



การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)  
ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี

โดย

นางสาวธัญลักษณ์ จำจด

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ)  
สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร  
คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)  
ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี

โดย

นางสาวธัญลักษณ์ จำจด

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ)  
สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร  
คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT  
IN DIGITAL LITERACY AMONG OFFICE OF THE NON-FORMAL AND INFORMAL  
EDUCATION PERSONNEL IN CHONBURI, THAILAND

BY

MISS THUNYALAK CHAMCHOD



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF POLITICAL SCIENCE  
(PUBLIC ADMINISTRATION AND PUBLIC AFFAIRS)  
EXECUTIVE PROGRAM IN PUBLIC ADMINISTRATION AND PUBLIC AFFAIRS  
FACULTY OF POLITICAL SCIENCE  
THAMMASAT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2018  
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะรัฐศาสตร์

การค้นคว้าอิสระ

ของ

นางสาวธัญลักษณ์ จำจด

เรื่อง

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)

ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ)

เมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2562

ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ไตรรัตน์ โภคพลากรณ์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

(รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถกฤต ปัจฉิมนันท์)

คณบดี

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทวีดา กมลเวชช)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ
ชื่อผู้เขียน	ครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี
ชื่อปริญญา	นางสาวธัญลักษณ์ จำจด
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ) บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร รัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถกฤต ปัจฉิมนันท์
ปีการศึกษา	2561

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ” เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการใช้แบบสอบถามเพื่อศึกษาระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี จำนวน 92 ท่าน โดยอัตราการตอบกลับ คิดเป็นร้อยละ 86.0 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง รวมถึงเสนอแนะแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า

(1) ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล อยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับสมรรถนะจากมากไปน้อย ได้แก่ สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน สมรรถนะขั้นพื้นฐาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

(2) ระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล อยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับสมรรถนะจากมากไปน้อย ได้แก่ สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน สมรรถนะขั้นพื้นฐาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

(3) ช่องว่างระดับสมรรถนะระหว่างสมรรถนะปัจจุบันและที่คาดหวัง มีความแตกต่างกัน โดยเรียงลำดับช่องว่างสมรรถนะจากมากไปน้อย ได้แก่ สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน สมรรถนะขั้นพื้นฐาน และสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

(4) แนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ควรออกแบบนโยบายและแผนการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล ของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี รวมถึงบุคลากรทุกประเภทในสังกัด ที่ชัดเจนและครอบคลุมในทุกระดับ สร้างการรับรู้ ปรับสภาพแวดล้อม เครื่องมืออุปกรณ์ และบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ดิจิทัล ได้แก่ ปรับรูปแบบวิธีการทำงานที่เน้นการทำงานออนไลน์ จัดทำหลักสูตรและจัดอบรมพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านดิจิทัล ที่เน้นสมรรถนะด้านประยุกต์สำหรับการทำงานเพื่อเป็นการลดช่องว่างสมรรถนะ จัดการความรู้ด้านดิจิทัล (Digital KNOWLEDGE MANAGEMENT) และสร้างการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรจัดทำแผนการพัฒนาตนเอง โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล รวมถึงกำหนดเป็นข้อบังคับ/แนวปฏิบัติ/มาตรฐาน ให้บุคลากรต้องพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างจริงจังและส่งเสริมให้บุคลากรมีการประเมินความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามมาตรฐานสากล อีกทั้งติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากร เพื่อให้ทราบถึงระดับการพัฒนาการของแต่ละบุคคล

**คำสำคัญ :** สมรรถนะ, ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy), การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

Independent Study Title	HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT IN DIGITAL LITERACY AMONG OFFICE OF THE NON-FORMAL AND INFORMAL EDUCATION PERSONNEL IN CHONBURI, THAILAND
Author	Miss Thunyalak Chamchod
Degree	Master of Political Science (Public Administration and Public Affairs)
Major Field/Faculty/University	Executive Program in Public Administration and Public Affairs Political Science Thammasat University
Independent Study Advisor	Associate Professor Attakrit Patchimnan, Ph.D.
Academic Years	2018

### ABSTRACT

Thailand's Office of the Non-Formal and Informal Education (ONIE) was created in 1979 under Article 14 of the Promotion of Non-Formal and Informal Education Act, B.E. 2551 (2008). A quantitative study was made of human resource development in digital literacy (DL) among ONIE personnel in Chonburi, Thailand. Samples were ONIE staff educators. Data was gathered by online questionnaire and analyzed. Suggestions for developing digital literacy were included.

Results were that sample DL levels and expected levels were high in introductory work competency, basic competency, and applied work competency, in decreasing order of significance. Gaps between sample DLs existed between current and expected status in applied work competency, basic competency, and introductory work competency, in decreasing order of importance.

These findings suggest that to develop sample DL, ONIE should produce a clear and inclusive policy statement valuing the essential importance of knowledge contributions, environmental adaptations, and supporting educational materials.

Providing knowledge management (KM) sessions would allow teachers the opportunity to exchange opinions while encouraging them to follow individual development plans (ID PLANS) for DL according to models, rules, and regulations. Each sample should be guided to self-evaluate DL, with potential developmental follow-ups to maintain up-to-date progress in a sustainable way.

Keywords: Competency, Digital literacy, Human resource development.





## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาช่วยเหลือและความร่วมมือจากบุคคลหลายท่าน

ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณคุณอาจารย์ผู้ให้คำแนะนำในการค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ไตรรัตน์ โภคผลาภรณ์ ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถกฤต ปัจฉิมนันท์ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ และข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ รวมทั้งได้สละเวลาตรวจทาน แก้ไขการค้นคว้าอิสระฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนขอขอบพระคุณคุณอาจารย์ คณะรัฐศาสตร์ สาขาวิชาบริหารรัฐกิจการและกิจการ สาธารณะ สำหรับนักบริหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทางการศึกษาให้แก่ผู้ศึกษา

ขอขอบพระคุณท่านวีระกุล อรัญยะนาถ ผู้ตรวจราชการกระทรวงศึกษาธิการ ท่านคมกฤษ จันทรขจร ผู้อำนวยการสถาบันการศึกษาทางไกล และท่านไพรัตน์ เนื่องเกตุ ผู้อำนวยการ กศน. อำเภอมือขลุ่ย ที่ได้เป็นผู้ตรวจและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแบบสอบถามให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงผู้บริหาร สังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี ที่ให้ความกรุณาในการประสานและสนับสนุนการตอบแบบสอบถามในงานวิจัยนี้ ผู้ศึกษาขอขอบคุณและไมตรีจิตของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และผู้บริหารทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ทั้ง 92 คน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม ขอขอบคุณพี่ๆ ทีมงานสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ที่ให้การสนับสนุนข้อมูลหน่วยงานที่เป็นประโยชน์

ขอขอบคุณเพื่อน พี่ น้อง นักศึกษาปริญญาโท คณะรัฐศาสตร์ สาขาวิชาบริหารรัฐกิจ และกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร (EPA) รุ่นที่ 29 ทุกท่าน ที่สนับสนุนให้ความช่วยเหลือในการเรียนและความสามัคคีในการทำกิจกรรมต่างๆ อย่างดียิ่งตลอดหลักสูตรการศึกษา

ที่สำคัญยิ่งขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา พี่ชาย น้องสาว ของผู้ศึกษาที่ได้ให้การสนับสนุนโดยไม่มีเงื่อนไข พร้อมทั้งเป็นกำลังใจมาโดยตลอดระยะเวลาในการศึกษา

ผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการค้นคว้าอิสระเล่มนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล รวมถึงบุคลากรของภาครัฐในการเตรียมความพร้อมการปฏิบัติงานในยุคดิจิทัล

นางสาวธัญลักษณ์ จำจด

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(10)
สารบัญภาพ	(12)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	6
1.3 คำถามการวิจัย	6
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	8
2.1.1 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)	8
2.1.1.1 ความหมายของการรู้ดิจิทัล	8
2.1.1.2 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)	11
2.2 นโยบายที่เกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของประเทศไทย	14
2.2.1 นโยบายไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0)	14
2.2.2 แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม	16
2.2.3 แนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล (Digital Literacy) ของ สำนักงาน ก.พ.	18
2.2.4 หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) พ.ศ. 2559	20

2.2.5 นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานด้านการขับเคลื่อนดิจิทัลของ สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562	21
2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะ (Competency)	22
2.3.1 ความหมายของสมรรถนะ (Competency)	22
2.3.2 องค์ประกอบของสมรรถนะ (Competency)	23
2.4 แนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	24
2.4.1 ความหมายของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	24
2.4.2 แนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์	25
2.5 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษา ตามอัธยาศัยจังหวัดชลบุรี (สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี)	26
2.5.1 สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี	26
2.5.2 กศน.ตำบล	28
2.5.3 บทบาทภารกิจหน้าที่ของครู กศน.ตำบล	29
2.6 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
2.6.1 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	31
2.6.2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะ (Competency)	32
2.7 กรอบการศึกษา	34
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	35
3.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา	35
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	35
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	37
3.5 การแปลความหมายระดับความคิดเห็น	37
3.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	38

บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	39
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	39
4.1.1 ด้านเพศ	41
4.1.2 ด้านอายุ	41
4.1.3 ด้านระดับการศึกษา	41
4.1.4 ด้านการจบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์	41
4.2 ผลการศึกษาสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	42
4.2.1 ผลการศึกษาภาพรวมสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	42
4.2.2 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐาน	43
4.2.3 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน	46
4.2.4 ผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน	49
4.3 ผลการศึกษาสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	52
4.3.1 ผลการศึกษาภาพระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	52
4.3.2 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐาน	53
4.3.2 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน	58
4.3.3 ผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน	61
4.4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ	64
4.5 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	65
4.5.1 ภาพรวมช่องว่างสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	65
4.5.2 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐาน	66
4.5.3 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน	70
4.5.4 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน	73
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	77
5.1 สรุปวิธีการศึกษา	77
5.2 จุดมุ่งหมายของงานวิจัย	77
5.3 สรุปผลการวิจัย	78
5.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	78

5.3.2 ระดับสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล	78
5.3.2.1 ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน	78
5.3.2.2 ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง	78
5.3.2.3 ช่องว่างระดับสมรรถนะระหว่างสมรรถนะปัจจุบันและที่คาดหวัง	78
5.4 อภิปรายผลการวิจัย	78
5.4.1 ระดับสมรรถนะปัจจุบันของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	78
5.4.2 ระดับสมรรถนะที่คาดหวังของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	79
5.4.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับสมรรถนะปัจจุบัน และสมรรถนะที่คาดหวัง	80
5.4.4 แนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	81
5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการศึกษาไปใช้	83
5.5.1 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงาน	83
5.5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	84
รายการอ้างอิง	84
ภาคผนวก	87
ประวัติผู้เขียน	96

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 จำนวนหน่วยงานในสังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี	26
2.2 จำนวนบุคลากร สังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี	27
3.1 ข้อมูลบุคลากรสังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี จำแนกตามตำแหน่งงาน	35
4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลทั่วไปของ ครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี	40
4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวมสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	42
4.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะ ขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	43
4.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของ สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของ ครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	46
4.5 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของ สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	49
4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวม สมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	52
4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	53
4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้นสำหรับ การทำงาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	58

4.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์ สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	61
4.10 สรุปประเด็นสำคัญข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม	64
4.11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวม ช่องว่างสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี	65
4.12 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง	66
4.13 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง	70
4.14 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง	73

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 สรุปความหมายของ Literacy ดัดแปลงมาจาก สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2560)	10
2.2 ความแตกต่างระหว่างทักษะดิจิทัล (Digital Skill) และการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ดัดแปลงมาจาก สุภาภรณ์ เกียรติสิน (2560)	11
4.1 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	69
4.2 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	73
4.3 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี	76



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ที่มาและความสำคัญ

โลกในยุคปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็วอย่างมาก เทคโนโลยีดิจิทัลมีความอัจฉริยะมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงสารสนเทศ มีปฏิสัมพันธ์สื่อสารและสร้างสารสนเทศบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย โดยที่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นโครงสร้างพื้นฐานในชีวิตประจำวันของประชากรโลก ทำให้สามารถติดต่อสื่อสาร ส่งข้อมูลถึงกันได้ อย่างสะดวกและรวดเร็วจากทุกที่ทั่วโลกเชื่อมโยงถึงกันอย่างไร้พรมแดน ซึ่งผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้ง ฮาร์ดแวร์ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต อุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart Device) และ โปรแกรมประยุกต์หรือ แอปพลิเคชันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสถานการณ์ของโลกในปัจจุบันได้เริ่มเข้าสู่ยุคระบบ เศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการทำงานเช่นที่ ผ่านมาอีกต่อไป แต่จะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริงและจะเปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรม ทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการ และกระบวนการทางสังคมอื่นๆ รวมถึงการมี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง การพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศทั้งบุคลากรด้าน เทคโนโลยี บุคลากรที่ทำงานในภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการ รวมถึงคนทั่วไปที่จะต้อง ชาญฉลาด รู้เท่าทันสื่อ เท่าทันโลก

ผลการสำรวจจาก We are social<sup>1</sup> เผยสถิติการใช้งานดิจิทัลของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เดือนมกราคม 2018 พบว่าทัศนคติของผู้คนต่อการใช้งานดิจิทัลของคนไทย (Attitudes Towards Digital) ร้อยละ 75 เชื่อว่าข้อมูลความเป็นส่วนตัวเป็นสิ่งสำคัญ ร้อยละ 68 มองว่าเทคโนโลยีนำเสนอ โอกาสมากกว่าเป็นภัย/ความเสี่ยง ร้อยละ 37 ใช้ Ad-Blocking เพื่อหยุดโฆษณา และกิจกรรมในการ ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำแต่ละสัปดาห์ในแต่ละดีไวซ์ ดังนี้ ใช้บนโซเชียลเน็ตเวิร์ค ร้อยละ 73 ใช้ผ่าน สมาร์ทโฟน ร้อยละ 23 ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์, ใช้ดูวิดีโอ ร้อยละ 63 ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน ร้อยละ 22 ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์, ใช้ค้นหา Search Engine ร้อยละ 37 ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน ร้อยละ 15 ใช้ผ่าน คอมพิวเตอร์, เล่นเกมส์ ร้อยละ 22 ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน ร้อยละ 12 ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์ และใช้มองหา ข้อมูลสินค้า ร้อยละ 15 ใช้ผ่านสมาร์ทโฟน ร้อยละ 7 ใช้ผ่านคอมพิวเตอร์

<sup>1</sup> We are social, “Digital in 2018 in Southeast Asia Part 1- North- West,” Slideshare, accessed November 4, 2018, <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-1-northwest-86866386>.

นอกจากนี้ข้อมูลผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประเทศไทยปี 2561 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ EDTA<sup>2</sup> พบว่า พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของคนไทยยังเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง โดยคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยนานขึ้นเป็น 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากปี 2560 จำนวน 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน โดย Gen Y ครองแชมป์การใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดติดกันเป็นปีที่ 4 เป็นผลมาจากการเปลี่ยนผ่านชีวิตไปสู่ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น<sup>3</sup> โดยนิยมใช้โซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook, Instagram, Twitter และ Pantip สูงมากถึง 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน ขณะที่การรับชมวิดีโอสตรีมมิ่ง เช่น YouTube หรือ Line TV มีชั่วโมงการใช้งานเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน ส่วนการใช้แอปพลิเคชันเพื่อพูดคุย เช่น Messenger และ LINE เฉลี่ยอยู่ที่ 2 ชั่วโมงต่อวัน การเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน และการอ่านบทความหรือหนังสือทางออนไลน์อยู่ที่ 1 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน และ 5 อันดับแรกที่ใช้ใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมทางออนไลน์มากกว่าแบบดั้งเดิม ได้แก่ การส่งข้อความ ร้อยละ 94.5 การจองโรงแรม ร้อยละ 89.2 การจอง/ซื้อตั๋วโดยสาร ร้อยละ 87.0 การชำระค่าสินค้าและบริการ ร้อยละ 82.8 และการดูหนัง/ฟังเพลง ร้อยละ 78.5 ตามลำดับ

ผลสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมต่างๆ 5 อันดับแรก ได้แก่ ร้อยละ 93.64 Social Media, ร้อยละ 74.15 รับ-ส่ง อีเมลล์, ร้อยละ 70.75 ค้นหาข้อมูล, ร้อยละ 60.72 ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง และร้อยละ 51.28 ซื้อสินค้าและบริการ<sup>4</sup> นอกจากนี้ ผลสำรวจยังพบว่ามีหลากหลายกิจกรรมที่คนไทยยังมีความสับสนเสี่ยงในการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลจากพฤติกรรม ดังนี้ ร้อยละ 45.34 ไม่เปลี่ยนรหัสผ่านทุก ๆ 3 เดือน ร้อยละ 45.04 ให้อ่านเดือนปีเกิดที่แท้จริงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 44.48 เมื่อทำธุรกรรมทางการเงินผ่านเว็บไซต์ธนาคารก็ละเลยที่จะสังเกตว่าเป็นเว็บไซต์ที่ขึ้นต้นด้วย https:// หรือไม่ ร้อยละ 43.36 เปิดอีเมล/คลิกลิงก์ที่ไม่รู้จัก และร้อยละ 35.70 อัปโหลดรูปถ่าย/วิดีโอทันทีหลังถ่ายผ่านสื่อสังคมออนไลน์<sup>5</sup>

สำหรับกลุ่ม Baby Boomer เป็นกลุ่มที่น่ากังวลมากที่สุด โดยกิจกรรม 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับที่ 1 ร้อยละ 55.94 เมื่อทำธุรกรรมทางการเงินผ่านเว็บไซต์ธนาคารก็จะละเลยที่จะสังเกต

<sup>2</sup> สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) , “ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ปี 2561 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาที ต่อวัน,” สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2561, <https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>.

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>4</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>5</sup> เรื่องเดียวกัน.

ว่าเป็นเว็บไซต์ที่ขึ้นต้นด้วย https:// หรือไม่ อันดับที่ 2 ร้อยละ 51.04 ไม่เปลี่ยนรหัสผ่านทุกๆ 3 เดือน และอันดับ 3 ร้อยละ 46.96 เมื่อสิ้นสุดการใช้งานคอมพิวเตอร์สาธารณะ/อุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้อื่น ก็ไม่ลบประวัติการใช้งานหรือไม่ลงชื่อออกจากการใช้งานจากเครื่องดังกล่าว ขณะที่ Gen Z จะมีความ สุ่มเสี่ยงในเรื่องของการให้วันเดือนปีเกิดที่แท้จริงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 55.97 ถัดมาเป็นการ ไม่เปลี่ยนรหัสผ่านทุกๆ 3 เดือน ร้อยละ 53.73 และเคยเปิดอีเมลล์ที่ไม่รู้จักหรือคลิกลิงก์ที่ไม่รู้จัก ร้อย ละ 51.49 รวมทั้งเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์สาธารณะ/อุปกรณ์เคลื่อนที่ของผู้อื่นมักตั้งค่าให้อุปกรณ์ ดังกล่าวจดจำรหัสผ่าน เพื่อจะได้ไม่ต้องพิมพ์ใหม่ทุกครั้ง ร้อยละ 28.36 และคลิกลิงก์ของธนาคารที่ได้ จากแหล่งอื่นที่ไม่ใช่เว็บไซต์ของธนาคารโดยตรง ร้อยละ 16.42 ส่วน Gen Y มักจะชอบทำกิจกรรม เสี่ยงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยตั้งค่าเป็นสาธารณะ เช่น การอัปโหลดรูปถ่าย/วิดีโอทันทีหลังถ่าย ร้อย ละ 37.90 รวมทั้งการอัปโหลดภาพถ่ายตัวเครื่องบิน/Boarding pass ก่อนการเดินทาง ร้อยละ 33.77 และการแชร์ตำแหน่ง (Location) แบบ Real time ร้อยละ 13.57 ซึ่งพฤติกรรม เหล่านี้ถือเป็นการสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับเจ้าของข้อมูล ดังนั้น จึงควรตั้งค่าดังกล่าวเป็นส่วนตัว เปิดให้เฉพาะเพื่อน หรือญาติพี่น้อง หรือคนที่ไว้ใจได้เท่านั้น <sup>6</sup>

บริบทของประเทศไทยในยุคดิจิทัล ได้มีแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม <sup>7</sup> และได้ระบุเรื่องการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนและภาคสังคมไว้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ในหลากหลายมิติ เช่น การสร้างโอกาสทางการ เรียนรู้ การเพิ่มรายได้ การเข้าถึงบริการของภาครัฐ ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลถือเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการ เรียนรู้และการศึกษา การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีปริมาณเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟน (smartphone) แต่ประชาชนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อความสนุกสนาน บันเทิง โดยไม่ได้นำเทคโนโลยีไปใช้ก่อให้เกิดประโยชน์เท่าที่ควร และยังต้องมีการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็น สำหรับสังคมใหม่ ที่รวมถึงการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อต่างๆ และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความ รับผิดชอบต่อสังคมด้วย ปัจจุบันมีสถานศึกษากว่า 30,000 แห่ง ยังประสบปัญหาด้านการเชื่อมต่อ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และโรงเรียนอีกจำนวนมาก ยังมีปัญหาเรื่องความเร็วในการเชื่อมต่อ การ ให้บริการไม่ทั่วถึง นอกจากนี้ จำนวนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์การเรียนการสอนยังมีไม่เพียงพอต่อ

<sup>6</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>7</sup> กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, (2559), ภายใต้อำนาจ “การใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนและภาคสังคม,” สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, [http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613\\_4Digital\\_Economy\\_Plan-Book.pdf](http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613_4Digital_Economy_Plan-Book.pdf).

ผู้เรียนและล้าสมัย รวมทั้งครูผู้สอนขาดความชำนาญในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีช่วยในการสอน ทำให้ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.)<sup>8</sup> ได้กำหนดทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อให้ทุกส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ องค์กรกลาง บริหารงานบุคคล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้ใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ ตามมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 26 กันยายน 2560 โดยทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐเพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถ ความรู้ ประสบการณ์ และคุณลักษณะ ซึ่งทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบด้านความสามารถที่จำเป็นของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ โดยทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ ดังนี้ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) การสร้าง (create) เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะ “ทำน้อย ได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยส่วนราชการสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้า (Learn and Growth) ด้วย

จังหวัดชลบุรี เป็นจังหวัดที่มีความหลากหลายในด้านการประกอบอาชีพ ได้แก่ ด้านเกษตรกรรม ด้านอุตสาหกรรม ด้านการท่องเที่ยวและบริการ และเป็นจังหวัดที่อยู่ในพื้นที่เศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ดังนั้น ประชาชนในพื้นที่จังหวัดชลบุรี จึงต้องเตรียมความพร้อมในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลและทักษะด้านดิจิทัล ให้มีความรู้และทักษะที่จำเป็นและเหมาะสม เพื่อนำความรู้ความสามารถไปใช้ในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิต และปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม อีกทั้งจังหวัดชลบุรียังเป็นพื้นที่ในการดำเนินแผนยุทธศาสตร์โครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ในพื้นที่ 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดชลบุรี จังหวัดระยอง และจังหวัดฉะเชิงเทรา ด้วยการพัฒนาเชิงพื้นที่ที่ต่อยอดความสำเร็จมาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจภาคตะวันออกหรือ Eastern Seaboard ซึ่งดำเนินมาตลอดกว่า 30 ปีที่ผ่านมา โดยในระยะแรกจะเป็นการยกระดับพื้นที่ในเขต 3 จังหวัดคือ

<sup>8</sup> สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, “โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ (Digital Literacy Project),” สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.

ชลบุรี ระยอง และฉะเชิงเทรา ให้เป็นพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออกเพื่อรองรับการขับเคลื่อนเศรษฐกิจอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ<sup>9</sup>

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชลบุรี (สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี) เป็นหน่วยงานที่จัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนที่ด้อย พลาด และขาดโอกาสทางการศึกษาในทุกช่วงวัยอย่างเหมาะสม สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี มีหน่วยงานในสังกัด ดังนี้ 1) ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอ (กศน.อำเภอ) จำนวน 11 แห่ง 2) กศน.ตำบล จำนวน 92 แห่ง และ 3) ห้องสมุดประชาชนจำนวน 11 แห่ง ซึ่ง กศน.ตำบล เป็นหน่วยหลักในระดับพื้นที่ที่มีภารกิจในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อเป็นศูนย์การเรียนรู้ระดับตำบลสำหรับประชาชน มีหลักการทำงานยึดชุมชนเป็นฐานในการดำเนินงานและการเรียนรู้ โดยใช้ต้นทุนของชุมชน เช่น อาคารสถานที่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมประเพณี มีการประสานเครือข่ายในชุมชนร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริมสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นภาคีเครือข่ายในการดำเนินการจัดกิจกรรม กศน.ตำบล ทั้งในฐานะผู้ให้บริการและผู้รับบริการ มีส่วนร่วมเป็นเจ้าของ ร่วมคิดร่วมทำ ร่วมแก้ปัญหา บูรณาการกระบวนการเรียนรู้และจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนและชุมชน โดยมีครู กศน.ตำบล เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนการดำเนินงาน กศน.ตำบล และมีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้กับประชาชนในพื้นที่ ซึ่ง กศน.ตำบล เป็นแหล่งการเรียนรู้ของชุมชนภายใต้การขับเคลื่อนการดำเนินงาน 4 ศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่ 1) ศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงและทฤษฎีใหม่ 2) ศูนย์ส่งเสริมพัฒนาประชาธิปไตยตำบล (ศส.ปชต.) 3) ศูนย์ดิจิทัลชุมชน และ 4) ศูนย์การศึกษาตลอดชีวิต

จากบทบาทภารกิจและการดำเนินงานของ กศน.ตำบล ดังกล่าวข้างต้น ครู กศน.ตำบล จึงถือเป็นกลไกสำคัญในการดำเนินการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนในพื้นที่ โดยการส่งเสริมและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับประชาชนทุกช่วงวัย ได้แก่ ประชากรวัยแรงงาน (อายุ 15 – 59 ปี) และผู้สูงอายุ (อายุ 60 ปีขึ้นไป) รวมถึงการจัดการเรียนรู้ให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะด้านดิจิทัล สามารถเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและเทคโนโลยีให้สอดคล้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลตามนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ของรัฐบาลและการเปลี่ยนแปลงของโลก ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะทำการศึกษาค้นคว้าพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความ

<sup>9</sup> บวร เทศารินทร์, “ประเทศไทย 4.0 โมเดลเศรษฐกิจใหม่,” สืบค้นเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2562, <http://www.drborworn.com/articleDetail.asp?id=16223>.

เข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล(Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัด ชลบุรี ซึ่งครู กศน.ตำบล จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้และทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) เพื่อนำองค์ความรู้ไปถ่ายทอดและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับประชาชนได้อย่างเหมาะสมกับช่วงวัย และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจและนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น เช่น การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น การเป็นแรงงานหรือบุคลากรที่มีคุณภาพ รวมถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

## 2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง

2.2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบัน และสมรรถนะที่คาดหวัง

2.3 เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

## 3. คำถามวิจัย

3.1 สมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวังเป็นอย่างไร

3.2 ความแตกต่างระหว่างสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวังเป็นอย่างไร

3.3 แนวทางการพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ของครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นอย่างไร

## 4. ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่ได้นำไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดทำแผนงาน/โครงการพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ของ ครู กศน.ตำบล ให้สอดคล้องกับสภาพจริงใน



ปัจจุบัน ความต้องการของบุคลากร และตามแนวทางที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด รวมถึงนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบ/พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4.2 เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ของบุคลากรให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

4.3 ใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นให้กับผู้ที่สนใจทำการศึกษาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy) ของบุคลากรภาครัฐ



## บทที่ 2

### วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร บทความ ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

###### 2.1.1.1 ความหมายของการรู้ดิจิทัล

Glister<sup>1</sup> นิยามว่า เป็นความสามารถในการเข้าใจและใช้สารสนเทศในรูปแบบต่างๆ จากหลากหลายแหล่งสารสนเทศ นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

Bawden<sup>2</sup> ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัลเป็นการรู้คอมพิวเตอร์และการรู้ไอซีที โดยอ่าน เข้าใจ สร้าง สื่อสาร ประเมิน และสร้างความรู้ใหม่จากสารสนเทศดิจิทัลได้ รวมทั้งการมีทัศนคติต่อการเรียนรู้และใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม

แววตา เตชาทวีวรรณ และคณะ<sup>3</sup> ให้ความหมายการรู้ดิจิทัล คือ ความสามารถทั้งการตระหนักรู้และทักษะทางเทคนิคในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลต่างๆ เพื่อค้นหา ประเมิน สร้าง และสื่อสารสารสนเทศตามต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลนับเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต ประกอบกับแหล่งเรียนรู้และข่าวสารในรูปแบบดิจิทัลเกิดขึ้นมากมาย สามารถเข้าถึงได้ง่ายและเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลา จึงจำเป็นต้องตระหนักถึงการใช้อย่างปลอดภัย ถูกต้อง และ

<sup>1</sup> Glister, (1997), อ้างถึงใน ธิดา แซ่ซุ่น และคณะ, “การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน,” *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, ปีที่ 34, ฉ. 4 (2559): 119, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/81049>.

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, 120.

<sup>3</sup> แววตา เตชาทวีวรรณ และ อัจฉรา ประเสริฐสิน, “การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี,” (วิทยานิพนธ์, ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559), 11.



สมเหตุสมผล รวมถึงมีจริยธรรมและรู้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสื่อดิจิทัล ความสำคัญของการรู้ดิจิทัล สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ 1) ระดับทั่วไป เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งการค้นข้อมูลธุรกรรม บันทึกลง และติดต่อสื่อสาร 2) ระดับลึก เป็นการรู้ดิจิทัลสำหรับประโยชน์ต่อการทำงานสร้างสรรค์และประยุกต์ เพื่อพัฒนาการปฏิบัติงานในอาชีพของตนได้

สำนักงาน ก.พ.<sup>4</sup> ได้ให้ความหมายของ Digital Literacy และเรียกคำในภาษาไทยว่า ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนาระบบการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

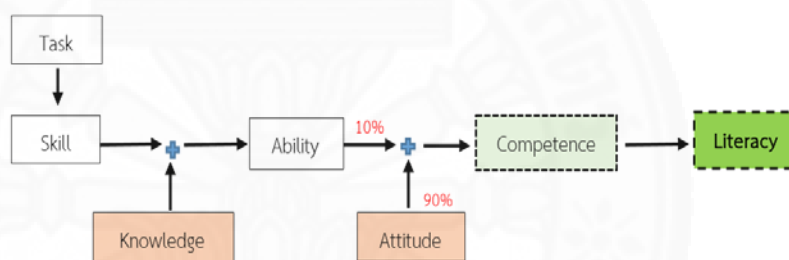
สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย กระทรวงศึกษาธิการ<sup>5</sup> ให้ความหมายของการรู้ดิจิทัลว่าหมายถึง การอ่านและการเขียนข้อความดิจิทัล เช่น สามารถอ่านเว็บไซต์โดยผ่านการเชื่อมโยงหลายมิติ และการเขียนโดยการอัปโหลดภาพถ่ายดิจิทัลเพื่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ทักษะการทำงานที่จำเป็นในการดำเนินการและการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีและสื่อ นอกจากนี้ ยังหมายถึง ความรู้เกี่ยวกับความสำคัญของเทคโนโลยีและสื่อที่มีผลกระทบ แต่ที่สำคัญกว่านั้นคือความสามารถที่จะวิเคราะห์และประเมินความรู้ที่มีอยู่ในเว็บไซต์ การผนวกกันของทักษะ ความรู้และความเข้าใจที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เพื่อที่จะมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่และมีความปลอดภัยในโลกยุคดิจิทัลมากขึ้น ทักษะความรู้และความเข้าใจนี้เป็นกุญแจสำคัญที่ควรเป็นองค์ประกอบของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และควรจะผนวกผสานอยู่ในการเรียนการสอนของทุกรายวิชาทุกระดับชั้น การรู้ดิจิทัล จึงมีความหมายมากกว่าทักษะด้านเทคโนโลยีอย่างง่าย ความเข้าใจรวมถึงทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นขององค์ประกอบและการวิเคราะห์ความสามารถในการสร้างความหลากหลายของเนื้อหาที่มีการใช้เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ทักษะและความรู้ที่จะใช้ความหลากหลายของการใช้งานซอฟต์แวร์สื่อดิจิทัลและอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และเทคโนโลยี

<sup>4</sup> สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, “โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ (Digital Literacy Project),” สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.

<sup>5</sup> กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, *การเรียนรู้ดิจิทัล เทคโนโลยีโรงเรียนมาตรฐานสากล* (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2553), 2.

อินเทอร์เน็ต ความสามารถในการเข้าใจสื่อดิจิทัลเนื้อหาการใช้งานและความรู้ความสามารถในการสร้างด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

สุภาภรณ์ เกียรติสิน<sup>6</sup> กล่าวว่า Digital Literacy เป็นภาษาไทยว่า การเข้าใจดิจิทัล และอธิบายความหมายของ Literacy ว่า คือ Competence หรือ knowledge ในเรื่องที่กำหนด ซึ่ง Competence จะประกอบด้วย ทักษะ (Skill) ความรู้ (Knowledge) และทัศนคติ (Attitude) โดยผนวกเชื่อมโยงกับทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (Ice Berg Model) และแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) ส่วนของก้อนน้ำแข็งที่โผล่พ้นน้ำ เป็นส่วนของความสามารถ (Ability) แบ่งสัดส่วนร้อยละ 10 ซึ่งประกอบด้วย ทักษะ (Skill) และความรู้ (Knowledge) และ 2) ส่วนของก้อนน้ำแข็งที่อยู่ใต้น้ำเป็นส่วนของทัศนคติ (Attitude) ประกอบด้วย คุณค่า (Value) มาตรฐาน (Standards) การตัดสินใจ (Judgements) แรงจูงใจ (Motives) จริยธรรม (Ethics) ความเชื่อ (Beliefs) และกระบวนกรทางความคิด (Mindsets) ร้อยละ 90 ซึ่งสรุปได้ ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 สรุปความหมายของ Literacy ดัดแปลงมาจาก สุภาภรณ์ เกียรติสิน, “Digital Literacy Thailand 4.0 Part 2,” (วิดีโอประกอบการอบรม), 22 มิถุนายน 2561, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561, <https://youtu.be/H9N0wOBPntc>.

นอกจากนี้ ยังได้อธิบายความแตกต่างระหว่างทักษะดิจิทัล (Digital Skill) และการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) โดยทักษะดิจิทัล (Digital Skill) หมายถึง เมื่อมีความรู้และฝึกฝนจนชำนาญแล้วเกิดเป็นทักษะซึ่งไม่จำเป็นต้องมีความเข้าใจก็ได้ ทำก็ครั้งก็จะได้ผลลัพธ์ออกมา เช่น Microsoft Office (Word Excel PowerPoint) ถือเป็นทักษะดิจิทัล (Digital Skill) ส่วนการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ความรู้ที่เกิดการฝึกฝนจนชำนาญจนเกิดเป็นทักษะแต่อาศัยทัศนคติที่ดี (Attitude) ในการกระทำสิ่งนั้นด้วย ยกตัวอย่างเช่น เรื่องความปลอดภัยไซเบอร์ ถ้าหากจด

<sup>6</sup> สุภาภรณ์ เกียรติสิน, “Digital Literacy Thailand 4.0 Part 2,” (วิดีโอประกอบการอบรม), 22 มิถุนายน 2561, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561, <https://youtu.be/H9N0wOBPntc>.

Username และ Password ติดไว้ในที่ที่บุคคลอื่นสามารถเห็นได้ ถือว่าขาดความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) <sup>7</sup> ซึ่งสรุปแสดงได้ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 ความแตกต่างระหว่างทักษะดิจิทัล (Digital Skill) และการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ดัดแปลงมาจาก สุภาภรณ์ เกียรติสิน, “Digital Literacy Thailand 4.0 Part 2,” (วิดีโอประกอบการอบรม), 22 มิถุนายน 2561, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561, <https://youtu.be/H9N0wOBPntc>.

อาจสรุปได้ว่า Digital Literacy หมายถึง ความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ ทักษะ (Skill) ด้านดิจิทัล โดยมีทัศนคติที่ดี (Attitude) ในการใช้ (Use) ประเมิน (Evaluate) การสร้างและสื่อสารดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม (Ethics) สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่และมีความปลอดภัย

### 2.1.1.2 องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)

Bawden<sup>8</sup> ได้กำหนดองค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลไว้ 4 ประการ มีดังต่อไปนี้

1. ทักษะพื้นฐาน (Basic Skills) เช่น การรู้หรือการอ่านออกเขียนได้ (Literacy) และการรู้คอมพิวเตอร์หรือการรู้ไอซีที (Computer/ICT literacy) สนับสนุนให้เกิดความเข้มข้นมากกว่าทักษะแบบดั้งเดิม ซึ่งต้องมีการรู้คอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต่อการทำงานจึงถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการรู้ดิจิทัล

2. พื้นฐานความรู้ (Background Knowledge) มีความเกี่ยวข้องกับโลกของสารสนเทศ (The World of Information) และต้องเข้าใจธรรมชาติของทรัพยากรสารสนเทศ (Nature of Information Resources)

<sup>7</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>8</sup> Bawden, (2008), อ้างถึงใน จิตา แซ่ซัน และคณะ, “การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบและสถานการณ์ในปัจจุบัน,” *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, ปีที่ 34, ฉ. 4 (2559): 123.

3. สมรรถนะหลักหรือสมรรถนะที่สำคัญ (Central Competencies) ประกอบด้วย 1) การอ่านและความเข้าใจสารสนเทศทั้งรูปแบบดิจิทัลและไม่ใช้ดิจิทัล 2) การสร้างและการสื่อสารสารสนเทศดิจิทัล 3) การประเมินสารสนเทศ 4) การสะสมความรู้จากหลายแหล่ง 5) การรู้สารสนเทศ และ 6) การรู้เท่าทันสื่อเหล่านี้เป็นทั้งทักษะพื้นฐานและสมรรถนะที่นานาประเทศพยายามประเมินระดับการรู้ดิจิทัลอย่างเที่ยงตรงและเอาจริงเอาจัง

4. ทักษะคติและมุมมอง (Attitudes and Perspectives) เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อย่างเสรี (Independent Learning) และการรู้คุณธรรม/การรู้ทางสังคม (Moral/Social Literacy) ทักษะคติและมุมมองนั้น จะเป็นสิ่งเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดใหม่ของการรู้ดิจิทัลและความคิดเก่าของความรู้ในอดีตที่ผ่านมาซึ่งมีทักษะและสมรรถนะไม่เพียงพอที่ทัศนคติและมุมมองมีรากฐานมาจากกรอบจริยธรรมร่วมกับการศึกษาที่เข้มข้น

สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย กระทรวงศึกษาธิการ<sup>9</sup> ได้กำหนดลักษณะของการรู้ดิจิทัล 3 มิติ ดังนี้

1. ใช้ (Use) แสดงถึงความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ชุดรูปแบบพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะทางเทคนิคที่จำเป็น รวมถึงความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ เว็บเบราว์เซอร์ อีเมล และการสื่อสารอื่นๆ เครื่องมือค้นหา และฐานข้อมูลออนไลน์

2. เข้าใจ (Understand) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจบริบทที่เกี่ยวข้องและประเมินสื่อดิจิทัล ตระหนักถึงความสำคัญของการประเมินผลที่สำคัญในการทำความเข้าใจเนื้อหาดิจิทัลของสื่อและการประยุกต์ใช้ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงรูปร่าง การเพิ่มหรือจัดการกับความรูสึก ความเชื่อของเรา และความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวเรา ความเข้าใจความสำคัญของสื่อดิจิทัลที่ช่วยให้บุคคลเก็บผลประโยชน์และลดความเสี่ยง การมีส่วนร่วมในสังคมเต็มรูปแบบดิจิทัล ทักษะชุดนี้ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศและการเข้าถึงของสิทธิคนและความรับผิดชอบในการไปถึงทรัพยากรสัญญาณปัญญาในเศรษฐกิจความรู้ ชาวแคนาดาจำเป็นต้องรู้วิธีการหา ประเมินผล และมีประสิทธิภาพใช้ข้อมูลเพื่อการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และแก้ปัญหาในชีวิตส่วนตัวและการประกอบอาชีพ

<sup>9</sup> กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, *การเรียนรู้ดิจิทัล เทคโนโลยีโรงเรียนมาตรฐานสากล* (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2553), 3-4.

3. สร้างสรรค์ (Create) ความสามารถในการสร้างเนื้อหาและมีประสิทธิภาพ การติดต่อสื่อสารโดยใช้ความหลากหลายของสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือ การสร้างสื่อดิจิทัลมีความหมายมากกว่าความสามารถในการใช้โปรแกรมประมวลผลหรือเขียนอีเมล รวมถึงความสามารถในการปรับ การสื่อสารกับสถานการณ์และผู้รับสารการสร้างและติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อผสม เช่น ภาพ วิดีโอและ เสียงประกอบอย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบประกอบกับเนื้อหาเว็บไซต์ที่ผู้เรียนสร้าง เช่น บล็อกและเวทียสนทนา วิดีโอและภาพถ่ายร่วมกัน เล่นเกมทางสังคมและรูปแบบอื่นๆ ของสื่อ สังคม แนวคิดนี้ยังตระหนักถึงสิ่งที่เป็นความรู้ในโลกดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่สร้างความชำนาญทางด้าน เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงจริยธรรม การปฏิบัติทางสังคมและการสะท้อนสิ่งที่ฝังอยู่ในการ เรียนรู้ การใช้เวลาว่างและการใช้ชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ยังได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะการรู้ ดิจิทัล 4 ทักษะ ได้แก่

- ทักษะด้านการทำงานของเทคโนโลยี หมายถึง การรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี อย่างมีประสิทธิภาพ
- ทักษะการคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลดิจิทัล
- ทักษะการทำงานร่วมกัน หมายถึง การรู้วิธีการกระทำอย่างสมเหตุสมผล ออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม
- ทักษะการตระหนักรู้ทางสังคม หมายถึง การเข้าใจว่าจะใช้เทคโนโลยีด้วยวิธี ไດ กับใคร เมื่อใด

สุภาภรณ์ เกียรติสิน<sup>10</sup> ได้อธิบายองค์ประกอบของการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งกำหนดเป็นหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) พ.ศ. 2559 จัดทำ โดยมหาวิทยาลัยมหิดล ที่ปรึกษากิจการรรมศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัล เบื้องต้น (Digital Literacy) สำหรับประชาชนทุกกลุ่มวัยที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ภายใต้ โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งดำเนินการให้กับกระทรวง ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยหลักสูตรดังกล่าวได้นำแนวคิดจากเครือข่ายองค์ความรู้ร่วมมือ เพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills) หรือเครือข่าย P21 และมาตรฐานที่พัฒนาขึ้นโดย The International Society of Technology in Education (ISTE)

<sup>10</sup> สุภาภรณ์ เกียรติสิน, มหาวิทยาลัยมหิดล, *หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum)*, (2559), 2-4, สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, [http://lrls.nfe.go.th/LRLS/data\\_center/data\\_mod/20171219083204\\_Curriculum-Digital-Literacy-Standard-Program.pdf](http://lrls.nfe.go.th/LRLS/data_center/data_mod/20171219083204_Curriculum-Digital-Literacy-Standard-Program.pdf).

มาพิจารณาร่วมกับบริบทของประเทศไทย และกำหนดเป็นองค์ประกอบการเข้าใจดิจิทัล จำนวน 9 องค์ประกอบ ดังนี้

1. สิทธิความรับผิดชอบ – สิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบ ความเข้าใจผิดต่างๆ  
ต่อสื่อสาธารณะ
2. การเข้าถึงสื่อดิจิทัล – ชนิดของสื่อดิจิทัล ช่องทางการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและ  
อินเทอร์เน็ต
3. การสื่อสารยุคดิจิทัล – การสื่อสารระหว่างบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้  
ช่องทางดิจิทัล
4. ความปลอดภัยยุคดิจิทัล – การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลอย่างปลอดภัยรวมถึงข้อมูล  
ส่วนบุคคล
5. ความเข้าใจสื่อดิจิทัล – การประเมินข้อเท็จจริงของสื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์  
6. มารยาทในสังคมดิจิทัล – หลักปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลของการ  
ใช้อินเทอร์เน็ต
7. สุขภาพดียุคดิจิทัล – ปัญหาสุขภาพทั้งสุขภาพกาย และสุขภาพจิต
8. ดิจิทัลคอมเมอร์ซ – การซื้อสินค้าทางออนไลน์ และกลไก การโฆษณาของ  
ร้านค้า
9. กฎหมายดิจิทัล – กฎหมายขั้นพื้นฐานที่ประชาชนต้องรู้เกี่ยวกับดิจิทัล

## 2.2 นโยบายที่เกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของประเทศไทย

### 2.2.1 นโยบายไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0) <sup>11</sup>

นโยบายไทยแลนด์ 4.0 เป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้การนำของพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีและหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ที่เข้ามาบริหารประเทศบนวิสัยทัศน์ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ที่มีภารกิจสำคัญในการขับเคลื่อนปฏิรูปประเทศ ด้านต่างๆ เพื่อปรับแก้ จัดระบบ ปรับทิศทาง และสร้างหนทางพัฒนาประเทศให้เจริญ สามารถรับมือกับโอกาส และภัยคุกคามแบบ

<sup>11</sup> ฐาวรี ชันสำโรง, “ทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรสาธารณสุขในยุค Thailand 4.0 (ยุคดิจิทัล),” (2560), 38. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, <http://www.western.ac.th/media/attachments/2018/08/18/11-1.pdf>.



ใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรุนแรงในศตวรรษที่ 21 ได้ นโยบายไทยแลนด์ 4.0 เป็นความมุ่งมั่นของ นายกรัฐมนตรี (พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา) ที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ “Value-Based Economy” หรือ “เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” โดยมีฐานคิดหลัก คือ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้าโภคภัณฑ์ ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิด สร้างสรรค์ และนวัตกรรม เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น นโยบายไทยแลนด์ 4.0 มาจากการแบ่งการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยออกเป็น 4 ยุค คือ ยุค 1.0 เป็นยุคเกษตรกรรม จากนั้นกลายเป็นยุค 2.0 ที่มีการนำเครื่องจักรเข้ามาช่วยงานหรือเป็นยุคของอุตสาหกรรมเบา ยุค 3.0 เป็นยุคอุตสาหกรรมหนักและมีการลงทุนจากต่างชาติ อย่างไรก็ตามเศรษฐกิจในยุค 3.0 ยังมีความเปราะบางต่อสถานการณ์โลก และประเทศไทยยังไม่สามารถก้าวข้ามความเป็นประเทศรายได้ปานกลางได้ ดังนั้น จึงนำมาสู่ยุค 4.0 ที่เน้นที่การแก้ปัญหาให้ประเทศหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลาง จึงต้องพัฒนาโครงสร้างเศรษฐกิจใหม่ที่เรียกว่า New Economy Model มีการใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงที่ประชาชนสามารถสร้างรายได้ด้วยตนเอง ต้องมีการปฏิรูปทั้งโครงสร้างในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นภาคธุรกิจ การเกษตร การศึกษา และแรงงาน จากระบบเศรษฐกิจที่เน้นการผลิตโดยใช้แรงงาน เครื่องจักร และทรัพยากรเปลี่ยนมาเป็นการผลิตบนฐานความรู้และเทคโนโลยี โดยมีการดึงสถาบันวิจัยระดับโลกเข้ามาตั้งในประเทศไทย และมีความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และสถาบันการเงินให้มากขึ้น ที่เรียกว่า ประชาธิปไตย โดยเป้าหมายอยู่ที่ 5 อุตสาหกรรมหลัก ได้แก่ 1) Food, Agriculture & Bio-tech 2) Health, Wellness & Bio-Medical 3) Smart Devices, Robotics & electronics 4) Digital & Embedded Technology และ 5) Creative, Culture & High Value Service ซึ่งนโยบาย Thailand 4.0 จะขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 3 มิติที่สำคัญ ได้แก่ 1) การเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า โภคภัณฑ์ ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม 2) การเปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และ 3) การเปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น

## 2.2.2 แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม<sup>12</sup>

ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) หมายถึง ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์ และใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และ ทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และ ยั่งยืน โดยแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จะมีเป้าหมายในภาพรวม 4 ประการ ดังต่อไปนี้

- เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมการผลิต การบริการ
- สร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่างๆ ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ ยกกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน
- เตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่ม มีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล
- ปฏิรูปกระบวนการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้ประโยชน์จากข้อมูล เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้กำหนดกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนา 6 ด้าน ดังนี้

- ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ : จะมุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงและ ใช้ประโยชน์ได้แบบทุกที่ ทุกเวลา โดยกำหนดให้เทคโนโลยีที่ใช้มีความเร็วพอเพียงกับความต้องการและให้มีราคาค่าบริการที่ไม่เป็นอุปสรรคในการเข้าถึงบริการของประชาชนอีกต่อไป นอกจากนี้ ในระยะยาวโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงจะกลายเป็นสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐาน เช่นเดียวกับ ถนน ไฟฟ้า น้ำประปา ที่สามารถรองรับการเชื่อมต่อของทุกคนและทุกสรรพสิ่ง
- ยุทธศาสตร์ที่ 2 ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จะกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศโดยผลักดันให้ภาคธุรกิจไทยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการลดต้นทุน การผลิตสินค้า

<sup>12</sup> กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, (2559), 3-6, สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, [http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613\\_4Digital\\_Economy\\_Plan-Book.pdf](http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613_4Digital_Economy_Plan-Book.pdf).



และบริการ เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนพัฒนาไปสู่การแข่งขันเชิงธุรกิจ รูปแบบใหม่ในระยะยาว นอกจากนี้ ยุทธศาสตร์ยังมุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัล เพื่อเสริมความสามารถในการแข่งขันของภาคธุรกิจไทย ที่จะส่งผลต่อการขยายฐานเศรษฐกิจและอัตราการจ้างงานของไทยอย่างยั่งยืนในอนาคต

- ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จะมุ่งสร้างประเทศไทยที่ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเกษตรกรผู้ที่อยู่ในชุมชน ห่างไกล ผู้สูงอายุ ผู้ด้อยโอกาส และคนพิการ สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่างๆ ของรัฐผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล มีข้อมูลองค์ความรู้ทั้งระดับประเทศ และระดับท้องถิ่น ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยง่ายและสะดวก และมีประชาชนที่รู้เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และมีทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วย แผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 5 ด้าน คือ

- 1) สร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการ กลุ่มผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกล

- 2) พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะ ข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี

- 3) สร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวกผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อหลอมรวม

- 4) เพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐานของนักเรียนและประชาชนแบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

- 5) เพิ่มโอกาสการได้รับบริการทางการแพทย์และสุขภาพที่ทันสมัยทั่วถึงและเท่าเทียม สู้สังคม สูงวัย ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

- ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล จะมุ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปรับปรุง ประสิทธิภาพการบริหารจัดการของหน่วยงานรัฐ ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาคให้เกิดบริการภาครัฐ ในรูปแบบดิจิทัลที่ประชาชนสามารถเข้าถึงบริการได้ โดยไม่มีข้อจำกัดทางกายภาพ พื้นที่ และภาษา นำไปสู่การหลอมรวมการทำงานของภาครัฐเสมือนเป็นองค์กรเดียว นอกจากนี้ รัฐบาลดิจิทัลในอนาคตจะเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการกำหนด แนวทางการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ การบริหาร บ้านเมือง และเสนอความคิดเห็นต่อการดำเนินงานของภาครัฐ

● ยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล จะให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคน วิทยากรทุกสาขาอาชีพ ทั้งบุคลากรภาครัฐ และภาคเอกชน ให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ และการพัฒนาบุคลากรในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรง ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ในระดับมาตรฐานสากล เพื่อนำไปสู่การสร้างและจ้างงานที่มีคุณค่าสูง ในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน โดยยุทธศาสตร์นี้ประกอบด้วย แผนงานเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ 3 ด้าน คือ

1) พัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้แก่บุคลากรในตลาดแรงงานที่รวมถึงบุคลากรภาครัฐ ภาคเอกชน บุคลากรทุกสาขาอาชีพ และบุคลากร ทุกช่วงวัย

2) ส่งเสริมการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีเฉพาะด้านให้กับบุคลากรในสายวิชาชีพ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ปฏิบัติงานในภาครัฐและเอกชน เพื่อรองรับความต้องการในอนาคต

3) พัฒนาผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศให้สามารถวางแผนการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปพัฒนา ภารกิจ ตลอดจนสามารถสร้างคุณค่าจากข้อมูลขององค์กร

● ยุทธศาสตร์ที่ 6 สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จะมุ่งเน้นการมีกฎหมาย กฎระเบียบ กติกาและ มาตรฐานที่มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และสอดคล้องกับหลักเกณฑ์สากล เพื่ออำนวยความสะดวก ลดอุปสรรค เพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบกิจกรรมและทำธุรกรรมออนไลน์ต่างๆ รวมถึงสร้างความมั่นคง ปลอดภัย และความเชื่อมั่น ตลอดจนคุ้มครองสิทธิให้แก่ผู้ใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในทุกภาคส่วน เพื่อรองรับการเติบโตของเทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้งานที่เพิ่มขึ้นในอนาคต

### 2.2.3 แนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล (Digital Literacy) ของ สำนักงาน ก.พ.

สำนักงาน ก.พ. ได้จัดทำหลักสูตรพัฒนาทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ตามแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐเพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล ซึ่งคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบในหลักการเมื่อวันที่ 26 กันยายน 2560 และกำหนดทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อให้ทุกส่วนราชการ หน่วยงานของรัฐ องค์กรกลาง บริหารงานบุคคล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ใช้เป็น

กรอบแนวทางในการพัฒนาข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ โดยกำหนดให้ข้าราชการและบุคลากร ภาครัฐจะต้องมีทักษะด้านดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงาน<sup>13</sup> ดังนี้

1. ทักษะขั้นพื้นฐาน โดยเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ดิจิทัล การใช้งาน อุปกรณ์ไอที การติดต่อสื่อสารบนสื่ออินเทอร์เน็ต การรู้จักและเข้าใช้บริการพื้นฐาน ตลอดจน การทำธุรกรรมออนไลน์ขั้นต้นได้ ประกอบด้วย

1.1) การใช้งานคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การใช้งานฮาร์ดแวร์ การใช้งาน ระบบปฏิบัติการ การจัดการข้อมูล การสำรองข้อมูล การใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่ และการใช้ คลาวด์คอมพิวติ้ง

1.2) การใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์สืบค้น ข้อมูล การใช้งานไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การใช้งานปฏิทินออนไลน์ การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การใช้งานโปรแกรมการสื่อสารออนไลน์ และการใช้ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

1.3) การใช้งานเพื่อความปลอดภัย ได้แก่ การใช้บัญชีรายชื่อส่วนบุคคล การป้องกันภัยคุกคาม การป้องกันมัลแวร์ การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และการใช้งาน อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้อง

2. ทักษะขั้นต้นสำหรับการทำงาน โดยเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้งาน เครื่องมือด้านดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันขั้นต้นสำหรับการทำงาน ประกอบด้วย

2.1) การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ ได้แก่ การทดสอบเกี่ยวกับการใช้ งานโปรแกรมประมวลผลคำ การจัดการงานเอกสาร การจัดรูปแบบข้อความ การจัดการก๊อปปี้หน้า ในเอกสาร การแทรกวัตถุลงในงานเอกสาร การจัดรูปแบบเอกสาร และการพิมพ์เอกสาร รวมทั้ง การตรวจทานงานเอกสาร

2.2) การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ ได้แก่ การใช้งานโปรแกรมตาราง คำนวณ การจัดการตารางคำนวณ การปรับแต่งข้อมูลในแผ่นงาน การจัดรูปแบบข้อมูลในแผ่นงาน การพิมพ์แผ่นงาน การใช้สูตรฟังก์ชันเพื่อการคำนวณ การแทรกวัตถุลงในแผ่นงาน และการป้องกัน แผ่นงาน

2.3) การใช้โปรแกรมนำเสนอ ได้แก่ การใช้งานโปรแกรมงานนำเสนอ การจัดการงานนำเสนอ การใช้งานข้อความบนสไลด์ การแทรกวัตถุลงในงานนำเสนอ การกำหนดการเคลื่อนไหว และการตั้งค่างานนำเสนอ

<sup>13</sup> สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.), *หลักสูตรพัฒนาทักษะ ด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล*, 2561.

3. ทักษะประยุกต์สำหรับการทำงาน โดยเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเลือกใช้งานเครื่องมือต่างๆ ด้านดิจิทัล ได้หลากหลายและประยุกต์ใช้ในงานได้มากขึ้น ประกอบด้วย

3.1) การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ได้แก่ การทดสอบการใช้งานพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ การกำหนดพื้นที่แบ่งปันข้อมูลออนไลน์ การใช้โปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ และ การใช้โปรแกรมการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ

3.2) การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล ได้แก่ การใช้โปรแกรมสร้างเว็บ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการทำงาน การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ การใช้โปรแกรมจัดการทำงานของหน้าจอ และการใช้โปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว

3.3) การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย ได้แก่ การป้องกันภัยคุกคามด้านความมั่นคงปลอดภัย การปฏิบัติตามหลักเพื่อรักษาความปลอดภัย การปฏิบัติตามหลักการใช้เว็บเบราว์เซอร์อย่างปลอดภัย และการกำหนดรูปแบบพิสูจน์ตัวตน

#### 2.2.4 หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) พ.ศ. 2559

จัดทำโดยมหาวิทยาลัยมหิดล ที่ปรึกษากิจการกรมศึกษาวิเคราะห์กรอบแนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลเบื้องต้น (Digital Literacy) สำหรับประชาชนทุกกลุ่มวัยที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย ภายใต้โครงการส่งเสริมการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จุดมุ่งหมายของหลักสูตรเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้วผู้เรียนสามารถ

- 1) อธิบายทฤษฎีหลักการเข้าถึงและใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้
- 2) รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คิด วิเคราะห์ แยกแยะ สื่อดิจิทัลเพื่อการบริโภคได้อย่างเหมาะสม
- 3) ประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการใช้งานได้อย่างเหมาะสม
- 4) เข้าใจความรู้ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีตามแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
- 5) เรียนรู้การใช้งานดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ทางการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล และ
- 6) ตระหนักถึงการใช้อย่างสร้างสรรค์ โดยหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum) มีจำนวนเนื้อหาตลอดหลักสูตร 9 กลุ่ม เนื้อหา ประกอบด้วย สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ความเข้าใจสื่อดิจิทัล แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล สุขภาพดียุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และกฎหมายดิจิทัล<sup>14</sup>

<sup>14</sup> มหาวิทยาลัยมหิดล, “หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum),” สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, <http://www.dlthailand.org/dl-curriculum/curriculum>.

## 2.2.5 นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานด้านการขับเคลื่อนดิจิทัลของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562<sup>15</sup>

### 1) ยุทธศาสตร์ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน

1.1) จัดการศึกษาอาชีพเพื่อการมีงานทำที่สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชน และความต้องการของตลาดให้ประชาชนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้จริง โดยให้เน้นหลักสูตรการศึกษาอาชีพช่างพื้นฐาน โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนด้านอาชีพ เช่น การเรียนผ่าน Youtube การเรียนผ่าน Facebook Live ระบบการเรียนรู้ในระบบเปิดสำหรับมหาชน (Massive Open Online Courses : MOOCs) คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI) เป็นต้น รวมถึงสนับสนุนให้เกิดระบบการผลิตที่ครบวงจร และเปิดพื้นที่ส่วนราชการเป็นที่แสดงสินค้าของชุมชนเพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชน

1.2) พัฒนาทักษะและส่งเสริมให้ประชาชนประกอบธุรกิจการค้าออนไลน์ (พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์) มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรมในการประกอบอาชีพ สร้างทักษะอาชีพที่สูงขึ้นให้กับประชาชนเพื่อร่วมขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล

1.3) ส่งเสริมให้ประชาชนใช้เทคโนโลยีในการทำช่องทางเผยแพร่และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของวิสาหกิจชุมชนให้เป็นระบบครบวงจรและสนับสนุนการจำหน่ายสินค้าและผลิตภัณฑ์ผ่านศูนย์จำหน่ายสินค้าและผลิตภัณฑ์ออนไลน์ กศน. (ONIE Online Commerce Center : OCCC) เพื่อจำหน่ายสินค้าออนไลน์ระดับตำบล รวมทั้งดำเนินการเปิดศูนย์ให้คำปรึกษา OCCC กศน. เพื่อเปิดช่องทางในการให้คำปรึกษากับประชาชนเกี่ยวกับการค้าออนไลน์เบื้องต้น

### 2) ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

การพัฒนาศักยภาพคนด้านทักษะและความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)

2.1) พัฒนาความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้สามารถใช้ Social Media และ Application ต่างๆ ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน

<sup>15</sup> สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.), “นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงาน สำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562,” (2562), (4-6).

2.2) ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ประชาชน มีทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน รวมทั้ง สร้างรายได้ให้กับตนเองได้

## 2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะ (Competency)

### 2.3.1 ความหมายของสมรรถนะ (Competency)

McClelland<sup>16</sup> ให้ความหมายของ สมรรถนะ หมายถึง บุคลิกลักษณะที่ซ่อนอยู่ ภายในปัจเจกบุคคลซึ่งสามารถผลักดันให้ปัจเจกบุคคลนั้นสร้างผลการปฏิบัติงานที่ดีหรือตามเกณฑ์ที่กำหนดในงานที่ตนรับผิดชอบ ดังนั้นบางครั้งเมื่อพูดถึงองค์ประกอบของสมรรถนะจึงมีเพียง 3 ส่วน คือความรู้ทักษะ คุณลักษณะ ซึ่งตามทัศนะของ McClelland กล่าวว่า สมรรถนะเป็นส่วนประกอบ ขึ้นมาจากความรู้ทักษะ และเจตคติ/แรงจูงใจ หรือความรู้ทักษะ และเจตคติ/แรงจูงใจก่อให้เกิด สมรรถนะความรู้ทักษะ และเจตคติไม่ใช่สมรรถนะแต่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดสมรรถนะ ดังนั้นความรู้ โดดๆ จะไม่เป็นสมรรถนะ แต่ถ้าเป็นความรู้ที่สามารถนำมาใช้ให้เกิดกิจกรรมจนประสบความสำเร็จ ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของสมรรถนะ สมรรถนะในที่นี้ จึงหมายถึงพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลงานสูงสุดนั้น ตัวอย่างเช่น ความรู้ในการขับรถ ถือว่าเป็นความรู้แต่ถ้านำมาทำหน้าที่เป็นครูสอนขับรถและมี รายได้จากส่วนนี้ถือว่าเป็นสมรรถนะใน ทำนองเดียวกันความสามารถในการก่อสร้างบ้าน ถือว่าเป็น ทักษะ แต่ความสามารถในการสร้างบ้านและนำเสนอให้เกิดความแตกต่างจากคู่แข่งได้ถือว่าเป็น สมรรถนะหรือในกรณีเจตคติ/แรงจูงใจก็เช่นเดียวกันไม่ใช่สมรรถนะแต่สิ่งจูงใจให้เกิดพลังทำงาน สำเร็จตรงตามเวลาหรือเรียกว่ากำหนดหรือดีกว่ามาตรฐานถือว่าเป็นสมรรถนะ สามารถแบ่งออกได้ เป็น 2 กลุ่ม คือ

- 1) สมรรถนะขั้นพื้นฐาน (Threshold Competencies) หมายถึงความรู้หรือ ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นของบุคคลที่ต้องมีเพื่อให้สามารถที่จะทำงานที่สูงกว่าหรือซับซ้อนกว่าได้เช่น สมรรถนะในการพูด การเขียน เป็นต้น
- 2) สมรรถนะที่ทำให้ เกิดความแตกต่าง (Differentiating Competencies) หมายถึง ปัจจัย ที่ทำให้บุคคลมีผลการทำงานที่ดีกว่าหรือสูงกว่ามาตรฐาน สูงกว่าคนทั่วไปจึงทำให้เกิดผลสำเร็จ ที่แตกต่างกัน

<sup>16</sup> McClelland, อังถึงใน ธนพล รุ่งเรือง, “สมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมไม้ซี้ เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความภักดีต่อตราสินค้าแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2558), 11.



Scott B. Parry <sup>17</sup> นิยามคำว่าขีดความสามารถ หรือสมรรถนะว่าเป็น กลุ่มของ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะ (Attributes) ที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งมีผลกระทบ ต่องานหลักของตำแหน่งงานหนึ่งๆ โดยกลุ่มความรู้ทักษะ และคุณลักษณะดังกล่าว สัมพันธ์กับผลงาน ของตำแหน่งงานนั้นๆ และสามารถวัดผลเทียบกับมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับ และเป็นสิ่งที่สามารถ เสริมสร้างขึ้นได้ โดยผ่านการฝึกอบรมและการพัฒนา

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน <sup>18</sup> ได้ให้ความหมายของคำว่า Competency หมายถึง กลุ่มของทักษะ ความรู้ ความสามารถ รวมทั้งพฤติกรรม คุณลักษณะ และทัศนคติที่บุคลากรจำเป็นต้องมีเพื่อปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และเพื่อให้ บรรลุผลสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์กร

### 2.3.2 องค์ประกอบของสมรรถนะ (Competency)

แนวคิดสมรรถนะของแมคเคิลแลนด์ ประกอบด้วย 5 ส่วน คือ

- 1) ความรู้ (knowledge) คือ ความรู้เฉพาะในเรื่องที่ต้องรู้ เป็นความรู้ที่เป็น สาระสำคัญ เช่น ความรู้ด้านเครื่องยนต์ เป็นต้น
- 2) ทักษะ (skill) คือ สิ่งที่ต้องการให้ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ทักษะทาง คอมพิวเตอร์ ทักษะทางการถ่ายทอดความรู้ เป็นต้น ทักษะที่เกิดได้นั้นมาจากพื้นฐานทางความรู้และ สามารถปฏิบัติได้อย่างแคล่วคล่องว่องไว
- 3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง (self – concept) คือ เจตคติ ค่านิยม และความ คิดเห็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของตน หรือสิ่งที่คุณคิดว่าตนเองเป็น เช่น ความมั่นใจในตนเอง เป็นต้น
- 4) บุคลิกลักษณะประจำตัวของบุคคล (traits) เป็นสิ่งที่อธิบายถึงบุคคลนั้น เช่น คนที่น่าเชื่อถือและไว้วางใจได้ หรือมีลักษณะเป็นผู้นำ เป็นต้น

<sup>17</sup> Scott B. Parry, อ้างถึงใน ธวัชชัย ผลสะอาด, “สมรรถนะกำลังพลสำรองกองร้อยที่ 1 กองพันทหารราบที่ 2 รักษาพระองค์ ค่ายพรหมโยธิน อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี: กรณีศึกษา เปรียบเทียบระบบการเกณฑ์ทหารและการรับราชการทหารโดยสมัครใจ,” (การค้นคว้าอิสระปริญญา มหาบัณฑิต, รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559), 7.

<sup>18</sup> สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน ,การพัฒนาสมรรถนะหลัก (สำหรับ ข้าราชการใหม่), (2561), 2, สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, [https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/attachment/page/aptitude\\_development.pdf](https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/attachment/page/aptitude_development.pdf).

5) แรงจูงใจ/เจตคติ (motives/attitude) เป็นแรงจูงใจหรือแรงขับภายใน ซึ่งทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่เป้าหมายหรือมุ่งสู่ความสำเร็จ เป็นต้น

อาจสรุปได้ว่าสมรรถนะ (Competency) หมายถึง ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และความสามารถ (Abilities) ของมนุษย์ที่แสดงผ่านพฤติกรรม (Attributes) ในความเป็นจริงแล้ว ความสามารถของ มนุษย์โดยเฉพาะความสามารถซ่อนเร้น (Talent) มีอยู่อย่างมหาศาล เพียงแต่ว่ายังไม่ได้ถูกนำมาใช้อย่างจริงจัง ซึ่งอาจจะเกิดจากหลายปัจจัย เช่น ทศนคติและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว สอดคล้องกับทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (Iceberg Model) ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่อยู่เหนือน้ำ (Visible) จะเป็นส่วนที่ง่ายต่อการบริหารและจัดการ ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และส่วนที่อยู่ใต้น้ำ (Invisible) เป็นส่วนที่ซ่อนเร้นยากต่อการบริหารและจัดการ ได้แก่ ลักษณะนิสัย ทศนคติ/แรงจูงใจ เป็นต้น

## 2.4 แนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

### 2.4.1 ความหมายของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

Werner and Desimone<sup>19</sup> ได้ให้ความหมายไว้ว่า การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นชุดของระบบและการวางแผนกิจกรรมที่ออกแบบโดยองค์กรเพื่อให้สมาชิกมีโอกาสที่จะเรียนรู้ ทักษะที่จำเป็นเพื่อตอบสนองความต้องการในงานปัจจุบันและอนาคต การเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของความพยายามในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทั้งหมด กิจกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ควรเริ่มต้นเมื่อนักงานเข้ามาในองค์กรและดำเนินต่อไปตลอดสายอาชีพโดยไม่คำนึงว่าเป็นผู้บริหารหรือผู้ปฏิบัติงาน โปรแกรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต้องตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงงานและบูรณาการแผนระยะยาวและกลยุทธ์ขององค์กรเพื่อให้แน่ใจว่าการใช้ทรัพยากรมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

<sup>19</sup> Werner and Desimone, อ้างถึงใน สมคิด ผลนิล “การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และบรรยากาศขององค์กรที่มีอิทธิพลต่อการทำงานเป็นทีม กรณีศึกษา กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร), 2558, 28.



## 2.4.2 แนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

ไตรรัตน์ โภคผลากรณ์<sup>20</sup> การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์การเป็นการสร้างบรรยากาศในการปฏิบัติงานที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงศักยภาพของบุคลากร ทำให้เกิดคุณภาพชีวิตในการทำงาน องค์การมีการพัฒนาต่อไปเพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงในหลายด้านด้วยกัน จึงทำให้ต้องมีการเรียนรู้ (Learn) การปรับตัว (Adapt) และการเปลี่ยนแปลง (Change) ให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์การเป็นการสร้างบรรยากาศในการปฏิบัติงานที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงศักยภาพของบุคลากร ทำให้เกิดคุณภาพชีวิตในการทำงาน องค์การมีการพัฒนาต่อไปเพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงเพื่อความอยู่รอดขององค์การ ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นี้กระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันไปตลอดชีวิตของบุคคลที่จะต้องทำอย่างเป็นกระบวนการและเป็นระบบต่อเนื่องติดต่อกันทุกระดับ เนื่องจากบุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงมีทัศนคติที่แตกต่างกันจะไม่สามารถทำงานร่วมกันได้ การประสานงานให้เป็นระบบอย่างต่อเนื่องกันจึงจะทำให้เกิดเป็นผลดีต่อองค์การได้ในที่สุด

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มีการดำเนินการที่เป็นลำดับขั้นตอน โดยรวมถึงการฝึกอบรม ตามแนวคิดของ Desimone, Werner และ Harris<sup>21</sup> ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ที่เรียกว่า “ADImE” ดังนี้

1) การประเมินความต้องการ (Needs Assessment) การกำหนดความต้องการเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการศึกษาขององค์การ สภาพแวดล้อม งาน และผลงานของพนักงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการจัดลำดับในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และการฝึกอบรม รวมถึงการกำหนดเกณฑ์การประเมินผล ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญ ที่จะช่วยให้การกำหนดวัตถุประสงค์ แผนการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย ชัดเจนมากขึ้น

2) การออกแบบ (Design) เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกและกำหนดเนื้อหาของโครงการ คือ วิธีการ สถานที่ เทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการพัฒนา

3) การนำไปปฏิบัติ (Implementation) เป็นขั้นตอนสำคัญในการนำไปปฏิบัติได้ รวมถึงเป็นขั้นตอนที่ส่งมอบโครงการให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมักมีปัญหาและอุปสรรค เช่น ปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์ ความขัดแย้งกัน ซึ่งเป็นความท้าทายให้กับผู้รับผิดชอบในการแก้ปัญหาต่างๆ

<sup>20</sup> ไตรรัตน์ โภคผลากรณ์, “การฝึกอบรมและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์” ใน ประมวลสาระชุดวิชาการบริหารทรัพยากรมนุษย์, (นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2549), 4-9.

<sup>21</sup> เรื่องเดียวกัน, 4-10 - 4-12.

4) การประเมินผล (Evaluation) การประเมินผลจะช่วยวัดและตรวจสอบความสำเร็จของการพัฒนาว่าได้ผลตามต้องการหรือไม่ สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้หรือไม่ ซึ่งการประเมินจะช่วยให้การตัดสินใจในการกำหนดโครงการในครั้งต่อไป การจัดสรรทรัพยากรและงบประมาณ และการใช้แนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

## 2.5 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดชลบุรี (สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี)

### 2.5.1 สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี

สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี เป็นหน่วยงานในสังกัดสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานธุรการของคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชลบุรี และมีอำนาจหน้าที่บริหารจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยภายในจังหวัดชลบุรี สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี มีสถานศึกษาในสังกัด ได้แก่ ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอ (กศน.อำเภอ) จำนวน 11 แห่ง ห้องสมุดประชาชนจังหวัดชลบุรี จำนวน 1 แห่ง ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอ จำนวน 3 แห่ง ห้องสมุดประชาชนอำเภอ จำนวน 9 แห่ง และ กศน.ตำบล จำนวน 92 แห่ง ซึ่งมีพื้นที่รับผิดชอบในการปฏิบัติงาน ดังนี้

ตารางที่ 2.1 จำนวนหน่วยงานในสังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี

ที่	สถานศึกษา	ห้องสมุดประชาชน (แห่ง)	กศน.ตำบล (แห่ง)
1	กศน.อำเภอเมืองชลบุรี	ห้องสมุดประชาชนจังหวัดชลบุรี 1 แห่ง	17 แห่ง
2	กศน.อำเภอบ่อทอง	ห้องสมุดประชาชนอำเภอบ่อทอง 1 แห่ง	6 แห่ง
3	กศน.อำเภอบ้านบึง	ห้องสมุดประชาชนอำเภอบ้านบึง 1 แห่ง	8 แห่ง
4	กศน.อำเภอบางละมุง	ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอบางละมุง 1 แห่ง	10 แห่ง
5	กศน.อำเภอพนัสนิคม	ห้องสมุดประชาชนอำเภอพนัสนิคม 1 แห่ง ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอพนัสนิคม 1 แห่ง	19 แห่ง
6	กศน.อำเภ�팡านทอง	ห้องสมุดประชาชนอำเภ�팡านทอง 1 แห่ง	11 แห่ง
7	กศน.อำเภอศรีราชา	ห้องสมุดประชาชนอำเภอศรีราชา 1 แห่ง	8 แห่ง

ตารางที่ 2.1 จำนวนหน่วยงานในสังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ที่	สถานศึกษา	ห้องสมุดประชาชน (แห่ง)	กศน.ตำบล (แห่ง)
8	กศน.อำเภอสัตหีบ	ห้องสมุดประชาชน “เฉลิมราชกุมารี” อำเภอสัตหีบ 1 แห่ง	5 แห่ง
9	กศน.อำเภอหนองใหญ่	ห้องสมุดประชาชนอำเภอหนองใหญ่ 1 แห่ง	5 แห่ง
10	กศน.อำเภอเกาะสีชัง	ห้องสมุดประชาชนอำเภอเกาะสีชัง 1 แห่ง	1 แห่ง
11	กศน.อำเภอเกาะจันทร์	ห้องสมุดประชาชนอำเภอเกาะจันทร์ 1 แห่ง	2 แห่ง
	<b>รวม</b>	<b>12 แห่ง</b>	<b>92 แห่ง</b>

สำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี มีบุคลากรในสังกัด จำนวนทั้งสิ้น 249 คน จำแนกตามตำแหน่งงาน ดังนี้

ตารางที่ 2.2 จำนวนบุคลากร สังกัดสำนักงาน กศน. จังหวัดชลบุรี

ลำดับ	ตำแหน่งงาน	จำนวน (คน)
1	ผู้บริหาร	11
2	ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา	18
3	ลูกจ้างประจำ	4
4	พนักงานราชการ ตำแหน่ง ครูอาสาสมัคร กศน.	23
5	พนักงานราชการ ตำแหน่ง ครู กศน. ตำบล	107
6	พนักงานราชการ ตำแหน่งอื่นๆ	18
7	ครูศูนย์การเรียนรู้ชุมชน (ครู ศรช.)	38
8	บรรณารักษ์	12
9	เจ้าหน้าที่ประจำ กศน.อำเภอ จ้างเหมาบริการตำแหน่งอื่นๆ	18
	<b>รวมจำนวน</b>	<b>249</b>

### 2.5.2 กศน.ตำบล

กศน.ตำบล เป็นหน่วยงานในสังกัด กศน.อำเภอ มีฐานะเป็นหน่วยจัดกิจกรรม การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนและ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และจัด กิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้ประชาชนได้รับการศึกษาตลอดชีวิต อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ 2) สร้างและขยายภาคีเครือข่ายในการมีส่วนร่วมการจัดกิจกรรมการศึกษา

นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในชุมชน 3) ส่งเสริม สนับสนุนการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยของภาคีเครือข่าย และ 4) ประสานและเชื่อมโยงการดำเนินงานจัดการศึกษาร่วมกับหน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน และภาคประชาชน ซึ่งมีครู กศน. ตำบล เป็นผู้ขับเคลื่อนการดำเนินงานของ กศน. ตำบล

หลักการดำเนินงานของ กศน. ตำบล ยึดชุมชนเป็นฐานในการทำงานและการเรียนรู้ โดยใช้ต้นทุนของชุมชน เช่น อาคาร สถานที่ แหล่งวิทยากร ภูมิปัญญาท้องถิ่นวัฒนธรรมประเพณี มีการประสานเครือข่ายในชุมชนร่วมจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยส่งเสริม สนับสนุน ให้ทุกภาคส่วนในชุมชน/สังคม เข้ามามีส่วนร่วมเป็นภาคีเครือข่ายในการดำเนินการจัดกิจกรรม กศน. ตำบล ทั้งในฐานะผู้ให้บริการ ผู้รับบริการ มีส่วนร่วมเป็นเจ้าของ ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมแก้ปัญหา บูรณาการกระบวนการเรียนรู้ และจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียนและชุมชน มีคณะกรรมการ กศน. ตำบล ที่เป็นคนในชุมชนให้การส่งเสริมสนับสนุน ติดตามดูแลและร่วมประเมินผลการดำเนินงาน กศน. ตำบล

กศน.ตำบล มีบทบาทหน้าที่และภารกิจในการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนกลุ่มเป้าหมายในชุมชน โดยจำแนกเป็นรายกิจกรรม ดังนี้ การศึกษานอกระบบ ได้แก่ การศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษาเพื่อพัฒนาอาชีพ การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต การศึกษาเพื่อพัฒนาสังคมและชุมชน และ กระบวนการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ การศึกษาตามอัธยาศัย อีกทั้งมีภารกิจที่สำคัญภายใต้การขับเคลื่อนการดำเนินงาน 4 ศูนย์การเรียนรู้ ได้แก่

1) ศูนย์เรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงและทฤษฎีใหม่ เป็นศูนย์กลางการส่งเสริม จัดกระบวนการการเรียนรู้ และหน่วยประสานงานแหล่งเรียนรู้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงภายในชุมชน ดำเนินงานร่วมกับกองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร (กอ.รมน.)

2) ศูนย์ส่งเสริมพัฒนาประชาธิปไตยตำบล (ศส.ปชต.) เพื่อสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข โดยเฉพาะสิทธิและหน้าที่ในระบอบประชาธิปไตยบูรณาการความร่วมมือกับคณะกรรมการเลือกตั้ง (กกต.)

3) ศูนย์ดิจิทัลชุมชน ซึ่งบริหารจัดการฐานข้อมูลที่จำเป็นสำหรับ กศน. และชุมชน เพื่อให้มีความรู้และรับรู้ที่เท่าทันปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคดิจิทัล

4) ศูนย์การศึกษาตลอดชีวิตชุมชน เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาในระบบการศึกษา นอกระบบการศึกษา และการศึกษาตามอัธยาศัย ให้มีคุณภาพที่สอดคล้องกับ

นโยบายทางการศึกษา โดยยึดชุมชนเป็นฐานในการดำเนินงาน โดย กศน.ตำบลมีบทบาทเป็นผู้ประสานงานและอำนวยความสะดวก

### 2.5.3 บทบาทภารกิจหน้าที่ของครู กศน.ตำบล

ครู กศน.ตำบล เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยครู กศน. ตำบล จะมีบทบาทหลักเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้กลุ่มเป้าหมาย/ผู้รับบริการได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมีกระบวนการทำงาน คือ การวางแผนการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนในแต่ละกิจกรรม/หลักสูตรเกี่ยวกับวิธีการเรียน เวลาเรียน การใช้สื่อหรือแบบเรียน และการวัดผลประเมินผล เป็นผู้ประสานงานระหว่างหน่วยงานในสังกัดชุมชน และภาคีเครือข่ายในการจัดกระบวนการเรียนรู้ รวมทั้งสรุปผลและรายงานผลการจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่ง ครู กศน.ตำบล จึงเป็นกลไกที่สำคัญในการขับเคลื่อน กศน.ตำบล

1) การวางแผนจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีกระบวนการทำงาน ดังนี้

1.1) ศึกษาสำรวจชุมชนเพื่อจัดทำฐานข้อมูลชุมชน ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลประชากรจำแนกตามอายุ เพศ อาชีพ ฯลฯ ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทางภูมิศาสตร์ ประวัติชุมชน ข้อมูลด้านอาชีพ รายได้ ข้อมูลทางสังคม ประเพณีวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น

1.2) จัดทำเวทีประชาคมร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อร่วมกันจัดทำแผนชุมชนที่ระบุความต้องการในการพัฒนาชุมชน และความต้องการในการเรียนรู้หรือการศึกษาต่อของประชาชนในชุมชน

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของ กศน. ตำบล โดยจำแนกกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

2.1) การส่งเสริมการเรียนรู้หนังสือ

2.2) การจัดการศึกษาในหลักสูตรการศึกษาจากระบบรับการศึกษา

ขั้นพื้นฐาน

2.3) การจัดการศึกษาต่อเนื่อง หลักสูตรระยะสั้นเพื่อการพัฒนาอาชีพ (วิชาทำมาหากิน) การพัฒนาทักษะชีวิตและการพัฒนาสังคมและชุมชน

2.4) การจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

2.5) การจัดกิจกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง หรือการส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน

3) การให้บริการการเรียนรู้ใน กศน.ตำบล โดยเฉพาะกิจกรรมศูนย์ข้อมูลข่าวสารของชุมชน ศูนย์บริการชุมชน ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน มุมห้องสมุดชุมชน การให้บริการคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สื่อการเรียนรู้ต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วีดิทัศน์ รายการวิทยุเพื่อการศึกษา

4) สร้างและขยายภาคีเครือข่ายเพื่อการมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการศึกษา นอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในชุมชน

5) ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในชุมชนของภาคีเครือข่าย ทั้งในแง่ของความเข้มแข็งและความต่อเนื่องในการมีส่วนร่วมและศักยภาพในการจัดการเรียนรู้

6) จัดทำระบบข้อมูล สถิติ และสารสนเทศ เกี่ยวกับประชากรกลุ่มเป้าหมายและผลการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อใช้ในการวางแผนพัฒนาและแผนการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ทั้งในระดับชุมชน ระดับอำเภอ ระดับจังหวัด และภาพรวมระดับประเทศของสำนักงาน กศน.

7) จัดทำแผนงาน/โครงการการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยประจำปีงบประมาณ เพื่อจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับประชาชนกลุ่มเป้าหมายและชุมชน และพัฒนาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ตามกรอบจุดเน้นการดำเนินงานของสำนักงาน กศน. สำนักงาน กศน.จังหวัด และ กศน.อำเภอ

8) ประสานและเชื่อมโยงการดำเนินการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยของศูนย์การเรียนรู้ชุมชนและภาคีเครือข่ายในตำบล โดยมีการประสานแผนการดำเนินงานภายในตำบลที่รับผิดชอบและ กศน.อำเภอ ต้นสังกัด ตามกรอบจุดเน้นการดำเนินงานบนพื้นฐานของความเป็นเอกภาพ ด้านนโยบายและความหลากหลายในการปฏิบัติ

9) พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ในความรับผิดชอบต่อระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา เพื่อรับรองการประกันคุณภาพภายนอกของ กศน.อำเภอ ต้นสังกัด

10) รายงานผลการดำเนินการการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยต่อ กศน.อำเภอ ต้นสังกัด ตามแผนหรือข้อตกลงที่กำหนดไว้

## 2.6 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)

นิตยา วงศ์ใหญ่<sup>22</sup> ได้เขียนบทความเรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ บทความนี้นำเสนอการวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ เพื่อให้กรอบแนวคิดและแนวทางสำหรับนักวิจัยและบุคลากรทางการศึกษาได้นำไปใช้เพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟโดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ 1) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานความรู้ แนวคิด ความสำคัญของทักษะการรู้ดิจิทัล รวมทั้งบทบาทของทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ 2) เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ อันซึ่งจะนำไปสู่การเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเนทีฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต่อไป โดยสรุปได้ว่าการเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเนทีฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดี เป็นผู้ซึ่งเติบโตขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมายไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีของอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย สื่อหรือข้อมูลมากมายมหาศาลในโลกดิจิทัลนั้น หมายถึง การสอนให้พวกเขารู้จักที่จะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สิ่งต่างๆ เหล่านั้นในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ทักษะการรู้ดิจิทัลเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการศึกษา และการดำรงชีวิต ผู้เขียนเห็นว่าครอบครัวและครูผู้สอนเป็นผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเยาวชนมากที่สุด ที่จะสามารถสอดส่องดูแล แนะนำ และให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ บทความนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟในประเด็นของครอบครัวและครูผู้สอนเป็นหลัก ดังนั้นสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา จึงเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาและให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันเพื่อให้สังคมเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดิจิทัลเนทีฟจึงควรรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด

---

<sup>22</sup> นิตยา วงศ์ใหญ่, “แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ,” E-Journal สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ฉ. 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2560), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2561, <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/99734/77505>.



## 2.6.2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะ (Competency)

อภิชัย พันธเสน และคณะ<sup>23</sup> ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง “ความต้องการบุคลากรเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย” ในปี พ.ศ. 2554 ศึกษาในเรื่องอุปสงค์และอุปทานของบุคลากรด้าน ICT ในภาครัฐและเอกชน ผลการวิจัยพบว่า สิ่งที่เป็นต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในการรองรับการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ บุคลากรต้องแก้ปัญหาเป็นและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในระดับที่สูงขึ้นได้โดยสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการปรับตัวและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถเรียนรู้และปรับตัวกับสิ่งใหม่ซึ่งจำเป็นต่อการทำงานในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

อารีญา จารุภูมิ<sup>24</sup> ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาสมรรถนะของบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อรองรับเศรษฐกิจดิจิทัลของหน่วยงานราชการ : กรณีศึกษาศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง เป็นการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพโดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การใช้แบบสอบถามเพื่อศึกษาสมรรถนะในปัจจุบัน และสมรรถนะที่ต้องการเมื่อประเทศไทยเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจดิจิทัลของบุคลากรในสังกัดศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจำนวน 58 ท่าน และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi Structure Interview) ขอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เกิดความชัดเจนในคำตอบ ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า (1) สมรรถนะในปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้าน สมรรถนะหลักที่จำเป็นในงานด้านสมรรถนะเฉพาะตามลักษณะงานที่ปฏิบัติด้านทักษะและด้านความรู้ (2) ความต้องการสมรรถนะเมื่อประเทศไทยเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจดิจิทัล มีความต้องการอยู่ในระดับสูงทุกด้าน เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านสมรรถนะหลักที่จำเป็นในงานและด้านสมรรถนะเฉพาะตามลักษณะงานที่ปฏิบัติ ทั้งนี้ช่องว่างสมรรถนะสูงสุด 5 อันดับแรก ได้แก่ ด้านความรู้ที่จำเป็นในกฎหมาย ด้านทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ทักษะการคำนวณ การมุ่งผลสัมฤทธิ์ และทักษะที่จำเป็นในงาน (3) แนวทางการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเตรียมพร้อมรองรับเศรษฐกิจดิจิทัล ควรมีการส่งเสริมในเรื่อง Digital Mindset วัฒนธรรมดิจิทัลในองค์กร ได้แก่ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ความสามารถในการค้นหา

<sup>23</sup> อภิชัย พันธเสน และคณะ, *ความต้องการบุคลากรเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย* (กรุงเทพฯ: คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554), 12.

<sup>24</sup> อารีญา จารุภูมิ, “การศึกษาสมรรถนะของบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อรองรับเศรษฐกิจดิจิทัลของหน่วยงานราชการ : กรณีศึกษาศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง,” (การค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559), 1.



ข้อมูลต่างๆ รวมถึงการวิเคราะห์ ข้อมูลที่มีคุณภาพจากข้อมูลที่มีอยู่มากมาย การเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้อง ทักษะในการทำงานรูปแบบใหม่ การใช้เครื่องมือเพื่อให้สามารถ ทำงานร่วมกันได้ในสถานที่ ต่างๆ ทักษะการปกป้องข้อมูลและผู้อื่นที่เกี่ยวข้องรวมถึงจรรยาบรรณใน การใช้งาน



## 2.7 กรอบการศึกษา



### บทที่ 3 วิธีการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี โดยศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร และใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 3.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ ครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี จำนวน 107 คน จากจำนวนบุคลากรสังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ทั้งสิ้น 249 คน

ตารางที่ 3.1 ข้อมูลบุคลากรสังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี จำแนกตามตำแหน่งงาน

ลำดับ	ตำแหน่งงาน	จำนวน (คน)
1	ผู้บริหาร	11
2	ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา	18
3	ลูกจ้างประจำ	4
4	พนักงานราชการ ตำแหน่ง ครูอาสาสมัคร กศน.	23
5	พนักงานราชการ ตำแหน่ง ครู กศน. ตำบล	107
6	พนักงานราชการ ตำแหน่งอื่นๆ	18
7	ครูศูนย์การเรียนรู้ชุมชน (ครู ศรช.)	38
8	บรรณารักษ์	12
9	เจ้าหน้าที่ประเภทจ้างเหมาบริการตำแหน่งอื่นๆ	18
รวมจำนวน		249

#### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาเรื่องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Approach) โดยมีการเก็บข้อมูลแบบสอบถามโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกตัวอย่างแบบตั้งใจไม่ได้มีการสุ่มใดๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เป็น

ลักษณะการวิจัยเชิงสำรวจ มีกลุ่มประชากรที่ใช้ศึกษา คือ ครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ดำเนินเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่ง ดังนี้

3.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 107 คน โดยสอบถามจากครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

3.2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) เป็นข้อมูลจากการเก็บข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ต่างๆ

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้ศึกษาได้สร้างเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยให้ตอบแบบสอบถามทางออนไลน์ ในเรื่อง “การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี” ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน มีรายละเอียด ดังนี้

#### โครงสร้างเนื้อหาแบบสอบถาม

**ส่วนที่ 1** ปัจจัยส่วนบุคคล เป็นข้อความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง จำนวน 7 ข้อ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังและข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วยข้อความเกี่ยวกับ เพศ อายุ ประเภทตำแหน่ง สังกัด ระดับการศึกษา และประสบการณ์การทำงาน

**ส่วนที่ 2** ความคิดเห็นและทัศนคติ พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นแบบสอบถามที่นำมาจากแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐเพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล หลักสูตรพัฒนาทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) สำนักงาน ก.พ. ดังนี้

1. สมรรถนะขั้นพื้นฐาน
2. สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน
3. สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคอร์ท (Likert' Rating Scale) มี 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์เป็นระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ท่านคิดว่าข้อความนั้นมีความเป็นจริงอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ท่านคิดว่าข้อความนั้นมีความเป็นจริงอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ท่านคิดว่าข้อความนั้นมีความเป็นจริงอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ท่านคิดว่าข้อความนั้นมีความเป็นจริงอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ท่านคิดว่าข้อความนั้นมีความเป็นจริงอยู่ในระดับน้อยที่สุด

**ส่วนที่ 3** ข้อเสนอแนะ เป็นลักษณะปลายเปิด ได้แก่ ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะหรือความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ จะวิเคราะห์และประมวลผลตามแนวทางการวิจัยแบบพร้อมกัน (Convergent Parallel Design) มีเจตนาเพื่อนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาเป็นข้อสนับสนุนผลการวิจัยให้เกิดความสมบูรณ์ ซึ่งมีวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบวิธีการทางสถิติ โดยในส่วนของวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณผู้วิจัยจะใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (T-Test แบบ Paired Sample t-test) ซึ่งวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package to the Social Sciences : SPSS) เพื่อคำนวณหาค่าทางสถิติจากแบบสอบถามในระดับต่างๆ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 0.05

### 3.5 การแปลความหมายระดับความคิดเห็น

1) การวิเคราะห์ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี (ระดับสมรรถนะปัจจุบันและระดับสมรรถนะที่คาดหวัง) ทั้งภาพรวม รายด้านและรายข้อ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำไปพิจารณาจากการแปลค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็น โดยเกณฑ์การแปลผลการให้คะแนนระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) มีรายละเอียดดังนี้

$$\text{ช่วงการวัด} = \frac{\text{ค่าคะแนนสูงสุด} - \text{ค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$\text{แทนค่าได้ดังนี้} = \frac{5 - 1}{5}$$

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) อยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) อยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ระดับทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Literacy) อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2) การวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับสมรรถนะปัจจุบันและระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน.ตำบล สังกัดสำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี โดยการทดสอบที่ t – test แบบ Paired Sample t-test

### 3.6 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ ทักษะ (Skill) ด้านดิจิทัล โดยมีทัศนคติที่ดี (Attitude) ในการใช้ (Use) ประเมิน (Evaluate) การสร้างและสื่อสารดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม (Ethics) สามารถเข้าถึงและใช้ ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเต็มที่และมีความปลอดภัย

ครู กศน.ตำบล หมายถึง บุคลากรที่ทำหน้าที่จัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดการเรียนการสอนการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาอาชีพ การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนา สังคมและชุมชน และการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่ง ครู กศน.ตำบล จะดำเนินการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ในพื้นที่หมู่บ้าน/ตำบล ที่รับผิดชอบ ประสานการทำงานร่วมกับ ชุมชนและภาคีเครือข่าย

## บทที่ 4

### ผลการวิจัยและอภิปรายผล

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง คือ ครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี โดยใช้แบบสอบถาม ศึกษาาระดับสมรรถนะปัจจุบันและระดับสมรรถนะที่คาดหวังด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี เพื่อการเข้าสู่ยุคดิจิทัล จึงขอนำเสนอผลการศึกษาในแต่ละส่วน ดังนี้

- 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 2) ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี
  - 2.1) ภาพรวม
  - 2.2) สมรรถนะขั้นพื้นฐาน
  - 2.3) สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน
  - 2.4) สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน
- 3) ระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี
  - 3.1) ภาพรวม
  - 3.2) สมรรถนะขั้นพื้นฐาน
  - 3.3) สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน
  - 3.4) สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน
- 4) เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะระหว่างระดับสมรรถนะปัจจุบันและระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี
  - 4.1) ภาพรวม
  - 4.2) สมรรถนะขั้นพื้นฐาน
  - 4.3) สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน
  - 4.4) สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

#### 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เลือกใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง คือ ครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี จำนวน 107 คน ซึ่งมีผู้ตอบกลับแบบสอบถาม จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 86.0

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลทั่วไปของ ครู กศน.ตำบล จังหวัด ชลบุรี

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
ชาย	17	18.50
หญิง	75	81.50
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>
<b>อายุ</b>		
ต่ำกว่า 21 ปี	-	-
21 – 30 ปี	7	7.60
31 – 40 ปี	51	55.40
41 – 50 ปี	25	27.20
51 – 60 ปี	9	9.80
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>
<b>สังกัด</b>		
กศน.อำเภอเมืองชลบุรี	22	23.90
กศน.อำเภอนนทบุรี	19	20.70
กศน.อำเภอพานทอง	5	5.40
กศน.อำเภอศรีราชา	8	8.70
กศน.อำเภอบางละมุง	11	12.00
กศน.อำเภอสัตหีบ	6	6.50
กศน.อำเภอบ้านบึง	9	9.80
กศน.อำเภอหนองใหญ่	4	4.30
กศน.อำเภอบ่อทอง	6	6.50
กศน.อำเภอเกาะสีชัง	1	1.10
กศน.อำเภอเกาะจันทร์	1	1.10
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>
<b>ประสบการณ์การทำงาน</b>		
ต่ำกว่า 1 ปี	6	6.50
1 – 5 ปี	9	9.80
6 – 10 ปี	50	54.30
11 – 15 ปี	19	20.70



ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามข้อมูลทั่วไปของ ครู กศน.ตำบล จังหวัด ชลบุรี (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
16 – 20 ปี	7	7.60
21 ปีขึ้นไป	1	1.10
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>
<b>ระดับการศึกษา</b>		
ปริญญาตรี	86	93.50
ปริญญาโท	6	6.50
ปริญญาเอก	-	-
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>
<b>ด้านการจบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์</b>		
ใช่	12	13.00
ไม่ใช่	80	87.00
<b>รวม</b>	<b>92</b>	<b>100</b>

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สามารถสรุปได้ดังนี้

**4.1.1 ด้านเพศ** พบว่า มีครู กศน.ตำบล ที่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 และเพศหญิง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 81.5

**4.1.2 ด้านอายุ** พบว่า มีครู กศน.ตำบล อายุ 21 – 30 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.6 อายุ 31 – 40 ปี จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 55.4 อายุ 41 – 50 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 27.2 และอายุ 51 – 60 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.8 และไม่มีครู กศน.ตำบล ที่มีอายุต่ำกว่า 21 ปี

**4.1.3 ด้านระดับการศึกษา** พบว่ามีครู กศน.ตำบล ที่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56 ระดับปริญญาโท จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 38 และไม่มีผู้จบการศึกษาในระดับปริญญาเอก

**4.1.4 ด้านการจบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์** พบว่า มีครู กศน.ตำบล ที่จบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และครู กศน.ตำบล

ที่ไม่จบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 87.0

#### 4.2 ผลการศึกษาสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

##### 4.2.1 ผลการศึกษาภาพรวมสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวมสมรรถนะ ปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ประเภทสมรรถนะ	$\bar{x}$	ระดับสมรรถนะ
<b>1. สมรรถนะขั้นพื้นฐาน</b>	<b>3.63</b>	<b>มาก</b>
1.1 การใช้งานคอมพิวเตอร์	3.39	ปานกลาง
การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	3.87	มาก
1.3 การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	3.62	มาก
<b>2. สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน</b>	<b>3.93</b>	<b>มาก</b>
2.1 การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)	4.09	มาก
2.2 การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)	3.82	มาก
2.3 การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)	3.86	มาก
<b>3. สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน</b>	<b>3.33</b>	<b>ปานกลาง</b>
3.1 การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์	3.34	ปานกลาง
3.2 การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล	3.30	ปานกลาง
3.3 การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย	3.34	ปานกลาง
<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม</b>	<b>3.63</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาระดับสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี ในภาพรวม พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบัน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) โดยระดับสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.93$ ) ถัดมา ระดับสมรรถนะขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) และระดับสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน อยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.33$ ) ตามลำดับ

#### 4.2.2 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐาน

ตารางที่ 4.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
<b>การใช้งานคอมพิวเตอร์</b>								
1. มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง	11 (12)	13 (14)	41 (45)	22 (24)	5 (5)	2.97	1.04	ปานกลาง
2. มีความรู้และสามารถติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้งานระบบปฏิบัติการได้	9 (10)	16 (17)	43 (47)	19 (21)	5 (5)	2.95	1.00	ปานกลาง
3. สามารถสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง	3 (3)	-	27 (29)	43 (47)	19 (21)	3.85	0.78	มาก
4. สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย	1 (1)	4 (4)	29 (31)	40 (44)	18 (20)	3.76	0.86	มาก
5. สามารถใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้	4 (4)	5 (5)	39 (42)	25 (39)	9 (10)	3.43	0.91	ปานกลาง
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.39</b>	<b>0.76</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>การใช้งานอินเทอร์เน็ต</b>								
6. สามารถใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊คมาร์คเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ	-	4 (4)	29 (32)	38 (41)	21 (23)	3.83	0.83	มาก
7. สามารถใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว	-	1 (1)	15 (16)	42 (46)	34 (37)	4.18	0.74	มาก

ตารางที่ 4.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
8. สามารถสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง	-	5 (5)	39 (42)	34 (38)	41 (15)	3.62	0.81	มาก
9. สามารถใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด	1 (1)	7 (8)	39 (42)	33 (36)	12 (13)	3.52	0.86	มาก
10. สามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจและตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media	1 (1)	2 (2)	17 (19)	45 (49)	27 (29)	4.03	0.82	มาก
11. สามารถใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง	1 (1)	1 (1)	17 (19)	48 (52)	25 (27)	4.03	0.78	มาก
12. สามารถซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย	-	3 (3)	28 (31)	36 (39)	27 (27)	3.90	0.84	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.87</b>	<b>0.70</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้งานเพื่อความปลอดภัย</b>								
13. สามารถสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง	1 (1)	1 (1)	28 (31)	29 (42)	23 (25)	3.89	0.83	มาก
14. สามารถกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง	2 (2)	11 (12)	39 (42)	27 (30)	13 (14)	3.41	0.95	ปานกลาง
15. สามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ที่เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง	4 (4)	10 (11)	36 (39)	33 (36)	9 (10)	3.36	0.96	ปานกลาง

ตารางที่ 4.3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
16. สามารถใช้งานโปรแกรมบราวเซอร์ อุปกรณ์ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนด ความปลอดภัย	4 (4)	6 (7)	28 (30)	40 (44)	14 (15)	3.59	0.97	มาก
17. สามารถเลือกใช้อินเทอร์เน็ตและใช้งาน บริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและ ข้อกำหนด	1 (1)	6 (6)	21 (23)	43 (47)	21 (23)	3.84	0.89	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.62</b>	<b>0.83</b>	<b>มาก</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นพื้นฐาน (ระดับสมรรถนะปัจจุบัน)</b>						<b>3.63</b>	<b>0.68</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ในระดับสมรรถนะปัจจุบัน พบว่า (ค่าเฉลี่ย 3.63) มีสมรรถนะระดับมาก โดยนำเสนอจำแนกรายด้าน ดังนี้

**ด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.39) มีสมรรถนะระดับปานกลาง สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การสร้างเคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.85) มีระดับสมรรถนะมาก การเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.76) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้ (ค่าเฉลี่ย 3.43) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 2.97) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้ (ค่าเฉลี่ย 2.95) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

**ด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.87) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว (ค่าเฉลี่ย 4.18) มีระดับสมรรถนะมาก การเลือกใช้อีเมลสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภท

ของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media (ค่าเฉลี่ย 4.03) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 4.03) มีระดับสมรรถนะมาก การซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.90) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชอบ (ค่าเฉลี่ย 3.83) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.62) มีระดับสมรรถนะมาก และการใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด (ค่าเฉลี่ย 3.52) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้งานเพื่อความปลอดภัย** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.62) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายข้อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.89) มีระดับสมรรถนะมาก การเลือกใช้เนื้อหาออนไลน์และใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด (ค่าเฉลี่ย 3.84) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมเบราว์เซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.59) มีระดับสมรรถนะมาก การกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.41) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ได้เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.36) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

#### 4.2.3 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)								
1. สามารถจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูลยกเล็ก การกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้	1 (1)	1 (1)	15 (17)	48 (52)	27 (29)	4.08	0.77	มาก

ตารางที่ 4.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้น  
สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
2. สามารถปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้	1 (1)	1 (1)	12 (13)	54 (59)	24 (26)	4.08	0.73	มาก
3. สามารถจัดรูปแบบย่อหน้า และปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ	1 (1)	1 (1)	16 (18)	49 (53)	25 (27)	4.04	0.77	มาก
4. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้	1 (1)	1 (1)	14 (15)	45 (49)	31 (34)	4.13	0.79	มาก
5. สามารถตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้	-	2 (2)	13 (14)	47 (51)	30 (33)	4.14	0.74	มาก
6. สามารถตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้	-	1 (1)	13 (14)	48 (52)	30 (33)	4.16	0.70	มาก
7. สามารถตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำ และจำกัดการแก้ไขเอกสารได้	1 (1)	1 (1)	20 (22)	42 (46)	28 (30)	4.03	0.82	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>4.09</b>	<b>0.72</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)</b>								
8. สามารถจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้	1 (1)	2 (2)	24 (26)	45 (49)	20 (22)	3.88	0.81	มาก
9. สามารถป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้	1 (1)	5 (6)	22 (24)	44 (48)	20 (22)	3.84	0.87	มาก
10. สามารถตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้	2 (2)	3 (3)	20 (22)	45 (49)	22 (24)	3.89	0.88	มาก
11. สามารถคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้	1 (1)	4 (4)	29 (32)	43 (47)	15 (16)	3.73	0.83	มาก
12. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้	2 (2)	2 (2)	29 (32)	42 (46)	17 (18)	3.76	0.86	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.82</b>	<b>0.81</b>	<b>มาก</b>



ตารางที่ 4.4 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้น สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)								
13. สามารถสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และ เลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนองานได้	1 (1)	2 (2)	24 (26)	45 (49)	20 (22)	3.88	0.81	มาก
14. สามารถจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้ เครื่องหมายบนข้อความได้	1 (1)	2 (2)	25 (27)	41 (42)	23 (25)	3.90	0.84	มาก
15. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการ เปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้	1 (1)	2 (2)	28 (30)	40 (44)	21 (23)	3.85	0.84	มาก
16. สามารถกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนองาน และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้	2 (2)	1 (1)	29 (31)	40 (44)	20 (22)	3.82	0.86	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.86</b>	<b>0.82</b>	<b>มาก</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน (ระดับสมรรถนะปัจจุบัน)</b>						<b>3.93</b>	<b>0.72</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ในระดับสมรรถนะปัจจุบัน พบว่า (ค่าเฉลี่ย 3.93) มีสมรรถนะระดับมาก โดยนำเสนอจำแนกรายด้าน ดังนี้

**ด้านการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 4.09) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.16) มีระดับสมรรถนะมาก การตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้ (ค่าเฉลี่ย 4.14) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.13) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูลยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดรูปแบบ



ย่อหน้าและปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ (ค่าเฉลี่ย 4.07) มีระดับสมรรถนะมาก การตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำและจำกัดการแก้ไขเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.03) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.82) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.89) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้ (ค่าเฉลี่ย 3.88) มีระดับสมรรถนะมาก การป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.84) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.76) มีระดับสมรรถนะมาก การคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.73) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.86) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้ (ค่าเฉลี่ย 3.90) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนองานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.88) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้ (ค่าเฉลี่ย 3.85) มีระดับสมรรถนะมาก การกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้ (ค่าเฉลี่ย 3.82) มีระดับสมรรถนะมาก

#### 4.2.4 ผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.5 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์								
1. สามารถทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน	2 (2)	8 (9)	36 (39)	33 (36)	13 (14)	3.51	0.92	มาก

ตารางที่ 4.5 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์  
สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
2. สามารถใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	3 (3)	12 (13)	38 (41)	29 (32)	10 (11)	3.34	0.95	ปานกลาง
3. สามารถใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้	7 (8)	12 (13)	37 (40)	29 (31)	7 (8)	3.18	1.02	ปานกลาง
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.34</b>	<b>0.90</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล</b>								
4. สามารถออกแบบ แทรกวีดิโอ และเผยแพร่ หน้าเว็บเพจได้	4 (4)	4 (4)	48 (52)	27 (30)	9 (10)	3.36	0.88	ปานกลาง
5. สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์ การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้	3 (3)	5 (5)	39 (43)	36 (39)	9 (10)	3.47	0.87	ปานกลาง
6. สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึก รูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และ บันทึกรูปภาพเพื่อส่งพิมพ์ได้	6 (7)	7 (8)	46 (50)	25 (27)	8 (9)	3.24	0.95	ปานกลาง
7. สามารถใช้โปรแกรมจับการทำงานของ หน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึก ไฟล์จากโปรแกรมได้	5 (5)	9 (10)	43 (47)	25 (27)	10 (11)	3.28	0.98	ปานกลาง
8. สามารถใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อ ภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อ ภาพเคลื่อนไหวได้	7 (7)	11 (12)	45 (49)	20 (22)	9 (10)	3.14	1.01	ปานกลาง
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.30</b>	<b>0.87</b>	<b>ปานกลาง</b>

ตารางที่ 4.5 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์  
สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะปัจจุบัน ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.30</b>	<b>0.87</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย</b>								
9. สามารถจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรม และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความ มั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่าง สม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้เสมอ	1 (1)	11 (12)	39 (42)	32 (35)	9 (10)	3.40	0.87	ปานกลาง
10. สามารถใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และ เลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้ อย่างปลอดภัย	5 (5)	12 (13)	37 (40)	29 (32)	9 (10)	3.27	1.00	ปานกลาง
11. สามารถพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มี ได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns)	2 (2)	16 (18)	34 (37)	28 (30)	12 (13)	3.35	0.99	ปานกลาง
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.34</b>	<b>0.91</b>	<b>ปานกลาง</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน (ระดับสมรรถนะปัจจุบัน)</b>						<b>3.33</b>	<b>0.85</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี  
ในระดับสมรรถนะปัจจุบัน พบว่า (ค่าเฉลี่ย 3.33) มีสมรรถนะระดับปานกลาง โดยนำเสนอจำแนก  
รายด้านดังนี้

**ด้านการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย  
3.34) มีสมรรถนะระดับปานกลาง สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย  
ดังนี้ การทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงาน  
แบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 3.51) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งาน  
โปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 3.34) มี  
ระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้ (ค่าเฉลี่ย  
3.18) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

**ด้านการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.30) มีสมรรถนะระดับปานกลาง สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้ (ค่าเฉลี่ย 3.47) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้ (ค่าเฉลี่ย 3.36) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้ (ค่าเฉลี่ย 3.28) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อส่งพิมพ์ได้ (ค่าเฉลี่ย 3.24) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ (ค่าเฉลี่ย 3.14) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

**ด้านการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.34) มีสมรรถนะระดับปานกลาง สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรมและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่างสม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้เสมอ (ค่าเฉลี่ย 3.40) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มีได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns) (ค่าเฉลี่ย 3.35) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และเลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.27) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

#### 4.3 ผลการศึกษาสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

##### 4.3.1 ผลการศึกษาภาพระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวมสมรรถนะ ที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ประเภทสมรรถนะ	$\bar{x}$	ระดับสมรรถนะ
<b>1. สมรรถนะขั้นพื้นฐาน</b>	<b>3.88</b>	<b>มาก</b>
1.1 การใช้งานคอมพิวเตอร์	3.67	ปานกลาง
1.2 การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	4.08	มาก
1.3 การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	3.88	มาก

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวมสมรรถนะ ที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ประเภทสมรรถนะ	$\bar{x}$	ระดับสมรรถนะ
<b>2. สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน</b>	<b>4.13</b>	<b>มาก</b>
2.1 การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)	4.28	มาก
2.2 การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)	4.03	มาก
2.3 การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)	4.07	มาก
<b>3. สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน</b>	<b>3.68</b>	<b>มาก</b>
3.1 การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์	3.68	มาก
3.2 การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล	3.64	มาก
3.3 การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย	3.74	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม</b>	<b>3.90</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาระดับสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี ในภาพรวม พบว่า ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) โดยระดับสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.13$ ) ถัดมาระดับสมรรถนะขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.88$ ) และระดับสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.68$ ) ตามลำดับ

#### 4.3.2 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐาน

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
<b>การใช้งานคอมพิวเตอร์</b>								
1. มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง	5 (5)	8 (9)	37 (40)	34 (37)	8 (9)	3.35	0.95	ปานกลาง

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
2. มีความรู้และสามารถติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้	3 (3)	8 (9)	38 (41)	34 (37)	9 (10)	3.41	0.90	ปานกลาง
3. สามารถสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง	2 (2)	2 (2)	20 (21)	43 (47)	25 (27)	3.95	0.88	มาก
4. สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย	1 (1)	2 (2)	20 (22)	46 (50)	23 (25)	3.96	0.81	มาก
5. สามารถใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้	1 (1)	3 (3)	31 (34)	44 (48)	13 (14)	3.71	0.79	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.67</b>	<b>0.74</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้งานอินเทอร์เน็ต</b>								
6. สามารถใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ	-	2 (2)	26 (28)	38 (42)	26 (28)	3.96	0.81	มาก
7. สามารถใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว	-	-	14 (15)	40 (44)	38 (41)	4.26	0.71	มาก
8. สามารถสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง	-	1 (1)	28 (30)	39 (42)	24 (26)	3.93	0.78	มาก

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
9. สามารถใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด	1 (1)	1 (1)	28 (30)	40 (44)	22 (24)	3.88	0.82	มาก
10. สามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media	-	1 (1)	15 (16)	44 (48)	32 (33)	4.16	0.73	มาก
11. สามารถใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง	-	1 (1)	14 (15)	45 (49)	32 (35)	4.17	0.72	มาก
12. สามารถซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย	1 (1)	-	13 (14)	44 (48)	34 (37)	4.20	0.76	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>4.08</b>	<b>0.74</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้งานเพื่อความปลอดภัย</b>								
13. สามารถสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง	1 (1)	2 (2)	18 (20)	46 (50)	25 (27)	4.00	0.81	มาก
14. สามารถกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง	2 (2)	4 (4)	25 (27)	42 (46)	19 (21)	3.78	0.90	มาก
15. สามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ได้เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง	2 (2)	4 (4)	25 (27)	42 (46)	19 (21)	3.74	0.95	มาก



ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นพื้นฐาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
16. สามารถใช้งานโปรแกรมบราวเซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย	2 (2)	5 (5)	18 (20)	46 (50)	21 (23)	3.86	0.91	มาก
17. สามารถเลือกใช้เนื้อหาออนไลน์และใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด	2 (2)	2 (2)	15 (16)	46 (50)	27 (29)	4.02	0.86	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.88</b>	<b>0.83</b>	<b>มาก</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นพื้นฐาน (ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง)</b>						<b>3.88</b>	<b>0.69</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี ในระดับสมรรถนะที่คาดหวัง พบว่า (ค่าเฉลี่ย 3.88) มีสมรรถนะระดับมาก โดยนำเสนอจำแนกรายด้าน ดังนี้

**ด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 3.67) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.96) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.95) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้ (ค่าเฉลี่ย 3.71) มีระดับสมรรถนะมาก การติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้ (ค่าเฉลี่ย 3.41) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.35) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

**ด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว (ค่าเฉลี่ย 4.26) มีระดับ



สมรรถนะมาก การซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 4.20) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 4.17) มีระดับสมรรถนะมาก การเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media (ค่าเฉลี่ย 4.16) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ (ค่าเฉลี่ย 3.96) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.93) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด (ค่าเฉลี่ย 3.88) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้งานเพื่อความปลอดภัย** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 3.88) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การเลือกใช้เนื้อหาออนไลน์และใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด (ค่าเฉลี่ย 4.02) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 4.00) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมเบราว์เซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.86) มีระดับสมรรถนะมาก การกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.78) มีระดับสมรรถนะมาก การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ได้เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.74) มีระดับสมรรถนะมาก

### 4.3.3 ผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
<b>การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)</b>								
1. สามารถจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูล ยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้	-	-	13 (14)	40 (44)	39 (42)	4.28	0.70	มาก
2. สามารถปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้	-	-	13 (14)	39 (42)	40 (44)	4.29	0.70	มาก
3. สามารถจัดรูปแบบย่อหน้า และปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ	-	1 (1)	14 (15)	38 (41)	39 (42)	4.25	0.75	มาก
4. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้	-	1 (1)	12 (13)	37 (40)	42 (46)	4.30	0.74	มาก
5. สามารถตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้	-	1 (1)	11 (12)	38 (41)	42 (46)	4.32	0.73	มาก
6. สามารถตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้	-	1 (1)	11 (12)	36 (39)	44 (48)	4.34	0.73	มาก
7. สามารถตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำ และจำกัดการแก้ไขเอกสารได้	-	1 (1)	13 (14)	44 (48)	34 (37)	4.21	0.72	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>4.28</b>	<b>0.69</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)</b>								
8. สามารถจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้	2 (2)	-	19 (21)	43 (47)	28 (30)	4.03	0.85	มาก
9. สามารถป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้	2 (2)	-	18 (20)	41 (42)	31 (34)	4.08	0.86	มาก

ตารางที่ 4.8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน  
ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
10. สามารถตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้	2 (2)	-	21 (23)	37 (40)	32 (35)	4.05	0.88	มาก
11. สามารถคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้	2 (2)	-	22 (24)	41 (45)	27 (29)	3.99	0.86	มาก
12. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้	2 (2)	1 (1)	22 (24)	39 (42)	28 (30)	3.98	0.89	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>4.03</b>	<b>0.85</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)</b>								
13. สามารถสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนองานได้	1 (1)	1 (1)	19 (21)	40 (44)	31 (34)	4.08	0.83	มาก
14. สามารถจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้	1 (1)	1 (1)	22 (24)	36 (39)	32 (35)	4.05	0.86	มาก
15. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้	-	2 (2)	21 (23)	37 (40)	32 (35)	4.08	0.82	มาก
16. สามารถกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ งาน และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้	-	2 (2)	19 (21)	41 (45)	30 (33)	4.08	0.79	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>4.07</b>	<b>0.81</b>	<b>มาก</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน (ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง)</b>						<b>4.13</b>	<b>0.72</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี  
ในระดับสมรรถนะที่คาดหวัง พบว่า (ค่าเฉลี่ย 4.13) มีสมรรถนะระดับมาก โดยนำเสนอจำแนกรายด้าน  
ดังนี้

**ด้านการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 4.28) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.34) มีระดับสมรรถนะมาก การตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้ (ค่าเฉลี่ย 4.32) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.30) มีระดับสมรรถนะมาก การปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.29) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูลยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.28) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดรูปแบบย่อหน้าและปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ (ค่าเฉลี่ย 4.25) มีระดับสมรรถนะมาก การตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำและจำกัดการแก้ไขเอกสารได้ (ค่าเฉลี่ย 4.21) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 4.03) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผนงานได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การตั้งค่าแผนงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผนงานได้ (ค่าเฉลี่ย 4.05) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดการแผนงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้ (ค่าเฉลี่ย 4.03) มีระดับสมรรถนะมาก การคำนวณข้อมูลบนแผนงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผนงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.99) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผนงานได้ (ค่าเฉลี่ย 3.98) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 4.07) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนอได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้ (ค่าเฉลี่ย 4.08) มีระดับสมรรถนะมาก การจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้ (ค่าเฉลี่ย 4.05) มีระดับสมรรถนะมาก

#### 4.3.4 ผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด			
<b>การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์</b>								
1. สามารถทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน	2 (2)	4 (4)	23 (25)	44 (48)	19 (21)	3.80	0.89	มาก
2. สามารถใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	3 (3)	5 (5)	27 (29)	42 (46)	15 (16)	3.66	0.93	มาก
3. สามารถใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้	5 (5)	6 (7)	26 (28)	42 (46)	13 (14)	3.57	1.00	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.68</b>	<b>0.89</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล</b>								
4. สามารถออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้	2 (2)	4 (4)	35 (38)	32 (35)	19 (21)	3.67	0.93	มาก
5. สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้	2 (2)	2 (2)	27 (29)	41 (45)	20 (22)	3.82	0.88	มาก
6. สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อสั่งพิมพ์ได้	5 (5)	5 (5)	34 (37)	29 (32)	19 (21)	3.57	1.05	มาก
7. สามารถใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้	4 (4)	5 (5)	32 (35)	33 (34)	18 (20)	3.61	1.01	มาก

ตารางที่ 4.9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของสมรรถนะประยุกต์สำหรับการ  
ทำงาน ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะ					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด			
8. สามารถใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อ ภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อ ภาพเคลื่อนไหวได้	4 (4)	8 (9)	32 (35)	30 (33)	18 (20)	3.54	1.04	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.64</b>	<b>0.92</b>	<b>มาก</b>
<b>การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย</b>								
9. สามารถจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรม และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความ มั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่าง สม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้ เสมอ	3 (3)	2 (2)	28 (30)	41 (45)	18 (20)	3.75	0.91	มาก
10. สามารถใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และ เลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้ อย่างปลอดภัย	4 (4)	5 (5)	28 (30)	33 (36)	22 (24)	3.70	1.04	มาก
11. สามารถพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มี ได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns)	3 (3)	6 (7)	25 (27)	34 (27)	24 (26)	3.76	1.02	มาก
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>						<b>3.74</b>	<b>0.96</b>	<b>มาก</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน (ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง)</b>						<b>3.68</b>	<b>0.88</b>	<b>มาก</b>

จากผลการศึกษาสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี  
ในระดับสมรรถนะที่คาดหวัง พบว่า (ค่าเฉลี่ย 3.68) มีสมรรถนะระดับมาก โดยนำเสนอจำแนกราย  
ด้านดังนี้

**ด้านการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง  
(ค่าเฉลี่ย 3.68) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไป  
น้อย ดังนี้ การทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการ

ทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 3.80) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน (ค่าเฉลี่ย 3.66) มีระดับสมรรถนะปานกลาง การใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้ (ค่าเฉลี่ย 3.57) มีระดับสมรรถนะปานกลาง

**ด้านการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.64) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้ (ค่าเฉลี่ย 3.82) มีระดับสมรรถนะมาก การออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้ (ค่าเฉลี่ย 3.67) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้ (ค่าเฉลี่ย 3.61) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อสั่งพิมพ์ได้ (ค่าเฉลี่ย 3.57) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ (ค่าเฉลี่ย 3.57) มีระดับสมรรถนะมาก

**ด้านการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย** พบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย 3.74) มีสมรรถนะระดับมาก สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรมและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่างสม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้เสมอ (ค่าเฉลี่ย 3.75) มีระดับสมรรถนะมาก การพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มีได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิตรหัสนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns) (ค่าเฉลี่ย 3.76) มีระดับสมรรถนะมาก การใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และเลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างปลอดภัย (ค่าเฉลี่ย 3.70) มีระดับสมรรถนะมาก



#### 4.4 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตารางที่ 4.10 สรุปประเด็นสำคัญข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

ประเด็นข้อเสนอแนะ	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
1. ควรมีการอบรมพัฒนาความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มเติม ได้แก่ การทำงานออนไลน์ เช่น Google Form	4	4.35
2. ควรมีการประเมินก่อนและหลังการอบรมพัฒนาด้านดิจิทัลในทุกหลักสูตร	2	2.17
3. ควรมีระบบการประเมินความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของครู กศน.ตำบล	3	3.26
4. ควรมีการจูงใจให้ครูมีความต้องการพัฒนาสมรรถนะในด้านดิจิทัลมากขึ้น	2	2.17
5. หน่วยงานควรจัดหาอุปกรณ์หรือโปรแกรมที่สนับสนุนการทำงานของครู โดยไม่ต้องให้ครูใช้จ่ายเงินส่วนตัวจัดหาเอง	2	2.17

จากผลการศึกษาข้อเสนอแนะสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นที่มากที่สุด คือ ควรมีการอบรมพัฒนาความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มเติม ได้แก่ การทำงานออนไลน์ เช่น Google Form มีผู้ตอบเสนอแนะ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8 รองลงมา คือ มีการประเมินก่อนและหลังการอบรมพัฒนาด้านดิจิทัลในทุกหลักสูตร มีผู้ตอบเสนอแนะ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 22.2, ควรมีระบบการประเมินความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลของครู กศน.ตำบล มีผู้ตอบเสนอแนะ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 22.2, ควรมีการจูงใจให้ครูมีความต้องการพัฒนาสมรรถนะในด้านดิจิทัลมากขึ้น มีผู้ตอบเสนอแนะ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และหน่วยงานควรจัดหาอุปกรณ์หรือโปรแกรมที่สนับสนุนการทำงานของครู โดยไม่ต้องให้ครูใช้จ่ายเงินส่วนตัวจัดหาเอง มีผู้ตอบเสนอแนะ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1



#### 4.5 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

##### 4.5.1 ภาพรวมช่องว่างสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

##### (Digital Literacy)

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผลของภาพรวมช่องว่างสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี

ประเภทสมรรถนะ	ช่องว่างสมรรถนะ
<b>1. สมรรถนะขั้นพื้นฐาน</b>	<b>0.25</b>
1.1 การใช้งานคอมพิวเตอร์	0.28
1.2 การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	0.21
1.3 การใช้งานเพื่อความปลอดภัย	0.26
<b>2. สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน</b>	<b>0.20</b>
2.1 การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)	0.19
2.2 การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)	0.21
2.3 การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)	0.21
<b>3. สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน</b>	<b>0.36</b>
3.1 การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์	0.33
3.2 การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล	0.34
3.3 การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย	0.39
<b>ค่าเฉลี่ยโดยรวม</b>	<b>0.27</b>

จากผลการศึกษาช่องว่างระดับสมรรถนะด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี ในภาพรวม พบว่า ช่องว่างระดับสมรรถนะ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 0.27 โดยช่องว่างระดับสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน มีค่าเฉลี่ยช่องว่างมากที่สุด (0.36) ถัดมาระดับสมรรถนะขั้นพื้นฐาน (0.25) และระดับสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน (0.20) ตามลำดับ

#### 4.5.2 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐาน

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
<b>การใช้งานคอมพิวเตอร์</b>			
1. มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง	2.97	3.35	0.38
2. มีความรู้และสามารถติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้	2.95	3.41	0.46
3. สามารถสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง	3.85	3.95	0.10
4. สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย	3.76	3.96	0.20
5. สามารถใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้	3.43	3.71	0.28
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.39</b>	<b>3.67</b>	<b>0.28</b>
<b>การใช้งานอินเทอร์เน็ต</b>			
6. สามารถใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชอบ	3.83	3.96	0.13
7. สามารถใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว	4.18	4.26	0.08

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
8. สามารถสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการ ใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง	3.62	3.93	0.31
9. สามารถใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการ สร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตาม สิทธิ์ที่กำหนด	3.52	3.88	0.36
10. สามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการ ติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media	4.03	4.16	0.13
11. สามารถใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสม กับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ ถูกต้อง	4.03	4.17	0.14
12. สามารถซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงิน ทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย	3.90	4.20	0.30
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.87</b>	<b>4.08</b>	<b>0.21</b>
<b>การใช้งานเพื่อความปลอดภัย</b>			
13. สามารถสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตาม หลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ ถูกต้อง	3.89	4.00	0.11
14. สามารถกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง	3.41	3.78	0.37
15. สามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ที่เหมาะสม และ สามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง	3.36	3.74	0.38

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
16. สามารถใช้งานโปรแกรมบราวเซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย	3.59	3.86	0.27
17. สามารถเลือกใช้อินเทอร์เน็ตและใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด	3.84	4.02	0.18
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.62</b>	<b>3.88</b>	<b>0.26</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นพื้นฐานโดยเฉลี่ย</b>	<b>3.63</b>	<b>3.88</b>	<b>0.25</b>

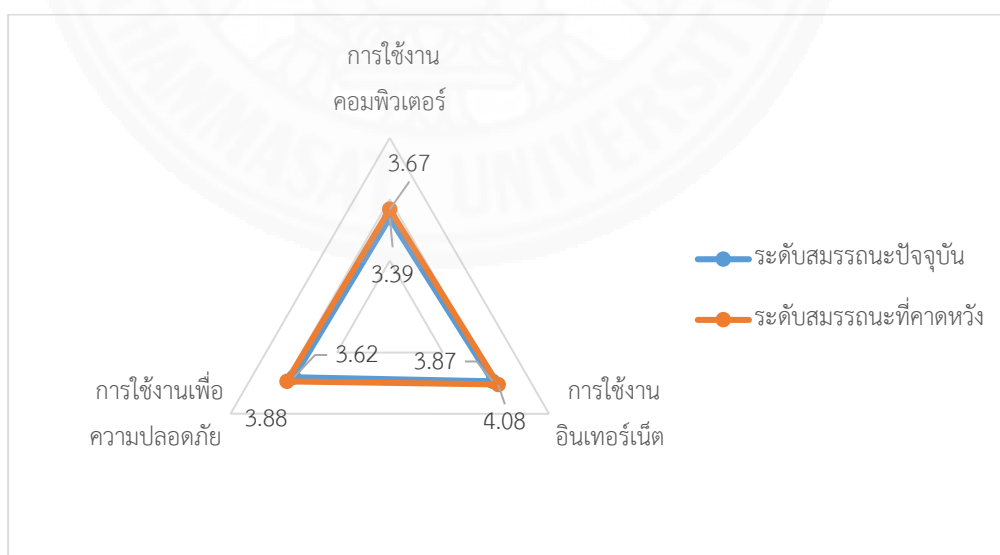
จากผลการศึกษาเปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวัง (ช่องว่าง 0.25) โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

**ด้านการใช้งานคอมพิวเตอร์** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.28) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้ (ช่องว่าง 0.46) การใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง (ช่องว่าง 0.38) การใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้ (ช่องว่าง 0.28) การเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย (ช่องว่าง 0.20) การสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของแฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง (ช่องว่าง 0.10)

**ด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.21) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด (ช่องว่าง 0.36)

การสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง (ช่องว่าง 0.31) การซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย (ช่องว่าง 0.30) การใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง (ช่องว่าง 0.14) การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ (ช่องว่าง 0.13) การเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media (ช่องว่าง 0.13) การใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว (ช่องว่าง 0.08)

**ด้านการใช้งานเพื่อความปลอดภัย** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.26) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ได้เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง (ช่องว่าง 0.38) การกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง (ช่องว่าง 0.37) การใช้งานโปรแกรมเบราว์เซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย (ช่องว่าง 0.27) การเลือกใช้เนื้อหาออนไลน์และใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด (ช่องว่าง 0.18) การสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง (ช่องว่าง 0.11)



ภาพที่ 4.1 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี, ผู้ศึกษา.

จากแผนภาพแสดงให้เห็นว่า สมรรถนะขั้นพื้นฐานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวังในทุกด้าน โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการใช้งาน คอมพิวเตอร์ (ช่องว่าง 0.28) ด้านการใช้งานเพื่อความปลอดภัย (ช่องว่าง 0.26) และด้านการใช้งาน อินเทอร์เน็ต (ช่องว่าง 0.21)

#### 4.5.3 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.13 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัด ชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
<b>การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)</b>			
1. สามารถจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูลยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้	4.08	4.28	0.20
2. สามารถปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้ เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้	4.08	4.29	0.21
3. สามารถจัดรูปแบบย่อหน้า และปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ	4.04	4.25	0.21
4. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้	4.13	4.30	0.17
5. สามารถตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้	4.14	4.32	0.18
6. สามารถตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้	4.16	4.34	0.18
7. สามารถตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติ จำนวนคำ และจำกัดการแก้ไขเอกสารได้	4.03	4.21	0.18
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>4.09</b>	<b>4.28</b>	<b>0.19</b>
<b>การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)</b>			
8. สามารถจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้	3.88	4.03	0.15
9. สามารถป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับ ข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้	3.84	4.08	0.24

ตารางที่ 4.13 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัด ชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน	ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง	ช่องว่างสมรรถนะ
10. สามารถตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้	3.89	4.05	0.16
11. สามารถคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้	3.73	3.99	0.26
12. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้	3.76	3.98	0.22
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.82</b>	<b>4.03</b>	<b>0.21</b>
<b>การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)</b>			
13. สามารถสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนองานได้	3.88	4.08	0.20
14. สามารถจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้	3.90	4.05	0.15
15. สามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้	3.85	4.08	0.23
16. สามารถกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ และใช้งานในขณะที่น่าเสนอได้	3.82	4.08	0.26
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.86</b>	<b>4.07</b>	<b>0.21</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล</b>	<b>3.93</b>	<b>4.13</b>	<b>0.20</b>

จากผลการศึกษาเปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวัง (ช่องว่าง 0.20) โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

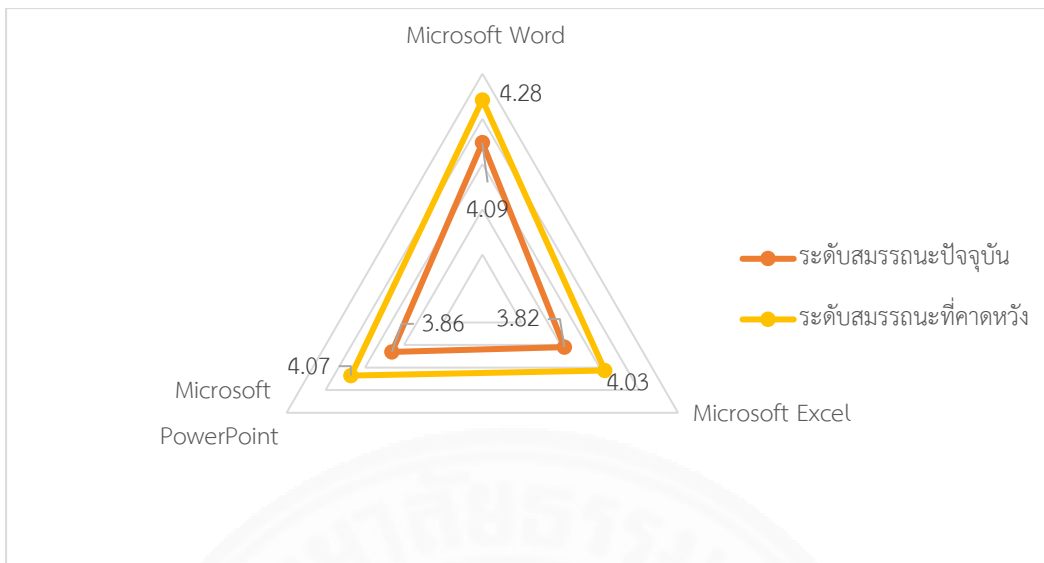


**ด้านการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.19) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การจัดรูปแบบย่อหน้า และปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ (ช่องว่าง 0.21) การปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้ (ช่องว่าง 0.21) การจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูล ยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้ (ช่องว่าง 0.20) การตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้ (ช่องว่าง 0.18) การตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้ (ช่องว่าง 0.18) การตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำ และจำกัดการแก้ไขเอกสารได้ (ช่องว่าง 0.18) การแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้ (ช่องว่าง 0.17)

**ด้านการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.19) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้ (ช่องว่าง 0.26) การป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้ (ช่องว่าง 0.24) การแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้ (ช่องว่าง 0.22) การตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้ (ช่องว่าง 0.16) การจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้ (ช่องว่าง 0.15)

**ด้านการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.21) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้ (ช่องว่าง 0.26) การแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้ (ช่องว่าง 0.23) การสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนอได้ (ช่องว่าง 0.20) การจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้ (ช่องว่าง 0.15)





ภาพที่ 4.2 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี, ผู้ศึกษา.

จากแผนภาพแสดงให้เห็นว่า สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวังในทุกด้าน โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel) (ช่องว่าง 0.21) ด้านการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint) (ช่องว่าง 0.21) และด้านการใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word) (ช่องว่าง 0.19)

#### 4.5.4 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

ตารางที่ 4.14 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
<b>การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์</b>			
1. สามารถทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน	3.51	3.80	0.29

ตารางที่ 4.14 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล  
จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง (ต่อ)

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
2. สามารถใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน	3.34	3.66	0.32
3. สามารถใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้	3.18	3.57	0.39
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.34</b>	<b>3.68</b>	<b>0.33</b>
<b>การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล</b>			
4. สามารถออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้	3.36	3.67	0.31
5. สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และ จำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้	3.47	3.82	0.35
6. สามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่ง รูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อสั่งพิมพ์ได้	3.24	3.57	0.33
7. สามารถใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้	3.28	3.61	0.33
8. สามารถใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อ ภาพเคลื่อนไหวได้	3.14	3.54	0.40
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.30</b>	<b>3.64</b>	<b>0.34</b>
<b>การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย</b>			
9. สามารถจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรมและอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรอง ข้อมูลไว้อย่างสม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้เสมอ	3.40	3.75	0.35
10. สามารถใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และเลือกใช้โปรแกรม เสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างปลอดภัย	3.27	3.70	0.43

ตารางที่ 4.14 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรีระหว่างปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง (ต่อ)

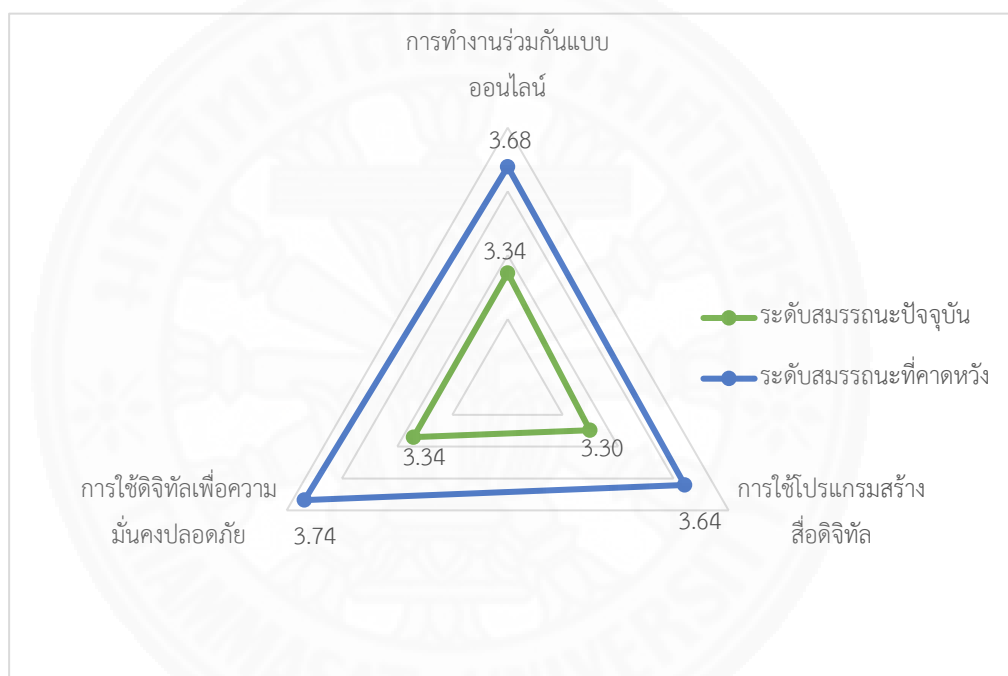
ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)	ระดับ สมรรถนะ ปัจจุบัน	ระดับ สมรรถนะที่ คาดหวัง	ช่องว่าง สมรรถนะ
11. สามารถพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มีได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns)	3.35	3.76	0.41
<b>ระดับสมรรถนะโดยรวมเฉลี่ย</b>	<b>3.34</b>	<b>3.74</b>	<b>0.39</b>
<b>ภาพรวมสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานโดยเฉลี่ย</b>	<b>3.33</b>	<b>3.68</b>	<b>0.36</b>

จากผลการศึกษาเปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวัง (ช่องว่าง 0.36) โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

**ด้านการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.33) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้ (ช่องว่าง 0.39) การใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน (ช่องว่าง 0.32) การทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน (ช่องว่าง 0.29)

**ด้านการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.34) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ (ช่องว่าง 0.40) การเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้ (ช่องว่าง 0.35) การใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้ (ช่องว่าง 0.33) การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อสั่งพิมพ์ได้ (ช่องว่าง 0.33) การออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้ (ช่องว่าง 0.31)

**ด้านการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย** พบว่า ภาพรวม (ช่องว่าง 0.39) สามารถจำแนกตามรายชื่อโดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปน้อย ดังนี้ การใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์ และเลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างปลอดภัย (ช่องว่าง 0.43) การพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มีได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns) (ช่องว่าง 0.41) การจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรมและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่างสม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้อเสมอ (ช่องว่าง 0.35)



ภาพที่ 4.3 เปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี, ผู้ศึกษา.

จากแผนภาพแสดงให้เห็นว่า สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงานของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี พบว่า ระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล มีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่ครู กศน.ตำบล คาดหวังในทุกด้าน โดยมีช่องว่างสมรรถนะแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ ด้านการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย (ช่องว่าง 0.39) ด้านการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล (ช่องว่าง 0.34) และด้านการทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ (ช่องว่าง 0.33)

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง และกำหนดแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยขอเสนอบทสรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 5.1 สรุปวิธีการศึกษา

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะ (Competency) แนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นคำถามที่ใช้ในการศึกษา ซึ่งนำมาสร้างเครื่องมือเพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถาม จากนั้นจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบแบบสอบถามโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 92 ชุด ให้กับครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี (รายละเอียดคำถามในภาคผนวก) เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที (T-Test แบบ Paired Sample t-test)

#### 5.2 จุดมุ่งหมายของงานวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง
- 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ในระดับสมรรถนะปัจจุบัน และสมรรถนะที่คาดหวัง
- 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

### 5.3 สรุปผลการวิจัย

#### 5.3.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 82 อยู่ในช่วงอายุ 31 – 40 ปี จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 55 สังกัด กศน.อำเภอเมืองชลบุรี จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 24 มีประสบการณ์การทำงาน 6 – 10 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 54 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 94 และไม่จบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 87.0

#### 5.3.2 ระดับสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล

##### 5.3.2.1 ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบัน

ภาพรวมระดับสมรรถนะปัจจุบันของครู กศน.ตำบล ประกอบด้วย สมรรถนะขั้นพื้นฐาน สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับสมรรถนะปัจจุบันของ ครู กศน.ตำบล อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) โดยสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน มีค่าเฉลี่ยระดับสมรรถนะมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.93$ )

##### 5.3.2.2 ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวัง

ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล ประกอบด้วย สมรรถนะขั้นพื้นฐาน สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับสมรรถนะปัจจุบันของ ครู กศน.ตำบล อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) โดยสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน มีค่าเฉลี่ยระดับสมรรถนะมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.13$ )

##### 5.3.2.3 ช่องว่างระดับสมรรถนะระหว่างสมรรถนะปัจจุบันและที่คาดหวัง

ภาพรวมช่องว่างระดับสมรรถนะระหว่างสมรรถนะปัจจุบันและที่คาดหวังของครู กศน.ตำบล ทั้ง 3 ชั้น ประกอบด้วย สมรรถนะขั้นพื้นฐาน สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน พบว่า ค่าเฉลี่ยช่องว่างระดับสมรรถนะของ ครู กศน.ตำบล อยู่ที่ 0.27 โดยสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน มีช่องว่างระดับสมรรถนะมากที่สุด อยู่ที่ 0.36

### 5.4 อภิปรายผลการวิจัย

#### 5.4.1 ระดับสมรรถนะปัจจุบันของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

จากผลการศึกษา พบว่า ภาพรวมของระดับสมรรถนะปัจจุบันของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี อยู่ในระดับมาก ประกอบด้วย สมรรถนะขั้นพื้นฐาน สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ทำงาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ในยุทธศาสตร์ที่ 5 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล จะให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนวัยทำงานทุกสาขาอาชีพ ทั้งบุคลากรภาครัฐและภาคเอกชน ให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ และการพัฒนาบุคลากรในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลโดยตรง ให้มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ในระดับมาตรฐานสากล เพื่อนำไปสู่การสร้างและจ้างงานที่มีคุณค่าสูงในยุคเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อน อีกทั้งยังสอดคล้องกับนโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานของ สำนักงาน กศน. ในยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพคนด้านทักษะและความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) โดยการพัฒนาความรู้และทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลของครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้สามารถใช้ Social Media และ Application ต่างๆ ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมให้ ครู กศน.ตำบล จัดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประชาชนได้มีทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งสร้างรายได้ให้กับตนเองได้

#### 5.4.2 ระดับสมรรถนะที่คาดหวังของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

จากการศึกษาพบว่า ภาพรวมระดับสมรรถนะที่คาดหวังของ ครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี อยู่ในระดับมาก ได้แก่ สมรรถนะขั้นพื้นฐาน สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน และสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน เมื่อพิจารณาในรายสมรรถนะ พบว่า ระดับสมรรถนะที่คาดหวังในสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงานของครู กศน. ตำบล จังหวัดชลบุรี มีระดับความคาดหวังสูงสุดสะท้อนให้เห็นว่าครู กศน.ตำบล ต้องการพัฒนาสมรรถนะ ได้แก่ การใช้งานโปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word) การใช้งานโปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel) และการใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้จริงในการปฏิบัติงาน ผู้ศึกษาเห็นว่าสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานจริง อาจเนื่องด้วยจากการทำงานในยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการทำงาน ทำให้วิธีการทำงานปรับเปลี่ยนไปจากเดิมที่จะต้องใช้โปรแกรมต่างๆ เข้ามาช่วยในการบริหารจัดการงาน ส่งผลให้บุคลากรจำเป็นต้องมีการปรับตัวตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งหากบุคลากรได้รับการพัฒนาสมรรถนะในด้านดังกล่าวแล้วจะสามารถทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของไตรรัตน์ โภคผลากรณ์ ที่กล่าวว่า การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์การเป็นการสร้าง



บรรยากาศในการปฏิบัติงานที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงศักยภาพของบุคลากร ทำให้เกิดคุณภาพชีวิตในการทำงาน องค์กรมีการพัฒนาต่อไปเพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงในหลายด้านด้วยกัน จึงทำให้ต้องมีการเรียนรู้ (Learn) การปรับตัว (Adapt) และการเปลี่ยนแปลง (Change) ให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต เพื่อความอยู่รอดขององค์กร ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์นี้กระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะต่อเนื่องกันไปตลอดชีวิตของบุคคลที่จะต้องทำอย่างเป็นกระบวนการและเป็นระบบต่อเนื่องติดต่อกันทุกระดับ เนื่องจากบุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ รวมถึงมีทัศนคติที่แตกต่างกันจะไม่สามารถทำงานร่วมกันได้ การประสานงานให้เป็นระบบอย่างต่อเนื่องกันจึงจะทำให้เกิดเป็นผลดีต่อองค์กรได้ในที่สุด

### 5.4.3 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่

#### คาดหวัง

ภาพรวมระดับสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ในระดับสมรรถนะปัจจุบันและสมรรถนะที่คาดหวัง มีความแตกต่างกันโดยที่ระดับสมรรถนะปัจจุบันมีระดับต่ำกว่าระดับสมรรถนะที่คาดหวัง เมื่อพิจารณารายสมรรถนะ มีประเด็นที่น่าสนใจในการนำเสนอ ดังนี้ จากการศึกษาพบว่า สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน มีช่องว่างสมรรถนะสูงที่สุด กล่าวคือ ระดับสมรรถนะปัจจุบัน อยู่ในระดับปานกลาง และระดับสมรรถนะที่คาดหวัง อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่า จำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาสมรรถนะของครู กศน. ตำบล ในด้านสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน เพื่อลดช่องว่างระดับสมรรถนะลง ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่า เนื่องด้วยปัจจัยการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญกับชีวิตประจำวันมากขึ้น และการเข้าสู่ยุค Disruptive Technology ซึ่งทำให้ครู กศน. ตำบล ต้องปรับตัวและพัฒนาสมรรถนะด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อเป็นการต่อยอดและถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับประชาชน ในฐานะครู รวมถึงบทบาทการเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้ประชาชนกลุ่มเป้าหมาย และผู้รับบริการ ให้ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ตามบทบาทหน้าที่และภารกิจของครู กศน.ตำบล ซึ่งสอดคล้องกับบทความของนิตยา วงศ์ใหญ่ ที่กล่าวว่า สถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาเป็นแกนสำคัญในการส่งเสริม พัฒนาและให้ความรู้แก่เยาวชนกลุ่มดิจิทัลเนทีฟเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและรู้เท่าทันเพื่อให้สังคมเกิดดุลยภาพท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสามารถสอดส่องดูแล แนะนำ และให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ รวมถึงรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนรวมให้มากที่สุด ทั้งนี้ ครู กศน.ตำบล จะต้องมีการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอภิชัย พันธเสน และคณะ ที่ได้ทำการศึกษาวิจัย



เรื่อง ความต้องการบุคลากรเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า สิ่งที่เป็นต่อการพัฒนาบุคลากรในการรองรับเทคโนโลยีสารสนเทศ คือบุคลากรต้องสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการปรับตัวและเรียนรู้กับสิ่งใหม่ๆที่เป็นต่อการทำงานในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

#### 5.4.4 แนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

จากผลการศึกษาการเปรียบเทียบช่องว่างสมรรถนะของ ครู กศน.ตำบล สังกัด สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี ผู้ศึกษาสนใจในประเด็นของสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน ที่มีช่องว่างสมรรถนะสูงที่สุด จึงนำเสนอแนวทางการพัฒนาด้านสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน. ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ดังนี้

1) ออกแบบนโยบายและแผนการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล ของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี รวมถึงบุคลากรทุกประเภทในสังกัด ที่ชัดเจนและครอบคลุมในทุกระดับ เช่น ระดับขั้นพื้นฐาน ระดับขั้นต้นสำหรับการทำงาน ระดับขั้นประยุกต์ เป็นต้น โดยกำหนดระยะเวลาของแผนการพัฒนาบุคลากรด้านดิจิทัลให้ชัดเจนเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง และสร้างการรับรู้นโยบายและแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลให้บุคลากรรับทราบโดยทั่วกัน รวมถึงการปรับสภาพแวดล้อม เครื่องมืออุปกรณ์ และบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อการพัฒนาสมรรถนะอย่างต่อเนื่องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาตนเอง

2) จัดทำหลักสูตรและจัดอบรมพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านดิจิทัล ที่เน้นและให้ความสำคัญกับสมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน เพื่อเป็นการลดช่องว่างสมรรถนะด้านดังกล่าวของครู กศน.ตำบล และหลักสูตรสมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน โดยต่อยอดความรู้เพื่อให้เป็นประโยชน์ในการปฏิบัติงานตามความคาดหวังของบุคลากร ดังผลการศึกษาที่นำเสนอข้างต้น รวมถึงต่อยอดองค์ความรู้ด้วยหลักสูตรหรือนวัตกรรมที่ประยุกต์ในการปฏิบัติงานได้ เช่น หลักสูตรการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการจัดกระบวนการเรียนรู้, หลักสูตรการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการประเมินผลผู้รับบริการ, หลักสูตรการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และการสร้างความคิดเชิงนวัตกรรม, หลักสูตรการใช้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี, หลักสูตรวิธีวิทยาการสอน เช่น หลักสูตรการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วย KAHOOT, GamePowerPoint, PollEverywhere, หลักสูตรการวัดและประเมินผลด้วย Zipgrade เป็นต้น รวมถึงหลักสูตรการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการทำงานร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านดิจิทัลของครู กศน.ตำบล อย่างรอบด้านในการพัฒนาและ

ต่อยอดความคิดในการสร้างหรือนำนวัตกรรมใหม่ๆ รวมทั้งการเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและวิธีการสอนที่เหมาะสมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียน/ผู้รับบริการบรรลุเป้าหมายตามสภาพแวดล้อมและความต้องการของผู้เรียน

3) สร้างบรรยากาศการทำงานแบบดิจิทัล เช่น การปรับรูปแบบวิธีการทำงานที่เน้นการทำงานออนไลน์ เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัลและเอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากร

4) การจัดการความรู้ด้านดิจิทัล (Digital KNOWLEDGE MANAGEMENT (KM)) โดยดำเนินการจัดหาและรวบรวมแหล่งเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้งภายในและภายนอกหน่วยงาน คลังความรู้ เช่น website ที่รวบรวมข้อมูล/คลิปวิดีโอออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงเอกสาร/หนังสือ/ตำรา/บทความทางวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับบุคลากรในการพัฒนาตนเอง อีกทั้งการเปิดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยวิธีการที่หลากหลาย เช่น ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice : CoP), การประชุม/อบรมสัมมนาทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานโดยใช้รูปแบบการเล่าเรื่อง (Story telling) ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์หรือการเรียนรู้ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล, การจัดทำแผนผังความคิด (Mind Map) เกี่ยวกับแผนความต้องการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล เป็นต้น ซึ่งการจัดทำ KM จะเป็นการทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดความรู้ระหว่างกัน ทำให้บุคลากรมีความรู้ความสามารถเพิ่มมากขึ้น ส่งผลต่อระบบการทำงานที่ดีขึ้น และทำให้เกิดองค์ความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ จะช่วยต่อยอดสู่การสร้างวัฒนธรรมองค์กรดิจิทัล

5) สร้างการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นการพัฒนาสมรรถนะ การปรับเปลี่ยนองค์กร การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน และการสร้างเครือข่ายการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน

6) ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรจัดทำแผนการพัฒนาตนเอง โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัล เพื่อเป็นการตั้งเป้าหมายและเป็นแรงกระตุ้นในการพัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเอง

7) กำหนดเป็นข้อบังคับ/แนวปฏิบัติ/มาตรฐาน ให้บุคลากรในสังกัดทุกคนต้องพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างจริงจัง โดยอาจเชื่อมโยงกับการบริหารทรัพยากรบุคคลของหน่วยงาน เช่น การประเมินผลการปฏิบัติงาน และการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น

8) ปรับรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะ โดยนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมาใช้ รวมถึงลดการบรรยายและเพิ่มการเรียนรู้แบบอื่นในรูปแบบการฝึกอบรม

9) ส่งเสริมให้ครู กศน.ตำบล มีการประเมินความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ตามมาตรฐานสากล เช่น The International Computer Driving License (ICDL), สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) เป็นต้น

10) ติดตามผลการพัฒนาสมรรถนะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของบุคลากร เพื่อให้ทราบถึงระดับการพัฒนาการของแต่ละบุคคล รวมถึงการนำสมรรถนะด้านดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับแก่บุคลากรด้วย

## 5.5 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการศึกษาไปใช้

### 5.5.1 ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงาน

1) ควรมีการสร้างหรือกำหนดมาตรฐานสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของบุคลากร เพื่อให้มีความสอดคล้องกับนโยบายและแผนการพัฒนาของหน่วยงาน โดยนำแนวทางตามที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด มาใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบและกำหนดมาตรฐาน

2) ควรกำหนดตัวชี้วัด/หน้าที่ของครู กศน.ตำบล ในการพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลของตนเองและนำวิธีการพัฒนาแบบ 70 : 20 : 10 มาใช้เป็นหลักการในการพัฒนา โดย 70 หมายถึง การพัฒนาตนเองและเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน 20 หมายถึง การเรียนรู้ออกจากการปฏิบัติงานและการสอนงาน และ 10 หมายถึง การเรียนรู้จากการฝึกอบรม

3) ควรปรับปรุงแบบวิธีการทำงานที่เน้นการทำงานออนไลน์ เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัลและเอื้อต่อการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากร

4) ควรมีการสร้างแรงจูงใจให้ครู กศน.ตำบล เกิดความต้องการในการพัฒนาตนเองด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง เช่น การพิจารณาเลื่อนเงินเดือน รางวัลหรือการประกาศเชิดชูเกียรติ ให้เกิดความภาคภูมิใจ โดยนำประสบการณ์หรือกิจกรรมที่ครู กศน.ตำบล ผ่านการพัฒนา/อบรมมาประกอบการพิจารณา

5) ควรส่งเสริมให้ครู กศน. ตำบล มีส่วนร่วมในการออกแบบ/พัฒนาหลักสูตรในการพัฒนาตนเองให้ตรงกับความต้องการของบุคลากรมากที่สุด รวมถึงส่งเสริมบทบาทหน้าที่ให้ครู กศน. ตำบล เป็นผู้เอื้ออำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการสร้างการมีส่วนร่วมให้กับประชาชนในการออกแบบ/พัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือ/เวทีในการแสดงความคิดเห็นและร่วมตัดสินใจการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและความแตกต่างระหว่างบุคคลของประชาชน

6) ควรสนับสนุนทรัพยากร เช่น อุปกรณ์ต่างๆ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ครู กศน.ตำบล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการจัดการกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรม การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย

#### 5.5.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การศึกษาวิจัยในครั้งต่อไปควรมีการศึกษาโดยใช้วิธีเชิงคุณภาพ เช่น การ สัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้บริหาร/ผู้บังคับบัญชา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อให้ทราบถึงระดับ ความคาดหวังต่อสมรรถนะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของบุคลากรที่ควรมี
- 2) ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบในกลุ่มตัวอย่างอื่นที่หลากหลายกลุ่ม เพื่อให้ ทราบถึงประเด็นการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรทุกกลุ่ม
- 3) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเสนอสมรรถนะในด้านอื่นๆ ที่เหมาะสมในการ เตรียมการจัดการกระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครู กศน.ตำบลต่อไป

## รายการอ้างอิง

### หนังสือและบทความในหนังสือ (Book and Book Articles)

กระทรวงศึกษาธิการ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, *การเรียนรู้ดิจิทัลเทคโนโลยี โรงเรียนมาตรฐานสากล*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2553.

ไตรรัตน์ โภคผลากรณ์. “การฝึกอบรมและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการ บริหารทรัพยากรมนุษย์*, นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2549.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.). *หลักสูตรพัฒนาทักษะด้านความ เข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล*, 2561.

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.). *นโยบายและ จุดเน้นการดำเนินงาน สำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561 (2561)*.

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (สำนักงาน กศน.). *นโยบายและ จุดเน้นการดำเนินงาน สำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 (2562)*.

อภิชัย พันธเสน และคณะ. *ความต้องการบุคลากรเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย*, กรุงเทพฯ: คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.

### วิทยานิพนธ์ (These)

แววตา เตชาทวิวรรณ และ อัจฉรา ประเสริฐสิน. “การพัฒนาแบบวัดการรู้ดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี,” วิทยานิพนธ์, ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2559.

อารีญา จารุภูมิ. “การศึกษาสมรรถนะของบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อรองรับเศรษฐกิจ ดิจิทัลของหน่วยงานราชการ : กรณีศึกษาศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง,” การค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.

McClelland. อ้างถึงใน ธนพล รุ่งเรือง “สมรรถนะบุคลากรในอุตสาหกรรมไมซ์ เพื่อเสริมสร้าง พฤติกรรมความภักดีต่อตราสินค้าแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, บัณฑิต วิทยาลัย สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2558.

Scott B. Parry. อ้างถึงใน ธวัชชัย ผลสะอาด, “สมรรถนะกำลังพลสำรองกองร้อยที่ 1 กองพันทหารราบที่ 2 รักษาพระองค์ ค่ายพรหมโยธิน อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี: กรณีศึกษาเปรียบเทียบระบบการเกณฑ์ทหารและการรับราชการทหารโดยสมัครใจ,” การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.

Werner and Desimone. อ้างถึงใน สมคิด ผลนิล “การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และบรรยากาศองค์การที่มีอิทธิพลต่อการทำงานเป็นทีม กรณีศึกษา กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช,” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2558.

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Medias)

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, (2559), ภายใต้ “การใช้ประโยชน์เทคโนโลยีดิจิทัลของประชาชนและภาคสังคม,” สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, [http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613\\_4Digital\\_Economy\\_Plan-Book.pdf](http://www.mdes.go.th/assets/portals/1/files/590613_4Digital_Economy_Plan-Book.pdf).

ฐาวรี ชนสำโรง. ทักษะการรู้ดิจิทัลของบุคลากรสาธารณสุขในยุค Thailand 4.0 (ยุคดิจิทัล), (2560), 38. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, <http://www.western.ac.th/media/attachments/2018/08/18/11-1.pdf>.

นิตยา วงศ์ใหญ่. “แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ,” E-Journal สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ฉ. 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2560), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2561, <https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/99734/77505>.

บวร เทศารินทร์. “ประเทศไทย 4.0 โมเดลเศรษฐกิจใหม่,” สืบค้นเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2562, <http://www.drborworn.com/articledetail.asp?id=16223>.

มหาวิทยาลัยมหิดล. “หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum),” สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, <http://www.dlthailand.org/dl-curriculum/curriculum>.

สุภาภรณ์ เกียรติสิน. มหาวิทยาลัยมหิดล, หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy Curriculum), (2559), สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, [http://lrls.nfe.go.th/LRLS/data\\_center/data\\_mod/20171219083204\\_Curriculum-Digital-Literacy-Standard-Program.pdf](http://lrls.nfe.go.th/LRLS/data_center/data_mod/20171219083204_Curriculum-Digital-Literacy-Standard-Program.pdf).

- สุภาภรณ์ เกียรติสิน. “Digital Literacy Thailand 4.0 Part 2,” (วิดีโอประกอบการอบรม), 22 มิถุนายน 2561, สืบค้นเมื่อวันที่ 23 กันยายน 2561, <https://youtu.be/H9N0wOBPntc>.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. การพัฒนาสมรรถนะหลัก (สำหรับข้าราชการใหม่), (2561), 2, สืบค้นเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม 2561, [https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/attachment/page/aptitude\\_development.pdf](https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/attachment/page/aptitude_development.pdf).
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. “โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ (Digital Literacy Project),” สืบค้นเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2561, <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). “ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ปี 2561 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาที ต่อวัน,” สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤศจิกายน 2561, <https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>.
- Bawden. (2008), อ้างถึงใน ธิดา แซ่ซัน และคณะ. “การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน,” วารสารสารสนเทศศาสตร์, ปีที่ 34, ฉ. 4 (2559): 120, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/81049>.
- Glister. (1997), อ้างถึงใน ธิดา แซ่ซัน และคณะ. “การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ในปัจจุบัน,” วารสารสารสนเทศศาสตร์, ปีที่ 34, ฉ. 4 (2559): 119, สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2561, <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/81049>.
- We are social. “Digital in 2018 in Southeast Asia Part 1- North-West,” Slideshare, accessed November 4, 2018, <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-1-northwest-86866386>.





## แบบสอบถาม

### เรื่อง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล จังหวัดชลบุรี

#### คำชี้แจง

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของครู กศน.ตำบล ตามความเป็นจริงและตามที่สำนักงาน ก.พ. กำหนด และเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาด้านทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ของ ครู กศน.ตำบล เพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

โดยใช้แบบสอบถาม แบ่งเป็น 5 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 สมรรถนะขั้นพื้นฐาน

ส่วนที่ 3 สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ส่วนที่ 4 สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

โดยใน **ส่วนที่ 2 - 4 ผู้ตอบแบบสอบถามจำเป็นต้องตอบแต่ละข้อคำถามใน 2 ประเด็น ประกอบด้วย ระดับสมรรถนะที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีอยู่ในปัจจุบัน และ ระดับความคาดหวังของผู้ตอบแบบสอบถามที่ต้องการมีเพื่อรองรับรัฐบาลดิจิทัล**

2. ข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับจากแบบสอบถาม จะนำมาวิเคราะห์เป็นภาพรวม ไม่ได้มีการแจกแจงเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยขอรับรองว่าจะไม่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านแต่อย่างใด และจะเก็บรักษาไว้เป็นความลับ จึงขอให้ท่านกรุณาตอบแบบสอบถามให้ตรงตามความคิดเห็นของท่านให้มากที่สุด และการมีส่วนร่วมในการตอบแบบสอบถามทุกครั้งนั้นมีความสำคัญ และมีความหมายอย่างยิ่งต่อความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นของงานวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้

นางสาวธัญลักษณ์ จำจด

นักศึกษาโครงการปริญญาโท หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ สำหรับนักบริหาร

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก  ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับท่านมากที่สุด

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. อายุ  อายุต่ำกว่า 21 ปี  อายุ 21 – 30 ปี  อายุ 31 – 40 ปี  
 อายุ 41 – 50 ปี  อายุ 51 – 60 ปี
3. ระดับการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก
4. ท่านจบการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) หรือด้านคอมพิวเตอร์  
 ใช่  ไม่ใช่
5. ประเภทตำแหน่ง  ข้าราชการครู  ครู กศน. ตำบล  อื่นๆ (ระบุ).....
6. สังกัด กศน.อำเภอ  เมืองชลบุรี  พนัสนิคม  พานทอง  ศรีราชา  
 บางละมุง  สัตหีบ  บ้านบึง  หนองใหญ่  
 บ่อทอง  เกาะสีซัง  เกาะจันทร์
7. ประสบการณ์การทำงาน  น้อยกว่า 1 ปี  1 – 5 ปี  6 – 10 ปี  
 11 – 15 ปี  16 - 20 ปี  21 ปีขึ้นไป
8. อุปกรณ์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มี/ครอบครอง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)  
 สมาร์ทโฟน  แท็บเล็ต  โน้ตบุ๊ก  เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยในช่องตาราง ‘ระดับสมรรถนะปัจจุบัน’ หมายถึง ระดับของความสามารถในปัจจุบัน และช่องตาราง ‘ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง’ หมายถึง ระดับความต้องการ/คาดหวังของสมรรถนะ โดยให้ความหมายของแต่ละระดับ ดังนี้

ระดับความคิดเห็น	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน	ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง
1	มีสมรรถนะระดับน้อยที่สุดหรือไม่มี	มีความคาดหวังน้อยที่สุดหรือไม่มี
2	มีสมรรถนะระดับน้อย	มีความคาดหวังน้อย
3	มีสมรรถนะระดับปานกลาง	มีความคาดหวังปานกลาง
4	มีสมรรถนะระดับมาก	มีความคาดหวังมาก
5	มีสมรรถนะระดับมากที่สุด	มีความคาดหวังมากที่สุด

## ส่วนที่ 2 สมรรถนะขั้นพื้นฐาน

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะขั้นพื้นฐาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<input type="checkbox"/> การใช้งานคอมพิวเตอร์										
2.1 ท่านมีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานและแก้ปัญหาฮาร์ดแวร์ (Hardware) รวมถึงสามารถประกอบคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง										
2.2 ท่านมีความรู้และสามารถติดตั้งระบบปฏิบัติการและโปรแกรมต่างๆ (Software) เช่น Windows, iOS รวมถึงแก้ปัญหาการใช้ระบบปฏิบัติการได้										
2.3 ท่านสามารถสร้าง เคลื่อนย้าย คัดลอก กำหนดค่าของ แฟ้มข้อมูล (Folder) จัดระเบียบไฟล์/แฟ้มข้อมูล (Folder) บน USB/Flash Drive หรือพื้นที่ออนไลน์ต่างๆ (Drive) ได้ และใช้แฟ้มข้อมูลได้อย่างถูกต้อง										
2.4 ท่านสามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่กับระบบเครือข่าย รวมถึงตั้งค่าและกำหนดการใช้งานมือถืออย่างไรให้ปลอดภัย										

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะขั้นพื้นฐาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.5 ท่านสามารถใช้งานบริการบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) เช่น Google Drive, One Drive, Dropbox และแชร์ข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Computing) ไปยังผู้อื่นได้										
<input type="checkbox"/> การใช้งานอินเทอร์เน็ต										
2.6 ท่านสามารถใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อเปิดดูหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการ เช่น เพิ่มบุ๊กมาร์คเว็บไซต์ที่ชอบ										
2.7 ท่านสามารถใช้งานเครื่องมือสืบค้น เช่น Google สืบค้นข้อมูลได้ถูกต้องและรวดเร็ว										
2.8 ท่านสามารถสร้างและปรับแต่ง e-mail ให้เหมาะสมตามสภาพการใช้งานและความปลอดภัย รวมถึงจัดการรายชื่อผู้ติดต่อบน e-mail ได้อย่างถูกต้อง										
2.9 ท่านสามารถใช้งานปฏิทินออนไลน์ เช่น Google Calendar ในการสร้างตารางนัดหมาย และแชร์ปฏิทินให้ผู้อื่นใช้งานได้ถูกต้องตามสิทธิ์ที่กำหนด										
2.10 ท่านสามารถเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ได้ถูกต้องตามประเภทของการติดต่อสื่อสาร และตามหลักความปลอดภัย รวมถึงรู้วิธีป้องกันภัย เข้าใจ และตระหนักถึงมารยาทในการใช้งาน Social Media										
2.11 ท่านสามารถใช้งานโปรแกรมการสื่อสาร เช่น Line ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสามารถตั้งค่า/ปรับแต่งโปรแกรมสื่อสารได้ถูกต้อง										
2.12 ท่านสามารถซื้อหรือขายสินค้าออนไลน์ ใช้งานระบบการชำระเงินทางบริการออนไลน์ ได้ถูกต้องตามหลักความปลอดภัย										
<input type="checkbox"/> การใช้งานเพื่อความปลอดภัย										
2.13 ท่านสามารถสร้างบัญชีรายชื่อ และกำหนดรหัสผ่านได้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ความมั่นคงปลอดภัย รวมถึงยืนยันตัวตนเข้าสู่ระบบได้ถูกต้อง										

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะขั้นพื้นฐาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
2.14 ท่านสามารถกำหนดค่าไฟร์วอลล์ส่วนบุคคล (Personal Firewall) ได้อย่างถูกต้อง										
2.15 ท่านสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์ที่เหมาะสม และสามารถตรวจสอบอาการผิดปกติจากมัลแวร์ได้ถูกต้อง										
2.16 ท่านสามารถใช้งานโปรแกรมบราวเซอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เหมาะสมกับข้อกำหนดความปลอดภัย										
2.17 ท่านสามารถเลือกใช้อินเทอร์เน็ตและใช้งานบริการอินเทอร์เน็ตได้ถูกต้องตามกฎหมายและข้อกำหนด										

### ส่วนที่ 3 สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<input type="checkbox"/> การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ (Microsoft Word)										
3.1 ท่านสามารถจัดการเอกสาร เคลื่อนย้ายข้อมูลยกเลิกการกระทำ และการแทนที่ข้อความบนเอกสารได้										
3.2 ท่านสามารถปรับแต่งรูปแบบตัวอักษร จัดรูปแบบเอกสาร และใช้เครื่องหมายนำหน้าหัวข้อในเอกสารได้										
3.3 ท่านสามารถจัดรูปแบบย่อหน้า และปรับแต่งเอกสารด้วยชุดรูปแบบ										
3.4 ท่านสามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุและตารางในเอกสารได้										
3.5 ท่านสามารถตั้งค่าหน้ากระดาษ และจัดรูปแบบหน้ากระดาษได้										
3.6 ท่านสามารถตั้งค่าการพิมพ์ และแสดงตัวอย่างก่อนพิมพ์เอกสารได้										
3.7 ท่านสามารถตรวจสอบแก้ไขสะกดคำและไวยากรณ์ ตรวจสอบสถิติจำนวนคำ และจำกัดการแก้ไขเอกสารได้										
<input type="checkbox"/> การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ (Microsoft Excel)										

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะขั้นต้นสำหรับการทำงาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
3.8 ท่านสามารถจัดการแผ่นงาน จัดเซลล์ แถว และคอลัมน์ได้										
3.9 ท่านสามารถป้อนข้อมูล เคลื่อนย้ายข้อมูล กรองข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล จัดรูปแบบข้อมูลและแผ่นงานได้										
3.10 ท่านสามารถตั้งค่าแผ่นงานเพื่อการพิมพ์และสั่งพิมพ์แผ่นงานได้										
3.11 ท่านสามารถคำนวณข้อมูลบนแผ่นงานได้ตามสูตรที่กำหนด และใช้ฟังก์ชันข้อมูลบนแผ่นงานได้										
3.12 ท่านสามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุ และป้องกันแผ่นงานได้										
<input type="checkbox"/> การใช้โปรแกรมนำเสนอ (Microsoft PowerPoint)										
3.13 ท่านสามารถสร้างงานนำเสนอ จัดการมุมมอง และเลือกใช้เค้าโครงในการนำเสนองานได้										
3.14 ท่านสามารถจัดรูปแบบข้อความงาน และใช้เครื่องหมายบนข้อความได้										
3.15 ท่านสามารถแทรก/ปรับแต่งวัตถุในงานนำเสนอ กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ และรูปแบบการเปลี่ยนหน้าสไลด์ในงานนำเสนอได้										
3.16 ท่านสามารถกำหนดสไลด์สำหรับการนำเสนอ และใช้งานในขณะที่นำเสนอได้										

#### ส่วนที่ 4 สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<input type="checkbox"/> การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์										
4.1 ท่านสามารถทำงานบนพื้นที่ทำงานแบบออนไลน์ เช่น Google Doc และแบ่งปันพื้นที่เพื่อการทำงานแบบออนไลน์ได้ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน										

ทักษะด้านความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) “สมรรถนะประยุกต์สำหรับการทำงาน”	ระดับสมรรถนะของบุคลากร									
	ระดับสมรรถนะปัจจุบัน					ระดับสมรรถนะที่คาดหวัง				
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
4.2 ท่านสามารถใช้งานโปรแกรมแบ่งปันหน้าจอ เช่น TeamView ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน										
4.3 ท่านสามารถใช้โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เช่น Skype ได้										
<input type="checkbox"/> การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล										
4.4 ท่านสามารถออกแบบ แทรกวัตถุ และเผยแพร่หน้าเว็บเพจได้										
4.5 ท่านสามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน และจำแนกรูปแบบสื่อดิจิทัลได้										
4.6 ท่านสามารถใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator บันทึกรูปภาพจากแหล่งต่างๆ ปรับแต่งรูปภาพ และบันทึกรูปภาพเพื่อส่งพิมพ์ได้										
4.7 ท่านสามารถใช้โปรแกรมจับการทำงานของหน้าจอ เช่น PrtScr, Bandicam และบันทึกไฟล์จากโปรแกรมได้										
4.8 ท่านสามารถใช้งานโปรแกรมตัดต่อสื่อภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe Premiere Pro ตัดต่อและบันทึกสื่อภาพเคลื่อนไหวได้										
<input type="checkbox"/> การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย										
4.9 ท่านสามารถจัดการป้องกันและรักษาโปรแกรมและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์จากภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยได้ รวมถึงสำรองข้อมูลไว้อย่างสม่ำเสมอ กำหนดให้โปรแกรมอัปเดตตัวเองไว้เสมอ										
4.11 ท่านสามารถใช้งาน/ปรับแต่งเว็บเบราว์เซอร์และเลือกใช้โปรแกรมเสริมสำหรับเว็บเบราว์เซอร์ได้อย่างปลอดภัย										
4.12 ท่านสามารถพิสูจน์ตัวตนด้วยสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มีได้ เช่น รหัสผ่าน ข้อมูลบัตรเครดิต ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (Retinal patterns)										



## ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม.....

(นายวีระกุล อรัญยะนาค)

ผู้ตรวจราชการกระทรวงศึกษาธิการ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม.....

(นายคมกฤษ จันทร์ขจร)

ผู้อำนวยการสถาบันการศึกษาทางไกล

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม.....

(นายไพรัตน์ เนืองเกตุ)

ผู้อำนวยการ กศน.อำเภอเมืองชลบุรี

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวธัญลักษณ์ จำจด
วันเดือนปีเกิด	18 พฤษภาคม 2530
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2552 : วิทยาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
ประสบการณ์ทำงาน	
2562 – ปัจจุบัน:	นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 (ชลบุรี – ระยอง)
2559 – 2562	นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ กลุ่มวิเคราะห์และบริหารงบประมาณ กองยุทธศาสตร์และแผนงาน สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
2554 – 2559	นักวิเคราะห์นโยบายและแผน (พนักงานราชการ) สำนักงาน กศน.จังหวัดชลบุรี