

สมรรถนะดิจิทัล

Digital Competency

DC



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สมรรถนะดิจิทัล

Digital Competency



รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่
รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สมรรถนะดิจิทัล: Digital Competency

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

พิมพ์เผยแพร่ เมษายน 2564

แหล่งเผยแพร่ ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
และ www.curriculumandlearning.com

พิมพ์ที่ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
ลิขสิทธิ์ หนังสือเล่มนี้ไม่มีลิขสิทธิ์ จัดพิมพ์เพื่อการใช้ประโยชน์
ทางหลักสูตรการเรียนการสอนในสถานศึกษา
และส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และการแบ่งปัน

คำนำ

หนังสือ “**สมรรถนะดิจิทัล: Digital Competency**” เล่มนี้
เขียนขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดและแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนซึ่งเป็น
สมรรถนะสำคัญอีกสมรรถนะหนึ่งในโลกปัจจุบัน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง
ได้มากพอสมควร

รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่

รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล

สารบัญ

1. บทนำ	1
2. กรอบสมรรถนะดิจิทัล	1
3. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล	3
4. การประเมินเพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล	6
5. บทสรุป	7
บรรณานุกรม	8

สมรรถนะดิจิทัล

Digital Competency

1. บทนำ

โลกปัจจุบันเป็นโลกดิจิทัลที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องมี**สมรรถนะดิจิทัล (Digital competency)** เพื่อใช้ในการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง และการประกอบอาชีพในอนาคต ผู้สอนพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้บูรณาการสมรรถนะดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

2. กรอบสมรรถนะดิจิทัล

กรอบสมรรถนะดิจิทัลมีหลายหน่วยงานพัฒนาขึ้น โดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้กำหนดกรอบสมรรถนะดิจิทัลของประเทศไทยไว้ 4 ด้าน ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2562)

ด้านการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง การมีสมรรถนะในการเข้าถึง ค้นหาคัดกรอง วิเคราะห์ สังเคราะห์ จัดการ ประยุกต์ใช้ สื่อสาร สร้าง แบ่งปัน การติดตามข้อมูลสารสนเทศและเนื้อหา (Content Media) ได้อย่างเหมาะสม ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น มีความรับผิดชอบ ปลอดภัย มีมารยาท ไม่ละเมิดกฎหมาย

ด้านการใช้ดิจิทัล (Digital Skill/VICT Skill) หมายถึง การมีสมรรถนะในการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีต่างๆ ด้านดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลากหลาย และสามารถประยุกต์ใช้ในงานได้มากขึ้น ได้แก่ การประกอบอาชีพ การศึกษาและเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง การดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นต้น

ด้านการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล (Problem Solving with Digital Tools) หมายถึง การมีสมรรถนะในการระบุความต้องการและทรัพยากรได้ ตัดสินใจใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมได้อย่างชาญฉลาดตามวัตถุประสงค์และความต้องการได้ แก้ปัญหาอย่างเชื่อมโยงกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลได้ ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาเชิงเทคนิค และสามารถปรับปรุงพัฒนาสมรรถนะตนเองให้เท่าทันโลกได้

ด้านการปรับตัวการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (Adaptive Digital Transform) หมายถึง การมีสมรรถนะในการยืดหยุ่นและปรับตัวต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกระแสดความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี กระแสโลกาภิวัตน์ เป็นต้น ทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย ริเริ่มและเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนสามารถทำได้หลายวิธีการ การบูรณาการเนื้อหาสาระกับกิจกรรมการเรียนรู้ทางดิจิทัล (Digital learning activities) เป็นวิธีการที่ง่ายและสามารถนำไปใช้ได้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนกลุ่มต่างๆ

ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ทางดิจิทัล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในความคิดรวบยอดหลักๆ ไปพร้อมๆ กับสมรรถนะดิจิทัลด้านต่างๆ ดังตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไปนี้

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล

- ติดตามข่าวสารบนโลกออนไลน์
- สืบค้นข้อมูลที่เชื่อถือได้จากแหล่งออนไลน์
- ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลออนไลน์
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล
- วิเคราะห์ความเชื่อถือได้ของข้อมูลออนไลน์
- แสดงความรับผิดชอบในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล
- สรุปสาระสำคัญของข้อมูลออนไลน์ที่สืบค้นมา
- นำข้อมูลออนไลน์ไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม
- แชรข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์แก่บุคคลอื่น

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการใช้ดิจิทัล

- ใช้ Application สร้างสรรค์ผลงาน
- ใช้ Application ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ใช้ Application ในการสื่อสารกับบุคคลอื่น
- ใช้ Software computer สร้างสรรค์ผลงาน
- ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลสนับสนุนการทำงานให้สำเร็จ
- ใช้ Social media เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
- ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลแลกเปลี่ยนความรู้กับบุคคลอื่น
- ใช้ Application ประชุมงานกลุ่มแบบออนไลน์
- ใช้ Application สร้างคลิปวิดีโอสั้นนำเสนอผลงาน

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล

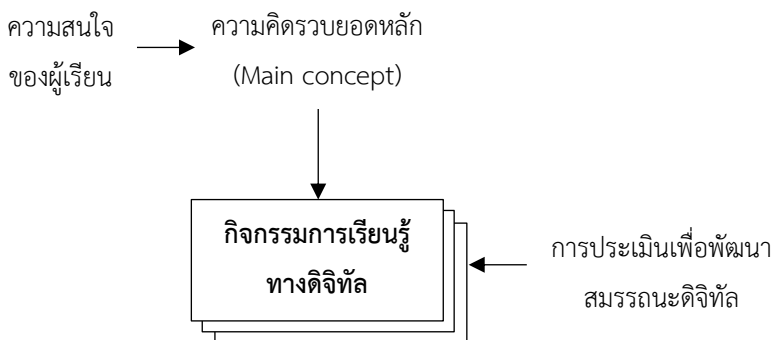
- แก้ปัญหาโดยใช้เครื่องมือดิจิทัล
- ใช้เครื่องมือดิจิทัลช่วยวิเคราะห์ปัญหา
- ใช้เครื่องมือดิจิทัลป้องกันการเกิดปัญหา
- ใช้เครื่องมือดิจิทัลช่วยการวางแผนแก้ปัญหา
- ระบุความต้องการข้อมูลที่ต้องใช้ในการแก้ปัญหา
- ใช้เครื่องมือดิจิทัลช่วยการประเมินผลการแก้ปัญหา
- ระบุ Application ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาให้สำเร็จ
- ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการแก้ปัญหา

เครื่องมือดิจิทัล มีความหมายครอบคลุมถึงโปรแกรมหรือ Application ที่สามารถใช้งานได้ด้วยการเชื่อมต่อ Internet (กอบสุข คมมนัส. 2561)

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ด้านการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล

- ริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างจากเดิม
- ใช้ข้อมูลอ้างอิงจากแหล่ง Original
- สร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์
- แสวงหาความรู้ใหม่และเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์
- ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม

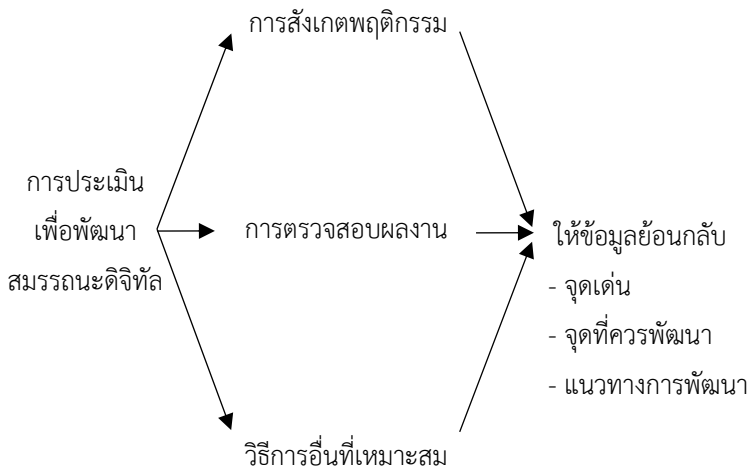
ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยกตัวอย่างมาข้างต้น ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทการจัดการเรียนรู้ และยังสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ได้อย่างกว้างขวาง บนพื้นฐานของหลักการว่า กิจกรรมการเรียนรู้เหล่านั้นเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนได้



ภาพประกอบ 1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล

4. การประเมินเพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล

การประเมินเพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียน เป็นการประเมินที่ดำเนินการไปพร้อมกับการจัดการเรียนรู้ โดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนที่สะท้อนถึงการมีสมรรถนะดิจิทัลด้านต่างๆ นอกจากนี้ยังสามารถประเมินจากการตรวจสอบผลงานของผู้เรียน พร้อมทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงความสำคัญของสมรรถนะดิจิทัลและแนวทางการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของตนเอง



ภาพประกอบ 2 แนวคิดการประเมินเพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล

5. บทสรุป

สมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนเป็นอีกสมรรถนะหนึ่งที่ทำทหายความสามารถและความเป็นมืออาชีพในการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนในการที่จะบูรณาการทั้งความคิดรวบยอดหลัก (Main concept) และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะดิจิทัลอย่างลงตัวจนทำให้ผู้เรียนมีสมรรถนะดิจิทัลติดตัวไปใช้ในการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตในโลกดิจิทัล

บรรณานุกรม

- กอบสุข คงมนัส. (2561). *เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้: วิถีแห่งการศึกษายุคดิจิทัล*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 20(4), 29-290. สืบค้นจาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/122056/107771
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). 25 Elements Digital Competency. Retrieved from <https://www.dlbaseline.org/digital-competency>
- Lisajwood, Arbo, Spain. (2016). *Developing digital competence*. Retrieved from <https://acenglishteacherblog.wordpress.com/2016/10/19/developing-digital-competence/>

สมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนเป็นอีกสมรรถนะหนึ่ง
ที่ท้าทายความสามารถและความเป็นมืออาชีพในการจัดการเรียนรู้
ในการที่จะบูรณาการทั้งความคิดรวบยอดหลัก (Main concept)
และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างสมรรถนะดิจิทัลอย่างลงตัว

DC