อมูล สื่อ และสารสนเทศดิจิทัลจากแหล่ง

ที่เชื่อถือได้ เป็นต้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุน้อยกว่ามีความสามารถจำกัดกว่ากลุ่มเป้าหมายที่มีอายุน้อยกว่านี้ สำหรับการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งในงานวิจัยนี้ คือ แอปพลิเคชันไลน์ และเฟซบุ๊ก พบว่า การสื่อสารในระดับชุมชน เป็นไปอย่างค่อนข้างจำกัด การแบ่งขั้วทางการเมืองมีผลกระทบต่อการใช้ดิจิทัลในกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ในด้านความปลอดภัย จริยธรรม และกฎหมายเกี่ยวกับดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบ ตลอดจนความร่วมมือทางออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงานที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-59 ปี หากพิจารณาโดยใช้ปี พ.ศ. 2562 เป็นฐานคิด คือ ผู้ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 55 - 59 ปี หรือ Gen B และผู้ที่มีอายุระหว่าง 40-54 ปี หรือ Gen X และ Gen Y ซึ่งมีอายุอยู่ในระหว่าง 22-39 ปี รวมทั้งผู้ที่มีอายุระหว่าง 10-21 ปี หรือ Gen Z พบว่า Gen Z ภายหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ Gen Z มีการรู้ดิจิทัลในกลุ่มทักษะด้านเทคนิค เช่น การเข้าถึง อยู่ในระดับดี มีความคล่องแคล่วในการเข้าถึงแหล่งความรู้ รู้จักวิธีในการเสาะแสวงหาความรู้ มีการวิเคราะห์และประเมินดีขึ้นกว่าเดิม รู้จักไตร่ตรองเพื่อแยกแยะข่าวจริง ข่าวปลอม รวมทั้งรู้เท่าทันข้อมูลข่าวสารบิดเบือน กลุ่มทักษะการตระหนักรู้ด้านจริยธรรมดีขึ้นภายหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ จากเดิม Gen Z จะมีปัญหาเรื่องการไม่รู้จักรับแยกแยะข่าวจริงข่าวปลอม ชอบแชร์ข้อมูลข่าวสารโดยไม่มีการไตร่ตรอง โพสต์แสดงความคิดเห็นโดยไม่มีการยับยั้งชั่งใจ และไม่คำนึงถึงมารยาทเน็ต สอดคล้องกับ สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) ที่กล่าวไว้ว่า Gen Z จะมีการรู้ดิจิทัลโดยภาพรวม น้อยกว่า Gen ที่มีอายุมากกว่านี้ ทำนองเดียวกับสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ที่กล่าวว่า Gen Z มีการรู้ดิจิทัลต่ำกว่า ประชากรกลุ่มอื่น ๆ ทั้งๆ ที่มีความคล่องแคล่วในการเข้าถึง แต่กลับพบว่า มีทักษะกลุ่มการตระหนักรู้ น้อย ชอบความสนุกสนาน จนละเลยความปลอดภัยในการออนไลน์ จึงกล่าวได้ว่า Gen Z มีการรู้ดิจิทัลในกลุ่มทักษะด้านเทคนิคที่โดดเด่น แต่กลุ่มทักษะด้านการตระหนักรู้ต้องได้รับการพัฒนาให้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) ที่พบว่า Gen Z เก่งด้านเทคนิค มักใช้เวลาในออนไลน์อยู่เป็นประจำแต่ไม่ค่อยมีความตระหนักรู้ในเรื่องความปลอดภัยและมารยาทเน็ต เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า Gen B และ Gen X มีทักษะกลุ่มการตระหนักรู้ดีกว่า ทักษะด้านเทคนิค โดยเฉพาะผู้มีพื้นฐานการศึกษาเดิมในระดับประถม และมีอาชีพรับจ้างและเกษตรกร มีกลุ่มทักษะด้านเทคนิคอยู่ในระดับพื้นฐาน เมื่อผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ระดับทักษะด้านเทคนิคดีขึ้น สามารถค้นหาข้อมูลได้ตามต้องการ สามารถเข้าและออก WiFi ได้ และรู้จักเข้าร่วมกลุ่มสนทนาและมีปฏิสัมพันธ์ในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) และ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562) ที่กล่าวว่า อายุ อาชีพ และระดับการศึกษาของบุคคลมีผลต่อระดับการรู้ดิจิทัล

ผลการวิจัยพบว่า การรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นกว่าเดิม และมีกลุ่มเป้าหมายจำนวน 5 คนที่เต็มใจให้มี

การติดตามความก้าวหน้าอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอ มี 2 คน จากจำนวน 5 คนที่มีความก้าวหน้าในการรู้ดิจิทัลที่โดดเด่น (Champion) โดยผลการรู้ดิจิทัลดังกล่าวมีส่วนที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) และสุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) ในส่วนที่สอดคล้องพบว่า อายุ การศึกษาและอาชีพมีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัล นั่นคือ โดยทั่วไปแล้ว หากบุคคลมีอายุมากขึ้น มีการศึกษาระดับพื้นฐาน มีอาชีพรับจ้างและเกษตรกรรมมักมีระดับการรู้ดิจิทัลต่ำ เช่น กลุ่มเป้าหมายคนที่ 9 (ประถมศึกษา อายุ 58 ปี รับจ้าง), กลุ่มเป้าหมายคนที่ 22 (มัธยมศึกษา อายุ 50 ปี เกษตรกรรม) สำหรับ กลุ่มเป้าหมายคนที่ 1 มีการศึกษาระดับปริญญาตรี อายุ 31 ปี อาชีพเป็นครูอัตราจ้าง มีการรู้ดิจิทัลระดับสูง ในส่วนที่ไม่สอดคล้องพบว่ากลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายคนที่ 3 และกลุ่มเป้าหมายคนที่ 5 เป็นผู้โดดเด่น หรือ Champion ทั้งที่มีอายุเกือบเข้าสู่วัยผู้สูงอายุ การศึกษาระดับพื้นฐาน อาชีพรับจ้าง แต่มีระดับการรู้ดิจิทัลสูงกว่าระดับพื้นฐาน ข้อแตกต่างที่พบคือ กลุ่ม Champion มีการสอนอย่างใกล้ชิดโดยสมาชิกในครอบครัว ประกอบกับผู้เรียนมีลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน เป็นพื้นฐานดี จึงสามารถนำตนเองในการเรียนรู้ โดยการลงมือทำจริงและมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และฝึกฝนกับเพื่อนที่เป็นกรรมการชุมชนด้วยกันจึงสามารถพัฒนาการรู้ดิจิทัลของตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามพบว่า การรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์และบริบทชีวิตของแต่ละบุคคล การรู้ดิจิทัลไม่ใช่สถานะที่ยั่งยืน (Martin, 2008) เมื่อใดก็ตามที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล บุคคลต้องเรียนรู้สิ่งใหม่ หากบุคคลหยุดเรียนรู้ การรู้ดิจิทัลจะลดลง ดังนั้นบุคคลต้องใฝ่รู้ใฝ่เรียนอย่างต่อเนื่อง การที่บุคคลมีการรู้ดิจิทัลและมีพฤติกรรมกระตือรือร้นในการเรียนรู้ จึงเป็นบุคคลผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learner) สอดคล้องกับ สุบิน ไชยยะ พุทธิ ศิริบริธรรมพิทักษ์ และปิยพงษ์ สุเมตติกุล (2558) และวิจารณ์ พานิช (2555) ที่กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นทักษะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม พบว่า กลุ่มทักษะด้านเทคนิค เช่น การเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมิน ยังคงต้องพัฒนาต่อไป เนื่องจากพบว่า กลุ่มเป้าหมายบางรายยังมีการส่งข่าวปลอม (Fake News) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การวิเคราะห์และประเมิน เพื่อแยกแยะข้อมูล ข่าวสารและสื่อดิจิทัล ยังคงค่อนข้างจำกัด สมควรที่จะได้มีการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2555) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสารและสื่อดิจิทัลกลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ที่กำหนดให้พัฒนาทรัพยากรมนุษย์โดยการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับตัวให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลง และเพื่อป้องกันตนเองจากภัยออนไลน์ในหลากหลายรูปแบบ

ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ด้วยการนำตนเองนั้น ผู้เรียนเพียงส่วนน้อยที่สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระในช่วงเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ ในขณะที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องการคำแนะนำ ความช่วยเหลือ การประคับประคองอย่างใกล้ชิดในการเรียนรู้ช่วงเริ่มต้น และสามารถพัฒนาการ

เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างช้าๆ แต่สามารถเรียนรู้ด้วยการนำตนเองได้ในที่สุด โดยผู้เรียนเลือกเป้าหมาย การเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง สอดคล้องกับซิดซงค์ ส.นันทนาเนตร (2560) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้ใหญ่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ หากเขาคิดว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องเรียนและนำความรู้ไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตจริง ตลอดจนมีแรงจูงใจภายในที่จะพัฒนาตนเอง

จากผลการวิจัย พบว่า สภาพแวดล้อมภายนอกชุมชน เช่น การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ เป็นต้น และมาตรการเยียวยาหรือช่วยเหลือจากรัฐบาลผ่านช่องทางดิจิทัลเป็นตัวกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อตอบสนองต่อการทำรายการออนไลน์เพื่อรับผลประโยชน์ที่เป็นรูปธรรม และรักษาสิทธิที่พึงมีพึงได้ของตนเอง การทบทวนนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติและแผนระดับชาติที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลช่วยให้ชุมชนเกิดการรับรู้และเข้าใจถึงแนวโน้มและทิศทางการพัฒนาประเทศของรัฐบาล แต่มาตรการเยียวยาหรือช่วยเหลือจากรัฐบาลผ่านช่องทางดิจิทัลเป็นกลไกที่ช่วยผลักดันและสร้างความตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องมีการเรียนรู้ดิจิทัลได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้พบว่า การรู้ดิจิทัลของบุคคลซึ่งเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับจากชุมชนและการรู้ดิจิทัลของชุมชนเครือข่าย เป็นแรงจูงใจที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจอยากเรียนรู้ดิจิทัล ส่วนการบริหารจัดการชุมชนมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบของการสื่อสารทางไลน์แต่เป็นไปแบบค่อนข้างจำกัด นั่นคือ ประธานชุมชนจำเป็นต้องรับข่าวสารและการประชาสัมพันธ์ผ่านทางไลน์โดยสำนักงานเขตทวีวัฒนา ส่วนการแจ้งข่าวสารสำคัญภายในชุมชนยังคงใช้หอกระจายข่าว และการแจ้งข่าวผ่านกรรมการชุมชน สำหรับการแจ้งข่าวสารผ่านไลน์กลุ่ม (Group Line) ของชุมชนยังมีไม่มากนัก ในขณะที่ไลน์กลุ่มระดับเขตมีการปฏิสัมพันธ์มากกว่า ซึ่งเป็นการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ประชาสัมพันธ์และแบ่งปันความรู้ ถึงแม้ว่าชุมชนวัดปุณณวาส เป็นชุมชนชานเมือง ตั้งอยู่ในเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร แต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันยังเป็นไปในรูปแบบเรียบง่าย ส่วนการบริหารจัดการชุมชนยังไม่ค่อยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเท่าใดนัก กล่าวได้ว่าภาพรวมของการรู้ดิจิทัลของชุมชนวัดปุณณวาสอยู่ในลักษณะเป็นการจัดการตนเองของบุคคลและชุมชนแบบตั้งรับต่อการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน มากกว่าเชิงรุก การเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งจากต่างประเทศ และภายในประเทศซึ่งถูกขับเคลื่อนโดยรัฐบาลจากนโยบายไทยแลนด์ 4.0 รัฐบาลดิจิทัล เมืองอัจฉริยะ(Smart City) จวบจนกระทั่งสังคมไร้เงินสดโดยการเข้ามาของสกุลเงินดิจิทัล ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยเร่งให้ชุมชนตระหนักถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องถึงแม้จะเป็นการเรียนรู้ในฐานะของการตั้งรับก็ตาม นโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนระดับชาติได้กำหนดให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลไว้เป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วก็ตาม แต่การรู้ดิจิทัลในชุมชนก็ยังคงต้องได้รับการพัฒนา ดังนั้นชุมชนจึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดังกล่าวได้เลย การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่จึงเป็นที่รอไม่ได้ จากที่กล่าวมาสอดคล้องกับ

หลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตจำเป็นต่อบุคคล เพราะบุคคลมีการเปลี่ยนแปลงตลอดช่วงชีวิต โดยเฉพาะผู้ใหญ่ที่พ้นวัยการศึกษาในระบบโรงเรียนมาแล้ว ย่อมต้องมีการเรียนรู้เพื่อที่จะเผชิญหน้าและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงรอบด้าน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2543; สุมาลี สังข์ศรี, 2556; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิจิตาจรุงเกียรติกุล, 2564) การรู้ดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมายมีความก้าวหน้ามากกว่าเดิมซึ่งเป็นผลจากการพัฒนาพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยชุมชนและนำแผนกลยุทธ์ไปทดลองใช้งาน ดังนั้นในตอนที่ 1 นี้ ผู้วิจัยแบ่งการอภิปรายผลเป็น 2 ส่วนได้แก่ ส่วนที่ 1 กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อผลสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สำหรับส่วนที่ 2 แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

### **ส่วนที่ 1 : กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ฯ และ ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อผลสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ**

#### **กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน**

การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่เป็นกระบวนการที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ตระหนักถึงความจำเป็น 2) กำหนดทิศทางการพัฒนา 3) นำแผนไปทดลองใช้งาน 4) กำกับ ติดตามและประเมินผล และ 5) ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผนและประกาศใช้แผน โดยผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

#### **1. สร้างความตระหนักถึงความจำเป็นในการรู้ดิจิทัล**

การศึกษาการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต พบว่าสถานการณ์การรู้ดิจิทัลระดับบุคคลและระดับชุมชนรวมทั้งปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลส่งผลให้ชุมชนในฐานะสังคมย่อยๆที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เกิดการรู้ดิจิทัล ชุมชนจึงต้อง 1) จัดตั้งคณะทำงานเพื่อวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และ 2) รวบรวมปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล สอดคล้องกับที่ จุฑาทิพย์ พิทักษ์ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า การร่วมมือกันเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ การเรียนรู้ของสมาชิกชุมชนอาศัยวิธีการง่ายๆ โดยการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็นและประสบการณ์ที่อยู่บนพื้นฐานความเชื่อ วัฒนธรรมและสอดคล้องกับวิถีชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาและตอบสนองต่อความต้องการหลากหลายมิติของชุมชนซึ่งมักมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ จึงมักเกิดการรวมตัวกันทั้งภายในชุมชนและระหว่างชุมชนเพื่อร่วมคิดร่วมแก้ไขปัญหาและพัฒนาชุมชน จนกลายเป็นกระบวนการเรียนรู้ของชุมชนซึ่งมีหลักพื้นฐานได้แก่ 1) เชื่อในศักยภาพของมนุษย์ 2) ร่วมกันจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการชุมชน 3) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของตนเอง 4) เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ของชุมชน คือ พัฒนาคน 5)

การมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย และ 6) มุ่งหาแนวทาง วิธีการ และแผนงาน เพื่อแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการ (จุฑาทิพย์ พิทักษ์, 2555) การเรียนรู้ของชุมชนจึงเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตทำให้เกิดการพึ่งพา และจัดการตนเอง ส่งผลให้สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นกว่าเดิม (โกวิทย์ พวงงาม, 2553; จุฑาทิพย์ พิทักษ์, 2555; กุลธิดา รัตนโกศล, 2558) สอดคล้องกับสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับชุมชนควรคำนึงถึงองค์ประกอบหลายประการ เช่น เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต กลุ่มเป้าหมาย การบริหารจัดการ ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน และผู้จัดการเรียนรู้ เป็นต้น ในทำนองเดียวกัน สุมาลี สังข์ศรี (2556) กล่าวไว้ว่า การให้ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั่นเอง ซึ่งหนทางที่จะสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้นั้น ต้องอาศัยบ้านหรือครอบครัวซึ่งมีความเป็นอยู่ที่ใกล้ชิดกับชุมชน หากชุมชนสามารถส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้แล้ว สมาชิกที่รวมตัวกันอยู่ในครอบครัวและในชุมชนย่อมสร้างให้ชุมชนนั้นกลายเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ได้ในที่สุด ผู้จัดการเรียนรู้สามารถตั้งกลุ่มทำงานและวางแผนเพื่อทำให้สมาชิกชุมชนมารวมตัวกัน ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมรับผลจากการกระทำด้วยกัน ซึ่งการเรียนรู้นั้นมีหลายรูปแบบ เช่น การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ (Appreciation Influence Control หรือ AIC) เป็นต้น ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลพร้อมทั้งตระหนักถึงภาพรวมของชุมชน และสอดคล้องกับทิวชิรวรร งามละม่อม (2558) ได้กล่าวไว้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ในสังคมอาศัยการมีส่วนร่วมเป็นหัวใจสำคัญ นั่นคือ รวบรวมคน ร่วมพลังความคิด ร่วมทำ ร่วมสรุปบทเรียนและร่วมรับผลจากการกระทำ และสอดคล้องกับที่ สำนักพัฒนาองค์ความรู้และประเมินผล (2559) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ขั้นตอนแรกของการวางแผน คือ การสร้างทีมเพื่อรับผิดชอบการวางแผน ทำนองเดียวกันกับที่ กิตติชัย รัตน์นะ (2553) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดทำแผนยุทธศาสตร์ชุมชนควรเริ่มจากการค้นหาแกนนำหรือทีมงานรับผิดชอบเป็นสำคัญ สอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี (2556) และ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในมิติที่ให้ชุมชนเป็นฐานภายใต้การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนเพื่อให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้นำในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิตของคนในชุมชน

จากการวิจัย การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ พบว่า การรู้ดิจิทัลที่ชุมชนบูรณาการซึ่งเป็นพื้นที่วิจัยเข้าใจ คือ การผสมผสานความรู้ ทักษะและเจตคติที่ช่วยให้บุคคลมีกลุ่มทักษะด้านเทคนิคซึ่งสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์และสื่อสาร และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ ซึ่งประกอบด้วย ความปลอดภัย การมีจริยธรรม การรู้กฎหมาย สิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบ ความร่วมมือ สังคม และวัฒนธรรม (สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2553; สุกานดา จงเสริมตระกูล,

2556; แววดา เตชาทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน, 2559; ธิดา แซ่ซันและทัศนีย์, 2559; สิริวัจนา แก้วพนิก, 2560; Martin, 2008; Belshaw, 2011; Ferrari, 2012; Ng,2012; UNESCO, 2018) และพบว่า อายุ การศึกษาและอาชีพ มีอิทธิพลต่อการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561; สุภาภรณ์ เกียรติสิน, 2562) ซึ่งปัญหาและความต้องการจำเป็นด้านการรู้ดิจิทัลทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่วัยแรงงานมีความต้องการที่จะเรียนรู้เพื่อใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการจำเป็นด้านการรู้ดิจิทัลซึ่งสอดคล้องกับที่นักวิชาการได้กล่าวว่า ผู้ใหญ่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ ในสิ่งที่เขาคิดว่าจำเป็นต้องเรียนรู้ (Knowles, 1998 อ้างถึงใน ชิตชงค์ ส.นันทนาเนตร,2560; สุมาลี สังข์ศรี , 2556) และสอดคล้องกับประกายดาว แก้วชัยเณร (2561) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต คือ ความรู้สึกของบุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเอง เกิดความตระหนักว่าหากตนเองไม่มีการพัฒนาจะทำให้ประสบความเดือดร้อนหรือเกิดผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตจึงเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้หรือมีแรงจูงใจที่จะใฝ่รู้ใฝ่เรียนนั่นเอง งานวิจัยนี้ยังพบอีกว่า ชุมชนมีอิทธิพลต่อสมาชิกและมีการดำเนินงานหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองต่อสมาชิก เช่น การช่วยเหลือบรรเทาทุกข์ และการประสานงานกับหน่วยงานจัดให้มีการอบรมให้ทักษะ ความรู้ และฝึกอาชีพ ตลอดจนการดูแลสุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับจุฑาทิพย์ พิทักษ์ (2555) และดิษยุทธิ์ บัวจุม (2556) ที่กล่าวไว้ว่า การสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้สมาชิกเป็นหน้าที่อย่างหนึ่งของชุมชน ชุมชนควรอยู่ในฐานผู้จัดการการเรียนรู้ เพราะชุมชนมีลักษณะเด่นคือ เข้าใจและไวต่อการรับรู้ปัญหาและความต้องการของสมาชิก และสอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี(2556) และ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่กล่าวไว้ว่า ชุมชนมีบทบาทและหน้าที่ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับสมาชิกชุมชนโดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน และมีการจัดทำแผนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนในทำนองเดียวกันกับครรชิต พุทธโกษา(2554) และ สนอง โลहितวิเศษ(2559) ที่กล่าวไว้ว่า การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้เป็นหน้าที่สำคัญของชุมชนที่ต้องบริหารจัดการให้เกิดการเรียนรู้ในชุมชนเพื่อให้สมาชิกชุมชนมีคุณภาพชีวิต มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน มีความสัมพันธ์และความสามัคคี รักษาไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมและประเพณี ตลอดจนสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกชุมชนเพื่อช่วยเหลือเกื้อกูล แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ตลอดจนแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ระหว่างกัน (ณัฐฐาณี ทรัพย์อุปลัมภ์, 2558)

## 2. กำหนดทิศทางการพัฒนาแผน

การศึกษาการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่นั้น พบว่า เมื่อชุมชนเกิดความตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องเรียนรู้แล้ว จึงส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ด้วยการวางแผนซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนย่อยๆ ที่ดำเนินต่อเนื่องกันไปดังนี้ 1) ทบทวนและทำความเข้าใจนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดภาพฝันหรือวิสัยทัศน์การรู้ดิจิทัล 3) วิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนหรือทำ SWOT



4) กำหนดกลยุทธ์ และ 5)จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ (ไพบูลย์ สุวรรณ, 2555; พัทธ์ผจง วัฒนสินธุ์ และพสุ เดชะรินทร์, 2542; Bryson, 2011)

1) ทบทวนและทำความเข้าใจนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า การทบทวนดังกล่าว ทำให้ชุมชนวัดปุณณวาสเข้าใจถึงแนวทางการพัฒนาของรัฐบาล ประเด็นเร่งด่วนที่รัฐบาลให้ความสำคัญ ซึ่งช่วยให้ชุมชนสามารถคิดเค้าโครงภาพอนาคตทิศทางการพัฒนาที่สอดคล้องกับนโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนต่างๆของรัฐบาล ทั้งนี้เพื่อแสวงหาการสนับสนุนและการได้รับการส่งเสริมในการดำเนินงานของชุมชน ตลอดจนการขอความร่วมมือจากเครือข่ายภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับไพบูลย์ สุวรรณ (2555) ที่ได้กล่าวว่าการศึกษาคำความเข้าใจนโยบายและยุทธศาสตร์ของรัฐบาลควรมีการศึกษาทบทวนตั้งแต่ช่วงต้นของการวางแผน เพื่อทำความเข้าใจในแนวโน้มและทิศทางการพัฒนาของรัฐบาล หากชุมชนกำหนดแนวทางพัฒนาไปในทิศทางเดียวกันกับรัฐบาล ชุมชนย่อมได้รับการส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนซึ่งเพิ่มความเป็นไปได้ที่จะบรรลุผลในการพัฒนาให้ประสบผลสำเร็จ ในทำนองเดียวกันกับสมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเป็นปัจจัยที่กำหนดทิศทางการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตในประเทศไทย

2) กำหนดภาพฝันหรือวิสัยทัศน์การรู้ดิจิทัล

วิสัยทัศน์ที่ชุมชนร่วมกันกำหนดขึ้นโดยอาศัยแนวทางจากการทบทวนยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง แผนการศึกษาแห่งชาติ และ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และอื่นๆ คือ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ คุุใจดิจิทัล พัฒนาคุณภาพชีวิต พิชิตได้ภายใน ปี 2565” เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ราชกิจจานุเบกษา, 2562) ซึ่งเป็นแผนแม่บทหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลของประเทศ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) และสอดคล้องแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้มีการพัฒนาและเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะวัยแรงงานให้มีนิสัยรักการเรียนรู้ สร้างทักษะการเรียนรู้ พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ พัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน มีความคิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมุ่งเน้นการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล ควบคู่กับการเป็นคนดี มีจริยธรรม ใช้หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งได้แก่ การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเพื่อจัดให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประชาชนทุกช่วงวัย กำหนดภาพฝันหรือวิสัยทัศน์การรู้ดิจิทัล

3) วิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนหรือทำ SWOT ผลจากการศึกษาพบว่า ชุมชนร่วมกันวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือทำ SWOT ที่สัมพันธ์กับวิสัยทัศน์ พันธกิจและจุดมุ่งหมาย ได้ผลการวิเคราะห์ที่เป็นสภาพจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของชุมชน พบว่า ชุมชนให้ความสำคัญ

กับการวิเคราะห์ศักยภาพอย่างละ 8 ประเด็น สอดคล้องกับ ไพบุลย์ สุวรรณ (2555) กล่าวว่า การวิเคราะห์สภาวะการณ์ภายในและภายนอกชุมชน หรือทำ SWOT ให้วิเคราะห์แต่ละประเด็น ยุทธศาสตร์ การวิเคราะห์แยกทีละประเด็นยุทธศาสตร์จะช่วยให้การวิเคราะห์ชัดเจนและถูกต้อง สอดคล้องกับนันทิยา หุตานุวัตร และณรงค์ หุตานุวัตร(2545) ซึ่งกล่าวว่า ควรกำหนดประเด็นหลักในการวิเคราะห์ SWOT จะช่วยให้การวิเคราะห์ถูกต้องมากขึ้น สอดคล้องกับ Bryson (2011) ที่กล่าวว่า ประเด็นยุทธศาสตร์ หรือประเด็นกลยุทธ์ เป็นประเด็นหลักที่มุ่งเน้นพัฒนา การวิเคราะห์พันธกิจจะทำให้ได้ประเด็นยุทธศาสตร์ องค์กรไม่สามารถจะพัฒนากลยุทธ์ได้ทุกอย่าง จึงจำเป็นต้องเลือกรื่องที่สำคัญมาเป็นประเด็นยุทธศาสตร์ การกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่ชัดเจนจะช่วยให้การวิเคราะห์ SWOT และการทำ SWOT Matrix เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) กำหนดกลยุทธ์ ผลจากการศึกษาพบว่า ชุมชนร่วมกันสร้างกลยุทธ์โดยใช้ผลวิเคราะห์ศักยภาพชุมชนหรือผลการทำ SWOT มาสร้างกลยุทธ์ทางเลือกโดยการจับคู่ด้วยเทคนิค SWOT Matrix ชุมชนได้ร่วมกันเลือกกลยุทธ์ SO ซึ่งเป็นกลยุทธ์เชิงรุก (Aggressive Strategy) ที่จับคู่จุดแข็ง(S: Strengths)กับโอกาส(O: Opportunities) เพราะต้องการนำจุดแข็งของตนไปใช้ประโยชน์จากโอกาสรอบตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างกลยุทธ์ของนันทิยา หุตานุวัตรและณรงค์ หุตานุวัตร (2545); ครรชิต พุทธโกษา (2554) และไพบุลย์ โปธิ์สุวรรณ (2555)

5) จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป็นการรวบรวมข้อมูลที่จัดทำขึ้นก่อนหน้าที่เป็นรูปเล่มเพื่อนำเสนอต่อเวทีชุมชนเพื่อพิจารณาปรับร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมาย ประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ กิจกรรม เป้าหมาย ตัวชี้วัด แผนปฏิบัติการ แนวทางการพัฒนา การติดตามและประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการที่ให้ความสำคัญกับการทบทวนร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อหาฉันทามติกับผู้เกี่ยวข้องหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ(กิตติชัย รัตนะ, 2553; อุทิศ ขาวเจียร, 2549; ไพบุลย์ สุวรรณ, 2555; สำนักนโยบายและแผน, 2561)

### 3. นำแผนไปทดลองใช้

มีการจัดปฐมนิเทศเพื่ออธิบายและสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับแผน สอดคล้องกับสมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวว่า การสื่อสารและประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำตามแผนให้ลุล่วง ผลการนำแผนไปทดลองใช้ เมื่อพิจารณาถึงมิติต่างๆ มีดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า การบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล มีประเด็นสำคัญซึ่งได้จากการสะท้อนคิดร่วมกันของชุมชน ได้แก่ 1)เป้าหมายในการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผน

การวิจัยเชิงปฏิบัติในวงจรแรก พบว่าคณะกรรมการชุมชนและผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังไม่เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่ค่อยชัดเจน รวมทั้งการสื่อสารและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตยังมีจำกัดทำให้การพัฒนาแผนและการนำแผนไปใช้ในครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จ ไม่สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 15 พลังทางสังคมซึ่งมุ่งให้ชุมชนมีการจัดการตนเองและรวมตัวกันเพื่อวางแผนและดำเนินงานตามแผนที่เกิดจากความต้องการในระดับพื้นที่ แต่เป็นไปตามข้อค้นพบในงานวิจัยของธนิศรา สุภาณี (2553) ที่กล่าวไว้ว่า ภาครัฐขาดการประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการวางแผนแบบต่อเนื่องทำให้ประชาชนขาดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญของการวางแผน ภาครัฐจึงควรกระตุ้นการมีส่วนร่วมของประชาชนให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อวางแผนพัฒนาชุมชน และสอดคล้องกับวิชิต นันทสุวรรณและจางงค์ แรกพิณิจ (2541) ที่กล่าวไว้ว่า สังคมไทยในอดีตนั้น ชุมชนมีภาระหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ แต่การพัฒนาประเทศในปัจจุบันชุมชนประสบปัญหาและมีข้อจำกัดหลายประการ ทำให้ชุมชนมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ที่น้อยลงกว่าแต่ก่อน และสอดคล้องกับดิษยุทธิ์ บัวจุม (2556) ที่กล่าวว่า ในอดีต ชุมชนเคยเป็นผู้จัดการเรียนรู้ แต่ปัจจุบันชุมชนเป็นเพียงผู้ประสานงานในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ชุมชนเข้าใจว่า การจัดการศึกษาหรือการเรียนรู้เป็นภาระของหน่วยงานราชการ จึงควรมีการทำความเข้าใจและส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้ โดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนรวมทั้งเครือข่ายของชุมชน สอดคล้องกับอาชญัญญา รัตนอุบล (2563) ที่กล่าวว่า หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีหลายประการ ซึ่งชุมชนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เช่น หลักการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตในชุมชน หลักการความเป็นผู้นำเป็นต้นแบบของการเรียนรู้ และหลักการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นต้น และมีความสอดคล้องกับภัทรา วายจุต (2559) ที่กล่าวว่า การบริหารจัดการชุมชน โดยการจัดทำแผนการศึกษาตลอดชีวิตและการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชุมชนในการเพิ่มคุณภาพชีวิตของสมาชิกชุมชนโดยอาศัยการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและบริบทซึ่งเกิดขึ้นจากการวางแผนแบบมีส่วนร่วม

ผลการวิจัยพบว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้รับความสนใจจากคณะกรรมการชุมชนไม่มากนัก แต่จะให้ความสำคัญกับนโยบายและโครงการที่สั่งจากหน่วยเหนือคือ สำนักเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร สอดคล้องกับวิชิต นันทสุวรรณและจางงค์ แรกพิณิจ (2541) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันชุมชนลดบทบาทของตนเองจากผู้นำมาเป็นผู้ตามเนื่องจากข้อจำกัดหลายประการรวมทั้งรูปแบบการปฏิบัติงานของทางราชการ ทำให้ชุมชนขาดความสนใจในการจัดการตนเอง ไม่สอดคล้องกับไพบุลย์ สุวรรณ (2555) ที่กล่าวว่า ชุมชนหรือหมู่บ้านควรสนใจศึกษานโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจถึงแนวโน้มในการพัฒนาของรัฐบาล

เพื่อที่จะวางแผนให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาโดยได้รับการสนับสนุนจากทางภาครัฐ แต่อยู่บนฐานของการจัดการและพึ่งพาตนเอง

ผลการวิจัย พบว่า การสร้างเครือข่ายทั้งภายในและภายนอกชุมชน โดยเฉพาะ ครอบครัวยุคใหม่ บทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ สำหรับทีมดิจิทัลที่ชุมชนจัดตั้งขึ้นมีส่วนช่วยผลักดันให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการรู้ดิจิทัล ส่วนเครือข่ายภายนอกนั้นมีบทบาทในการสนับสนุนทรัพยากรการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และเป็นต้นแบบ (Modeling) ในการเรียนรู้และสร้างแรงบันดาลใจ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ ดิษยฤทธิ์ บัวจุม (2556); สุมาลี สังข์ศรี (2556) และ ชิตชงศ์ ส.นันทนาเนตร (2560)

ผลการวิจัย พบว่า ครอบครัวยุคใหม่มีส่วนช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีความใกล้ชิดและมีเวลาในการสอนและการฝึกฝนแบบซ้ำๆ รวมทั้งการช่วยเหลือในช่วงเริ่มต้นที่ผู้เรียนผู้ใหญ่ยังไม่ค่อยเข้าใจหรือยังไม่มีทักษะด้านเทคนิค สอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ในครอบครัวยุคใหม่เกิดขึ้นทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ บุคคลในครอบครัวยุคใหม่มีส่วนช่วยให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิต ซึ่งจะทำให้สมาชิกในครอบครัวเกิดการพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ ส่งผลให้ชุมชนพัฒนาไปสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ และชุมชนกลายเป็นกลไกที่พัฒนาให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ในที่สุด

ผลการวิจัย พบว่า เครือข่ายภายในชุมชนที่มีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลนอกจากครอบครัวแล้ว ศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนหรือศูนย์เด็กเล็กที่ตั้งอยู่ภายในบริเวณชุมชนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลด้วยเช่นกัน เนื่องจากครูพี่เลี้ยงเป็นชาวชุมชนจึงเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในชุมชนรวมทั้งเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้อยู่เสมอหากมีการจัดกิจกรรมนอกเวลาราชการ พร้อมทั้งมีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้านการรู้ดิจิทัลให้กับผู้ปกครองและนักเรียนทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ สอดคล้องกับชูชาติ พวงสมจิตร (2560) ที่กล่าวว่า หากสถานศึกษาและชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทั้งชุมชนและสถานศึกษาย่อมมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกันซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ

ผลการวิจัย พบว่า การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในภาพรวมค่อนข้างจำกัด แต่คณะกรรมการชุมชนส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนเป็นประจำ การวิจัยเชิงปฏิบัติการในรอบที่ 2 สมาชิกชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้นทำให้สามารถดำเนินกิจกรรมลู่ทางไปตามแผน สอดคล้องกับ วชิรวัชร งามละม่อม (2558); อาชญญา รัตนอุบล (2563); สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2564) ที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วมของประชาชนเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพราะการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตต้องสอดคล้องกับความต้องการ และความสนใจของผู้เรียนและกลมกลืนไปกับวิถีชุมชน ชุมชนจึงต้องเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพราะเป็นผู้เข้าใจปัญหา ความต้องการในระดับพื้นที่และปัจจัยเกี่ยวข้อง มากกว่าหน่วยงานหรือบุคคลภายนอก

ผลการวิจัย พบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด คือ งบประมาณ การใช้งบประมาณสำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้การดำเนินงานราบรื่น และได้รับความร่วมมือมากยิ่งขึ้น สำหรับสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่พบว่ามีปัญหาใดๆ เนื่องจากชุมชนวัดปุณณาวาสมีสถานที่ทำกิจกรรมอย่างเพียงพอ สอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตมีขอบเขตกว้างขวางมาก จึงต้องมีงบประมาณมากพอที่จะสามารถจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ต่อเนื่องได้ สอดคล้องกับสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2561) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชน จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีความกลมกลืนไปกับวิถีชีวิตของสมาชิกชุมชน ไม่ขัดแย้งกับสังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น และเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นภายในชุมชนอีกด้วย

#### 4. กำกับ ติดตามและประเมินผลการใช้

จากผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมในแผนปฏิบัติการที่นำไปทดลองใช้งาน 10 กิจกรรม มีประเมินผลได้ สีเขียว 6 กิจกรรม และสีเหลือง 4 กิจกรรม และพบว่า โดยภาพรวมระดับชุมชน กลุ่มเป้าหมายมีการรู้ดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นกว่าเดิม ส่วนของการรู้ดิจิทัล มีการติดตามและประเมินผลทักษะด้านเทคนิค และ ทักษะการตระหนักรู้ ดังนี้

- 1) มีทักษะด้านเทคนิคเพิ่มขึ้น (เข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ จัดการ บูรณาการ สังเคราะห์ และสื่อสาร)
- 2) มีทักษะการตระหนักรู้เพิ่มขึ้น (ปลอดภัย/จริยธรรม/กฎหมาย/สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ/ความร่วมมือ/สังคมและวัฒนธรรม)

จากการวิจัยพบว่า กลุ่มเป้าหมายที่มีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตให้ มีมากขึ้นกว่าเดิม ทั้งในมิติของการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การค้นหาข้อมูลได้เร็วขึ้นและตรงกับความต้องการ การแยกแยะข่าวจริงและข่าวปลอม การรู้เท่าทันกลลวงออนไลน์ การยืนยันสิทธิ์รับประโยชน์จากรัฐผ่านทางเว็บไซต์ เป็นต้น ถึงแม้ว่ากลุ่มเป้าหมายมีการรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและทักษะการตระหนักรู้เพิ่มขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แล้วก็ตาม เมื่อเวลาผ่านไป สักระยะหนึ่ง กลุ่มเป้าหมายบางคนมีทักษะดังกล่าวลดน้อยลง บางคนมีทักษะเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ Martin (2008) ที่กล่าวไว้ว่า การรู้ดิจิทัลไม่ใช่สถานะที่ยั่งยืน เปลี่ยนแปลงไปตามบุคคล เวลา และการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัล นั่นคือ การรู้ดิจิทัลขึ้นกับบริบทของผู้เรียนเป็นสำคัญ การรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ชีวิต หรือบริบทชีวิตของแต่ละบุคคล รวมทั้งเวลา และเทคโนโลยีดิจิทัลในขณะนั้น และสอดคล้องกับ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559) ที่กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน แปรผันตามความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียน การรู้ดิจิทัลไม่มีกรอบตายตัว หากแต่มีความเกี่ยวข้องกับสังคมและจริยธรรม นอกจากนี้พบว่า ทักษะการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน มีความสำคัญและจำเป็นอย่างมากต่อ

กลุ่มเป้าหมายที่มีการศึกษาในระดับต่ำกว่าอุดมศึกษา เพราะช่วยให้สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่เชื่อถือได้เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ ประเมินข้อมูลและข่าวสาร ช่วยให้ได้ตัดสินใจค่าของสารสนเทศและสื่อดิจิทัลว่าควรเชื่อหรือไม่ควรเชื่อ สอดคล้องกับ Glister (1997) ที่กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลมีความสำคัญกับการคิดแบบมีวิจารณญาณ (critical thinking) และสอดคล้องกับ Bawden (2008) ซึ่งเป็นการขยายความจากงานของ Glister (1997) โดย Bawden กล่าวว่า บุคคลจะมีการรู้ดิจิทัลได้นั้น ต้องมีทั้งความรู้ ความสามารถหรือทักษะ และเจตคติอย่างผสมผสานกัน มีวิจารณญาณ มีคุณธรรม ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัวและผลกระทบทางสังคม ในขณะที่ Eshet (2012) และ Gallardo-Echenique(2015) ให้ความเห็นว่า การรู้ดิจิทัล คือ ทักษะที่จะช่วยให้อยู่ในรอดในสภาพแวดล้อมดิจิทัล ในขณะที่ UNESCO (2018) ให้ความสำคัญกับการรู้ดิจิทัล ในมิติของเครื่องมือที่ช่วยในการจ้างงานหรือประกอบอาชีพ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) และสุภาภรณ์ เกียรติสิน (2562) ที่กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตในทุกด้าน เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลเกี่ยวข้องกับบุคคลตั้งแต่ตื่นนอนจนกระทั่งเข้านอน และครอบคลุมถึงสิทธิ เสรีภาพและความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม จึงอาจกล่าวได้ว่า บุคคลควรมีการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องเพื่อช่วยให้มีทักษะในการดำเนินชีวิตและประกอบกิจการอาชีพ ในทำนองเดียวกัน กรอบสมรรถนะเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนหรือ Sustainable Development ได้กำหนดว่าการรู้ดิจิทัลในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์ในการใช้สารสนเทศและสื่อดิจิทัลกลายเป็นทักษะที่มีความจำเป็นเพราะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้โลกเชื่อมต่อกันโดยปราศจากอุปสรรคของเขตแดนทางภูมิศาสตร์ การรู้ดิจิทัลทำให้คนเชื่อมต่อกันและกลายเป็นพลเมืองโลก และประการสำคัญการรู้ดิจิทัลช่วยให้คนได้พัฒนาตนเองเพราะใช้การรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ สอดคล้องกับ Mutka (2011) ที่กล่าวว่า ความแตกต่างระหว่างการรู้ดิจิทัลและศาสตร์อื่นๆ ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นฐาน คือ การรู้ดิจิทัลมุ่งเน้นการพัฒนาตนเอง(ภาพที่ 1) จากความเป็นจริงที่ว่า การศึกษาในระบบโรงเรียนมักได้รับความสนใจมากกว่าการศึกษานอกระบบโรงเรียน โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายผู้ใหญ่ ดังนั้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการศึกษาผู้ใหญ่โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน จึงน่าจะเป็นทางออกที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาที่อย่างยั่งยืนเพราะ การรู้ดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือให้ผู้ใหญ่ในชุมชนได้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (วิกิตเวเรีย-ซอริโน, 2560)

### 5. ถอดบทเรียน ปรับปรุงแผน และประกาศใช้แผน

จากผลการวิจัย พบว่ามีการวางแผน 2 ครั้ง แต่แต่ละครั้งจะมีการสะท้อนคิดเพื่อเรียนรู้จากความล้มเหลวและความสำเร็จที่เกิดขึ้น มีการถอดบทเรียนทำให้ชุมชนมีความเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อผลสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เพื่อช่วยให้ทำการปรับปรุงการวางแผนในครั้งต่อไป สำหรับการถอดบทเรียนนอกจากทำให้มีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาแผน

กลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่แล้ว ยังทำให้ชุมชนได้ผลลัพธ์ ซึ่งนำมาอภิปรายได้ดังนี้

### ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นระดับชุมชน

1) สร้างการมีส่วนร่วม กระบวนการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ทุกขั้นตอน ประกอบด้วยกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ที่สร้างการมีส่วนร่วมผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม เช่น การวางแผนแบบมีส่วนร่วมโดยการจัดเวทีชุมชนเพื่อระดมความคิดเห็นต่อความต้องการและปัญหาต่างๆ การร่วมกันกำหนดทิศทางการพัฒนา การทำประชาพิจารณ์เพื่อหาฉันทามติ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน และการตั้งกลุ่มดิจิทัลเป็นจิตอาสาซึ่งทำงานส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลทั้งในระดับชุมชนและปัจเจกบุคคล การมีส่วนร่วมดังกล่าวเกิดขึ้นทั้งภายในชุมชนและภายนอกชุมชน เช่น ครอบครัว และเครือข่ายของชุมชน เป็นต้น อย่างไรก็ตาม พบว่า กลุ่มดิจิทัลที่เป็นจิตอาสาเพื่อทำงานให้ส่วนร่วมนั้นคือ เป็นหน่วยงานกลางหรือกลุ่มคนที่ทำงานสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัลในบริเวณชุมชน ค่อนข้างมีความอ่อนแอเนื่องจากมีปัญหาในการจัดสรรเวลาเพื่อทำงานให้ส่วนกลาง เพราะทีมดิจิทัลรับภาระงานหลายอย่าง (สวมหมวกหลายใบ) ประกอบกับการไม่มีงบประมาณสนับสนุนการรู้ดิจิทัลโดยตรง ทำให้ความเข้มข้นในการทำงานในฐานะทีมดิจิทัลค่อยๆ ลดลง

2) ได้แนวทางการพัฒนาชุมชนอย่างเป็นระบบ นั่นคือ ชุมชนรู้จักกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ที่สัมพันธ์และเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ เช่น การรวบรวมและสำรวจข้อมูล การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ การกำหนดเป้าหมายหรือทิศทางการพัฒนาชุมชน การวิเคราะห์ศักยภาพภายในและภายนอกชุมชน เป็นต้น ชุมชนสามารถประยุกต์กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ในครั้งนี้ เพื่อนำไปใช้กับการพัฒนาหรือการแก้ไขปัญหาประเด็นต่างๆ นอกเหนือจากนี้

3) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ กระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างเครือข่ายภายในชุมชนและเครือข่ายภายนอกชุมชน เครือข่ายภายใน เช่น ครอบครัว วัดและสถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในชุมชน สำหรับเครือข่ายภายนอกชุมชน เช่น หน่วยงานราชการ เป็นต้น ทำให้เกิดการประสานงานที่ดีขึ้น นั่นคือ มีการทำงานอย่างบูรณาการระหว่างหน่วยงานภายนอกกับชุมชน

4) ปรับปรุงช่องทางการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ โดยเพิ่มช่องทางการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ด้วยการตั้งกลุ่มไลน์ของชุมชน ตั้งเฟซบุ๊กประจำชุมชน และการตั้งกลุ่มไลน์สำหรับทุกชุมชนในเขตทวีวัฒนาเพื่อใช้เป็นเวทีกลางในการแจ้งข่าวและประชาสัมพันธ์

5) แนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ 2 ครั้งตามวงจรของ Action Research ชุมชนถอดบทเรียนได้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่เหมาะสมกับชุมชน ได้แก่ การกระจายโอกาสให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างทั่วถึง การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่นเป็นกันเอง ยืดหยุ่น กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย

และไม่ซับซ้อน การทำแผนการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับชุมชนซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้ และรูปแบบการเรียนรู้ที่เรียบง่าย เรียนตัวต่อตัวหรือเรียนเป็นกลุ่มเล็กและฝึกปฏิบัติจริงพร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือในช่วงเริ่มต้น

6) ใต้อองค์ประกอบการรู้ดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ได้แก่ กลุ่มทักษะด้านเทคนิค และกลุ่มทักษะการตระหนักรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม

7) เกิดความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนมีความเข้าใจและยอมรับบทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### **ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในระดับบุคคล**

- 1) บุคคลมีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้นทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและกลุ่มทักษะการตระหนักรู้
- 2) บุคคลตระหนักถึงความสำคัญของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

#### **ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในระดับประเทศ**

การขยายโอกาสและสร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการรู้ดิจิทัล เพิ่มความเป็นได้ในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นทั้งในระดับปัจเจกบุคคล ชุมชน และประเทศ ว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกัน กับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่มุ่งขยายโอกาสและความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนทุกหมู่เหล่า และโดยเฉพาะผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งมีจำนวนประชากรเป็นสัดส่วนที่มากกว่าประชากรในช่วงวัยอื่นๆ สอดคล้องกับสุวิทย์ เมษินทรีย์ (2562) ที่กล่าวว่า ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยียุค ศตวรรษที่ 21 ทำให้หลายคนอาจตกงาน และต้องเปลี่ยนอาชีพ ดังนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจะช่วยให้ มีการเพิ่มพูนทักษะสำหรับการสร้างงานหรือการประกอบอาชีพตลอดจนช่วยให้อยู่รอดท่ามกลาง อาชญากรรมและภัยคุกคามแบบใหม่ เช่น ภัยจากการออนไลน์ซึ่งเพิ่มขึ้นรวดเร็วกว่าสมรรถนะของ ประชากรวัยแรงงาน จึงมีความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชากรวัยแรงงานซึ่ง เป็นผู้แบกรับภาระทางเศรษฐกิจและสังคมเพื่อให้มีความรู้และทักษะที่สามารถพัฒนาตนเองให้มีผลิต ภาพสูงขึ้นควบคู่กับการมีคุณภาพชีวิตที่ดี การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชนให้ พัฒนาเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ให้ได้นั้นต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น การสร้างความรู้และความ เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต การมีส่วนร่วม การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ การ สื่อสารและประชาสัมพันธ์ เป็นต้น (สุมาลี สังข์ศรี, 2556 ; อาชญญา รัตนอุบล, 2563; สุวิธิดา จรุง เกียรติกุล, 2564)

จากงานวิจัยพบว่า การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้ประสบผลสำเร็จนั้น มีปัจจัยและเงื่อนไข ดังรายละเอียดดังนี้



### ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อผลสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ สำหรับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ได้แก่ 1.การบริหารจัดการชุมชน 2.การมีส่วนร่วม 3.นโยบายภาครัฐ 4.ผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ 5.ทรัพยากรการเรียนรู้ และ 6.สภาพเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีดิจิทัล ส่วนเงื่อนไขและอุปสรรคที่กระทบต่อความสำเร็จ ได้แก่ 1.การบริหารจัดการชุมชน 2.การมีส่วนร่วม 3. นโยบายภาครัฐ 4.ผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ 5.ระบบราชการ และ 6.การให้คุณค่าของชุมชนในด้านต่างๆ เนื่องจากบางประเด็นมีมิติที่เป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและมีมิติที่เป็นเงื่อนไขต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผน ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลในภาพรวมและอภิปรายผลแยกหากมีประเด็นแตกต่างกันระหว่างปัจจัยและเงื่อนไขที่กระทบต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ ดังนี้

ปัจจัยและเงื่อนไขที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ด้านการรู้ดิจิทัล รายละเอียดการอภิปราย มีดังต่อไปนี้

#### 1. การบริหารจัดการชุมชน

จากผลการวิจัย พบว่า การบริหารจัดการชุมชน เป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผน การบริหารจัดการชุมชน ครอบคลุมประเด็นต่างๆ ได้แก่ 1) เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต 2) ภาวะผู้นำ 3) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ 4) ระบบฐานข้อมูล และ 5) การวางแผน ในการวางแผนครั้งแรก ชุมชนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบไม่ชัดเจน เพราะมุ่งความสนใจไปด้านการใช้สมาร์ทโฟนและแอปพลิเคชันไลน์และเฟซบุ๊ก

#### 2. การมีส่วนร่วม

จากผลการวิจัย พบว่า ในการวางแผนครั้งแรกนั้น การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนเป็นไปอย่างจำกัด ส่งผลกระทบให้การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ด้านการรู้ดิจิทัลไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร นั่นคือ กระบวนการวางแผนทั้งหมดจำกัดอยู่ในแวดวงของคณะกรรมการชุมชนและญาติประกอบกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องเข้าใจว่าการวางแผนเป็นหน้าที่ของประธานและกรรมการชุมชนเท่านั้น สำหรับการวางแผนครั้งที่สอง พบว่า ชาวชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผนจนถึงการสะท้อนคิด ทำให้ได้แผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ที่เกิดจากฉันทามติของชาวชุมชน จากถอดบทเรียนพบว่า การสร้างความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมทั้งการสื่อสารและประชาสัมพันธ์เพื่อทำความเข้าใจถึงบทบาทและหน้าที่ของชาวชุมชนในการมีส่วนร่วมในการวางแผนทุกขั้นตอน การมีส่วนร่วมจากเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชนยังเป็นสิ่งสำคัญในการสนับสนุนการดำเนินงานตามแผน โดยเฉพาะครอบครัว พบว่ามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลเพราะมีความใกล้ชิดกับกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนมีความรู้ความเข้าใจในปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จะเห็นได้

ว่า การมีส่วนร่วมเป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้ใหญ่ด้านการรู้ดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับดิซยุทธ์ บัวจุม (2556) ที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนอาจเป็นได้ทั้งปัจจัยส่งเสริมหรือเงื่อนไขอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ ในทำนองเดียวกันกับสุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า ควรส่งเสริมให้ชุมชนจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบหลักเพื่อให้สมาชิกชุมชนรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของงาน ส่วนภาคีเครือข่ายต่างๆ เป็นเพียงฝ่ายสนับสนุน ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมการศึกษาทุกระบบ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคมรวมทั้งครอบครัวที่เป็นแหล่งการเรียนรู้ไปตลอดชั่วชีวิตของบุคคล เช่นเดียวกับกับสุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่กล่าวว่า การมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในชุมชน และช่วยให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ อรทัย ก๊กผล (2552) ที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วมของประชาชน ไม่ได้หมายถึงการเข้าร่วมการจัดเวทีเพียงครั้งเดียว หากควรเริ่มตั้งแต่การตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และมีภาระหน้าที่ในการร่วมกิจกรรมชุมชนให้ครบวงจรการพัฒนา นั่นคือ ร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินงาน ร่วมกันติดตามประเมินผล และร่วมรับผลประโยชน์ ซึ่งการมีส่วนร่วมดังกล่าวควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมัครใจของบุคคลในเข้าไปมีส่วนร่วม เพราะรู้สึกว่าคุณเองเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน มีความเป็นอิสระทางความคิด และมีความเสมอภาค สอดคล้องกับนันทวรรณ ชื่นชมคุณากร (2561) ที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่เกี่ยวข้อง คือ ผู้ที่จะได้รับการพัฒนาและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียได้เข้ามาร่วมรับรู้ ร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมตัดสินใจโดยอยู่บนพื้นฐานของความเต็มใจและการมีเป้าหมายร่วมกัน ในทำนองเดียวกันกับสุชาติ น้าใจดี (2552) ที่กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วมของชาวชุมชนในการร่วมคิด ร่วมวิเคราะห์ ร่วมแก้ไขปัญหา ร่วมวางแผน และร่วมกันดำเนินงานตามแผนจะเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ธนิศรา สุภาณี (2553) ได้กล่าวไว้ว่า การมีส่วนร่วม เป็นได้ทั้งปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จในการวางแผนชุมชน ในมิติที่การมีส่วนร่วมเป็นปัจจัยสนับสนุนนั้นสะท้อนผ่านให้เห็นจากการที่ผู้นำชุมชนมีศักยภาพในการนำประชาชนเข้าร่วมการวางแผนทุกขั้นตอน ให้ความสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจและความสนใจให้กับประชาชนถึงความสำคัญของการวางแผน ควบคู่กับกลไกภาครัฐที่มีการสร้างความรู้และความเข้าใจในนโยบายของรัฐบาลให้กับชุมชน มีการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนเข้าร่วมกระบวนการวางแผนอย่างต่อเนื่อง มีการติดตามและประเมินผลการวางแผนอย่างจริงจัง สำหรับการมีส่วนร่วมที่เป็นมิติของเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จในการวางแผนนั้น คือ การที่ประชาชนเข้าใจว่า การวางแผนเป็นภาระหน้าที่ของผู้นำชุมชนและภาครัฐ ทำให้ขาดความสนใจในการเข้าร่วมการวางแผน ประกอบกับ

ภาครัฐขาดการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการวางแผนแบบต่อเนื่อง จึงทำให้ขาดการติดตามและประเมินผล จึงส่งผลกระทบต่อคุณภาพของกระบวนการวางแผนของชุมชน

### 3. นโยบายภาครัฐ

จากผลการวิจัย พบว่า ในการวางแผนครั้งแรกนั้น ชุมชนไม่ได้ให้ความสนใจในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างนโยบายภาครัฐกับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เพราะคิดว่านโยบายภาครัฐ ยุทธศาสตร์ชาติ และแผนต่างๆ เป็นเรื่องไกลตัว ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในด้านการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างนโยบายและยุทธศาสตร์ชาติจากส่วนกลางกับปัญหาและความต้องการในระดับพื้นที่ สำหรับการวางแผนครั้งที่สอง คณะกรรมการชุมชนเข้าใจเรื่องความจำเป็นที่ต้องมีการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการรู้ดิจิทัลมากกว่าเดิม ทำให้การวางแผนได้รับความสนใจมากขึ้น และได้มีการทบทวนนโยบาย แผนแม่บทและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง และมีการทำความเข้าใจถึงบทบาทของชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งผลให้การวางแผนครั้งที่ 2 ประสบผลสำเร็จพอสมควร จะเห็นได้ว่า นโยบายภาครัฐเป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จของการวางแผน ดังนี้

ปัจจัยสนับสนุนด้านนโยบายภาครัฐ ได้แก่ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี - แผนแม่บท (11) ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตที่กำหนดให้มีการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนา และสร้างเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ให้คนทุกช่วงวัยเป็นผู้มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้และมีการพัฒนาตลอดช่วงชีวิต แผนแม่บท (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เข้าถึงชุมชน ปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนให้เป็นผู้อำนวยความสะดวก พัฒนาคนไทยให้เป็นผู้เรียนรู้ที่ใฝ่เรียนรู้ มีความรับผิดชอบโดยสามารถกำกับกับการเรียนรู้ของตนเองให้บรรลุเป้าหมาย และพัฒนาตนเองสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ตอบสนองกับวิถีชีวิตของศตวรรษที่ 21 ซึ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ทุกรูปแบบ และแผนแม่บท (15) ประเด็นพลังทางสังคม เน้นการรวมตัวของประชาชนและภาคีเครือข่ายในการร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมกันจัดการตนเอง พึ่งพาตนเองเพื่อแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ และความไม่เสมอภาคซึ่งเป็นการยกระดับคุณภาพของประชากรและเป็นการเตรียมพร้อมเพื่อรองรับสังคมสูงอายุ นอกจากนี้แผนการศึกษาแห่งชาติและพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ให้มีความสำคัญกับการจัดการศึกษาตลอดชีวิตโดยอาศัยการร่วมมือจากทุกภาคส่วนในสังคมโดยมีเป้าหมายคือ การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน ซึ่งสอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์ และกฎหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกรอบหรือแนวทางในการดำเนินงานจากส่วนกลางซึ่งเป็นการกำหนดทิศทางในการพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนในภาพรวม ดังนั้นชุมชนควรได้รับการส่งเสริมให้เป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อที่จะสามารถจัดการ

เรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการในระดับพื้นที่ สอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่กล่าวไว้ว่า นโยบาย ยุทธศาสตร์ และกฎหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นแนวทางการจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศซึ่งช่วยขับเคลื่อนให้เกิดชุมชนแห่งการเรียนรู้ นอกจากนี้จะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตแล้ว นโยบาย ยุทธศาสตร์ และกฎหมายดังกล่าว ควรเป็นมาตรการที่ก่อให้เกิดการปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะการให้ชุมชนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยอาศัยการมีส่วนร่วมจากภาคีเครือข่าย ซึ่งเป็นการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ทั้งนี้การนำนโยบายและยุทธศาสตร์ไปประยุกต์ใช้กับชุมชนต้องคำนึงถึงลักษณะของชุมชนและความเหมาะสมด้วยเช่นกัน

เงื่อนไขด้านนโยบายภาครัฐ ได้แก่ 1)การจัดการเรียนรู้แบบการรวมศูนย์อำนาจปกครอง 2) การขาดความชัดเจนของแนวปฏิบัติ 3)การขาดการบูรณาการของนโยบาย และ 4)การขาดการบังคับใช้นโยบาย สอดคล้องกับสุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า นโยบายหลัก แผนการศึกษาแห่งชาติ และกฎหมายการศึกษา เช่น พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ.2551 ได้กำหนดการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้เป็นประเด็นสำคัญ แต่การนำไปปฏิบัติให้มีความสัมฤทธิ์ผลนั้นยังไม่ค่อยมีให้เห็นเป็นรูปธรรม ทั้งนี้เพราะขาดความชัดเจนและขาดการบังคับอย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากการที่ไม่มีหน่วยงานกลาง และไม่มีบุคลากรหรือคณะบุคคลที่ดูแลและรับผิดชอบด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยตรง ประกอบกับการขาดความรู้หรือความเข้าใจในเรื่องการเรียนรู้ชีวิต รวมทั้งขาดการประสานงานอย่างบูรณาการในด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงส่งผลให้แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้แก่ประชาชนไม่มีความชัดเจนและไม่ทั่วถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ประชาชนได้รับโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างไม่เท่าเทียมกัน สอดคล้องกับ สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่ได้กล่าวว่า ประเทศไทยมีนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนการศึกษาแห่งชาติ และกฎหมายว่าด้วยการศึกษาตลอดชีวิตซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ประสบผลสำเร็จ แต่เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมแล้ว การเรียนรู้ตลอดชีวิตยังไม่อยู่ในวิถีชีวิตของคนในชาติ ทั้งนี้เพราะการขาดความชัดเจน ขาดการทำงานอย่างบูรณาการระหว่างผู้เกี่ยวข้อง ขาดการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง และขาดการกำกับในการนำนโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติ ตลอดจนขาดการกระจายอำนาจในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากส่วนกลางไปสู่ระดับองค์กรปกครองท้องถิ่นหรือชุมชน และสอดคล้องกับ ธนิศรา สุภาณี (2553) ที่กล่าวไว้ว่า กลไกภาครัฐ ได้แก่ เจ้าหน้าที่ควรมีความรู้และความเข้าใจในนโยบายของรัฐบาลเพื่อที่จะประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการวางแผนให้กับชุมชน หากภาครัฐขาดความต่อเนื่องในการดำเนินนโยบายส่งเสริมการวางแผนโดยชุมชนแล้ว อาจทำให้การวางแผนไม่ประสบผลสำเร็จหรือส่งผลกระทบต่อคุณภาพของแผนในที่สุด

#### 4. ผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้

จากผลการวิจัย พบว่า ในการวางแผนครั้งแรกนั้น กลุ่มเป้าหมายและผู้เกี่ยวข้องกับชุมชนบางส่วน ไม่ให้ความสนใจต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านความรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ เพราะขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยแรงงาน ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับพื้นฐาน และมีฐานะทางเศรษฐกิจแบบหาเช้ากินค่ำ ประกอบกับการไม่ถนัดด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งในที่นี่สนใจศึกษา สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊กและไลน์ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงดิจิทัลหรือช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ ผู้ใหญ่วัยแรงงานซึ่งผสมผสานระหว่างบุคคลที่อยู่ใน Gen B, Gen X, Gen Y และ Gen Z มี ส่วนกระบวนการเรียนรู้โดยการฝึกปฏิบัติจริงต้องใช้เวลา ตลอดจนไม่มีการติดตามและประเมินการเรียนรู้ ทำให้ภาพรวมของการวางแผนครั้งแรกไม่ประสบผลสำเร็จ สำหรับผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้ในมิติที่เป็นปัจจัยสนับสนุนให้การวางแผนประสบผลสำเร็จ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เรียนผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะในการรู้จักวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่เน้นการนำไปใช้ได้ทันที และมีประสบการณ์ที่นำมาใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน สอดคล้องกับ อาชัญญา รัตนอุบล (2559) และ ชิตชงค์ ส.นันทนาเนตร (2560) ที่กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ของผู้ใหญ่คือ แหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่า ผู้เรียนผู้ใหญ่มีความสามารถในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง นั่นคือ มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed Learning) ผู้เรียนผู้ใหญ่สนใจการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทันที หรือเป็นการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้แก้ไขปัญหา

#### 5. การให้คุณค่าของชุมชนในด้านต่างๆ

จากผลการวิจัย พบว่า ผู้นำชุมชนมีภารกิจมากมายจากการทำงานตามนโยบายของสำนักงานเขต ประกอบกับรูปแบบการทำงานของชุมชนไม่ได้ให้คุณค่ากับการวางแผนอยู่แล้วแต่เดิม มักสนใจทำแผนประกอบงบประมาณเท่านั้น สำหรับการจัดการการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้นำและคณะกรรมการชุมชนเข้าใจว่า การมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเป็นกรรมการสถานศึกษา ซึ่งชุมชนเป็นกรรมการอยู่แล้วตามสถานภาพ และชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยหน่วยงานภายนอกชุมชน สอดคล้องกับ สุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวว่า ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ยังไม่ค่อยพบชุมชนที่เป็นผู้รับผิดชอบหลักในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

#### 6. ทรัพยากรการเรียนรู้

จากผลการวิจัย พบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้ เช่น งบประมาณ สื่อการเรียนรู้ แหล่งเรียนรู้ และสถานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย สะดวก และไม่มีการเก็บค่าบริการ เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการพัฒนาแผน เพราะทรัพยากรการเรียนรู้ดังกล่าว เอื้ออำนวยให้การพัฒนา

แผนมีความก้าวหน้าตามลำดับ เช่น การนำแผนไปทดลองใช้โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในบ้านหนังสือ ห้องประชุมกองทุนแม่แห่งแผ่นดิน สวนหย่อมและร้านค้าประชารัฐ ล้วนแล้วแต่ช่วยเพิ่มโอกาสในเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างทั่วถึง และช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ส่งผลสำเร็จต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ สอดคล้องกับ สุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า แหล่งเรียนรู้ควรมีหลากหลาย เข้าถึงได้ง่าย ไม่มีกฎระเบียบหรือเงื่อนไขที่เข้มงวด

#### 7. สภาพเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีดิจิทัล

จากผลการวิจัย พบว่า สภาพเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการพัฒนาแผน เพราะทำให้ชุมชนตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต และอาศัยการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ช่วยให้คุณจะสามารถตอบสนองและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงรอบตัว สอดคล้องกับ สุมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า นอกจากบุคคลจะมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตามช่วงวัยแล้ว สังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัวก็มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเช่นกัน บุคคลจึงต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดช่วงชีวิตเพื่อที่จะสามารถปรับตัวให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงซึ่งจะช่วยให้คุณสามารถใช้ชีวิตได้อย่างเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทที่ 11 ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตและแผนแม่บทที่ 12 ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งมีเป้าหมายพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ตลอดช่วงชีวิต โดยมุ่งพัฒนาทักษะความสามารถที่ตอบสนองกับโลกยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะด้านภาษา ศิลปะ ทักษะด้านดิจิทัล ทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้ ตลอดจนพัฒนาประชาชนให้ถึงพร้อมด้วยคุณลักษณะของการเป็นคนดี มีวินัย มีจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และมีจิตสาธารณะโดยอาศัยการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อมุ่งพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้ทุกรูปแบบที่ตอบสนองต่อกับโลกในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนไทยตามพหุปัญญา สนับสนุนการใช้ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการศึกษาและการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

#### 8. ระบบราชการ

จากผลการวิจัย พบว่า ระบบราชการเป็นเงื่อนไขอุปสรรคต่อความสำเร็จของการวางแผนชุมชนมีข้อจำกัดในการทำงานทั้งจากระเบียบการเบิกจ่ายงบประมาณในการดำเนินงาน และโครงสร้างการทำงานชุมชนซึ่งอยู่ภายใต้ระเบียบราชการ ซึ่งเป็นรูปแบบการปกครองจากศูนย์กลางคือ สำนักว่าการกรุงเทพมหานคร ดังนั้นชุมชนจึงมีความเข้าใจว่า การทำงานชุมชนต้องเป็นไปตามนโยบายและระเบียบการของกรุงเทพมหานครเท่านั้น ประกอบกับการขาดการบูรณาการระหว่างหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ตลอดจนสถานศึกษาที่ลงพื้นที่บริการและพัฒนาชุมชน ทำให้ชุมชนแบก

รับภาระงานจากหน่วยงานหลายสังกัดส่งผลกระทบต่อการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ในช่วงของการวางแผนครั้งแรก สอดคล้องกับ ธนศรา สุภาชี (2553) ที่กล่าวว่า ระบบการทำงานที่ขาดความต่อเนื่องของนโยบายภาครัฐ และขาดการบูรณาการส่งผลต่อคุณภาพของการวางแผนโดยชุมชนเพราะขาดการติดตามและการประเมินผลแบบจริงจัง

ส่วนการวางแผนครั้งที่ 2 ชุมชนและผู้วิจัยร่วมกันปรับขั้นตอนและวิธีการวางแผน เช่น ตัดขั้นตอนที่ซับซ้อนออกไป เนื่องจากชุมชนมีภาระกิจการพัฒนาร่วมกับหลายหน่วยงาน และรวบการทำงานให้เหมาะสมกับลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนทำให้การวางแผนครั้งที่ 2 ได้ดำเนินงานจนสำเร็จคล่องตัว

## ส่วนที่ 2 :

### แผนกลยุทธ์ชุมชน

ผู้วิจัยอภิปรายผล 4 กลยุทธ์ที่อยู่ในแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ ซึ่งได้จากกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล ได้แก่

(1) กลยุทธ์ที่ 1 : ฟังเธอฟังเขา บริหารงานของเรา หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า กลยุทธ์การบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นกลยุทธ์ที่มุ่งเน้นด้านการบริหารจัดการชุมชนและการมีส่วนร่วมในการจัดการการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสุมาลี สังขศรี (2556) และสุวิธิตา จรุงเกียรติกุล (2562) ที่กล่าวว่า การบริหารจัดการชุมชน นโยบาย ยุทธศาสตร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง การสร้างเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน การมีส่วนร่วม และทรัพยากรการเรียนรู้ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 15 พลังทางสังคม ซึ่งสนับสนุนการรวมตัวของประชาชนในชุมชนและภาคีเครือข่ายเพื่อร่วมคิด ร่วมทำ และร่วมเป็นพลังขับเคลื่อน เพื่อให้ชุมชนพัฒนา จัดการตนเองและพึ่งตนเองในการเตรียมคนให้พร้อมเพื่อรองรับสังคมสูงอายุให้กับประชากรทุกช่วงวัย โดยเฉพาะวัยแรงงานซึ่งเป็นพลังในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติให้นานที่สุด นั่นคือ ส่งเสริมบทบาทชุมชนให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ผ่านการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน และเสริมสร้างผู้นำการเปลี่ยนแปลงสามวัยในชุมชน ได้แก่ เยาวชน คนวัยทำงาน และผู้สูงอายุ ตลอดจนจัดทำระบบฐานข้อมูลพื้นฐานเพื่อใช้ประกอบการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชน

(2) กลยุทธ์ที่ 2 : วงแหวนแห่งการเรียนรู้ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า กลยุทธ์ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการกระจายโอกาสในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและต่อเนื่อง เป้าหมายของกลยุทธ์ คือ เพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสุมาลี สังขศรี (2556) และชูเกียรติ ลีสวรรณ์ (2559) ซึ่งกล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตให้มีความสำคัญกับผู้เรียน มุ่งสร้างทักษะ

การแสวงหาความรู้ (Learning how to learn) และฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของผู้เรียน กระจายโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จัดหาทรัพยากรการเรียนรู้ ส่งเสริมการรวมกลุ่มและสร้างความเข้มแข็งในการเรียนรู้ของประชาชน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ ตลอดจนมีการวัดและประเมินผลผู้เรียนจากความก้าวหน้าในการเรียนรู้และการนำไปใช้ประโยชน์ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้มีการพัฒนาและเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะวัยแรงงานให้มีนิสัยรักการเรียนรู้ สร้างทักษะการเรียนรู้ พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ และการรู้ดิจิทัล ควบคู่กับการพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อให้เป็นคนดี มีจริยธรรม ใช้แนวทางของการเรียนรู้ตลอดชีวิตควบคู่กับการให้มีการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม เน้นการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิดหรือทบทวนไตร่ตรอง สร้างผู้เรียนให้สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองเพื่อที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ตลอดจนปรับเปลี่ยนบทบาทครูให้เป็นผู้อำนวยความสะดวก นอกจากนี้มีการส่งเสริมบทบาทของทุกภาคส่วน เช่น ชุมชนและครอบครัวมีบทบาทสนับสนุนและช่วยพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในระดับพื้นที่

(3) กลยุทธ์ที่ 3 : ยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัล เป็นการเพิ่มคุณภาพชีวิตจากการรู้ดิจิทัล โดยมีจุดมุ่งหมายคือ เข้าถึงบริการและสวัสดิการรัฐ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศดิจิทัล ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม ปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบ เป้าหมายของกลยุทธ์ คือ การเพิ่มคุณภาพชีวิตด้วยการมีรูปแบบการใช้ชีวิตของคนยุคดิจิทัลอย่างเหมาะสมและพึ่งพาตนเองได้ สอดคล้องกับสมาลี สังข์ศรี (2556) ซึ่งกล่าวไว้ว่า เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การทำให้บุคคลพัฒนาตนเองเพื่อที่จะสามารถปรับตัวได้เหมาะสมท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะส่งผลให้บุคคลพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง พึ่งพาตนเองได้และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคม ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดให้มีการพัฒนาและเสริมสร้างทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะวัยแรงงานให้มีนิสัยรักการเรียนรู้ สร้างทักษะการเรียนรู้ พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ พัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมุ่งเน้นการเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล ควบคู่กับการเป็นคนดี มีจริยธรรม ใช้แนวทางของการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนเพื่อจัดให้มีการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ใช้เทคโนโลยีที่สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของตนเอง และสามารถใช้เทคโนโลยีช่วยในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน เรียนรู้ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ตลอดจนสนใจเรื่องสุขภาพอนามัยของตน มีการสะท้อนคิดหรือทบทวนไตร่ตรองภายหลังการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงพัฒนา สร้างผู้เรียนให้



สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองด้วยการพัฒนาทัศนคติและแรงบันดาลใจที่ช่วยให้บุคคลใฝ่รู้ใฝ่เรียนเพื่อพัฒนาตนเองเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถนำความรู้ไปพัฒนาต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือพัฒนาอาชีพของตน ทั้งนี้มุ่งเน้นให้ครอบครัวและชุมชนมีบทบาทในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทุกช่วงวัยร่วมกันกับการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคม ควบคู่กับการสร้างโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำในสังคมในทุกมิติ และสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 20 ประเด็นการบริการประชาชนและประสิทธิภาพภาครัฐ ที่ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการประชาชน และสอดคล้องกับสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (2563) ที่กล่าวว่ารัฐบาลปรับเปลี่ยนการทำงานสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลและยกระดับการทำงานภาครัฐแบบชาญฉลาดขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (Digitalization) และยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลภายใต้นโยบายและแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม(พ.ศ. 2561-2580) ที่กล่าวไว้ว่า รัฐบาลมีมาตรการที่จะส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่มมีการรู้ดิจิทัล(Digital Literacy) สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่างๆ ของภาครัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลได้โดยง่ายและสะดวก มุ่งหวังที่จะลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ของประชาชน เพิ่มสัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไปให้มีจำนวนมากขึ้น สนับสนุนให้ประชาชนเป็นพลเมืองดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการยกระดับคุณภาพชีวิต เช่น พัฒนาศักยภาพของประชาชนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรู้เท่าทันและมีความรับผิดชอบสามารถคิดวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสาร (ราชกิจจานุเบกษา, 2562)

(4) กลยุทธ์ที่ 4 : เศรษฐกิจดิจิทัลชุมชน หนทางสู่การพึ่งพาตนเอง ภายใต้พันธกิจ พัฒนาเศรษฐกิจทั้งปริมาณและคุณภาพ เป้าหมายของกลยุทธ์ คือ ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนให้พึ่งพาตนเอง เป็นการเตรียมกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นวัยแรงงานให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีความรู้และทักษะที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. 2561-2580) ที่กล่าวว่า จัดให้มีมาตรการส่งเสริมให้ประชาชนทุกช่วงวัยมีการรู้ดิจิทัล(Digital Literacy) โดยเฉพาะวัยแรงงานเพื่อให้มีทักษะความรู้ในการงานอาชีพ เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการผลิต และการซื้อ-ขาย และให้มีการขยายผลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจชุมชนเพื่อสร้างรายได้ เช่น ส่งเสริมให้วิสาหกิจชุมชนนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในการเพิ่มผลผลิตและบริการ สามารถซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ได้ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับสมาลี สังข์ศรี (2556) ที่กล่าวไว้ว่า แนวปฏิบัติสำหรับการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตนั้น ควรให้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการงานอาชีพกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพหรือปรับปรุงการงานอาชีพที่ทำอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นหรือเพื่อเพิ่มช่องทางการหารายได้ซึ่งเป็นการเพิ่มคุณภาพชีวิตให้กับกลุ่มเป้าหมาย

## ตอนที่ 2 อภิปรายผลการนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

1. การนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้มีจุดเน้นที่การบูรณาการและเชื่อมโยงระหว่างนโยบายและแผนงานในระดับบนสู่การวางแผนและการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมในระดับชุมชน (Top-down planning) โดยอาศัยชุมชนเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนาการรู้ดิจิทัล และประยุกต์ใช้แนวคิดตลอดชีวิตควบคู่ไปกับแนวคิดการพัฒนาแผนกลยุทธ์ แนวคิดการรู้ดิจิทัล และแนวคิดอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เป็นระบบที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงรอบด้านในเชิงรุกเพื่อความอยู่รอดของสมาชิกชุมชนท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัล ดังนั้นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่นำเสนอไว้มีความเชื่อมโยงกับนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี แผนและพระราชบัญญัติระดับชาติหลายฉบับ ตลอดจนยุทธศาสตร์แผนพัฒนากรุงเทพมหานคร 20 ปีและระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยชุมชนและกรรมการชุมชน ทั้งนี้เป็นไปตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ (จากเวทีวิพากษ์ 17 มกราคม 2563) ที่กล่าวว่าข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลต้องเชื่อมโยงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ นโยบายการพัฒนาพื้นที่และแผนงานของระดับที่เหนือขึ้นไปเพื่อให้เห็นความสำคัญแนวทางในการผลักดันและการบูรณาการในการนำนโยบายและแผนสู่การปฏิบัติ ผู้วิจัยขอเสนอบางประเด็นของข้อเสนอแนะเชิงนโยบายมาอภิปราย ดังนี้

### 1. ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ข้อเสนอแนะ ที่นำมาอภิปราย เช่น การสร้างความรู้และความเข้าใจในความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับเจ้าหน้าที่ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน สอดคล้องกับสมาลี สังข์ศรี (2556) และสุวิธิตา จรุงเกียรติกุล(2564) ที่กล่าวว่า การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความสำคัญและความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ จะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วม เพราะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกี่ยวข้องกับการศึกษาทุกรูปแบบ ทั้งการศึกษาในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย การเรียนรู้ตลอดชีวิตครอบคลุมประชากรทุกกลุ่ม ทุกอาชีพและทุกช่วงวัยซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันไปตามพัฒนาการในแต่ละช่วงชีวิต ดังนั้นการมีความรู้และความเข้าใจในหลักการและแนวปฏิบัติของการเรียนรู้ตลอดชีวิต จะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งจะทำให้การพัฒนาแผนฯ ประสบผลสำเร็จได้ในที่สุด

### 2. ข้อเสนอแนะด้านการบริหารจัดการชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ข้อเสนอแนะ ที่นำมาอภิปราย เช่น 1) การบริหารจัดการชุมชนโดยใช้หลักธรรมาภิบาล

2) การวางแผนงานต้องมีการเชื่อมโยงกับนโยบายภาครัฐ 3) คณะกรรมการชุมชนต้องประกอบด้วยสมาชิกชุมชนหลายช่วงวัย 4) จัดทำระบบฐานข้อมูลชุมชนให้มีความทันสมัยและสะดวกในการเรียกใช้ และ 8) จัดระบบการจ่ายค่าตอบแทนอย่างเหมาะสมให้คณะกรรมการชุมชน สอดคล้องกับนโยบาย ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีและแผนระดับชาติเป็นการขยายความจากนโยบายและแผนดังกล่าว ทำให้มีแนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมให้ชัดเจนและเข้าใจง่ายขึ้น การจัดการโดยหลักธรรมาภิบาลนั้น สอดคล้องกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2561-2565) มิติที่ 5.2 ซึ่งระบุให้ประชาชนมีการตรวจสอบการทำงานของกรุงเทพมหานครได้ แต่ไม่ได้ระบุให้ตรวจสอบการทำงานของคณะกรรมการชุมชน ส่วนมิติที่ 5.3 ของแผนเดียวกัน เน้นการกระจายอำนาจสู่ประชาชน โดยให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารงานชุมชนซึ่งตรงกับจุดเน้นในแผนแม่บทที่ 15 พลังทางสังคมที่ให้ชุมชนเป็นกลไกขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมและประเทศ สำหรับประเด็นคณะกรรมการชุมชนต้องประกอบด้วยสมาชิกชุมชนหลายช่วงวัยมีที่มาจากข้อค้นพบของงานวิจัยนี้ซึ่งพบว่าการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่ในการบริหารจัดการชุมชนมีส่วนในการเสนอความคิดเห็นที่ทันสมัยก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลและสามารถช่วยเหลือสมาชิกชุมชนที่มีการรู้ดิจิทัลในระดับต่ำกว่าพื้นฐานให้สามารถพัฒนาตนเองได้ และจากข้อคิดเห็นของนายโครงการ เจริญจิรกุล ผู้ช่วยผู้อำนวยการเขตหนองแขมที่กล่าวว่างานชุมชนเป็นงานจิตอาสา การติดตามความก้าวหน้า การประเมินผลงานและการตรวจสอบอย่างเข้มงวด อาจทำให้สมาชิกชุมชนทำงานยากขึ้นและอาจถอนตัวจากการทำงานให้ชุมชนในที่สุด และความเห็นจากผู้แทนจากเขตทวีวัฒนากล่าวไว้ว่า กรรมการชุมชนบางรายมีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ค่อยดีนัก ต้องทำงานหาเลี้ยงชีพจึงทำให้ไม่มีเวลาช่วยงานชุมชนเท่าที่ควร บางรายต้องออกไปค้าขายหรือรับจ้างนอกชุมชน มีเวลาว่างจากการหาเลี้ยงชีพแล้วจึงมาช่วยงานจิตอาสา ทำให้งานชุมชนบางอย่างขาดความต่อเนื่องดังนั้นผู้วิจัยจึงนำเสนอการจัดระบบค่าตอบแทนสำหรับคณะกรรมการชุมชนด้วยมุ่งหวังสร้างแรงจูงใจในการทำงานให้คณะกรรมการชุมชน ในปัจจุบัน (ปีงบประมาณที่สิ้นสุด 30 กันยายน พ.ศ. 2563) ยังไม่มีการระบุการจัดหาค่าตอบแทนให้คณะกรรมการชุมชนในระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยชุมชนและกรรมการชุมชน แต่จากที่ผู้วิจัยได้ติดตามกรณีศึกษา อสม. และออส. ซึ่งมีความสัมพันธ์ผลในการปฏิบัติงาน จากเดิมที่ไม่มีค่าตอบแทนในการทำงานจิตอาสา เป็นค่อยๆ มีวิวัฒนาการด้านค่าตอบแทนมาเป็นลำดับซึ่งสัมพันธ์กับผลงานที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัด ดังนั้นการจัดหาค่าตอบแทนให้คณะกรรมการชุมชนอาจเป็นแนวทางในการเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการชุมชนก็ได้ และอาจทำให้สามารถจัดทำระบบการติดตามงาน ประเมินผลและตรวจสอบมีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ส่วนการจัดทำระบบฐานข้อมูลชุมชนให้มีความทันสมัยและสะดวกในการเรียกใช้เป็นอีกข้อเสนอหนึ่งซึ่งให้ชุมชนรับผิดชอบในการสร้างและดูแลข้อมูลเพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนของชุมชน ถึงแม้ันภาระหน้าที่ในการจัดทำระบบฐานข้อมูลชุมชนไม่ได้กำหนดไว้ในแผนพัฒนากรุงเทพมหานครหรือระเบียบกรุงเทพมหานครว่าด้วยชุมชนและกรรมการชุมชนก็ตาม แต่จากแผนแม่บทภายใต้

ยุทธศาสตร์ชาติ ที่ 11 กำหนดให้มีการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และแผนแม่บทที่ 15 ประเด็นพลังทางสังคม ได้กำหนดให้ประชากรมีการรวมตัวกัน เพื่อร่วมคิด ร่วมทำในการจัดการตนเอง เน้นการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างประชาธิปไตยชุมชน และสนับสนุนให้มีการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อใช้วางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมและเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับดิชยุทธ์ บัวจุม (2556) ที่กล่าวไว้ว่า ชุมชนต้องเป็นกลไกหลักในการวางแผนงานและเป็นฟันเฟืองในการขับเคลื่อนงานชุมชน บทบาทของสำนักเขตคือการเป็นพี่เลี้ยงและให้คำปรึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับระเบียบราชการหรือข้อกฎหมาย หากเป็นเรื่องสำคัญ เช่น การจัดทำฐานข้อมูลเพื่อการบริหารจัดการ เช่น การวางแผน การตัดสินใจ กรุงเทพมหานครควรเป็นเจ้าภาพในการกำหนดโครงสร้างฐานข้อมูลกลางและเป็นผู้ผลักดันให้ทุกชุมชนประสานงานกับต้นสังกัดในแต่ละสำนักเขตเพื่อจัดทำฐานข้อมูลภายใต้โครงสร้างระบบฐานข้อมูลเดียวกันซึ่งกรุงเทพมหานครเป็นผู้กำกับ หากให้แต่ละสำนักงานเขตดำเนินการเอง หรือต่างคนต่างทำ ระบบฐานข้อมูลจะขาดความเป็นเอกภาพและไม่สามารถเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลของหน่วยงานสังกัดกระทรวงต่างๆ ปัญหาเรื่องการบริหารจัดการที่มีสาเหตุจากความไม่พร้อมของฐานข้อมูลก็ยังคงไม่ได้รับการแก้ไข

### 3. ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล

ข้อเสนอแนะด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลที่นำมาอภิปรายได้แก่ 1) สร้างสภาพแวดล้อมที่เกื้อกูลการเรียนรู้ดิจิทัล ติดตั้งเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบ Free WiFi ตั้งกลุ่มอาสาสมัครดิจิทัล ติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ดิจิทัล จัดกิจกรรมรณรงค์การเรียนรู้ดิจิทัลในชุมชน และสร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เกื้อกูลการเรียนรู้ดิจิทัล ติดตั้งเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตแบบ Free WiFi ตั้งกลุ่มอาสาสมัครดิจิทัล ติดตั้งป้ายประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ดิจิทัล และจัดกิจกรรมรณรงค์การเรียนรู้ดิจิทัลในชุมชน มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี - แผนแม่บท (11) ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตที่กำหนดให้มีการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนา และเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ให้คนทุกช่วงวัยเป็นผู้มีความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 รักการเรียนรู้และมีการพัฒนาตลอดช่วงชีวิต และสอดคล้องกับแผนแม่บท (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้มีการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เข้าถึงชุมชน ปรับเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอนให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ พัฒนาคนไทยให้เป็นผู้เรียนรู้ที่ใฝ่เรียนรู้ มีความรับผิดชอบโดยสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองให้บรรลุเป้าหมาย และพัฒนาตนเองสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ตอบสนองกับวิถีชีวิตของศตวรรษที่ 21 ซึ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ทุกรูปแบบ ตลอดจนพัฒนาระบบการเรียนรู้ในชุมชนให้เข้าถึงได้ง่ายและมีการปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของสุวิดา จรุงเกียรติกุล (2558) ที่กล่าวว่า การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (Learning person) ของสมาชิกชุมชนตามแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) จะช่วยสร้างชุมชนให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

(Learning Society) และสอดคล้องกับนันทวรรณ ชื่นชมคุณากร (2561) ที่กล่าวว่า โรงเรียนเป็น เครือข่ายชุมชน โรงเรียนสามารถช่วยเหลือเด็กให้มีทักษะชีวิตที่เหมาะสมได้ และสอดคล้องกับ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2560) ที่กล่าวว่าผู้ปกครองควรเอาใจใส่และคอยดูแลบุตรหลานให้มีการรู้ ดิจิทัลโดยเฉพาะช่วงเวลาที่เด็กอยู่ที่บ้านเพราะเด็กเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟนได้ทุกที่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้ปกครองควรใช้เวลากับบุตรหลานก่อนที่จะสายเกินไป คือ บุตรหลานไปติดโทรศัพท์และมี ปฏิสัมพันธ์กับผู้ปกครองน้อยลง ข้อเสนอแนะนี้มีความสอดคล้องกับแผนแม่บท (15) ประเด็นพลังทาง สังคม ซึ่งกำหนดเป้าหมายให้ประชาชนรวมตัวกันพร้อมทั้งภาคีเครือข่ายเพื่อพัฒนาตนเองในทุกมิติให้ เป็นประชากรที่มีคุณภาพและพึ่งพาตนเองได้ และสอดคล้องกับ นโยบายและแผนระดับชาติว่า การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม – ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วย เทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งมีเป้าหมายพัฒนาความรู้ ความเข้าใจและทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ให้กับประชาชนทุกกลุ่มและมุ่งให้สัดส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 50 ปีขึ้นไป มีจำนวนเพิ่มขึ้น อาสาดิจิทัลชุมชนที่เสนอในงานวิจัยจะช่วยเพิ่มโอกาสให้สมาชิกชุมชนเข้าถึงและใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างทั่วถึง การยกระดับการรู้ดิจิทัลที่มากขึ้นช่วยให้บุคคลใช้ เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ได้ในที่สุด ซึ่งช่วงเริ่มแรกที่บุคคลมีการรู้ดิจิทัลต่ำกว่า ระดับพื้นฐาน การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นเครื่องมือช่วยให้บุคคลรู้ดิจิทัล เมื่อการรู้ดิจิทัลพัฒนาได้ถึง ระดับหนึ่งบุคคลจะใช้การรู้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ตลอดชีวิตและจะเป็นวงจรการเรียนรู้ที่ไม่ มีการสิ้นสุด อย่างไรก็ตามแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2561-2563) มิติ ที่ 3.3 การศึกษาสำหรับทุกคน เป้าหมายที่ 3.3.1 ระบุถึงการกระจายโอกาสทางการศึกษาอย่างเท่า เทียมและเสมอภาค เป็นการเน้นถึงการศึกษาระบบโรงเรียนที่อยู่ภายใต้สังกัดกรุงเทพมหานคร สำหรับเป้าหมายที่ 3.3.3 ประชาชนมีโอกาสศึกษาตลอดชีวิต มุ่งเน้นการเรียนรู้ตามอัธยาศัยผ่าน พิพิธภัณฑสถานและห้องสมุด สำหรับมิติที่ 7.5 เทคโนโลยีสารสนเทศ มุ่งพัฒนาบุคลากรของ กรุงเทพมหานครให้มีสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตามมาตรฐานสากล และ ปรับปรุงการทำงานโดยอาศัยระบบอิเล็กทรอนิกส์เชื่อมโยงข้อมูลอย่างบูรณาการกับทุกหน่วยงานเพื่อ เพิ่มประสิทธิภาพในการบริการประชาชนให้ทันสมัยตามนโยบายปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาล ดิจิทัล จะเห็นได้ว่ากรุงเทพมหานครให้ความสำคัญกับการพัฒนาการเรียนรู้ของโรงเรียนในระบบ และ การเรียนรู้ตามอัธยาศัย ส่วนการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเน้นการเพิ่ม ศักยภาพของบุคลากรในสังกัดกรุงเทพมหานคร

## องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย

จากการผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้องค์ความรู้ ดังนี้

### 1. หลักการทำงานกับชุมชนเพื่อการวางแผน

เนื่องจากการวางแผนยังไม่ได้เป็นวิถีในการทำงานของชุมชนที่เป็นพื้นที่วิจัย ผู้วิจัยจึงกระตุ้นและผลักดันให้ชุมชนเห็นคุณค่าของการวางแผนและเต็มใจร่วมกระบวนการวางแผนในที่สุด ผู้วิจัยจึงสังเคราะห์หลักในการทำงานกับชุมชนเพื่อให้ชุมชนเกิดความสนใจและร่วมมือกันพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ให้สำเร็จ ได้แก่

1) เปิดใจ : สร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับชุมชน โน้มน้าวให้ชุมชนตื่นตัว เกิดความสนใจ เห็นประโยชน์และตระหนักในคุณค่าของการวางแผนซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

2) ปรับความคิด : เชื่อมั่นในศักยภาพของชุมชน มีศรัทธาในผู้คนและชุมชนว่ามีพลังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงตามวิถีของชุมชน ซึ่งมีความหลากหลาย แต่พร้อมที่พัฒนา หากได้รับการส่งเสริมศักยภาพที่เหมาะสม

3) ปักใจ : สร้างความคุ้นเคย ความสนิทสนม ไว้เนื้อเชื่อใจกับชุมชน เพื่อให้เข้าใจและเข้าถึงปัญหาและความต้องการที่แท้จริงของชุมชนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชน และ การ ทำ ำ ตัว กลมกลืนไปกับวิถีชาวชุมชน เช่น การเข้าร่วมงานบุญ งานวัด และกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ร่วมรับประทานอาหารหรือดื่มกาแฟร่วมกันกับชาวชุมชน ตลอดจนหาโอกาสพูดคุยกับชาวชุมชนตามแหล่งพบปะในชุมชนอยู่เสมอๆ ทั้งการปรับทุกข์ หรือพูดจาเรื่องทั่วไป เมื่อเกิดความไว้วางใจแล้ว ชุมชนจะเต็มใจให้ความร่วมมือในพัฒนาแผนฯ

4) ปรับใจ : หลีกเลียงการแบ่งขั้วทางการเมือง ลดการโต้แย้งเรื่องการเมือง เคารพและยอมรับกับความเห็นต่าง รับฟังความคิดเห็นจากชาวชุมชน มีความอ่อนน้อมถ่อมตน และให้เกียรติผู้อื่น

5) ประสานประโยชน์ : ความหลากหลายในชุมชนเป็นลักษณะที่เห็นได้ชัด ทั้งจากชาวชุมชนด้วยกันเอง ผู้เกี่ยวข้องกับชุมชนหรือภาคีเครือข่ายที่ลงพื้นที่พัฒนาในชุมชน ดังนั้นการประสานประโยชน์หรือประสานงานจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อป้องกันและลดความขัดแย้ง หากแต่สมประโยชน์ด้วยกันทุกฝ่าย รวมทั้งเป็นการสร้างเสริมประโยชน์ให้เกิดขึ้นกับชุมชนอีกด้วย

6) ปักหลัก : ชักชวนชาวชุมชนที่มีความสนใจเป็นแกนนำในการทำแผน พร้อมทั้งขยายแนวร่วม บ่มเพาะแกนนำให้เข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านการพูดคุยแบบไม่เป็นทางการเพื่อให้เกิดความเข้าใจและซึมซับในคุณค่าของการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สามารถเป็นประโยชน์กับทุกชีวิตในชุมชน และเกิดความตระหนักว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

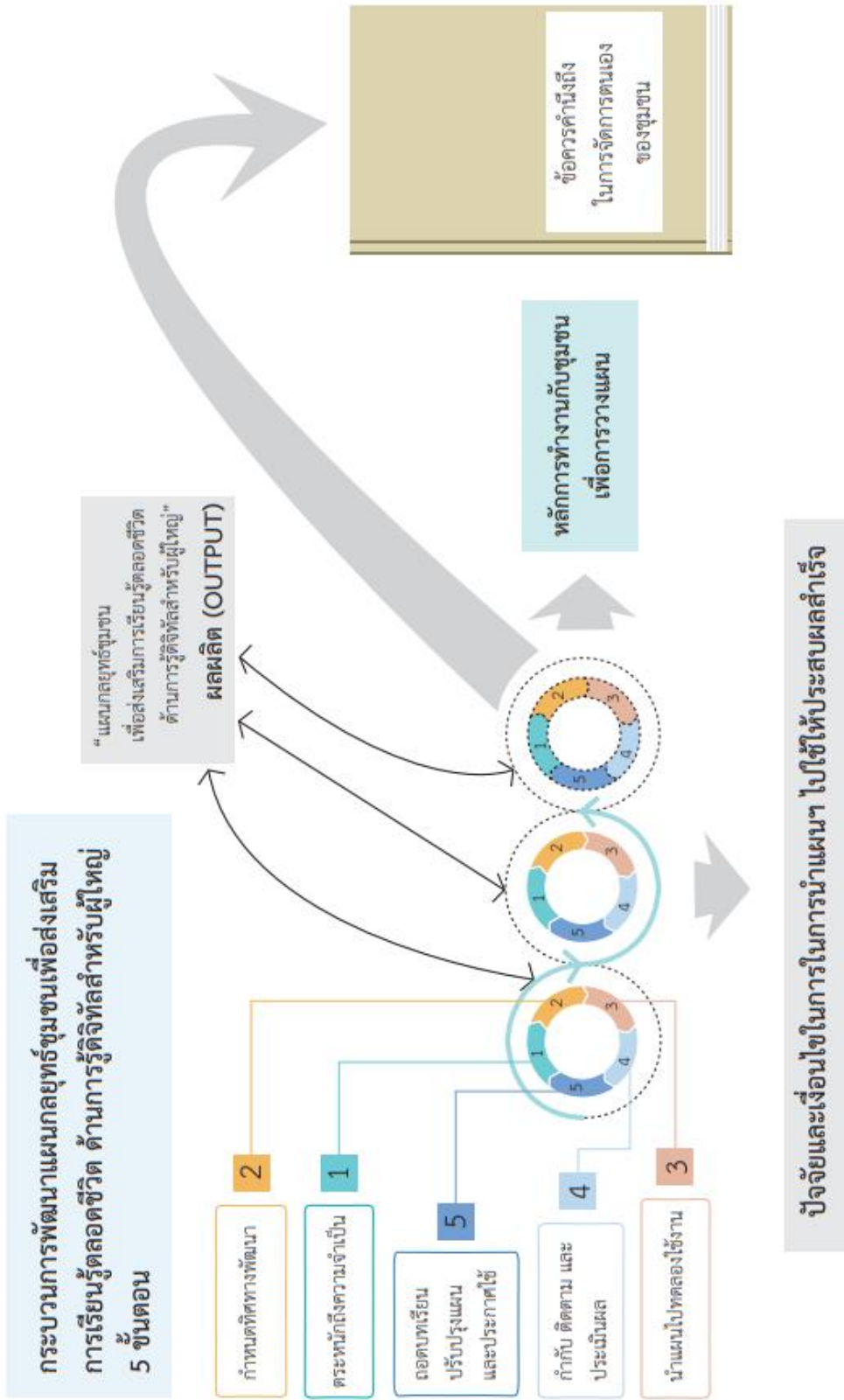
## 2. ปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ได้แก่

- 1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทำความเข้าใจในแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่
- 2) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงแนวทางการนำไปใช้
- 3) จัดตั้งและดูแลทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน
- 4) สร้างแรงจูงใจ เพื่อผลักดันให้ผู้เกี่ยวข้องทำแผน
- 5) ภาวะผู้นำ ส่งเสริมให้เกิดภาวะผู้นำที่มีบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบในการนำไปสู่การปฏิบัติจนสามารถบรรลุเป้าหมาย
- 6) การมีส่วนร่วม แผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลมากมาย ทั้งเครือข่ายภายในและภายนอกชุมชน ดังนั้นการส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถกำหนดระดับความสำเร็จของการนำไปใช้
- 7) การบริหารจัดการชุมชน เป็นหัวใจสำคัญของการนำไปใช้ให้เกิดความสำเร็จ เพราะการจัดเตรียมทีมงาน ทรัพยากรการเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างกลไกการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติย่อมต้องการการผลักดันจากการบริหารจัดการชุมชน

## 3. ข้อควรคำนึงถึงในการจัดการตนเองของชุมชน

สิ่งที่ควรพิจารณาในการจัดการตนเองของชุมชนเพื่อให้การนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ไปสู่การปฏิบัติอย่างยั่งยืน ภายหลังจากสิ้นสุดงานวิจัย มีดังนี้

- 1) ความยั่งยืนของการนำไปใช้ การปฏิบัติ ชุมชนควรคำนึงถึงปัจจัยและเงื่อนไขในการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ไปใช้เพื่อให้สามารถดำเนินงานจนบรรลุเป้าหมาย ซึ่งได้แก่ (1) การสร้างความรู้และความเข้าใจถึงความจำเป็นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต (2) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ถึงแนวทางการนำไปใช้ (3) จัดตั้งและดูแลทีมงานช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน (4) สร้างแรงจูงใจในการทำตามแผน (5) ภาวะผู้นำ (6) การมีส่วนร่วม และ (7) การบริหารจัดการชุมชน
- 2) การมีส่วนร่วม เป็นหัวใจของการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ การสร้างการมีส่วนร่วมทั้งภายในและภายนอกชุมชนเป็นภารกิจที่สำคัญต่อการนำไปใช้ งานจริง โดยเฉพาะความแข็งขันและรับผิดชอบในการทำงานของทีมดิจิทัลซึ่งเป็นคณะทำงานที่ช่วยเหลือและสนับสนุนการทำตามแผน
- 3) การขยายผลของงานวิจัย การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นพื้นฐานของทุกคนในสังคม ดังนั้นการที่ชุมชนให้ความสำคัญกับการทำตามแผนฯ ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้เท่านั้น หากแต่เป็นการช่วยสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในประเทศไทย



ภาพที่ 12 องค์ความรู้ที่ได้จากการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่



## ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้และการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ดังต่อไปนี้

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยนี้ไปใช้

#### 1.1 ข้อเสนอแนะต่อชุมชน

1.1.1 การวิจัยในครั้งนี้พบว่า การรู้ดิจิทัลที่จำเป็นต่อผู้ใหญ่ในชุมชน เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะด้านเทคนิคและทักษะการตระหนักรู้ผ่านการใช้สมาร์ตโฟนรวมทั้งการใช้แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมประยุกต์ ชุมชนสามารถนำข้อค้นพบนี้ไปใช้ประโยชน์ โดยใช้ทักษะดังกล่าวให้กลมกลืนไปกับวิถีชีวิตในชุมชน เช่น มีการสื่อสารและประชาสัมพันธ์โดยช่องทางหลัก คือ ไลน์ แทนการใช้หอกระจายข่าว การส่งจดหมายแบบเดิม เป็นต้น

1.1.2 การวิจัยในครั้งนี้พบว่า ครอบครัวมีส่วนสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่ ดังนั้น ชุมชนสามารถนำข้อค้นพบนี้ไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องให้กับผู้ใหญ่ โดยการกระตุ้นให้ครอบครัวและเพื่อนบ้านหรือคนรู้จักในชุมชนมีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลให้กับผู้ใหญ่ในชุมชนเพื่อกระจายโอกาสให้ผู้ใหญ่เข้าถึงการรู้ดิจิทัลที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

1.1.3 จากงานวิจัยนี้ พบว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของชุมชน มีลักษณะไม่ซับซ้อน มุ่งใช้ประโยชน์ได้ทันทีในชีวิตประจำวัน และให้ความสำคัญเรื่องความปลอดภัย แต่มีข้อจำกัดเรื่อง การแสดงความคิดเห็นหรือปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ ดังนั้นชุมชนควรลดข้อจำกัดดังกล่าว และส่งเสริมให้สมาชิกชุมชนเข้าถึงการสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตมากขึ้น

#### 1.2 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน

หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่ทำงานด้านพัฒนาชุมชน เช่น กรุงเทพมหานครซึ่งดูแลและกำกับชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นต้น สามารถนำกระบวนการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนและแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้เรียนผู้ใหญ่ ไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างการรู้ดิจิทัลภายใต้ความร่วมมือหรือการมีส่วนร่วมจากผู้เกี่ยวข้อง

#### 1.3 ข้อเสนอแนะต่อนโยบายของรัฐ

1.3.1 รัฐควรจัดตั้งหน่วยงานกลางเพื่อรับผิดชอบในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่องให้กับชุมชน หมู่บ้าน หรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอื่นๆ

1.3.2 รัฐควรชี้แจงเพื่อทำความเข้าใจกับชุมชนถึงบทบาทและความรับผิดชอบของชุมชนในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อมุ่งกระจายโอกาสให้สมาชิกชุมชนทุกคนเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างเสมอภาค

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กิติชัย รัตนะ.(2553). การพัฒนาศักยภาพภาคีเครือข่ายในการวางแผนยุทธศาสตร์การจัดการ  
ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมระดับท้องถิ่น. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมคุณภาพ  
สิ่งแวดล้อม.
- กนิชชา ศิริศักดิ์. (2559). การวิจัยหลักสูตรวิชาชีพครูเพื่อพัฒนาแนวทางการส่งเสริมสมรรถนะ  
ดิจิทัล. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. แหล่งที่มา :  
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/55685>.
- กิติพงษ์ สมชอบและคณะ.(2563).การศึกษาองค์ประกอบของการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับบุคลากรสาย  
สนับสนุน มหาวิทยาลัยขอนแก่นวิทยาเขตหนองคาย.(ออนไลน์).  
<https://app.gs.kku.ac.th/pdfabstracts/HMP5>.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.(2560).แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.  
แหล่งที่มา : <http://www.mict.go.th/view/1/Digital%20Economy> [18 มกราคม 2560].
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ศูนย์ขับเคลื่อนการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม  
(2563).โครงการการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล (อสด.).แหล่งที่มา :  
<https://tdv.netpracharat.com/about> [18 มกราคม 2560].
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย.(2563). แหล่งที่มา :  
<https://www.antifakenewscenter.com/>[22 กุมภาพันธ์ 2563].
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล.(2564).  
แหล่งที่มา : <https://sites.google.com/view/pdpa-2019/pdpa-home> [24 มีนาคม  
2564].
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561). ผลสำรวจการมี การใช้  
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2561 แหล่งที่มา :  
<http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/News/2561/N26-10-61.aspx> [22 เมษายน  
2561].
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัล  
เพื่อเศรษฐกิจและสังคม.(2563).รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศ  
ไทย ปี 2563. [https://www.eta.or.th/getattachment/c5835c06-e238-4cda-9816-  
814df31caca5/IUB\\_2020\\_Web.pdf.aspx](https://www.eta.or.th/getattachment/c5835c06-e238-4cda-9816-814df31caca5/IUB_2020_Web.pdf.aspx).

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน),สำนักพัฒนาองค์กรความรู้และประเมินผล (2559). **บทเรียน การจัดทำแผนพัฒนาชุมชน ระดับตำบล/จังหวัด และบูรณาการแผนพัฒนาชุมชนกับหน่วยงาน/ภาคี ฉบับปรับปรุงเพิ่มเติม** สืบค้นจาก [https://web.codi.or.th/wp-content/uploads/2019/05/book\\_planchumchon-150759.pdf](https://web.codi.or.th/wp-content/uploads/2019/05/book_planchumchon-150759.pdf).

กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย.(2553). **การเรียนรู้ดิจิทัลเทคโนโลยี โรงเรียนมาตรฐานสากล**. แหล่งที่มา: [www.dlfeschool.in.th/wp-content/uploads/.../digital\\_E-book.pdf](http://www.dlfeschool.in.th/wp-content/uploads/.../digital_E-book.pdf) [22 เมษายน 2561].

กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2559) **แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21 st Century Skills)**. แหล่งที่มา [https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755\\_51855.pdf](https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf) [22 เมษายน 2561].

กระทรวงมหาดไทย,กรมพัฒนาชุมชน.(2553).**การบูรณาการแผนชุมชน**. กรุงเทพมหานคร : กรมการพัฒนาชุมชน.

กระทรวงมหาดไทย,สำนักนโยบายและแผน.(2560).**คู่มือการจัดทำแผนยุทธศาสตร์**. แหล่งที่มา: <http://km.moi.go.th> > Important61 > imp\_1.

กระทรวงมหาดไทย,กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.(2548).**คู่มือการจัดทำแผนพัฒนาท้องถิ่น (เทคนิคการจัดทำแผนพัฒนาท้องถิ่น)**.แหล่งที่มา: <http://www.dla.go.th/work/planlocal/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD.htm> [30 พฤษภาคม 2560].

กระทรวงมหาดไทย,กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.(2558).**คู่มือประเมินแผนพัฒนาการศึกษาสำหรับสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น**. แหล่งที่มา : <https://sbmldinnovation.com/media/document/02.pdf> [30 พฤษภาคม 2564]

กระทรวงมหาดไทย, กรมการพัฒนาชุมชน.(2562). **แผนปฏิบัติการราชการระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2563-2565)** .กรมพัฒนาชุมชน.

กระทรวงการคลัง, สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง (2557, 2 พฤศจิกายน).เดือนภัยแชร์ออนไลน์ [Status update].Facebook. <https://www.facebook.com/fpo.go.th/posts/1222054724523789/>[22 เมษายน 2561].

กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2559). **แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 – 2564** สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2560

แหล่งที่มา : <http://www.bpp.mua.go.th> > EducationPlan12.

กรุงเทพมหานคร, สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล.(2563).**แนวทางการดำเนินโครงการสนับสนุนการจัดทำและทบทวนแผนพัฒนาชุมชนของชุมชนในแต่ละสำนักงานเขต.**เอกสารนำเสนอ การประชุมเรื่องการจัดทำและทบทวนแผนพัฒนาชุมชนของชุมชน, ศาลาว่าการกรุงเทพมหานคร.

โกวิทย์ พวงงาม.(2553).**การจัดการตนเองและท้องถิ่น.**กรุงเทพฯ : บพิธการพิมพ์..

กุลธิดา รัตนโกศล.(2558).**การพัฒนากระบวนการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดการเสริมสร้างพลังอำนาจชุมชนบนฐานทุนทางสังคมเพื่อสร้างอัตลักษณ์ชุมชน.**วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

จามรี พระสุนิล. (2560).**แผนยุทธศาสตร์ชุมชนเทศบาลเวียงเชียงใหม่เพื่อรองรับเขตเศรษฐกิจพิเศษชายแดนและพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน.**วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา แหล่งที่มา : [www.thaiscience.info](http://www.thaiscience.info) > Article > RDSS.

จุฑาทิพย์ พิทักษ์.(2555).**การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของชุมชนเรื่องเพศวิถีของวัยรุ่น.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา ภาควิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตต์ภิญญา ชุมสาย ณ อยุธยา. (2551). **ลักษณะผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีสุดท้าย,** (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จักรวดี ชนะพันธ์และคณะ (2558).รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ.วารสารบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม-ธันวาคม 2558 แหล่งที่มา : <https://so02.tci-thaijo.org> > article > download.

ชิดชงค์ ส.นันทนาเนตร. (2560). **ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่.**พิมพ์ครั้งที่ 1. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ชนิตา รักษ์พลเมือง.(2551).**การพัฒนาับการศึกษา: ความเชื่อมโยงของสองกระบวนการ** ใน วรรัตน์ อภินันท์กุล (บรรณาธิการ). **แนวคิดและทฤษฎีที่นำรัฐทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน.** (หน้า 19-33) กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย.(2558).**การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อเสริมสร้าง**

**คุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชน.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์  
ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชูเกียรติ ลีสวรรณ์.(2543). **นโยบายส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตของประเทศไทย.** กรุงเทพมหานคร:  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ชูชาติ พ่วงสมจิตร.(2560).**การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน.** Veridian E-Journal,  
Silapakorn University ฉบับภาษาไทยสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ.10(2)  
หน้า 1342-1354.

ปกรณ ปรียากร.(2558). **การวางแผนกลยุทธ์ : แนวคิดและแนวทางเชิงประยุกต์.** กรุงเทพมหานคร:  
สำนักพิมพ์เสมอธรรม .

ประกายดาว แก้วชัยเถร.(2561).**แนวทางการจัดแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในพื้นที่รอบจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัยเพื่อส่งเสริมเยาวชนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต.** วิทยานิพนธ์ครุ  
ศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุ  
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประภัสร์ อ่อนฤทธิ์และคณะ.(2558). **การพัฒนากลยุทธ์การจัดทำแผนชุมชนของหมู่บ้านในจังหวัด  
กำแพงเพชร.** วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชายุทธศาสตร์การบริหารและการพัฒนา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

ปิยะ ศักดิ์เจริญ.(2558).**องค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต.**วารสารครุศาสตร์ ปีที่  
43 ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2558) หน้า 141-156.

ธนิตรา สุภาชี.(2553).**ปัจจัยส่งเสริมคุณภาพการวางแผนชุมชนในอำเภอเมืองลำพูน.**เชียงใหม่;  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. การค้นคว้าแบบอิสระ.รัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต.

ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน.(2559).**การรู้จักดี: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ใน  
ปัจจุบัน.**วารสารสนเทศศาสตร์ ปีที่ 34 ฉบับที่ 4 (ตุลาคม-ธันวาคม 2559).

ธัญ ชรินทร์สาร(Guest), & นครินทร์ วนกิกไพบูลย์(Host). (2562, 20 พฤศจิกายน). Strategy  
Process เครื่องมือสร้างกลยุทธ์ด้วยตัวเองให้อยู่รอดในยุค Disruption The Secret Sauce  
EP.167 ใน The Standard. YouTube : เข้าถึงได้จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=90twTO4LRdl&t=97s> . [25 พฤษภาคม 2563].

นันทวรรณ ชื่นชมคุณาธร.(2561).**การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสถานศึกษา ครอบครัวและชุมชนใน  
การจัดกิจกรรมนอกระบบโรงเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียน.** วิทยานิพนธ์  
ปริญญาครุศาสตร์ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษา  
ตลอดชีวิต. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- นันทิยา หุตานวัตร และ ณรงค์ หุตานวัตร. (2545). **SWOT : การวางแผนกลยุทธ์ธุรกิจชุมชน .** คณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- ทศพร ศิริสัมพันธ์.(2539).**การวางแผนเชิงกลยุทธ์.**พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ : คณะกรรมการปฏิรูประบบราชการ สำนักงานนายกรัฐมนตรี.
- พรชัย ฐีระเวช.(2555). **การพัฒนากลยุทธ์การศึกษาตลอดชีวิตด้วยการบูรณาการทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่และแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติเพื่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมองค์กรสู่ความโปร่งใสด้านการคลังสำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรชนิตว์ สีนาราช.(2560).ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้.วารสารห้องสมุด ปีที่ 61 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2560 <https://so06.tci-thaijo.org> > article.
- พัทตร์ผอง วัฒนสินธุ์ และพลุ เดชะรินทร์.(2542).**การจัดการเชิงกลยุทธ์และนโยบายธุรกิจ.**พิมพ์ครั้งที่ 4.กรุงเทพมหานคร: แหล่งที่มา : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พลุ เดชะรินทร์.(2548). **ยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ คืออะไรแน่.** กรุงเทพฯธุรกิจ. แหล่งที่มา : <http://www.flas.kps.ku.ac.th/forum/index.php?topic=79.0> [20กุมภาพันธ์ 2559].
- ไพบุลย์ โพธิ์สุวรรณ.(2555). **การจัดทำยุทธศาสตร์พัฒนาท้องถิ่น: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติ.** วิทยาลัยพัฒนาการปกครองท้องถิ่น สถาบันพระปกเกล้า.
- ณัฐวุฒิ ทรัพย์อุปลัมภ์.(2556).**ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน.**จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ดิษยุทธิ์ บัวจุม.(2556).**การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อสร้างความสนใจและทักษะในอาชีพท้องถิ่นของนักเรียนโรงเรียนบ้านพะเนางวิทยา.**วิทยาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เดชา ปุณณบาล.(2560).**9 ตามรอยบาท ศาสตร์พระราชา.** วารสาร สมาคมนักวิจัย ปีที่ 22 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-2 สิงหาคม 2560.
- มิ่งขวัญ คงเจริญ.(2553).**การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างพลังอำนาจของชุมชนเพื่อเสริมสร้างความยั่งยืนของชุมชนแห่งการเรียนรู้.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบายการจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนัสวี ศรีนนท์.(2561). **ทฤษฎีเจเนอเรชันกับกรอบวิถีคิด.** วารสาร ศึกษาศาสตร์ มมร, [S.L.], v. 6, n. 1, p. 364-373 จากแหล่งที่มา : <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/edj/article/view/192>. [22 เมษายน 2561].

- มณฑิรา กิตติวารากรณ์(2554).การศึกษาสภาพการดำเนินงานของศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนบ้านโคก  
**กระท้อน อ.กบินทร์บุรี จ.ปราจีนบุรี.** สารนิพนธ์ กศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา).กรุงเทพฯ:  
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยศ บริสุทธิ์.(2558). **การศึกษาชุมชน : แนวคิดการวิจัย และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์.** โรงพิมพ์  
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- รุสนันท์ แก้วตา.(2555).การพัฒนาตัวชี้วัดลักษณะครูที่มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต. วิทยานิพนธ์  
 ครุศาสตรมหาบัณฑิต. เชียงราย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- ราชกิจจานุเบกษา.(2559). **พระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ 17).** เล่ม 133  
 ตอนที่ 80 ก. หน้า 1.
- ราชกิจจานุเบกษา.(2561). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580.** เล่มที่ 135 ตอนที่ 82 ก. สืบค้นจาก  
[http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/T\\_0001.PDF](http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/T_0001.PDF) [22 เมษายน  
 2561].
- ราชกิจจานุเบกษา.(2560).พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2)  
 พ.ศ. 2560 เล่ม 134 ตอนที่ 10 ก. หน้า 24-35.
- ราชกิจจานุเบกษา(2562a).นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม  
 เล่ม 136 ตอนที่ 47 ก. หน้า 1-71.
- ราชกิจจานุเบกษา(2562b).พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562. เล่ม 136 ตอนที่ 69  
 ก. หน้า 52-95.
- วชิรวัชร งามละม่อม.(2558).**ทฤษฎีการมีส่วนร่วม.**สถาบันวิชาการไทยวิจัยพัฒนาการจัดการ TRDM:  
 ปทุมธานี.
- วรรณิ แกมเกตุ.(2555). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ (Research Methodology in  
 Behavioral Sciences).** พิมพ์ครั้งที่ 3. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.กรุงเทพฯ.
- วรรณดี สุทธิรินากร.(2556). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ: การวิจัยเพื่อเสริภาพและการสร้างสรรค์.**  
 กรุงเทพมหานคร : สยามปริทัศน์.
- วรรณรี ดันติเวชอภิกุล.(2562). **การพัฒนาโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับ ครอบครัว  
 เพื่อเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ.**วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา  
 การศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
 มหาวิทยาลัย.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง.(2561).**คู่มือพลเมืองดิจิทัล.**สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัล  
 เพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมพ์พรรณ ไชยนันท์, ศศิธร ยุกโกศล.(2562).**ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ**

- และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลช่วงวัยทำงานเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 (2019): มกราคม - มิถุนายน 2562 <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/199928>. [22 เมษายน 2563].
- วิจารณ์ พาณิช.(2555).วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. แหล่งที่มา : <https://www.edulpru.com/eu/21st/st-006.pdf>[22 เมษายน 2561].
- วิศเวตเรียว-ซอริโน.(2560).การเรียนรู้ตลอดชีวิตและการศึกษาผู้ใหญ่โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน.แปลโดย วิเลขา ลีสุวรรณ.กรุงเทพฯ : UNESCO.
- แววตา เตชาทวิวรรณและอังศรา ประเสริฐสิน.(2559). การพัฒนาแบบการวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับ **นักศึกษาระดับปริญญาตรี**. ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.กรุงเทพฯ :
- วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์ และคณะ.(2552). การวางแผนกลยุทธ์: ศิลปะการกำหนดแผนองค์กรสู่ความเป็นเลิศ.พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: บริษัทอินโนกราฟฟิกส์ จำกัด.
- วรรณโชค ไชยสะอาด.(2558, 15 กรกฎาคม). “เกรียนไทยป่วนนาซา” มารยาทออนไลน์ที่คนไทยควรตระหนัก. แหล่งที่มา : <https://www.posttoday.com/politic/report/376450>[22 เมษายน 2561].
- วราพร คำจับ.(2562).สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. แหล่งที่มา : <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalartsjournal/article/view/232338/158697>.
- วัลย์ลักษณ์ อมรศิริพงศ์.(2562).การส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม: ถอดบทเรียนจากการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโดยเว็บโอเมทริกซ์. แหล่งที่มา : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/isshmu/article/view/228959/155806>.
- สนอง โลหิตวิเศษ.(2559).ชุมชนแห่งการเรียนรู้. สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (Encyclopedia of Education) ฉบับที่ 51 (2559). แหล่งที่มา : <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/7820>.
- สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน.(2559).บทเรียนการจัดทำแผนพัฒนาชุมชนระดับตำบล/จังหวัดและการบูรณาการแผนพัฒนาชุมชนกับหน่วยงาน/ภาคี.กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน).
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.(2562).รายงานการสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทยประจำปี พ.ศ. 2562.แหล่งที่มา: <https://itm.eg.mahidol.ac.th/itm/wp-content/uploads/2020/04/MDES-ONDE-MIL-Survey-2019>. [22 เมษายน 2563].



สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564.** แหล่งที่มา:

[https://www.nesdc.go.th/ewt\\_w3c/more\\_news.php?filename=&cid=297](https://www.nesdc.go.th/ewt_w3c/more_news.php?filename=&cid=297).

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.(2560).**แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579.** แหล่งที่มา : <http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView/1540>[22 เมษายน 2561].

สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2560). **ประชากรจากทะเบียน / การเกิด / การตาย.** แหล่งที่มา: [service.nso.go.th/nso/web/statseries/statseries01](http://service.nso.go.th/nso/web/statseries/statseries01).

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ(2558). **การรู้ดิจิทัล.**

แหล่งที่มา :<http://www.nstda.or.th/nstda-knowledge/289-ict/20738-digital-literacy> [27 กุมภาพันธ์ 2559].

สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล.(2563).**ขับเคลื่อนอนาคตภายใต้บทบาทใหม่ที่สำคัญ.** แหล่งที่มา : [https://www.dga.or.th/wp-content/uploads/2018/11/file\\_74d73af09053ed5071f9aa5c539ba74c.pdf](https://www.dga.or.th/wp-content/uploads/2018/11/file_74d73af09053ed5071f9aa5c539ba74c.pdf).

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.(2561). **รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561.**

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.(2563). **ETDA เผยผลสำรวจ IUB 63 คนไทยใช้เน็ตปั่งไม่ไหว เกือบครึ่งวัน.** แหล่งที่มา : <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>.

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา.(2560).**แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579.** สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2562 . แหล่งที่มา : <http://www.onec.go.th/index.php/book/BookView>.

สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา.(2561).**สภาวะการศึกษาไทยปี 2559/2560 แนวทางการปฏิรูปการศึกษาไทยเพื่อก้าวสู่ยุค ไทยแลนด์ 4.0 พิมพ์ครั้งที่ 1.** กรุงเทพฯ : บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.

สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์.(2551). **การบริหารเชิงกลยุทธ์.** กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ครั้งที่18 บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย.(2551). **คัมภีร์ กศน.** แหล่งที่มา : [http://ebook.nfe.go.th/nfe\\_ebook](http://ebook.nfe.go.th/nfe_ebook).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.(2543).**นโยบายส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตของประเทศ ไทย: รายงานสรุปการสัมมนา.** กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.(2544).**ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ตลอดชีวิตในศตวรรษที่ 21:**

- กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.(2545).**พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545**. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.(2553). **การเรียนรู้ดิจิทัลเทคโนโลยี โรงเรียนมาตรฐานสากล**.
- สุกานดา จงเสริมตระกูล.(2556).**ระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษ แบบเปิดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศดิจิทัลและการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของ นิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์**. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา. ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา.คณะครุศาสตร์.จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุภาภรณ์ เกียรติสิน.(2562).**การเข้าใจดิจิทัลกับพลเมืองไทย(Digital Literacy for Thai Citizenship in 21st)**.นนทบุรี: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภางค์ จันทวานิช.(2559).**วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ**.กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี สังข์ศรี.(2556).**การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับประเทศไทย**.พิมพ์ครั้งที่ 2.นนทบุรี : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธราช.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล.(2557). **การศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ยั่งยืน**.ใน สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล (บรรณาธิการ). **การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต**. (หน้า 251-285). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล.(2558). **การนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชน การเรียนรู้ในบริบทสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย**. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล.(2561). **แนวทางการจัดการศึกษาตลอดชีวิตเพื่อขับเคลื่อนชุมชนการเรียนรู้ใน บริบทสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย**.วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 46 ฉบับที่ 2 (เมษายน-มิถุนายน 2561) หน้า 218-239.
- สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล.(2564). **นิทัศน์แนวคิดและแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตใน ประเทศไทย**.พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยสุวิทย์ เมษินทรีย์.(2561, 3 พฤษภาคม ). Big Data Roadmap ‘แก่น’ ลึกทุกจังหวัด-อาเซียน #วิทย์ แก่น #bigdata. [Facebook status updated].  
<https://www.facebook.com/drsuwitpage/posts/1546950125611712/>.

สุวิทย์ เมษินทรีย์.(2562, 21 ตุลาคม). 'เตรียมคนไทยในศตวรรษที่ 21'. [Facebook status updated].

<https://www.facebook.com/drsuvitpage/posts/1791094051197317/>.

สำนักพัฒนาและส่งเสริมการบริหารงานท้องถิ่น กรมส่งเสริมการบริหารงานท้องถิ่น กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย.(2548). **คู่มือการจัดทำแผนพัฒนาท้องถิ่น (แผนยุทธศาสตร์ แผนพัฒนาสามปี แผนปฏิบัติการ การติดตามประเมินผล)**. แหล่งที่มา:

<http://www.dla.go.th/work/planlocal/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD.htm> [30 พฤษภาคม 2560].

สิริวัจนา แก้วผณี.(2560). **รูปแบบการพัฒนามรดกดิจิทัลด้วยกระบวนการเล่าเรื่องดิจิทัลแบบ**

**สืบสวนอย่างมีวิจารณ์ฐานบนเว็บ 3.0 เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนิสิตนักศึกษา**

**สารสนเทศศาสตร์ปริญญาบัณฑิต.วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**

สนอง โลหิตวิเศษ และสุนทร สุนันท์ชัย.(2548).**การศึกษาตลอดชีวิต**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

องอาจ นัยพัฒน์. (2548). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. กรุงเทพฯ : สามลดา.

อนันต์ เกตุวงศ์.(2543).**หลักการและเทคนิคการวางแผน**.พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อรทัย ก๊กผล. (2552). **คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน สำหรับผู้บริหารท้องถิ่น**. กรุงเทพฯ:

จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์

เอกชัย บุญยาทิษฐาน. (2553). **คู่มือวิเคราะห์ SWOT อย่างมืออาชีพ**.กรุงเทพฯ : บริษัท ส.เอเชียเพรส (1989) จำกัด.

อุทิศ ขาวเขียว.(2549). **การวางแผนกลยุทธ์**. พิมพ์ครั้งที่ 3.กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อโนชา อ้อสงศ์ และปกรณ์ ประจันบาน.(2563).**การพัฒนาตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของนักเรียน**

**ระดับมัธยมศึกษา**.วารสารวิจัยทางการศึกษา ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

แหล่งที่มา : <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/12915> [22

กุมภาพันธ์ 2563].

อภิชา อินสุวรรณและคณะ.(2561).**การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยบน**

**พื้นฐานของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และไทยแลนด์ 4.0 โมเดล**.

แหล่งที่มา : <https://so05.tci-thaijo.org> > pyu > article > view.

- ไอที 24 ชั่วโมง.(2563, 13 กรกฎาคม).กลุ่ม Maze Ransomware ขูปล่อยข้อมูลเหยื่อสู่สาธารณะ มี กฟภ. รวม. แหล่งที่มา : <https://www.it24hrs.com/2020/maze-ransomware-call-pea-warning/>.
- อาชัญญา รัตนอุบล.(2550). การเรียนรู้และพัฒนาการของผู้ใหญ่ สาขาวิชาการศึกษาจากระบบ โรงเรียน ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตนอุบล (2559).การเรียนรู้ของผู้ใหญ่และผู้สูงอายุในสังคมไทย.พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตนอุบล.(2562). การวิเคราะห์และสังเคราะห์ปรัชญา แนวคิด และหลักการของ การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อการเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้.วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ปีที่ 47 ฉบับเพิ่มเติม 2 (ตุลาคม-ธันวาคม 2562) หน้า 428-444.
- อาชัญญา รัตนอุบล (2563).แนวคิดการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตในสังคมไทย. กรุงเทพฯ. พิมพ์ครั้งที่ 2. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อำพล เสนาณรงค์.(2558). เศรษฐกิจพอเพียง ตามแนวพระราชดำริ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักงาน กปร.

### ภาษาอังกฤษ

- Bawden, D. (2008). Origins and Concepts of Digital Literacy. In **Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices**. Ed. By C. Lankshear & M. Knobel. pp. 17-32. New York: Peter Lang.
- Beetham, H. & Sharpe, R. (2011) ‘**Digital literacies workshop**’, Paper presented at the JISC Learning Literacies Workshop, Birmingham [online], Available at: [http://jiscdesignstudio.pbworks.com/w/page/40474566/JISC Digital Literacy Workshop materials](http://jiscdesignstudio.pbworks.com/w/page/40474566/JISC%20Digital%20Literacy%20Workshop%20materials).
- Bennett, L. (2014). Learning from the early adopters: developing the digital practitioner. *Research in Learning Technology*, 22.
- Blaszczak, Iwona (2013) Contemporary Perspective in Adult Education and Lifelong Learning – Andragogical Model of Learning. [on-line] retrived 30-Jan-2017. [files.eric.ed.gov/fulltext/ED567158.pdf](http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED567158.pdf).
- Bryson, John M. (1995) Strategic planning for public and non-profit organizations: a guide to strengthening and sustaining organizational achievement. rev. edition.

San Francisco: Jossey-Bass Publisher.

Bryson, John M. (2011) Strategic planning for public and non-profit organizations: a guide to strengthening and sustaining organizational achievement. 4<sup>th</sup> edition  
John Wiley & Sons, Inc.

Cornell University. **What is Digital Literacy?** <https://digitalliteracy.cornell.edu/>. 2009.

Covello Stephen.(2010). **A Review of Digital Literacy Assessment Instruments.**

Douglas A.J. Belshaw (2012). **What is 'digital literacy' ?** [dmlcentral.net/wp-content/uploads/files/doug-belshaw-edd-thesis-final.pdf](https://dmlcentral.net/wp-content/uploads/files/doug-belshaw-edd-thesis-final.pdf).

Eshet-Alkalai, Y. (2004). **Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era.** Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 13, 93-106.

Eshet, Y. (2012). **Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy.** Issues In Informing Science & Information Technology, 267-276.

European Commission.(2014) Benefits of Lifelong Learning in Europe: Main Results of the BeLL- Project Research Report. [www.bell-project.eu/cms/wp-content/uploads/2014/06/BeLL-Research-Report.pdf](http://www.bell-project.eu/cms/wp-content/uploads/2014/06/BeLL-Research-Report.pdf) [on-line, 02-May-2017).

José Manuel Pérez Tornero. Gabinete de Comunicación y Educación. Universidad Autónoma de Barcelona. PROMOTING DIGITAL LITERACY Final report EAC/76/03 Understanding digital literacy, 2004.

Gilster, Paul. (1997). **digital literacy.** John & Sons, Inc.

Gallardo-Echenique. **Digital Competence in the Knowledge Society.** Journal of Online Learning & Teaching. Mar2015, Vol. 11 Issue 1, p1-16. 16p., 2015.

Hague, C. and Payton, S.(2010).**Digital literacy across the curriculum.**Bristol: Futurelab.

Kemmis, S & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planer (3rd ed.). Victoria : Deakin University.

Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.). **Digital literacies: Concepts, policies and practices.** New York: Peer Lang Publishing, 2008.

Martin. (2006). Literacies for the digital age, in A. Martin and D. Madigan (Eds.), Digital literacies for learning (pp. 3–25). London: Facet Publishing.

Martin & Grudziecki (2006). **DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development.** ITALICS: Innovations in Teaching & Learning in Information &

- Computer Sciences, 5(4), 246-264.
- Martin.(2008). Digital Literacy and the “Digital Society” In **Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices**. Ed. By C. Lankshear & M. Knobel. pp. 151-176. New York: Peter Lang.
- Ng, W.(2012).Can we teach digital natives digital literacy. Computer &Education. 59(3):1065-1078.
- The Open University. **Digital and Information Literacy Framework**. 2016  
<http://www.open.ac.uk/libraryservices/pages/dilframework/> [3 มีนาคม 2559].
- Schaffer, B. (2007). **The Digital Literacy of Seniors, Research in Comparative and International Education**, 2(1), Bundeswehr University Munich Available at <http://rci.sagepub.com/content/2/1/29.full.pdf>.
- UNESCO (2018).**A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2**. Retrieved from <http://uis.unesco.org>.
- Van Deursen, A.J.A.M., and Jan van Dijk. (2008) **Measuring Digital Skills : Performance test of operational, formal, informal and strategic Internet skills among the Dutch population**. Retrieved from <https://www.utwente.nl/vandijk/news/MDS>.
- Van Deursen, A.J.A.M., Helsper, E.J. & Eynon, R. (2014). **Measuring Digital Skills: From Digital Skills to Tangible Outcomes project report**. Available at: [www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112](http://www.oii.ox.ac.uk/research/projects/?id=112)



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**





## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยวัตถุประสงค์ 1

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง/ หน่วยงาน	ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
รศ.ดร. ดวงกมล ไตรวิจิตรกุล	อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยและ จิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ระเบียบวิธีวิจัย
รศ.ดร. สันติ ศรีสวนแดง	หัวหน้าภาควิชาการพัฒนา ทรัพยากรมนุษย์และชุมชน คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กำแพงแสน จังหวัดนครปฐม	การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ชุมชน
อาจารย์ คำรง มากธงจีน	หัวหน้ากลุ่มงานยุทธศาสตร์ การพัฒนาชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชน จังหวัดกาญจนบุรี	การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ชุมชน
อ.กัญญาทิพ เสนาขวงศ์	ครูชำนาญการพิเศษ งานเทคโนโลยีและสารสนเทศ กลุ่มงานจัดการศึกษาและเทคโนโลยี ทางการศึกษา สถาบัน กคน. ภาคตะวันออก	การรู้ดิจิทัล การเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้ใหญ่
อ.ดร.สมิทธิ ศารากร ณ อยุธยา	กลุ่มสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการ ระบบสารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิตล	การรู้ดิจิทัล

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยวัตถุประสงค์ 2

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง/ หน่วยงาน	ความเชี่ยวชาญ
ว่าที่ร้อยตรี กังวาน จันทร์ประเสริฐ	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการ กองยุทธศาสตร์บริหารจัดการ สำนักยุทธศาสตร์และประเมินผล กรุงเทพมหานคร	การวางแผนและ นโยบาย
นายโครงการ เจียมจิรกุล	ผู้ช่วยผู้อำนวยการเขต สำนักเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร	การวางแผนและ นโยบาย
นายมนัส อยู่นาม	ผู้ช่วยผู้อำนวยการเขต สำนักเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร	การวางแผนและ นโยบาย
นายวิทยา ชมภูคำ	ผู้อำนวยการกลุ่มงานยุทธศาสตร์การ พัฒนาชุมชน สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดเชียงใหม่ ศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่	การวางแผน ยุทธศาสตร์ การพัฒนาชุมชน
นายบุญชัย นำเจริญสมบัติ	หัวหน้าฝ่ายพัฒนาชุมชนและสวัสดิการ สังคม สำนักงานเขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร	การพัฒนาชุมชน
ดร.สมหวัง ว่องไวไพศาล	รองผู้อำนวยการโรงเรียนวัดปทุมवास เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร	การเรียนรู้ตลอดชีวิต
นางสาวสรลรัตน์ พงศ์สำราญ	รองผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมปทุมवास เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร	การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ชื่อ-สกุล	ตำแหน่ง/ หน่วยงาน	ความเชี่ยวชาญ
ดร.วิรุฬห์ นิลโมจน์	ข้าราชการบำนาญ หัวหน้ากลุ่มติดตามประเมินผลและ สารสนเทศ กลุ่มแผนงาน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย กระทรวงศึกษาธิการ	การวางแผนและ นโยบาย การเรียนรู้ตลอดชีวิต
นางสาวนงกัญญา ฤกษ์อารีย์	ผอ.กศน.บางบาล พระนครศรีอยุธยา	การเรียนรู้ตลอดชีวิต
อ.ดร. เกวลี รัชชีสุทธาภรณ์	ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและ เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จ. อุตรดิตถ์	การวางแผน ยุทธศาสตร์ การรู้ดิจิทัล
อ.ดร. ลั่นทม จอนจวบทรง	ประธานหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ	การรู้ดิจิทัล
อ.ดร.สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา	กลุ่มสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการระบบ สารสนเทศ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล	การรู้ดิจิทัล



ที่ ศธ 0512.6(2791.01)/61-๓๑๓๓

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

24 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้นำชุมชนบางพรหมร่วมใจ กรุงเทพมหานคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางเรณูทอง ไวทยะพานิช นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบ โรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีระฉัตร สุปัญญา และ ดร.ยิ่ง กิรติบุรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการของชุมชน ซึ่งตั้งอยู่ในเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตได้ทำการเก็บข้อมูลวิจัยดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชินกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 081-6157227 email: ruentong@hotmail.com

ที่ ศธ 0512.6(2791.01)/61-3934

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

24 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้นำชุมชนคลองมหาสวัสดิ์ กรุงเทพมหานคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางเรื่อนทอง ไททะพะพานิช นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา นอกระบบ โรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร สุปัญโญ และ ดร.ยิ่ง กิริติบุรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการของชุมชน ซึ่งตั้งอยู่ในเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตได้ทำการเก็บข้อมูลวิจัยดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 081-6157227 email: ruentong@hotmail.com

ที่ ศธ 0512.6(2791.01)/61-3941



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

24 ตุลาคม 2561

เรื่อง ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้นำชุมชนวัดปรณาวาส กรุงเทพมหานคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางเรื่อนทอง ไวทยะพานิช นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาจากระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร สุบัญญัติ และ ดร.ยิ่ง กิรติบุรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการเข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการของชุมชน ซึ่งตั้งอยู่ในเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตได้ทำการเก็บข้อมูลวิจัยดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 081-6157227 email: ruentong@hotmail.com

ที่ ศธ 0512.6(2791.01)/61-0839



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

มีนาคม 2562

เรื่อง ขอใช้สถานที่และอุปกรณ์ในการเก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ประธานชุมชนวัดปรุณาวาส

ด้วย นางเรื่อนทอง ไวทยะพานิช นิสิตหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาอกระบบ  
โรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์  
ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร  
สุปัญญา และ ดร.ยิ่ง กิรติบุรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ในกรณีนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอใช้สถานที่และอุปกรณ์  
ของชุมชนวัดปรุณาวาสในการเก็บข้อมูลวิจัย ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตได้ทำการเก็บข้อมูลวิจัยดังกล่าว  
เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษา ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565-97 ต่อ 6732

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 081-6157227 email: ruentong@hotmail.com





**เครื่องมือการวิจัยที่ P-1**  
**แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

**คำชี้แจง**

1. วัตถุประสงค์

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลด้านการรู้ดิจิทัลของประชาชนในชุมชน

2. แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ แบ่งออกได้เป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

**ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม**

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในวงเล็บเหลี่ยมหน้าคำตอบ หรือเขียนตอบตรงสภาพความเป็นจริง

1. บ้านพักตั้งอยู่ที่ .....

1.1 ชุมชนวัดปรณาวาส

1.2 ชุมชนริมคลองมหาสวัสดิ์

1.3 ชุมชนหลังสถานีรถไฟศาลาธรรมสพน์

1.4 ชุมชนประตุน้ำฉิมพลี

1.5 ชุมชนร่วมแก้ว

1.6 ชุมชนคลองเนินทราย

1.7 ชุมชนบ้านจัดสรรสกุลทิพย์

1.8 ชุมชนหมู่บ้านสุขทวี 1-2

1.9 ชุมชนหมู่บ้านสินพัฒนาธานี

1.10 ชุมชนหมู่บ้านกอบแก้ว 1

1.11 ชุมชนหมู่บ้านพรหมพุกษา

1.12 ชุมชนหมู่บ้านกฤษดานคร 31

1.13 ชุมชนเจ้าพระยาร่วมใจ

1.14 ชุมชนบางพรหมร่วมใจ

1.15 ชุมชนศรีมณฑลสามัคคี

1.16 ชุมชนพัฒนาหมู่บ้านเปรมวดี

2. ท่านมีโทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน หรือไม่

2.1 มี

2.2 ไม่มี

**\*\*หมายเหตุ\*\*** ถ้า มี ให้ไปทำตอนที่ 2 ต่อไป ถ้าไม่มี ไม่ต้องทำตอนที่ 2

**ตอนที่ 2** แบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความจากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

**คำชี้แจง**

โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อต่อไปนี้ว่ามีความสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการมากน้อยเพียงใดและโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ข้อความ	ดร.ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
<b>ก. ความรู้</b>							
1. ท่านรู้วิธีการปิดเปิด WiFi และการปิดเปิด สัญญาณข้อมูลมือถือ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. ท่านรู้วิธีการตั้งหรือกำหนดค่าเบื้องต้นบน สมาร์ทโฟน เช่น วิธีการกำหนดรหัสผ่านที่ ปลอดภัยเข้าหน้าจอสมาาร์ทโฟน วิธี กำหนดรหัสบนแอปพลิเคชัน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับการจัดการเครื่อง สมาร์ทโฟนเบื้องต้น เช่น รู้วิธีตรวจสอบ พื้นที่จัดเก็บข้อมูลบนสมาร์ทโฟนด้วยการ วิเคราะห์ว่าแต่ละแอปพลิเคชันใช้พื้นที่ไป มากน้อยเพียงใด เหลือพื้นที่ใช้ประโยชน์ เท่าไร	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. ท่านเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่าง ซอฟต์แวร์แบบที่มีลิขสิทธิ์(software license) แบบที่แบ่งปัน(shareware) และ ให้ใช้งานฟรี(freeware)	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
5. ท่านมีความรู้ถึงลักษณะหรือรูปแบบของ สารสนเทศที่เป็นจริง หรือเป็นเท็จ	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
6. ท่านรู้ถึงความสัมพันธ์ของสารสนเทศจาก หลายแหล่ง รู้จักการเชื่อมโยงสิ่ง ที่เหมือนกัน และหาความแตกต่างของ สารสนเทศได้	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้

ข้อคำถาม	ดร.ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
7. ท่านรู้จักวิธีการควบคุมและระมัดระวังข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยกับผู้อื่นทางออนไลน์	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
8. ท่านรู้จักการเชื่อมต่อไวไฟสาธารณะที่ปลอดภัย	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
9. ท่านมีความรู้ในการเลือกใช้ฟังก์ชันของสมาร์ทโฟนได้ตรงกับความต้องการ เช่น ขนาดตัวอักษรใหญ่บนหน้าจจะช่วยให้วัยผู้ใหญ่อ่านได้ง่ายขึ้น	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
10. ท่านรู้จักการปรับ/ประยุกต์ใช้สมาร์ทโฟน เช่น การหรี่แสงหน้าจอ หรือเปิดโหมดประหยัดพลังงานหากแบตเตอรี่เหลือน้อย	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
11. ท่านตรวจสอบเว็บไซต์ว่าปลอดภัยก่อนการซื้อของออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12. หากท่านมีปัญหาจากการซื้อของออนไลน์ ท่านรู้จักหน่วยงานที่รับผิดชอบในการให้ความช่วยเหลือต่อท่าน	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
<b>ข. ทักษะ</b>							
1. ท่านสามารถปิด/เปิด สัญญาณไวไฟ (WiFi) หรือเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไวไฟสาธารณะได้ เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการซื้อสัญญาณ 3G หรือ 4G	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. ท่านสามารถใช้เสิร์ชเอนจิน เช่น กูเกิ้ล เพื่อค้นหาข้อมูล ภาพ หรือเรื่องราวจากแหล่งที่น่าเชื่อถือได้ตรงกับความต้องการด้วยตัวท่านเอง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. ท่านมีประสบการณ์ในการใช้แผนที่กูเกิ้ล เพื่อค้นหาตำแหน่ง หรือทิศทางในระหว่างการเดินทาง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อคำถาม	ดร.ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
4. ท่านสามารถประเมินประโยชน์ในการเลือกใช้สมาร์ทโฟนที่มีคุณลักษณะและราคาได้ตรงกับความต้องการและเหมาะสมกับงบประมาณที่มี	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. ท่านสามารถแยกแยะหว่างข้อเท็จจริง ข้อกล่าวอ้าง และข้อคิดเห็น ออกจากกันได้เมื่ออ่านข้อมูลและข่าวสารออนไลน์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6. ท่านสามารถตีความ สรุปความ หรือเปรียบเทียบข้อมูล ข่าวสารจากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลายได้	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7. ท่านกำหนดรหัสผ่านบนสมาร์ทโฟนและเปลี่ยนรหัสผ่านด้วยตัวของตนเอง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8. ท่านสร้างกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น ไลน์กลุ่ม เฟซบุ๊ก หรือเปิดช่องยูทูป เพื่อสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์ หรือทำงานร่วมกัน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9. ท่านรู้จักปกป้องตนเองจากการกลั่นแกล้งหรือหลอกลวงออนไลน์	1	0	1	1	1	0.80	ใช้ได้
10. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เช่น ตอบการสำรวจความคิดเห็นของรัฐบาล และติดตามข่าวจากรัฐบาล	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11. ท่านเก็บข้อมูลลับ หรือภาพลับส่วนตัวไว้ในสมาร์ทโฟน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
12. ท่านใช้สมาร์ทโฟนในขณะที่เดินข้ามถนน ขับรถยนต์ หรือนั่งมอเตอร์ไซด์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
<b>ค. เจตคติ</b>							
1. ท่านมีความเชื่อว่า สมาร์ทโฟนกับอินเทอร์เน็ต เป็นของเด็กยุคใหม่ และในขณะที่ท่านใช้สมาร์ทโฟนเพียงโทรออกและรับสายเท่านั้น	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อคำถาม	ดร.ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
2. ท่านรู้สึกว่าการใช้สมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องยาก	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. ท่านเห็นว่า การแก้ปัญหาเบื้องต้นบนสมาร์ทโฟนเป็นเรื่องน่าหนักใจ เช่น พื้นที่จัดเก็บข้อมูลเต็ม ทำให้ใช้งานสมาร์ทโฟนไม่ได้ตามปกติ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. ท่านคิดว่าสมาร์ทโฟนให้ข้อมูลและข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ท่านสามารถนำข้อมูลและข่าวสารดังกล่าวมาใช้ประโยชน์ เช่น ตัดสินทางเลือกที่พอใจที่สุด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. ท่านเข้าใจว่า ท่านจะโพสต์อะไรก็ได้ในเฟสบุ๊ก ช่องยูทูป หรือบล็อกส่วนตัวของท่าน เพราะเป็นเสรีภาพของท่านเอง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6. ท่านพอใจกับการดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ ซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันจากเว็บไซต์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7. ท่านมีความเห็น ไม่จำเป็นต้องกังวลหรือใส่ใจกับการป้องกันการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวบนสมาร์ทโฟน เพราะเครื่องสมาร์ทโฟนอยู่กับตัวท่านตลอดเวลา	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8. ท่านมีความเห็นว่าการกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มออนไลน์เป็นสิ่งที่ยุ่งยาก	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9. ท่านรู้สึกว่าการใช้คำหยาบ หรือคำแสลง และการระบายอารมณ์กับเพื่อนๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเรื่องปกติ เพราะแสดงถึงความสนิทสนม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
10. ท่านมีความเชื่อว่าการทำธุรกรรมทางการเงินผ่านสมาร์ทโฟน เช่น ชำระค่าน้ำ/ไฟฟ้า/ประปา ชำระค่าสินค้า หรือโอนเงิน อาจจะไม่ปลอดภัย	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
11. ท่านชอบซื้อของออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ข้อคำถาม	ดร.ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
12. ท่านเปิดคลิปทางยูทูปผ่านสมาร์ทโฟนเพื่อเรียนรู้อะไรใหม่ๆ หรือค้นหาความรู้ใหม่ และทำตาม เช่น คลิปการออกกำลังกาย การทำอาหาร หรือการซ่อมแซมอุปกรณ์ และเครื่องใช้ในบ้าน เป็นต้น	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

#### สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	36	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>36</b>	<b>100.00</b>

หมายเหตุ: ดร.สันติ และ ดร.สมิทธิ ตรวจสอบแบบสอบถาม 2 ครั้ง การตรวจครั้งที่ 2 เป็นการตรวจภายหลังการแก้ไขตาม comment ของ ดร.สันติ

#### เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 36 ข้อ

**เครื่องมือการวิจัยที่ P-2**  
**แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง**

**คำชี้แจง**

**1. วัตถุประสงค์**

แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างฉบับนี้เป็นแนวคำถามใช้ในการสัมภาษณ์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ข้อมูลต่างๆ ที่ท่านตอบในการสัมภาษณ์นี้จะใช้ในการทำวิทยานิพนธ์เท่านั้น

**2. แบบกึ่งสัมภาษณ์แบ่งออกได้เป็น 3 ตอน ได้แก่**

ตอนที่ 1 ข้อมูลชุมชนโดยทั่วไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลของชุมชนด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่

ตอนที่ 3 ข้อมูลการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

หัวข้อเรื่อง .....บริบทชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล..... สถานที่ .....

วันที่ ..... เวลา .....

ผู้ให้สัมภาษณ์ ..... ผู้สัมภาษณ์ .....

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลชุมชน**

1.1 ชื่อชุมชน/หมู่บ้าน..... หมู่ที่..... แขวง.....

1.2 ชุมชนได้รับการอบรมเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟน [ ] เคย [ ] ไม่เคย

1.3 หน่วยงานราชการที่เข้ามาทำงานในชุมชนในปัจจุบันคือ หน่วยงานใดบ้าง ดำเนินงานอะไรบ้าง.....

.....

1.4 ชุมชนมีการจัดทำเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก หรือไลน์กรุ๊ปอะไรบ้าง [ ] มี ระบุ ..... [ ] ไม่มี

1.5 จากข้อ 1.4 หากตอบว่ามี โปรดระบุว่า มีการปรับปรุง (update) อย่างไร .....

1.6 ชุมชนเคยจัดทำแผนงานอะไรบ้าง .....

ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม “บริบทชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล” มีเพิ่มเติม ดังนี้





ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>ปัจจุบันชุมชนของท่านเป็นสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทางเศรษฐกิจและสังคมได้มีประสิทธิภาพอย่างไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.2 ชุมชนมีการป้องกัน ช่วยเหลือหรือช่วยแก้ปัญหา หากมีการหลอกลวงหรือฉ้อโกงผ่านสมาร์ทโฟนหรืออินเทอร์เน็ต</p>	<p>ชุมชนมีแนวทางการป้องกันการหลอกลวงหรือฉ้อโกงผ่านสมาร์ทโฟนหรืออินเทอร์เน็ต อย่างไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>- แนวทางในการป้องกันปัญหาการหลอกลวงหรือฉ้อโกงผ่านสมาร์ทโฟนหรืออินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร ใครเป็นผู้รับผิดชอบ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>2.3 ชุมชนมีบทบาทในการบำรุงรักษาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลสาธารณะหรือ Free WiFi อย่างไรบ้าง</p>	<p>การบำรุงรักษาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลมีอะไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>-กระบวนการบำรุงรักษาโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัลสาธารณะหรือ Free WiFi เป็นแบบใด และใครเป็นผู้รับผิดชอบ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ส่วนที่ 3 ข้อมูลการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง
3.1 ความต้องการของผู้ใหญ่ในการได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล	ปัจจุบันผู้ใหญ่มีความต้องการในการรับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลในลักษณะใดบ้าง	- ผู้ใหญ่มีความสนใจการรู้ดิจิทัลด้านใดบ้าง ..... ..... ..... - ผู้ใหญ่นิยมใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีอะไรบ้างบนสมาร์ตโฟน ..... ..... - ความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์สมาร์ตโฟนต่อค่าใช้จ่ายที่มีอยู่ในระดับที่น่าพอใจหรือไม่ ..... ..... .....
3.2 ลักษณะของแผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล	แผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลควรมีลักษณะแบบใด	- ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล มีลักษณะแบบใดบ้าง ..... ..... - เมือง/นคร/หน่วยงาน หรือบุคคลใดบ้างที่เคยลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล ..... ..... .....

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>-ในอนาคต ชุมชนน่าจะมีการรู้ ดิจิทัลแบบใด</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3.3 รูปแบบการส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ ดิจิทัล</p>	<p>ปัจจุบันชุมชนมีรูปแบบการ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลแบบใดบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>- เท่าที่ผ่านมารูปแบบการส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบใดที่ทำ ให้ผู้ใหญ่มีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น</p> <p>.....</p> <p>-ปัจจัยอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล</p> <p>.....</p> <p>-รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตเพื่อให้รู้ดิจิทัลแบบใดที่ ได้รับความสนใจจากผู้ใหญ่</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>-รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตเพื่อให้รู้ดิจิทัลได้อย่าง ต่อเนื่อง น่าจะมีลักษณะแบบใด</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง
<p>3.4 ปัญหาและอุปสรรคต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล</p>	<p>ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลมีปัญหาและอุปสรรคใดบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>-ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล มีอะไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>-ท่านคิดว่าชุมชนจะมีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคดังกล่าว ได้มากน้อยเพียงใด</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>-นโยบายหรือแผนยุทธศาสตร์ของรัฐบาลมีส่วนช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ได้อย่างไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>3.5 ข้อเสนอแนะในส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</p>	<p>-ท่านมีข้อเสนอแนะในส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ อย่างไรบ้าง</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>-ในส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ควรมีแนวทางอย่างไร</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>-ถ้าจะจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ท่านคิดว่า แผนดังกล่าวควรมีลักษณะเช่นใด</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

แบบประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

เครื่องมือการวิจัย: แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เรื่อง บริบทชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล

คำชี้แจง ขอให้ท่านพิจารณาประเด็นคำถามด้านบริบทชุมชนที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล ดังต่อไปนี้ว่ามีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของท่านมากน้อยเพียงใดโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

ลำดับที่	ประเด็นประเมิน	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1	ข้อมูลชุมชนโดยทั่วไป	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2	ประเด็นที่สัมภาษณ์มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3	ประเด็นที่สัมภาษณ์มีความครอบคลุม	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4	คำถามหลักมีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5	คำถามหลักมีความครอบคลุมสอดคล้องกับประเด็นการสัมภาษณ์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6	คำถามรองมีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
7	คำถามรองสามารถช่วยเติมเต็มข้อมูลจากคำถามหลักได้อย่างครบถ้วน ชัดเจน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
8	จำนวนข้อคำถามมีความเหมาะสมต่อการสัมภาษณ์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
9	ภาษาที่ใช้ในข้อคำถามมีความเหมาะสมต่อผู้ถูกสัมภาษณ์	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	9	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>9</b>	<b>100.00</b>

เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 9 ข้อ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาประเด็นและข้อความของแบบสัมภาษณ์และประเมินความเหมาะสมเป็นรายข้อ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในประเด็นหรือหัวข้อที่ควรปรับปรุงแก้ไข

ตอนที่ 1 ข้อมูลชุมชนโดยทั่วไป

ประเด็นคำถาม	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1. ชื่อชุมชน/หมู่บ้าน ..... หมู่ที่.....แขวง .....	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. ชุมชนได้รับการอบรมเกี่ยวกับการใช้สมาร์โฟน .....	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3. หน่วยงานราชการที่เข้ามาทำงานในชุมชนปัจจุบันคือ หน่วยงานใดบ้าง ดำเนินงานอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
4. ชุมชนมีการจัดทำเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก หรือไลน์กรุ๊ป อะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. หากชุมชนมีการจัดทำเว็บไซต์ เฟซบุ๊ก หรือไลน์กรุ๊ป มีการปรับปรุง (update) อย่างไร	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
6. ชุมชนเคยจัดทำแผนงานอะไรบ้าง .....	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	6	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>6</b>	<b>100.00</b>

เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 6 ข้อ

9

ตอนที่ 2 ข้อมูลของชุมชนด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
2.1 โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุนการรู้ดิจิทัลในชุมชนของท่าน	- ปัจจุบันชุมชนมีโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้ออำนวยต่อการรู้ดิจิทัล มากหรือน้อยเพียงใด	- โครงสร้างพื้นฐาน เช่น สัญญาณหรือไวไฟ (Free WiFi) ในชุมชน แรงแหรือเสียบนเพียงใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		-ชุมชนของท่านมีปัญหา หรืออุปสรรคในการใช้สมาร์โฟนและอินเทอร์เน็ต อย่างไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		-การเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์โฟนเป็นเรื่องที่พบเห็นได้ในชุมชนมากหรือน้อยเพียงใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

10

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
		ปัจจุบันชุมชนของท่าน เป็นสังคมที่ใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลในทาง เศรษฐกิจและสังคมได้ อย่างไรบ้าง							
2.2 ชุมชนมีการป้องกัน ช่วยเหลือหรือช่วย แก้ปัญหา หากมีการ หลอกลวงหรือฉ้อโกงผ่าน สมาร์ตโฟนหรือ อินเทอร์เน็ต	- ชุมชนมีแนวทางการ ป้องกันการหลอกลวงหรือ ฉ้อโกงผ่านสมาร์ตโฟนหรือ อินเทอร์เน็ต อย่างไรบ้าง	- แนวทางในการป้องกัน ปัญหาการหลอกลวงหรือ ฉ้อโกงผ่านสมาร์ตโฟนหรือ อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างไร ใครเป็นผู้รับผิดชอบ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2.3 ชุมชนมีบทบาทในการ บำรุงรักษาโครงสร้าง พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัล สาธารณะหรือ Free WiFi อย่างไรบ้าง	การบำรุงรักษาโครงสร้าง พื้นฐานเทคโนโลยีดิจิทัล มีอะไรบ้าง	กระบวนการบำรุงรักษา โครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยีดิจิทัล สาธารณะหรือ Free WiFi เป็นแบบใด และใคร เป็นผู้รับผิดชอบ	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

11

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	5	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 5 ข้อ

12



## ตอนที่ 3 ข้อมูลการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
3.1 ความต้องการของผู้ใหญ่ในการได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล	- ปัจจุบันผู้ใหญมีความต้องการในการรับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลในลักษณะใดบ้าง	- ผู้ใหญ่มีความสนใจการเรียนรู้ดิจิทัลด้านใดบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		- ผู้ใหญ่นิยมใช้แอปพลิเคชันอะไรบ้างบนสมาร์ตโฟน	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		- ความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์สมาร์ตโฟนต่อค่าใช้จ่ายที่มีอยู่ในระดับที่พอใจหรือไม่	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.2 ลักษณะของแผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล	แผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลควรมีลักษณะแบบใด	- ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลควรมีลักษณะแบบใดบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

13

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
		- มีองค์กร/หน่วยงานหรือบุคคลใดบ้างที่เคยลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล							
		- ในอนาคต ชุมชนน่าจะมีการรู้ดิจิทัลแบบใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.3 รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล	ปัจจุบันชุมชนมีรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัลแบบใดบ้าง	- เท่าที่ผ่านมารูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแบบใดที่ทำให้ผู้ใหญ่มีการรู้ดิจิทัลเพิ่มขึ้น	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		- ปัจจัยอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้ผู้ใหญ่รู้ดิจิทัล	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

14

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
		-รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้รู้ดิจิทัลแบบใดที่ได้รับความสนใจจากผู้ใหญ่	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
		-รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้รู้ดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่อง น่าจะมีลักษณะแบบใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.4 ปัญหาและอุปสรรคต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้รู้ดิจิทัล	ในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้รู้ดิจิทัลมีปัญญาและอุปสรรคใดบ้าง	-ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้รู้ดิจิทัล มีอะไรบ้าง  -ท่านคิดว่าชุมชนจะมีส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหามหาและอุปสรรคดังกล่าว ได้มากน้อยเพียงใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
			1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

15

ประเด็น	คำถามหลัก	คำถามรอง	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
		-นโยบายหรือแผนยุทธศาสตร์ของรัฐบาลมีส่วนช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ได้อย่างไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
3.5 ข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่	-ท่านมีข้อเสนอแนะในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่อย่างไรบ้าง	-ในส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ควร มีแนวทางอย่างไร  -ถ้าจะจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ ท่านคิดว่า แผนดังกล่าวควรมีลักษณะเช่นใด	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
			1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

16

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	15	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>15</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 15 ข้อ



## เครื่องมือการวิจัยที่ P-3

### การประชุมเชิงปฏิบัติการ

#### คำชี้แจง

การประชุมเชิงปฏิบัติการ จัดทำขึ้นเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัย (1) เทคนิค A-I-C (2) เทคนิค F.S.C และ(3)การวิเคราะห์ SWOT โดยเทคนิคดังกล่าวจะนำมาใช้อย่างผสมผสานเข้าด้วยกัน และมีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องประสานกันอย่างกลมกลืนโดยกลุ่มคนกลุ่มเดียวกัน โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการจะแบ่งเป็น 2 ประชุมย่อย

1. การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ในแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และทำการวิเคราะห์ SWOT
2. จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

#### ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 40 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยการศูนย์รวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชนและผู้นำ จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน

**แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1**  
**เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และวิเคราะห์ SWOT ด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

**คำชี้แจง**

การประชุมเชิงปฏิบัติการ จัดทำขึ้นเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัย (1) เทคนิค A-I-C (2) เทคนิค F.S.C และ(3)การวิเคราะห์ SWOT โดยเทคนิคดังกล่าวจะนำมาใช้อย่างผสมผสานเข้าด้วยกัน และมีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องประสานกันอย่างกลมกลืนโดยกลุ่มคนกลุ่มเดียวกัน

**วัตถุประสงค์**

ภายหลังเสร็จสิ้นการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้เข้าร่วมประชุมจะกำหนดภาพฝันหรือภาพจินตนาการซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ในด้านการรู้ดิจิทัลที่ชุมชนปรารถนาจะให้เกิดขึ้น บรรยากาศในที่ประชุมจะเป็นประชาธิปไตย นั่นคือให้โอกาสแสดงความคิดเห็นอย่างเสมอภาค ช่วยกันระดมความคิดเห็น เพื่อให้ได้ภาพฝันหรือภาพจินตนาการที่เป็นภาพเดียวกันซึ่งมุ่งไปสู่ทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมประชุมจะรับรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงความต้องการ ตลอดจนปัญหาในด้านการรู้ดิจิทัล เมื่อได้วิสัยทัศน์ร่วมกันแล้ว จากนั้นจะทำการวิเคราะห์ SWOT เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรคของชุมชนหากเทียบกับวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้ ประเด็นชุดคำถาม (เครื่องมือ) ซึ่งจะนำไปใช้ในระหว่างการประชุมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1 มีดังนี้

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ. ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1.ด้านชุมชน	1.จุดแข็งของชุมชน ที่เกี่ยวกับการรู้ ดิจิทัล ในทัศนะของ ท่านมีอะไรบ้าง 2.จุดอ่อนของชุมชน ที่เกี่ยวกับการรู้ ดิจิทัลมีอะไรบ้าง 3.ความมุ่งหวังของ ชุมชนในการส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านการรู้ดิจิทัล ให้กับผู้ใหญ่มี อะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ. ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
2.ด้านการรู้ดิจิทัล	4. ผลจากสำรวจ สถานการณ์การรู้ ดิจิทัลโดยใช้ แบบสอบถาม เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล (เครื่องมือการวิจัยที่ P-1) ท่านเห็นด้วย หรือไม่ อย่างไร 5. การรู้ดิจิทัลที่เป็น ประโยชน์ต่อท่านมี อะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
3.ด้านปัญหาที่เกิด จากการไม่รู้ดิจิทัล	6. ปัญหาอะไรบ้างที่ เคยเกิดขึ้นมาแล้ว เนื่องจากท่านไม่รู้ ดิจิทัล 7. ในอนาคต หาก ท่านไม่รู้ดิจิทัล น่าจะมีผลเสีย อย่างไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
4.ด้านความต้องการ ในการรู้ดิจิทัล	8. ความต้องการใน ปัจจุบันของท่านที่ เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล มีอะไรบ้าง 9. ภาพใน จินตนาการของ ท่านเกี่ยวกับการรู้ ดิจิทัลที่ท่าน ปรารถนาให้เกิดใน อนาคตเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ. ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
5. ด้านโอกาสและอุปสรรคในการรู้ดิจิทัล	10. โอกาสที่จะช่วยหรือเกื้อหนุนให้ท่านรู้ดิจิทัลมีอะไรบ้าง 11. อุปสรรคที่ขัดขวางไม่ทำให้ท่านรู้ดิจิทัลมีอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
6. การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล	12. พฤติกรรมและความเชื่อของท่านที่ส่งผลต่อการรู้ดิจิทัลมีอะไรบ้าง 13. ท่านคิดว่า มีอะไรที่จำเป็นต้องทำเพื่อให้ผู้ใหญ่มีการรู้ดิจิทัล 14. การเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลแบบใดหรือลักษณะเช่นไร ที่ท่านอยากได้รับการพัฒนา	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
7. ด้านแผนกลยุทธ์ชุมชน	15. แผนกลยุทธ์ชุมชนในปัจจุบันที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลมีหรือไม่ หากมีแผนดังกล่าวมีรายละเอียดอะไรบ้าง 16. ในทัศนะของท่าน ข้อจำกัดในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนมีอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	16	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>16</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 16 ข้อ



**แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย เครื่องมือการวิจัยที่ P-3**  
**แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1**  
**เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และวิเคราะห์ SWOT ด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

**คำชี้แจง**

การประชุมเชิงปฏิบัติการ จัดทำขึ้นเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัย (1) เทคนิค A-I-C (2) เทคนิค F.S.C และ(3)การวิเคราะห์ SWOT โดยเทคนิคดังกล่าวจะนำมาใช้อย่างผสมผสานเข้าด้วยกัน และมีการดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องประสานกันอย่างกลมกลืนโดยกลุ่มคนกลุ่มเดียวกัน

**ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ**

ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์และจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 40 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยการศูนย์รวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชนและผู้นำ จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน

**วัตถุประสงค์**

ภายหลังเสร็จสิ้นการประชุมเชิงปฏิบัติการ ผู้เข้าร่วมประชุมจะกำหนดภาพฝันหรือภาพจินตนาการซึ่งเป็นวิสัยทัศน์ในด้านการรู้ดิจิทัลที่ชุมชนปรารถนาจะเกิดขึ้น บรรยายภาคในที่ประชุมจะเป็นประชาธิปไตย นั่นคือให้โอกาสแสดงความคิดเห็นอย่างเสมอภาค ช่วยกันระดมความคิดเห็น เพื่อให้ได้ภาพฝันหรือภาพจินตนาการที่เป็นภาพเดียวกันซึ่งมุ่งไปสู่ทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมประชุมจะรับรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงความต้องการตลอดจนปัญหาในด้านการรู้ดิจิทัล เมื่อได้วิสัยทัศน์ร่วมกันแล้ว จากนั้นจะทำการวิเคราะห์ SWOT เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรคของชุมชนหากเทียบกับวิสัยทัศน์ที่กำหนดไว้

ลำดับ	งาน/ กิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อการจัดเวที	ผู้รับผิดชอบ
1.	เตรียมการประชุม กำหนดเรื่อง/ หัวข้อ พื้นที่ ทิมงาน กำหนดเรื่อง: ภาพฝันการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ ในชุมชน			

ลำดับ	งาน/ กิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อการจัดเวที	ผู้รับผิดชอบ
2.	ทบทวนและร่วมหาหรือประเด็นเบื้องต้น โดยประเด็นจะสรุปจาก RRA คือผลที่ได้จากแบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ และผลการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับผู้นำชุมชน	1 ชั่วโมง	กระดาษโน้ต และปากกา	ผู้วิจัยและผู้อำนวย ความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการ ชุมชน ประชาชน
3.	ให้สมาชิกที่เข้าประชุมร่วมเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น อาจจะใช้การวาดรูปช่วยเพื่อแสดงออกถึงปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล (A-I-C : Appreciation) และใช้ Timeline ประกอบการวิเคราะห์อดีตที่ผ่านมา ว่า มีความรู้ ประสบการณ์ ปัญหา หรืออุปสรรคใดๆ ตลอดจนข้อจำกัดหรือความสามารถที่เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล(F.S.C.)	2 ชั่วโมง	กระดาษโน้ต และปากกา ดินสอสี กระดาษ A4 flip chart ปากกาเขียน	ผู้วิจัยและผู้อำนวย ความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการ ชุมชน ประชาชน
4.	วิทยากรจะตั้งคำถามเพื่อเชิญชวนให้สมาชิกเสนอข้อคิดเห็น เพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ร่วมกัน ซึ่งเป็นภาพรวมหรือทิศทางที่ทุกคนมุ่งมั่นอยากจะไป เปิดใจยอมรับซึ่งกันและกัน เตรียมตัวสู่นาคร่วมกัน (F.S.C.)	1 ชั่วโมง	ปากกาเส้นใหญ่ ดินสอสี กระดาษ A4 flip chart ปากกา Artline สก็อตเทป projector	ผู้วิจัยและผู้อำนวย ความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการ ชุมชน ประชาชน
5.	วิเคราะห์ SWOT หาจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และอุปสรรคของชุมชน หากจะมุ่งสู่วิสัยทัศน์ที่กำหนดได้จากข้อ 4. โดยวิทยากรจะตั้งคำถามเพื่อให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นจากการวิเคราะห์ชุมชนตามลักษณะการวิเคราะห์ SWOT จากนั้นให้ทำ SWOT matrix และ SWOT matching เพื่อพิจารณากลยุทธ์ทางเลือก	3 ชั่วโมง	ปากกาเส้นใหญ่ ดินสอสี กระดาษ A4 flip chart ปากกา Artline สก็อตเทป projector	ผู้วิจัยและผู้อำนวย ความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการ ชุมชน ประชาชน

ลำดับ	งาน/ กิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อการจัดเวที	ผู้รับผิดชอบ
6.	<p>ผลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1 จะได้</p> <p>1. วิสัยทัศน์ของแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่</p> <p>2. ผลการวิเคราะห์ SWOT และกลยุทธ์ทางเลือก</p>	30 นาที	กระดาษ A4 flip chart ปากกา Artline	ผู้วิจัย

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวง กมล	ดร.สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1. เพื่อสร้างบรรยากาศของชุมชนไว้เมื่อเชื่อใจและสร้างแรงจูงใจที่จะเรียนรู้และระดมความคิดร่วมกัน	การทำควมรู้จักกับชุมชน และการสร้างความคุ้นเคยกับคนในชุมชน	เน้นทบทวนการและแนะนำตัววิทยากรและผู้อำนวยความสะดวก	1. วิทยากรกระบวนการแนะนำตัวและแนะนำผู้อำนวยความสะดวกจำนวน 3 คน 2. วิทยากรกระบวนการสร้างความคุ้นเคยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเน้นทบทวนการ ชวนคิดชวนคุยเรื่องทั่วไปที่ชุมชนสนใจ รับประทานของว่างด้วยกัน		1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
2. เพื่อให้ชุมชนรับทราบสถานการณ์ ปัญหา และความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลของชุมชน	สรุปประเด็นจาก FRA ซึ่งเป็นผลที่ได้จากแบบสอบถามเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล สำหรับผู้ใหญ่ในด้านต่างๆ เช่น	ทบทวนและร่วมหารือข้อมูลพื้นฐานของชุมชนด้านการรู้ดิจิทัล และการแสดงผล	1. วิทยากรสรุปผลการสำรวจการรู้ดิจิทัลของชุมชน และผลการสัมภาษณ์ผู้นำชุมชน 2. วิทยากรกระตุ้นให้สมาชิกผู้เข้าร่วมประชุมแสดงความ		1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

9

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวง กมล	ดร.สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
	สถานการณ์ ปัญหา และความต้องการด้านการรู้ดิจิทัลของชุมชน และผลการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับผู้นำชุมชนด้านการรู้ดิจิทัล	สำรวจการรู้ดิจิทัล	คิดเห็นเกี่ยวกับผลสรุปจากข้อ 1 3. วิทยากรและผู้อำนวยความสะดวกช่วยกันบันทึกข้อสรุป								
3. เพื่อให้ชุมชนได้เรียนรู้ข้อดีและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านการรู้ดิจิทัล	ประสบการณ์ในอดีตที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและอุปสรรคในการรู้ดิจิทัล	วาดภาพ หรือแสดงความคิดเห็นเล่าเรื่องผ่านภาพวาด timeline	ให้สมาชิกที่เข้าประชุมร่วมเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น อาจจะใช้การวาดรูปช่วยเพื่อแสดงออกถึงปัญหาและความต้องการด้านการรู้ดิจิทัล (A-I-C : Appreciation) และใช้ Timeline ประกอบการวิเคราะห์อดีตที่ผ่านมา มี	กระดาษ ปูฟ ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

10

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวง กมล	ดร.สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
			ความรู้ ประสบการณ์ ปัญหา หรืออุปสรรคใดๆ ตลอดจน ข้อจำกัดหรือความสามารถที่ เกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล(F.S.C.)								
4. เพื่อให้ชุมชน กำหนดวิสัยทัศน์ การรู้ดิจิทัลของ ผู้ใหญ่ในชุมชน	ภาพฝันหรือภาพโม จินตนาการด้าน การรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่ใน ชุมชน	วาดภาพ หรือ แสดงความ คิดเห็น เกี่ยวกับการรู้ ดิจิทัลที่ ประารถมา	วิทยากรจะตั้งคำถามโดยใช้ บัตรคำเพื่อเชิญชวนให้สมาชิก เสนอข้อคิดเห็น เพื่อกำหนด วิสัยทัศน์ร่วมกัน ซึ่งเป็น ภาพรวมหรือทิศทางที่ทุกคน มุ่งมั่นอยากจะไป เปิดใจ ยอมรับซึ่งกันและกันเตรียม ตัวก่อนเข้าร่วมกัน (F.S.C.)		1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้
5. เพื่อให้ชุมชนได้ วิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐานของชุมชน ที่จะส่งผลกระทบต่อ การรู้ดิจิทัล	จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค ของชุมชนในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านสังคม ความเป็นอยู่ การศึกษา เศรษฐกิจ	การวิเคราะห์ SWOT Analysis	วิเคราะห์ SWOT หากจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาสและอุปสรรค ของชุมชน หากจะมุ่งสู่ วิสัยทัศน์ที่กำหนดได้จากข้อ 4. โดยวิทยากรจะตั้งคำถาม เพื่อให้สมาชิกแสดงความ		1	1	1	1	1	1.00	ใช้ได้

11

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวง กมล	ดร.สันติ	ดร. สมิทธิ	อ.กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
	และโครงสร้าง พื้นฐานด้านดิจิทัล		คิดเห็นจากกรวิเคราะห์ ชุมชนตามลักษณะการ วิเคราะห์ SWOT จากนั้นให้ ทำ SWOT matrix และ SWOT matching เพื่อ พิจารณากลยุทธ์ทางเลือก								

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	5	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 5 ข้อ

12

**แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 2**  
**เพื่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต**  
**ด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

**คำชี้แจง**

จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและจัดทำร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัยเทคนิคผสมผสานของ A-I-C และ F.S.C

**ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ**

ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 45 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยความสะดวกรวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชนและผู้นำ จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน
4. ตัวแทนเครือข่ายจากภาครัฐและเอกชน จำนวน 5 คน

**วัตถุประสงค์**

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมช่วยกันร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนดำเนินการหรือแผนปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัยวิสัยทัศน์และผลการวิเคราะห์ SWOT จากการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1

ชุดคำถามซึ่งจะนำไปใช้ในระหว่างการประชุมเชิงปฏิบัติในครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1.เป้าหมายของชุมชนในด้านการรู้ดิจิทัล และผลวิเคราะห์ SWOT	1. ผลวิเคราะห์ SWOT จากการประชุมครั้งที่ 1 ครอบคลุมประเด็นสำคัญครบถ้วนหรือยัง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
	2.เป้าหมายหรือวิสัยทัศน์ของชุมชนคือ อะไรบ้าง							

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
	3. พันธกิจและ วัตถุประสงค์ของ ชุมชนในด้านการรู้ ดิจิทัล มีอะไรบ้าง							
2.หน่วยงาน ราชการหรือ บริษัทเอกชนที่เข้า มาในชุมชนเพื่อ ส่งเสริมให้มีการรู้ ดิจิทัล	4.หน่วยงานราชการ หรือบริษัทเอกชนที่ เข้ามาในชุมชนเพื่อ ส่งเสริมให้มีการรู้ ดิจิทัล มีหน่วยงาน หรือบริษัทอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
3. การส่งเสริม การเรียนรู้ตลอด ชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัล	5. รูปแบบการ ส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลที่ชุมชน ต้องการมีลักษณะ อย่างไร 6. ผู้ใหญ่ที่มีการ เรียนรู้ตลอดชีวิตด้าน การรู้ดิจิทัล ควรมี ลักษณะอย่างไร 7. มีปัจจัยอะไรบ้างที่ มีอิทธิพลต่อการ ส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตด้านการรู้ ดิจิทัลของผู้ใหญ่	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
4. ด้านแผนกล ยุทธชุมชน	8.แผนกลยุทธ์และ แผนปฏิบัติการเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดชีวิตมีลักษณะ อย่างไร	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	4	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>4</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 4 ข้อ



**แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย เครื่องมือการวิจัยที่ P-3**  
**แนวทางการประชุมเชิงปฏิบัติการ 2**  
**เพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและจัดทำร่างแผนปฏิบัติการ**  
**เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

**คำชี้แจง**

จัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและจัดทำร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัยเทคนิคผสมผสานของ A-I-C และ F.S.C

**ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ**

ผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 45 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยความสะดวกรวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชนและผู้นำ จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน
4. ตัวแทนเครือข่ายจากภาครัฐและเอกชน จำนวน 5 คน

**วัตถุประสงค์**

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประชุมช่วยกันร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนดำเนินการหรือแผนปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่โดยอาศัยวิสัยทัศน์และผลการวิเคราะห์ SWOT จากการประชุมเชิงปฏิบัติการ 1

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพย์	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1. เพื่อทบทวนวิสัยทัศน์ ผลการวิเคราะห์ SWOT และกลยุทธ์ทางเลือก	วิสัยทัศน์ ผลการวิเคราะห์ SWOT และกลยุทธ์ทางเลือก	นำเสนอในที่ประชุม	ผู้วิจัยทบทวนวิสัยทัศน์ ผลการวิเคราะห์ SWOT และกลยุทธ์ทางเลือกจากการประชุมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1 ให้ที่ประชุมรับทราบ  ให้ที่ประชุมพิจารณาหาวิธีการที่จะทำให้เกิดการรู้ดิจิทัลขึ้นในชุมชน นั่นคือ กำหนดเป้าหมาย หาทิศทาง หรือพันธกิจที่จะทำให้ไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ (A-I-C : Influence)	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
2. ทำความเข้าใจกับภาพอนาคตเกี่ยวกับการรู้	ภาพในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับการรู้ดิจิทัล	รูปแบบละครสั้นๆ หรือ role play หรือใช้บัตรคำ	จากข้อ 1 ให้นำเสนอเป็นภาพวาด รูปแบบละครสั้นๆ หรือ role play ว่าหากสิ่งที่ต้องการหรือภาพในอนาคต	สมาร์ทโฟน โทรศัพท์ แบบกดปุ่ม	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

17

ส่วนเนื้อหากิจกรรม											
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้	ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพย์	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
ดิจิทัล			เป็นแบบมี สมาชิกจะมี ความเห็นอย่างไร หรือ ยกแก่ใจประเด็นใดบ้าง (F.S.C.)	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี							
3. เพื่อพิจารณา ร่างแผนกลยุทธ์ และร่าง แผนปฏิบัติการ	ร่างแผนกลยุทธ์และร่างแผนปฏิบัติการ	ระดมความคิด ข้อเสนอแนะ และลงมติสรุป	ที่ประชุมช่วยกันร่างแผนกลยุทธ์และร่างแผนปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับ ผู้ใหญ่จากผลการดำเนิน กิจกรรมในข้อ 1 และ 2	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	3	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>3</b>	<b>100.00</b>

เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 3 ข้อ

18

## เครื่องมือการวิจัยที่ P-4

### แผนการจัดเวทีชุมชน

#### คำชี้แจง

เวทีชุมชนจัดขึ้นเพื่อพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลโดยอาศัยเทคนิคผสมผสานของ A-I-C และ F.S.C. ซึ่งเปิดโอกาสให้สมาชิกในชุมชนแสดงความคิดเห็นที่เป็นไปได้ผ่านการลงมติดร่วมกันเพื่อพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์และร่างแผนปฏิบัติการ ทั้งนี้จะนำผลจากการประชุมเชิงปฏิบัติการที่ได้ดำเนินการไปแล้วข้างต้นมาเป็นตัวตั้งในการจัดเวที

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาฉันทามติต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการ
2. นำเสนอแผนกลยุทธ์ชุมชนและแผนปฏิบัติการต่อชุมชน

#### ผู้เข้าร่วมเวทีชุมชน

ผู้เข้าร่วมเวทีชุมชนเพื่อทำแผนปฏิบัติการหรือแผนดำเนินการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 40 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยความสะดวกรวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชน จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน

ประเด็นชุดคำถาม (เครื่องมือ) ซึ่งจะนำไปใช้ในช่วงการจัดกิจกรรม

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ. ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
1. วิสัยทัศน์และพันธกิจที่ระบุในแผนกลยุทธ์มีความสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของชุมชนตามที่ทำ SWOT ไว้ใช้หรือไม่	1. วิสัยทัศน์และพันธกิจที่ระบุในแผนกลยุทธ์มีความสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของชุมชนตามที่ทำ SWOT ไว้ใช้หรือไม่	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

ประเด็น	คำถาม	ดร. ดวง กมล	ดร. สันติ	ดร. สมิทธิ	อ. กัญญา ทิพ	อ. ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
2.แผนปฏิบัติการมีความสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์ และมีรายละเอียดในการปฏิบัติ	2. แผนปฏิบัติการสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์ ตลอดจนมีรายละเอียดระบุไว้เพื่ออำนวยความสะดวกในการปฏิบัติจริง ใช่หรือไม่	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
3.แผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติเป็นกลไกขับเคลื่อนให้เกิดการรู้ดิจิทัลในชุมชน	3.ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติใช้เป็นกลไกขับเคลื่อนให้เกิดการรู้ดิจิทัลในชุมชนได้มากน้อยเพียงใด	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
4.แผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัล	4.ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติสามารถใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ชุมชนมีการรู้ดิจิทัลได้หรือไม่	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
5. แผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติครอบคลุมสาระสำคัญและตรงตามความต้องการ	5.ท่านคิดว่าแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติครอบคลุมสาระสำคัญและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนด้านการรู้ดิจิทัลหรือไม่ อย่างไร	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	5	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>5</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 5 ข้อ

## แนวทาง/วิธีการจัดกิจกรรม

ลำดับ	งาน/ กิจกรรม	ระยะเวลา	สื่อการจัดเวที	ผู้รับผิดชอบ
1.	สร้างบรรยากาศและแรงจูงใจในการเข้าร่วม เวทีชุมชน	30 นาที	ของว่างและ เครื่องดื่ม	ผู้วิจัยและผู้อำนวยความสะดวก
2.	ผู้วิจัย ชี้แจงรายละเอียดในร่างแผนกลยุทธ์ ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการ อธิบายถึง สาระสำคัญโดยละเอียด ตลอดจนกล่าวเน้น ถึงความสำคัญและความจำเป็นของในแผน ดังกล่าวให้ที่ประชุมรับทราบและเข้าใจ	2 ชั่วโมง	ปากกาเส้นใหญ่ ดินสอสี กระดาษ A4 flip chart ปากกาเคมี	ผู้วิจัยและผู้อำนวยความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการชุมชน ประชาชน
3.	ให้ที่ประชุมแสดงความคิดเห็น ว่า เห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยต่อแผนดังกล่าว มีการ กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความคิด	2 ชั่วโมง	กระดาษโน้ต และปากกา	ผู้วิจัยและผู้อำนวยความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการชุมชน ประชาชน
4.	ที่ประชุมช่วยกันสรุปแผนกลยุทธ์และ แผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด ชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่จากผลการ ดำเนินกิจกรรมในข้อ 2 และ 3	2 ชั่วโมง	กระดาษโน้ต และปากกา ดินสอสี กระดาษ A4 flip chart ปากกาเคมี	ผู้วิจัยและผู้อำนวยความสะดวก ผู้นำชุมชน คณะกรรมการชุมชน ประชาชน

แบบประเมินเครื่องมือการวิจัย เครื่องมือการวิจัยที่ P-4  
แผนการจัดเวทีชุมชน  
เพื่อพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการ  
เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

**คำชี้แจง**

จัดทำพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและพิจารณาร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

**ผู้เข้าร่วมเวทีชุมชน**

ผู้เข้าร่วมเวทีชุมชนจะพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีจำนวน 40 คน ประกอบด้วย

1. ผู้วิจัย และผู้อำนวยความสะดวกรวม 3 คน
2. คณะกรรมการชุมชนและผู้เฝ้า จำนวน 15 คน
3. ประชาชนในเขตทวีวัฒนา จำนวน 22 คน

**วัตถุประสงค์**

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเวทีพิจารณาและหาฉันทามติต่อร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนดำเนินการหรือแผนปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ส่วนเนื้อหากิจกรรม					ดร.ดวงกมล	ดร.สันติ	ดร.สมิทธิ	อ.กัญญาทิพย์	อ.ดำรง	ค่า IOC	สรุปผล
วัตถุประสงค์	เนื้อหา	กิจกรรม	ขั้นตอนกิจกรรม	อุปกรณ์ที่ใช้							
1. เพื่อสร้างบรรยากาศของกิจกรรมที่พร้อมแสดงความคิดเห็นและร่วมรับฟังความคิดเห็น	สร้างบรรยากาศที่ดีหรือร่วมกับคนในชุมชนให้กล้าแสดงออกและร่วมรับฟังความคิดเห็นของชุมชน	นันทนาการแนะนำวิทยากรและผู้อำนวยความสะดวก	1. วิทยากรแนะนำตัวและผู้อำนวยความสะดวก สร้างบรรยากาศและแรงจูงใจในการเข้าร่วมเวทีชุมชน 2. วิทยากรอธิบายถึงวัตถุประสงค์และแผนงานการจัดเวที ชวนคิดชวนคุย	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
2. เพื่อให้ชุมชนรับทราบและเข้าใจรายละเอียดของร่างแผนกลยุทธ์และร่างแผนปฏิบัติการ	ชี้แจงรายละเอียดและสรุปสาระสำคัญของร่างแผนกลยุทธ์และร่างแผนปฏิบัติการ	อธิบาย และพูดคุยเพื่อให้เกิดความเข้าใจและความมีส่วนร่วมในแผน	ผู้วิจัย ชี้แจงรายละเอียดในร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนและร่างแผนปฏิบัติการอธิบายถึงสาระสำคัญของรายละเอียดตลอดจนกล่าวเน้นถึงความสำคัญและความจำเป็นของในแผนดังกล่าวให้ที่ประชุมรับทราบและเข้าใจ	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้
3. หาฉันทมติผ่านการแสดงความคิดเห็นจากเวทีชุมชน	นำเสนอประเด็นสรุปและสาระสำคัญของแต่ละแผนที่จะขอมติจากเวทีชุมชน	กระตุ้นให้ทุกคนแสดงออกผ่านการลงมติ แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	กระตุ้นให้ที่ประชุมแสดงความคิดเห็นว่า เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อแผนดังกล่าว ที่ประชุมช่วยกันสรุปแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่จากผลการดำเนินกิจกรรมในข้อ 2 และ 3	Projector Notebook Flip chart ปากกาเคมี	1	1	1	1	1	1.0	ใช้ได้

5

## สรุปผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน

ค่า IOC	จำนวนข้อ	ร้อยละ
0.8-1.00	3	100.00
ต่ำกว่า 0.80	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>3</b>	<b>100.00</b>

## เกณฑ์การคัดเลือก

สามารถคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ได้จำนวนทั้งสิ้น จำนวน 3 ข้อ

6

## เครื่องมือวิจัย – O1 (Observation)

## แบบบันทึก การสังเกต

## ส่วนที่ 1 : พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

ผู้ทำการสังเกต ..... วัน-เดือน-ปี และเวลาที่ทำการสังเกต.....

พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่แสดงออกให้เห็น	ใช่	ไม่ใช่
1. สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต Free WiFi บนสมาร์ทโฟน ด้วยตนเอง		
2. สามารถเปิด-ปิด เซลลูลาร์หรือข้อมูลมือถือ (สัญญาณอินเทอร์เน็ตชื่อ) ด้วยตนเอง		
3. สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบ Hotspot กับสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต		
4. สามารถดาวน์โหลด อับโหลด โปสต์/แชร์ข้อความ วิดีทัศน์ จากเฟซบุ๊ก และไลน์ได้		
5. สามารถติดตั้งและถอน/ยกเลิกการติดตั้งแอปพลิเคชันได้		
6. สามารถใช้ฟังก์ชันค้นหา ในแอปพลิเคชันหรือ search engine เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก หรือ google เพื่อค้นหา ข้อมูล ข้อความ ข่าวสาร หรือ ชื่อ ที่ต้องการ		
7. โปสต์แสดงความคิดเห็นบน ไลน์ เฟซบุ๊ก ใช้ภาษาสุภาพ มีมารยาทเน็ต		
8. ตระหนักถึงความปลอดภัยออนไลน์ ใช้รหัสผ่าน (password) ในแต่ละแอปพลิเคชัน ต่างกัน เปลี่ยนรหัสผ่านอยู่เสมอ รักษาความเป็นส่วนตัว ไม่ทิ้งร่องรอยดิจิทัล		
9. มีวิจารณ์มาตรฐานระหว่างออนไลน์ สามารถแยกแยะข่าวจริง ข่าวเท็จ		
10. ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายดิจิทัล เช่น พรบ.คอมพิวเตอร์ฉบับที่ 2		
11. ทำธุรกรรมทางการเงิน เช่น ชำระค่าสาธารณูปโภค ผ่านสมาร์ทโฟนด้วยตนเอง		
12. สามารถ ปิดกั้น/บล็อกข้อความหรือบุคคลที่ไม่ต้องการสื่อสาร หรือเป็นอันตราย		
13. สามารถแก้ปัญหา หน่วยความจำหรือพื้นที่ใช้งานเครื่องเต็ม ได้		
14. ค้นหาความรู้ หรือสาระประโยชน์ใหม่ๆ เพื่อเรียนรู้ และนำมาประยุกต์ใช้		
15. กรอกข้อมูลหน้าหรือลงทะเบียนรับสิทธิ์หน้าเว็บ เป็นเรื่องยาก ทำเองไม่ได้		
16. สร้างกลุ่มหรือเข้าร่วมกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อับโหลด/แชร์/โปสต์แสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ และสร้างสรรค์		

บันทึกภาคสนาม (เพิ่มเติม) : บันทึกการสังเกต พฤติกรรมการรู้ดิจิทัล

.....

.....



## ส่วนที่ 2 : บันทึกการสังเกต การเข้าร่วมประชุมหรือเข้าร่วมเวทีชุมชน

 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

ผู้ทำการสังเกต ..... วัน-เดือน-ปี และเวลาที่ทำการสังเกต.....

พฤติกรรมในการเข้าร่วมประชุม หรือเข้าร่วมเวทีชุมชน	ใช่	ไม่ใช่
บรรยากาศในการเข้าร่วมประชุมหรือเข้าร่วมเวที อบอุ่น เป็นกันเอง สะดวกสบาย		
ผู้เข้าร่วมประชุมมีความสนใจต่อประเด็นในการประชุม เช่น ร่วมทำกิจกรรม แสดงออก โดยการพูดแสดงความคิดเห็น วาดรูป หรือเขียนความคิดเห็นในกระดาษ หรือบัตรคำ ยกมือถามเมื่อมีข้อสงสัย ขอนัดพูดคุยเพิ่มเติมเมื่อมีข้อมูลใหม่		
การมีส่วนร่วม เช่น เข้าร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น ตรงต่อเวลานัดหมาย การตอบคำถามหรือมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบในระหว่างการประชุม หรือร่วมเวทีชุมชน การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ โหวตหรือลงมติในประเด็นสาธารณะของชุมชน		
คณะกรรมการชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับชาวชุมชน		
คณะกรรมการชุมชนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่ายของชุมชน		
การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ข่าวสารและกิจกรรมภายในชุมชนเป็นไปได้ด้วยดี		

## บันทึกภาคสนาม (เพิ่มเติม) : บันทึกการสังเกต การเข้าร่วมประชุมหรือเข้าร่วมเวทีชุมชน :

.....

.....

.....

## ปัญหา และอุปสรรค :

.....

.....

.....

## ข้อเสนอแนะ และอื่นๆ :

.....

.....

.....



### เอกสารประกอบการจัดเวทีวิพากษ์

เรื่อง (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

เรียน ผู้ทรงคุณวุฒิ

ด้วยข้าพเจ้า นางเรณูทอง ไหวหะพานิช เป็นนิสิตระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบ โรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังอยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลของผู้ใหญ่” ดังรายละเอียดต่อไปนี้

คำชี้แจง

1. การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ คือ

1) เพื่อพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

2) เพื่อนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

2. ในครั้งนี้เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 โดยจะขอความอนุเคราะห์ให้ท่านช่วยวิพากษ์ และเสนอความคิดเห็นต่อ (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

วัตถุประสงค์ที่ 2 สำหรับการจัดเวทีวิพากษ์

(1) เพื่อหาปัจจัยและเงื่อนไข (หากมี เพิ่มเติม) ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

(2) เพื่อวิพากษ์ (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

ประเด็นสำหรับการวิพากษ์ มีดังนี้

1. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า ปัจจัยที่นำเสนอต่อไปนี้ทำให้กระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ประสบความสำเร็จ

2. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า เงื่อนไขต่อไปนี้ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

3. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่า (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่ มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ

.....

**1. ปัจจัยที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่**

1. สนใจและตระหนักในความสำคัญของการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนมีความเชื่อว่าแผนกลยุทธ์ชุมชนจะเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่ความสำเร็จ
2. สนับสนุนหรือปลูกฝังพฤติกรรมในการสร้างและอัปเดตแผนกลยุทธ์ชุมชนตลอดจนการขับเคลื่อนแผนกลยุทธ์ไปสู่การใช้งานจริง
3. มีความเข้าใจ และความชัดเจนในบทบาทหน้าที่ และรู้ขอบเขตความรับผิดชอบในการผลักดันและดำเนินงานในการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนไปปรับใช้ให้เหมาะสม
4. การมีที่วางแผน ซึ่งมีความรับผิดชอบ มีความเข้าใจเครื่องมือที่ใช้วางแผน และสามารถนำเครื่องมือดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนได้อย่างเหมาะสม
5. สร้างและสืบสานความร่วมมือระหว่างชุมชน-ชุมชน และชุมชน-หน่วยงานภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันหรือช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน
6. เจ้าหน้าที่จากหน่วยงานรัฐบาลหรือเอกชนที่ส่งเสริมกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนมีความรู้ความชำนาญในเรื่องการสร้างแผน เครื่องมือและเทคนิคในการวางแผน
7. มีการกำกับ ติดตามการดำเนินงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนเป็นระยะๆ เพื่อประเมินว่าแผนที่สร้างขึ้นยังคงมีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกชุมชนและยังคงสามารถนำพาชุมชนไปสู่เป้าหมายได้
8. สื่อสารหรือประชาสัมพันธ์เรื่อง การสร้างแผนกลยุทธ์ให้สมาชิกชุมชนรู้และเข้าใจ ตลอดจนรับฟังข้อคิดเห็นหรือคำแนะนำอย่างมีเหตุผล เพื่อนำไปปรับปรุงกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป
9. มีความยืดหยุ่นในการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน ไม่ยึดติดกับขั้นตอนตามตำรา มุ่งเน้นให้แผนถูกนำไปใช้งานจริงให้เกิดประโยชน์โดยเร็ว เอื้ออำนวยต่อการแก้ไขและเปลี่ยนแปลงแผนตามความเหมาะสม

## 2. เจ็อนไซหรืออุปสรรคที่ส่งผลกระทบต่อการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

1. ไม่สนใจและไม่คุ้นชินกับการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน
2. ไม่มีการสนับสนุน หรือไม่ปลูกฝังพฤติกรรมการสร้างและอัปเดตแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนการปล่อยปะละเลย ไม่นำแผนกลยุทธ์ไปใช้ มีความรู้สึกว่าจะใช้แผนแล้วอี้อัด เครียด ไม่อยากถูกตีกรอบ มีความเห็นว่าการสร้างแผนทำไม เสียเวลา ไม่เคยเห็นว่า จะทำตามแผนได้
3. ขาดความเข้าใจและความชัดเจนในบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบในการผลักดันและดำเนินงานในการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนการนำแผนกลยุทธ์ชุมชนไปปรับใช้ให้เหมาะสม
4. ไม่มีที่ว่างแผนที่ดีชัดเจน ขาดความเข้าใจเครื่องมือที่ใช้วางแผน และไม่สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดังกล่าวมาในกระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน
5. ไม่มีหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชนสอนหรือส่งเสริมให้มีสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชน
6. การจัดเรียงความสำคัญ (priority) ให้กับการวางแผน ต่ำกว่า งานหรือกิจกรรมอื่นๆ ถ้ามีงานอื่นๆเข้ามา ก็จะละทิ้งการวางแผน
7. สมาชิกชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการวางแผน มีส่วนร่วม (participation) แต่ยังไม่ถึงกับ ลงทุนลงแรง หรือผูกพัน (engagement)
8. ขั้นตอนในการสร้างแผนซับซ้อนเกินไป ทำให้การวางแผนกลยุทธ์เป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ
9. ขาดระบบการกำกับ ติดตามการดำเนินงานตามแผนกลยุทธ์ชุมชนที่เป็นรูปธรรม ไม่คุ้นเคยกับการสร้างแผน และขาดวินัยในการทำตามแผน เมื่อไม่มีใครทำตามแผน จึงไม่มีความจำเป็นที่ต้องสร้างแผน
10. ขาดการสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์เรื่อง การสร้างแผนกลยุทธ์ให้สมาชิกชุมชนรู้และเข้าใจ ขาดการรับฟัง ข้อคิดเห็นหรือคำแนะนำอย่างมีเหตุผล ทำให้ไม่สามารถสร้างแผนกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับความต้องการ
11. ใช้เวลาในการสร้างแผนนานเกินไป ในขณะที่การรู้ดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและเปลี่ยนอย่างรวดเร็วตามเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้แผนอาจล้าสมัย และไม่รองรับความต้องการที่เปลี่ยนไป แผนกลยุทธ์ชุมชนที่สร้างขึ้นจึงไม่ตอบโจทย์ที่จะพัฒนาการรู้ดิจิทัล ทำให้ล้มเลิกการสร้างแผนกลยุทธ์ดังกล่าว
12. ประเด็นที่ต้องการพัฒนา คือ การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นนามธรรม คนทั่วไปมักคุ้นเคยกับการใช้ใน ด้านบันเทิงเริงรมย์ มากกว่า จึงใช้เป็นแรงจูงใจเพื่อสร้างแผนกลยุทธ์ยังไม่ได้

### 3. (ร่าง) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่

#### หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่าย

1. จัดตั้งศูนย์หรือหน่วยงานที่มีภารกิจในการส่งเสริมการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชน ซึ่งหน่วยงานนี้ต้องมีความใกล้ชิดชุมชน และเป็นกลไกสำคัญที่สนับสนุนการจัดทำแผนกลยุทธ์ชุมชน และประชาสัมพันธ์ให้ผู้นำและคณะกรรมการชุมชนมีความรู้และความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ส่งเสริมให้ชุมชนพึ่งพาตนเองในการสร้างแผนกลยุทธ์ โดยแนะนำโมเดลต้นแบบหรือกระบวนการพัฒนาแผนที่ไม่ซับซ้อน ง่าย และใช้เวลาไม่นาน ตลอดจนเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับบริบทและตอบสนองความต้องการของชุมชน โน้มน้าวชุมชนให้ลงมือสร้างแผนกลยุทธ์ หาเทคนิคเพื่อปรับวิถีคิด (mind set) ของชุมชนให้ตระหนักในความสำคัญของการสร้างแผนกลยุทธ์ มีเจตคติด้านบวกและคุ้นเคยกับการสร้างแผนกลยุทธ์ ศูนย์หรือหน่วยงานนี้ทำหน้าที่เป็นศูนย์ฝึกอบรม หรือประสานงานให้มีการจัดอบรมให้ความรู้เชิงปฏิบัติการแก่ชุมชน หัวข้อที่ต้องอบรม ได้แก่ แนวคิดการวางแผน เครื่องมือและเทคนิคในการวางแผน เน้นให้มีการฝึกวางแผนกลยุทธ์ในประเด็นที่ต้องการพัฒนา หน่วยงานนี้ควรมอบหมายพี่เลี้ยงหรือโค้ชคอยดูแลให้คำปรึกษาตลอดระยะเวลาที่ชุมชนสร้างแผน และปลูกฝังให้ชุมชนมีเจตคติว่าแผนกลยุทธ์คือเครื่องมือที่นำไปสู่เป้าหมาย

2. หน่วยงานภาครัฐและภาคีเครือข่ายควรสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์เรื่องการสร้างแผนกลยุทธ์จนกระทั่งชุมชนคุ้นเคยกับสร้างแผนกลยุทธ์และใช้แผน ให้การสร้างแผนและทำตามแผนอยู่ในวิถีชีวิตของชุมชน จัดการประกวดการสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนและการนำไปใช้ เพื่อกระตุ้นให้ชุมชนมีความท้าทายในสร้างแผนเพื่อใช้พัฒนาชุมชน มากกว่าการวางแผนไว้ของงบประมาณเท่านั้น

3. เร่งพัฒนาความรู้ความสามารถของเจ้าหน้าที่ภาครัฐและภาคีเครือข่ายให้มีความรู้และประสบการณ์ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ตลอดจนสามารถถ่ายทอดความรู้และทักษะการพัฒนาแผนกลยุทธ์ให้ชุมชนต่างๆ ได้เรียนรู้

4. หน่วยงานภาครัฐควรประสานกับภาคีเครือข่ายเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ให้ชุมชนได้ไปศึกษาดูงานด้านการพัฒนาแผนกลยุทธ์เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างแผนกลยุทธ์ของตนเอง

5. กรณีที่ชุมชนเห็นว่าต้องใช้งบประมาณในการดำเนินงานตามแผนที่ตนสร้างขึ้น ภาครัฐควรจัดให้มีระบบการประสานงานเพื่อสนับสนุนให้ชุมชนสามารถเข้าถึงแหล่งทุนต่างๆ สำหรับเป็นช่องทางในการเสริมสร้างความเข้มแข็งและการพัฒนาขีดความสามารถให้ชุมชนบรรลุเป้าหมาย

6. จัดให้มีการกำกับ ติดตาม (Monitoring) ประเมิน (Evaluation) และรายงานผลการสร้างแผนกลยุทธ์อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งนำผลที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างและปรับปรุงแผนกลยุทธ์ชุมชน ทั้งนี้การสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนต้องดำเนินงานให้ตรงตามความต้องการ สอดคล้องกับบริบทของชุมชน แผนที่สร้างต้องมีความยืดหยุ่นกับการเปลี่ยนแปลง และต้องผลักดันแผนสู่การปฏิบัติ

7. ประสานงานในระหว่างการค้าดำเนินงานสร้างแผนกลยุทธ์ชุมชนและการนำแผนไปปฏิบัติกับหน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษาต่างๆ ในพื้นที่เพื่อเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง ช่วยเหลือและสนับสนุนในด้านต่างๆ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

8. หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับชุมชนต้องทำการสำรวจ และรวบรวมข้อมูลที่จะสนับสนุนการทำแผนกลยุทธ์ชุมชนให้เป็นระบบและเก็บอยู่ในฐานข้อมูล เช่น จำนวนประชากรทุกช่วงวัย อาชีพ รายได้ และระดับการศึกษา

9. ส่งเสริมให้ชุมชนสำรวจและจัดทำฐานข้อมูลให้เป็นระบบ มีข้อมูลอัปเดตอยู่เสมอ ทันสมัย สะดวกในการเรียกใช้

10. บริษัทที่มีธุรกิจเกี่ยวข้องกับเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตและมีโครงการชุมชนสัมพันธ์หรือทำ CSR ติดตั้ง Fiber Optic หรือ "เส้นใยแก้วนำแสง" ให้ Free WiFi ในจุดที่มีประชาชนรวมตัวหรือกระจุกตัวกันในชุมชน หรือพื้นที่ที่เป็นจุดบริการความรู้สาธารณะเช่น บ้านหนังสือ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมดิจิทัลให้สมาชิกในชุมชนเพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

11. จัดหาครุภัณฑ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ ตลอดจนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เหมาะสมกับชุมชน

12. จัดกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชนเชิงรุก เพื่อกระตุ้นให้ชุมชนมีการวางแผนกลยุทธ์ เช่น จัดประกวดแผนกลยุทธ์ชุมชน

#### ชุมชน

1. รมรณรงค์ให้สมาชิกในชุมชนมีเป้าหมายร่วมกันที่จะสร้างแผนกลยุทธ์ของชุมชน
2. เตรียมพร้อมผู้นำด้านการวางแผน ผู้นำชุมชนต้องได้รับการฝึกอบรมให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวทางการวางแผนกลยุทธ์ เทคนิคการวางแผนและการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน ผู้นำชุมชนต้องเป็นแกนนำที่สนับสนุนและมีส่วนร่วมในการวางแผนกลยุทธ์ชุมชนตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการวางแผน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเครือข่ายต่างๆ มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ทันสมัย ซึ่งวิสัยทัศน์ดังกล่าวมีความเป็นไปได้
3. พัฒนาศักยภาพด้านการวางแผนกลยุทธ์ของคณะกรรมการชุมชน โดยได้รับการฝึกอบรมให้มีความรู้ความเข้าใจในแนวทางการวางแผนกลยุทธ์และการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการพัฒนาแผนกลยุทธ์ชุมชน และได้รับมอบหมายบทบาทและความรับผิดชอบที่ชัดเจนในระหว่างการทำหน้าที่วางแผนกลยุทธ์จากผู้นำชุมชน โดยผู้นำชุมชนจะติดตามและประเมินผลการทำงานของคณะกรรมการชุมชนในด้านการวางแผนกลยุทธ์เป็นระยะๆ
4. จัดตั้งทีมวางแผนที่มีความรับผิดชอบในการสร้างและอัปเดตแผนกลยุทธ์ของชุมชน
5. สำรวจและจัดทำฐานข้อมูลที่ต้องใช้สร้างแผนกลยุทธ์ให้เป็นระบบ มีข้อมูลอัปเดตอยู่เสมอ ทันสมัย สะดวกในการเรียกใช้ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรคของชุมชน
6. สร้างกลุ่มหรือเครือข่ายการเรียนรู้เรื่อง กระบวนการสร้างแผนกลยุทธ์ ในระดับชุมชนด้วยกัน
7. ค้นหาจิตอาสาในชุมชนที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้ในการวางแผนให้ชุมชนอื่นๆ



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ..... ผู้เข้าร่วมเวที  
(.....)  
วันที่.....เดือน มกราคม พ.ศ. 2563





การประชุมระดมพลังสมองเชิงสร้างสรรค์ (AIC) เพื่อศึกษาสภาพปัญหา  
ความต้องการในด้านการรู้ดิจิทัล



การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) โดยการประชุมเชิงปฏิบัติการ



การจัดเวทีชุมชน เพื่อพิจารณาร่างแผนกลยุทธ์ชุมชนฯ

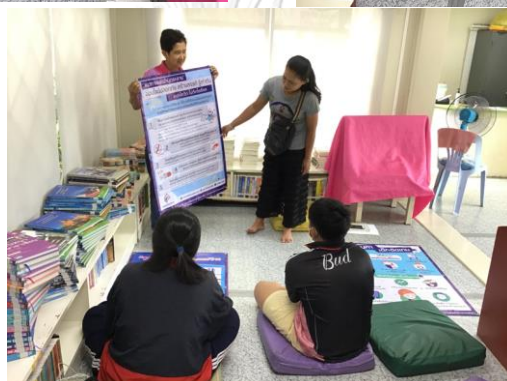


ตัวอย่างการนำแผนฯ ไปทดลองใช้งาน โดยการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังภาพต่อไปนี้

กิจกรรมกลุ่มย่อย เพื่อเรียนรู้ดิจิทัลทั้งกลุ่มทักษะด้านเทคนิคและทักษะการตระหนักรู้



อภิปรายกลุ่มย่อย โดยกลุ่มเป้าหมายร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากป้ายประชาสัมพันธ์ที่ทีมดิจิทัลช่วยกัน  
หาข้อมูล ได้มีการพูดคุยเพื่อแสดงความคิดเห็น



ป้ายประชาสัมพันธ์ที่กลุ่มเป้าหมายได้ร่วมกันหาข้อมูลและแสดงความคิดเห็น ได้นำไปติดตั้งไว้ที่  
ศูนย์เด็กเล็กและสวนหย่อมของชุมชนเพื่อช่วยกันเสริมสร้างการรู้ดิจิทัล



กลุ่มเป้าหมายเรียนรู้ร่วมกันโดยการทำกิจกรรมบทบาทสมมติ  
เช่น การพนัน และการกลั่นแกล้งออนไลน์



กลุ่มเป้าหมายดูคลิปข่าวในยูทูป จากนั้น แสดงความคิดเห็นผ่านไลน์ ตัวอย่าง ดังนี้

**คลิปที่2 (โดนฝรั่งหลอก)**

- 1.ความเสียหายคือ เสียเงิน เสียใจ ที่สำคัญเสียตัว
- 2.เกิดขึ้นเพราะอยากมีฝรั่งเลยขาดการยั้งคิดสุดท้ายมันมาหลอก
- 3.เกิดความเสียหายเพราะอยากอย่างเดียวนะ...อยากมีฝรั่ง อยากมีเงิน เห็นโปรไฟล์เขาดี
4. ป้องกันแค่มีสติคิดให้เยอะ อย่าเชื่ออะไรง่ายๆ
5. คลิปนี้ให้เรารู้ถึงภัยที่มากับเฟสบุ๊ค

14:06

**คลิปที่5(แอปฯดูดข้อมูล)**

- 1.ความเสียหายบางรายต้องเสียเงิน เสียชื่อเสียง เสียความรู้สึก
- 2.เกิดขึ้นเพราะบางคนชอบ โหลดแอปต่างๆ โดนที่ไม่ศึกษาข้อมูลดีๆ
- 3.ป้องกันคืออย่า โหลดแอปมาง่ายๆ อย่าไปหลงเชื่อคำเชิญชวน
- 4.สาเหตุเราไม่รู้ทันพวกนี้หลอกจ้่า มันจะเปลี่ยนกลวิธีมาเรื่อยๆ
- 5.ทำให้เรารู้ถึงภัยมากมายที่มาจากแอปต่างๆจะได้นำไปเตือนลูกบอกหลาน

01

**คลิป3 (ภัยทางอินเทอร์เน็ต)**

- 1.ความเสียหายคือ เสียเงิน เสียความรู้สึก เสียใจ
- 2.เกิดเพราะเห็น โปรไฟล์เขาดี น่าเชื่อถือ ทั้งอาชีพการงาน
- 3.ไม่คิดดีๆว่ามันจะมีอยู่จริงหรือทั้งรูปร่างหน้าตา หน้าทำการงานดี มันมีอยู่จริงรึปล่าว (ขาดสติอีกแล้ว)
- 4.อย่าหลงเชื่อคนง่าย อย่าเชื่อเพียงเพราะเราเห็นแค่ตา ต้องใช้สมองคิดด้วยค้ำาา
- 5.น่ากลัวนะภัยทางอินเทอร์เน็ต เราจะไปสอนลูกบอกหลาน ให้ระวัง

**คลิปที่7(ระวังภัยจากคอลเซ็นเตอร์)**

- 1.ความเสียหายคือเสียเวลา เสียความรู้สึก บางรายเสียเงิน
- 2.เกิดความเสียหายเพราะหลงเชื่อคนง่ายเกินไป ไม่คิดให้ดี
- 3.รู้เท่าไม่ถึงการณ์เลย โดนหลอก
- 4.ถ้ามีใครโทรมา โน่นนี่นั่น ต้องคิดดีๆ อย่าเพิ่งรีบตัดสินใจ
- 5.เตือนคน ใกล้ตัวให้ระวังอย่าหลงเชื่อ พวกคอลเซ็นเตอร์อาจทำให้เราเสียหายทรัพย์สินได้

09:33

**คลิปที่6(ข่าวปลอม)**

- 1.ความเสียหายคือเสียความมั่นใจ อายคนอื่นเวลาคุยกับเขา
- 2.เกิดความเสียหายเพราะขาดการไตร่ตรอง मनการดูข่าว
- 3.ไม่คิดดูดีๆเวลาดูข่าว ทำให้เกิดความเสียหาย
- 4.ป้องกันคือดูข่าวอย่างมีสติ
- 5.สอนลูกหลานคนใกล้ดูให้ดูข่าวอย่างมีสติ

**ดูคลิป การพนันออนไลน์**

ทำให้รู้ว่า ไม่มีใครรวย เพราะการพนัน ความโลภ อยากได้เงินแบบง่ายๆ ทำให้ถูกหลอก ขาดสติ ไม่รู้จัก ยับยั้งชั่งใจ เห็นสนุก ก็ลองเล่นพนัน สุดท้ายก็หมดตัว

1

**ดูคลิปข่าว เดือนปลอมไลน์ของธนาคาร**

เราต้องมี สติ ว่า  
ทุกธนาคาร ไม่มีนโยบาย ขอข้อมูลจากลูกค้า ผ่านทางไลน์

อีกอย่างคือ ข้อมูลส่วนตัว พวกเบอร์โทรศัพท์มือถือ บัตรประชาชน ต้องเก็บให้ดี ห้ามให้คนแปลกหน้า หรือคนที่ไม่เคยรู้จัก

17

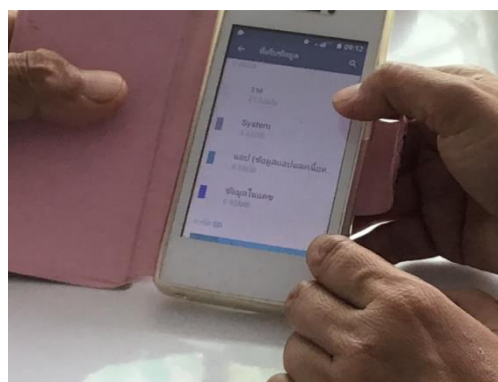
**ดูคลิปข่าว แชร์ออนไลน์**

ทำให้รู้ว่า  
อย่าเชื่อคนง่าย ไม่ว่าจะป็นรู้จักกัน คนดั่งๆ หรือดารา  
อย่าโลภ ปันผลสูง กำไรเยอะ ไม่มีอยู่จริง

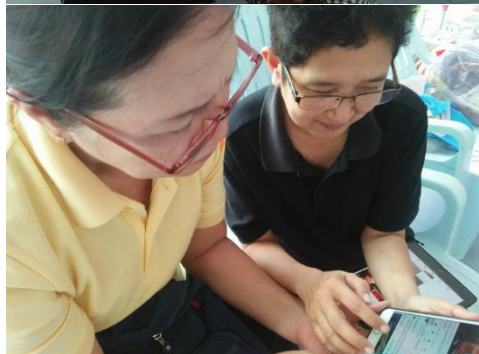
0:17 17:10

17:10

### การใช้สมาร์ทโฟนเบื้องต้น

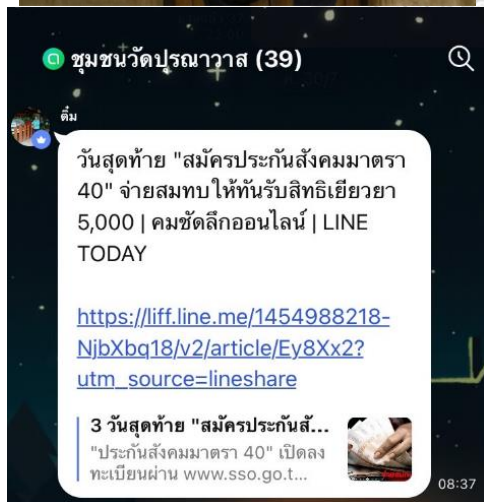
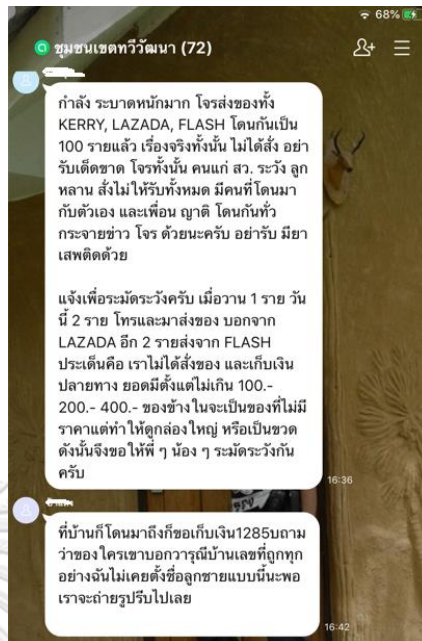


### กลุ่มเป้าหมายฝึกการเข้า Free WiFi ของร้านค้าประชารัฐ

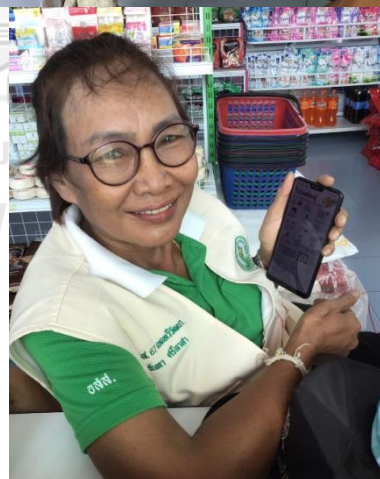
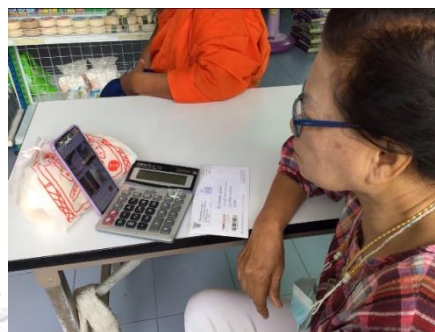




การจัดกลุ่ม Line Open Chat ภายในชุมชนและระหว่างชุมชนเพื่อแจ้งข่าว และแลกเปลี่ยนเรียนรู้



กลุ่มเป้าหมายซึ่งแต่เดิมเคยใช้อุปกรณ์หนังสือเสียงเป็นประจำ ตอนนี้เกือบจะเลิกใช้หนังสือเสียง สามารถเข้าถึงยูทูปเพื่อฟังธรรม ฟังเพลง และค้นหาคลิปสอนถักเสื้อ และสามารถถักเสื้อได้สำเร็จ เริ่มเรียนรู้เรื่องที่น่าสนใจโดยการเข้าอบรมผ่านทางออนไลน์



ติดป้ายประชาสัมพันธ์และรณรงค์การรู้ดิจิทัลไว้หน้าร้านค้าประชาชน ร้านค้าต่างๆ ภายในชุมชน



ผลงานของชุมชนก่อนเข้าร่วมโครงการวิจัยฯ



## ชุมชน วัดปรณาวาส

โพสต์

เกี่ยวกับ

เพื่อน 92

รูปภาพ

วิดีโอ

เพิ่มเติม ▾

ยกเลิกคำขอ

ส่งข้อความ

...

ผลงานของชุมชนภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนกลยุทธ์ชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้านการรู้ดิจิทัลสำหรับผู้ใหญ่



## ห้องถิ่นวัดปรณาวาส ศาลาธรรมสพน์

ชุมชนวัดปรณาวาส  
แก้ไข

โพสต์

เกี่ยวกับ

เพื่อน 1944

รูปภาพ

เพิ่มเติม ▾

เพิ่มลงในสตอรี

แก้ไขโปรไฟล์

...

เวทีวิพากษ์ ห้องอุทยาน ณ สำนักงานเขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางเรื่อนทอง ไวทยะพานิช
วัน เดือน ปี เกิด	19 พฤษภาคม 2508
สถานที่เกิด	จังหวัดสตูล
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง จบหลักสูตรพื้นฐานคอมพิวเตอร์จาก RMIT Business System Graduate Diploma จาก Monash University ที่ Melbourne Australia บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (XMBA) คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จาก มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY