

Digital Fluency ความคล่องดิจิทัลสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

DIGITAL FLUENCY FOR LIFELONG LEARNING

อโนทัย ประสาน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
Anotai Prasan
Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

การพัฒนาประเทศไปสู่การเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) นั้นจะต้องมีการวางแผนในการขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบและมีศักยภาพ การเตรียมความพร้อมให้กับบุคลากรในทุกกระดับได้มีการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมในการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญเบื้องต้นกับการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนได้นำเครื่องมือ อุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ครอบคลุมในมิติการใช้ การเข้าใจ การสร้าง และการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อให้เกิดความเข้าใจและใช้ทักษะด้านนี้ให้ดียิ่งขึ้นนั้นจะต้องอาศัยแนวความคิดเกี่ยวกับความคล่องดิจิทัลซึ่งถือได้ว่าเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการให้เด็กและเยาวชนที่จะต้องเผชิญกับสถานการณ์โลกในยุคปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลและข่าวสารต่างๆ จำนวนมากได้มีความพร้อมในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ทักษะด้านนี้มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ความรู้ ทักษะ และทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อที่จะแยกให้เห็นความแตกต่างในการใช้งาน รวมไปถึงระดับความคล่องที่เริ่มตั้งแต่ระดับต่อต้าน การรู้ ก่อนเกิดการเรียนรู้ มีความรู้เท่าทัน และจนไปถึงมีความคล่อง ซึ่งทักษะเหล่านี้ได้มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จะเป็นการพัฒนาการศึกษาไปสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัลต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: การรู้ดิจิทัล; ความคล่องดิจิทัล; การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ABSTRACT

Developing a country to Digital of Thailand needs to be planned systematically and effectively. Appropriate skills need to be prepared for all staff in digital age. Moreover, all learners should have digital literacy in order to implement technology equipment as effective as possible for communication and cooperative work experience. Furthermore, using, understanding, designing and accessing technology effectively are concerned. In order to understand and be able to handle it, skills to use technology are necessary for teenagers who face various learning resources. They can use technology devices through various resources to improve their potential

development. The main components of the skills are knowledge, attitude and skills to know how each technology devices used differently. Also, level of fluency is concerned, including anti learning, before learning, learning and becoming fluent users. All skills mentioned directly related to Lifelong Learning Approach that can lead to Digital Fluency Lifelong Learning Approach in the future.

Keyword: Digital Literacy; Digital Fluency; Lifelong Learning

บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันได้เริ่มพัฒนาเข้าสู่ยุคของเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่ไม่ได้มีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเพียงแค่เครื่องมือที่จะคอยสนับสนุนการทำงานเท่านั้น แต่จะเป็นการหลอมรวมเข้ากับการดำเนินชีวิตของคนในทุกๆ กิจกรรม เปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้าและบริการ รวมไปถึงกระบวนการทางสังคมอื่นๆ ประเทศไทยจึงต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วนในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ โดยในบริบทของประเทศไทยนั้นเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถที่จะเพิ่มโอกาสในการพัฒนาและแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจที่กำลังเผชิญอยู่ได้ เช่น การลงทุนพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลเพื่อแก้ปัญหาการก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง การพัฒนาขีดความสามารถของกลุ่มวิสาหกิจให้สามารถแข่งขันในเวทีโลกได้ การปรับตัวและโอกาสในการรวมกลุ่มทางเศรษฐกิจของประชาคมอาเซียนที่มีความสำคัญต่อการเคลื่อนย้ายสินค้าและกำลังคน การใช้เทคโนโลยีในการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุเพราะประเทศกำลังเข้าสู่สังคมของผู้สูงอายุ การให้ประชาชนสามารถตรวจสอบการทำงานของภาครัฐได้อย่างโปร่งใส การพัฒนาศักยภาพของคนไทยให้รู้เท่าทันสื่อและการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำของสังคมไม่ว่าจะเป็นรายได้ การศึกษาพยาบาล สิทธิในการเข้าถึงข้อมูลและการศึกษา

จะเห็นได้ชัดว่าการจะพัฒนาและปฏิรูปประเทศเพื่อไปสู่การเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ได้นั้นจะต้องมีแผนในการพัฒนาในแต่ละระยะและต้องใช้ระยะเวลาในการขับเคลื่อนอย่างเป็นระบบ ซึ่งการเป็นดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) นั้นหมายถึง ประเทศไทยที่สามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559: 2) แผนพัฒนาดังกล่าวมีเป้าหมายในภาพรวมดังต่อไปนี้ คือ การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจด้วยการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างโอกาสทางสังคมอย่างเท่าเทียมกันด้วยข้อมูลข่าวสารและบริการต่างๆ ผ่านสื่อดิจิทัล การเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล สุดท้ายคือการปฏิรูปกระบวนการต้นในการทำงานและการให้บริการของภาครัฐ เพื่อให้การปฏิบัติงานเกิดความโปร่งใส มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ด้วยการใช้ประโยชน์จากข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล

แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้มีการกำหนดกรอบยุทธศาสตร์ไว้หลายด้านด้วยกันคือ ในระดับเริ่มต้นจะเป็น

ยุทธศาสตร์การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ ตอบสนองความต้องการของทุกภาคส่วนในราคาที่มีความเหมาะสม ยุทธศาสตร์ต่อมาคือการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จะเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจโดยให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการลดต้นทุนการผลิตสินค้าและบริการ เพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ มุ่งการสร้างระบบนิเวศสำหรับธุรกิจดิจิทัลเพื่อเสริมความสามารถในการแข่งขันให้มีการขยายฐานเศรษฐกิจและอัตราการจ้างงานให้มีความยั่งยืนในอนาคต ลำดับถัดไปคือยุทธศาสตร์ในการสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงและเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลโดยให้ประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะเกษตรกร ผู้ที่อยู่ในชุมชนห่างไกล ผู้ด้อยโอกาส สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากบริการต่างๆ ของรัฐอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ยุทธศาสตร์การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลให้มีความโปร่งใสอำนวยความสะดวก รวดเร็วเพื่อให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ยุทธศาสตร์นี้มีความสำคัญคือการพัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ให้มีความสำคัญกับการพัฒนาคนในวัยทำงานทุกสาขาวิชาชีพ ทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชาญฉลาดในการประกอบอาชีพ พัฒนาบุคลากรในสาขาเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีความรู้ความสามารถในระดับมาตรฐานสากลเพื่อนำไปสู่การสร้างและจ้างงานอย่างมีคุณค่าในยุคที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม

สุดท้ายเมื่อมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้แล้วก็หนีไม่พ้นกับการสร้างยุทธศาสตร์การสร้างเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่จะเป็นการมุ่งเน้นในเรื่องของการใช้กฎหมายให้มีความทันสมัย มีมาตรฐานสากลมีความมั่นคงปลอดภัยเพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการลงทุน ซึ่งจะเห็นได้ว่ายุทธศาสตร์เหล่านี้จะสามารถดำเนินไปได้นั้นก็จะต้องอาศัยความร่วมมือในการขับเคลื่อน

จากทุกภาคส่วนอย่างเป็นรูปธรรมและเร่งด่วน เพื่อสามารถที่จะนำไปบูรณาการในการทำงานและทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะต้องอาศัยการพัฒนาทรัพยากรบุคคลในประเทศชาติทุกคนให้เกิดทักษะในการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ถือได้ว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ทุกคนอาจจะต้องเรียนรู้ แต่สิ่งเหล่านี้กำลังค่อยๆ ก้าวเข้ามาบิบบทบาทกับเรามากยิ่งขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เราจึงควรหันมาให้ความสำคัญกับการใช้สิ่งเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและประเทศชาติให้มากที่สุด แต่มีสิ่งหนึ่งที่มันให้ความสำคัญเป็นลำดับแรกก็จะเป็นการทำความเข้าใจเรื่อง Digital Literacy หรือเรียกกันว่า ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ความหมายของทักษะการรู้ดิจิทัล

Digital Literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ (สำนักงาน ก.พ.: 2563) ซึ่งทักษะในด้านนี้เองนั้นที่ทางภาครัฐได้ให้ความสำคัญในการจัดทำโครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เป็นโครงการที่สำนักงาน ก.พ.และสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) ได้ทำงานร่วมกันเพื่อให้สอดคล้องทิศทางการพัฒนาประเทศไทยไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว มีความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พุทธศักราช

2560-2564 และแนวคิดประเทศไทย 4.0 : โมเดลการขับเคลื่อนสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

ทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ที่มีความสำคัญในการพัฒนานั้นได้มีการเน้นย้ำไปที่การจัดการศึกษาซึ่งถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ต้องกล่าวเชื่อมโยงไปสู่การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องมาจากการเรียนในปัจจุบันได้ถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไปด้วยการใช้อุปกรณ์ที่ทันสมัยอย่างแล็ปท็อป แท็บเล็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ การส่งข้อมูลผ่านโซเชียลมีเดีย การติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป ทำให้ความรู้และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ไม่ได้มีแค่ความรู้ในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังต้องรวมไปถึงทักษะด้านข้อมูลและการสื่อสาร ทักษะในการคิดและการแก้ปัญหา ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะในการรู้จักใช้ประโยชน์จากเครื่องมือสมัยใหม่อย่างเช่น เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (วราภรณ์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์: 2554)

การนำทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้นั้นจะต้องครอบคลุมใน 4 มิติ คือ การใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) การสร้าง (Create) และ เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย 9 ด้านดังต่อไปนี้คือ การใช้งานคอมพิวเตอร์ การใช้งานอินเทอร์เน็ต การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย การใช้โปรแกรมประมวลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรมการนำเสนอ การใช้งานโปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ และการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย จะเห็นได้ว่าทักษะทั้ง 9 ด้านนี้มีการทำงานที่เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจกับการใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง เพื่อนำโปรแกรมในการใช้งานต่างๆ มาสร้างและพัฒนางาน และการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างปลอดภัย แต่จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าทักษะเหล่านี้เป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้นของการสร้างความเข้าใจและการนำมาใช้ได้

อย่างถูกต้อง ปลอดภัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจยังไม่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลนี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ แต่จะต้องสร้างความแตกต่างอย่างสร้างสรรค์จะเห็นได้จากบทความที่กล่าวถึงการเตรียมนักเรียนในการประกอบอาชีพในอนาคตว่า ความคล่องดิจิทัลจะเป็นปัญหาที่มีความสำคัญคือ Jennifer Sparrow (2018, 54) ได้กล่าวถึงการรู้ดิจิทัลแตกต่างจากความคล่องดิจิทัลอย่างไร ยกตัวอย่างเช่นในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศนั้นคนที่ได้รับการศึกษาในด้านนี้จะสามารถอ่าน ฟัง และฟังอย่างเข้าใจในการเรียนรู้ภาษาใหม่ๆ แต่สำหรับคนที่มีความคล่องแล้วจะสามารถสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่างเกี่ยวกับภาษา เช่น เรื่องราว บทกวี ละคร หรือ การสนทนา ซึ่งก็เหมือนกันกับการรู้ดิจิทัล คือความเข้าใจว่าจะใช้เครื่องมือได้อย่างไร แต่ความคล่องดิจิทัลจะเป็นขีดความสามารถในการสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่างที่ใหม่ๆ กับเครื่องมือเหล่านั้นได้ ความคล่องดิจิทัลสามารถแสดงให้เห็นถึงการรวบรวมการพัฒนาความคล่องแคล่วต่าง ๆ ประกอบด้วย แต่ไม่ใช่ข้อจำกัดในความคล่องแคล่วในการอยากรู้อยากเห็น ความคล่องแคล่วในการสื่อสาร ความคล่องแคล่วในการสร้างสรรค์ ความคล่องแคล่วในเรื่องข้อมูล และความคล่องแคล่วในเรื่องนวัตกรรม

แนวความคิดเกี่ยวกับความคล่องดิจิทัล

ความคล่องดิจิทัลเป็นตัวแปรหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งแนวคิดนี้มีที่มาจากการศึกษาทางด้านภาษาศาสตร์ที่มีมุมมองว่า เมื่อได้เรียนรู้ด้านภาษาจนสามารถสื่อสารได้ในระดับหนึ่งแล้วนั้นแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าสามารถสื่อสารภาษานั้นได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความสามารถและทำให้เกิดประสิทธิภาพได้เช่นเดียวกันกับผู้ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศหากจะใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่วนั้นจะต้องมีความรู้มากกว่าการใช้เครื่องมือเหล่านั้นได้แต่จะต้องสามารถ

วิธีในการประกอบสร้าง (Construct) ต้องอาศัยการเรียนรู้ การลงมือปฏิบัติ และต้องตระหนักว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ความคล่องดิจิทัลจึงถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งถือได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการทำงานในยุคปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าการศึกษาวิชาในเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับบริบททางการศึกษาได้ดังนี้

The National Research Council (NRC, 1999) ได้ระบุว่า ความคล่องดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต เมื่อคนเริ่มเขียนได้อย่างคล่องแคล่วด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

Green (2005) ได้อธิบายว่า ความคล่องดิจิทัลไม่ใช่แค่ทักษะพื้นฐาน เช่น สร้างและบันทึกงานเอกสาร เปิดและปิดระบบปฏิบัติการ หรือติดตั้งโปรแกรมจากแผ่นซีดีรอมเท่านั้น แต่รวมถึงความเข้าใจในการแก้ปัญหาและแนวความคิดในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วย

Bartle and Millers (2011) ได้ให้คำนิยามว่า ความคล่องดิจิทัลคือ ความสามารถในการค้นหาและประเมินค่าสารสนเทศออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ

Briggs and Makice (2012) ได้ให้คำนิยามว่า ความคล่องดิจิทัลคือ ความสามารถในการบรรลุผลสัมฤทธิ์ที่ต้องการโดยเชื่อถือได้ผ่านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งความสามารถดังกล่าวถูกส่งเสริมหรือขัดขวางได้โดยแรงผลักดันจากสถานการณ์และความคล่องดิจิทัลของคนอื่นๆ

Niessen (2013) ได้ให้คำนิยามว่า ความคล่องดิจิทัลคือ ความรู้เท่าทัน (Literacy) และประสิทธิภาพหรือสมรรถนะ (Competency) โดยทั้ง 3 คำนิยามมักจะถูกใช้แทนกันเพื่ออธิบายความสามารถในการบุกเบิกสู่สภาพแวดล้อมทางดิจิทัลและข้อมูลข่าวสาร เพื่อค้นหา ประเมินค่า และยอมรับหรือปฏิเสธสารสนเทศ

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความคล่องดิจิทัลเป็นความสามารถในการรู้เท่าทัน ค้นหา และ

ประเมินข้อมูลสารสนเทศในยุคปัจจุบันที่มีอยู่มากมายมหาศาลได้อย่างแตกฉานและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง Bartle and Millers (2011) ได้จำแนกความคล่องดิจิทัลไว้ 3 องค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ความชำนาญเน็ต (Net-Savviness) คือความเข้าใจในเชิงปฏิบัติจริงอันเกี่ยวกับวิธีการทำงานของอินเทอร์เน็ต เช่น การทำงานขั้นพื้นฐานของโปรแกรมการค้นหาเพื่อแสดงผลลัพธ์ รูปแบบวิธีที่ผู้ใช้งานสร้างการตอบกลับ วิธีสร้างและออกแบบเว็บไซต์ วิธีสร้างและปลอมแปลงอัตลักษณ์ และวิธีปรับเปลี่ยนภาพและวิดีโอ

2. เทคนิคการประเมินเชิงวิพากษ์ (Critical Evaluation Techniques) คือความรู้และการใช้การตรวจสอบขั้นพื้นฐาน หลักการและเทคนิคที่ประยุกต์ใช้เพื่อประเมินความไว้วางใจ (Trustworthiness) และความถูกต้อง (Accuracy) ของข้อมูลข่าวสาร ซึ่งทักษะดังกล่าว เป็นทักษะความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Skills) เช่น การให้ผู้ใช้งานตรวจสอบข้อเท็จจริงกันเอง การตรวจสอบเปรียบเทียบแหล่งข้อมูล 3 แหล่ง (Triangulate Sources) ความเข้าใจที่มีต่อความแตกต่างของคุณภาพข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น อีกทั้งยังเป็นทักษะออนไลน์เฉพาะทาง (Specific Online Skills) เช่น วิธีการทำงานของโปรแกรมกรองข้อมูล วิธีสร้างวิดีโอ และกระบวนการของเว็บไซต์ Wikipedia ที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมในองค์ความรู้ตรวจแก้ข้อมูล (Peer-Editing) เป็นต้น

3. ความหลากหลาย (Diversity) คือ ขอบเขตของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในการบริโภคข้อมูลข่าวสารที่ขยายเป็นวงกว้างและมีความหลากหลายมากขึ้น เช่น ผู้ใช้งานเข้าถึงและบริโภคข้อมูลข่าวสารที่มีความหลากหลายขนาดไหน ตระหนักได้หรือไม่ว่าตนมีอคติโน้มเอียงเมื่อเปิดรับข้อมูลข่าวสาร ผู้ใช้งานมีความตระหนักถึงหรือใช้งานอินเทอร์เน็ตในการตอบโต้กับภัยคุกคาม

ทางอินเทอร์เน็ต เช่น การหลอกลวง การใช้เล่ห์เหลี่ยมที่เพิ่มมากขึ้นได้หรือไม่ เป็นต้น

Briggs and Makice (2012) ได้เสนอเกณฑ์ในการจำแนกความแตกต่างของระดับความคล่องดิจิทัลไว้ 3 องค์ประกอบซึ่งมีความสำคัญต่อการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลของบุคคลและองค์กรดังต่อไปนี้

1. ความรู้

ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ บุคคลต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารที่เป็นทั้งข้อเท็จจริง เป็นขั้นเป็นตอน หรือเป็นสิ่งที่ขัดขวางพฤติกรรมของตน ความรู้ที่ถูกต้องจะช่วยให้บุคคลตัดสินใจได้อย่างเป็นประโยชน์ หลายคนยังยังทักษะทางดิจิทัลของตนด้วยการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อทำกิจกรรมที่ไม่ก่อให้เกิดความรู้อันถูกต้อง เช่น การใช้ทวีตเตอร์เพื่ออัปเดตและแชร์ภาพอาหารกลางวัน ทั้งที่เครื่องมือดังกล่าวสามารถใช้หาความต้องการของลูกค้า (Customers Insights) ค้นหานวัตกรรมที่ยิ่งใหญ่ พัฒนาการเพิ่มผลผลิต หรือใช้เพื่อประสานงานในการรับมือกับภัยพิบัติความรู้ที่ไม่ถูกต้องอาจเกิดจากการทำตามกระบวนการที่ถูกต้องก็ได้ เช่น การทำสิ่งต่าง ๆ เป็นขั้นเป็นตอนตามที่ลิสต์ไว้ เป็นต้น ถึงแม้วิธีการดังกล่าวจะเป็นที่รับรู้มาก่อนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการ แต่ก็มีแนวโน้มว่าจะสร้างขีดจำกัดให้กับการใช้งานนวัตกรรมและลดประโยชน์อื่นๆ ที่จะได้จากการใช้งานระบบ อย่างไรก็ตามความรู้ที่ผิดพลาดมากที่สุด ถือเป็นการเรียนรู้ความถูกต้องผ่านประสบการณ์ (Corrected Through Experience) ความรู้ไม่ได้มาจากการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว แต่อาจมาจากการทดลองหรือการก้าวข้ามความล้มเหลวเล็กๆ น้อยๆ ก็ได้

2. ทักษะ

ทัศนคติ คือ มุมมองที่บุคคลมีต่อโลก เกิดจากสิ่งที่บุคคลได้รับจากการสั่งสอนวิธีที่บุคคลให้คุณค่ากับความสามารถของตนเอง เจ้าหน้าที่ที่ทำการตัดสินใจด้วยความคิดว่า เทคโนโลยีเป็นศูนย์กลางอาจกล่าว

โทษซอฟต์แวร์ที่ทำให้ลูกจ้างของตนประสานงานอย่างยุ่งยากบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เจ้าหน้าที่อาจตัดสินใจซื้อระบบใหม่แทนที่จะสำรวจตรวจสอบวัดผลทักษะการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศของพนักงาน วัฒนธรรมองค์กร หรือนโยบายของบริษัทอันก่อให้เกิดความล่าช้าในการยอมรับเทคโนโลยีองค์กรที่เคร่งครัดกับทัศนคติแบบควบคุมเนื้อหา (Message-Control) อาจพบความยากลำบากในการเอาอกเอาใจและเรียนรู้จากกลุ่มคนภายนอกองค์กร ซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตให้ความเห็นเกี่ยวกับตราสินค้าทั้งเชิงบวกและลบ องค์กรจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับความเห็นอันเกรี้ยวกราดรุนแรงของผู้บริโภค ที่ร้องเรียนเขียนมาผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ให้ได้ มากกว่าที่จะมุ่งมัวพะวงความภักดี หรือทัศนคติที่มั่นคงเพื่อเติมเต็มเฉพาะตัวองค์กรเอง

3. ทักษะ

ทักษะ คือ การจัดการข้อมูลหรือวัตถุทั้งทางกายภาพ วาจา และจิตใจ หากมีทักษะเพิ่มขึ้น บุคคลย่อมมีความสามารถในการบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการ โดยใช้ความพยายามน้อยที่สุดและมีการควบคุม มากที่สุด (Minimal Effort-Maximal Control) หากปราศจากซึ่งทักษะที่ช่วยให้บุคคลกระทำการที่ต้องการได้ เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ก็มีแนวโน้มจะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้และองค์กร ความยากในการพิมพ์คำค้นหาบนอินเทอร์เน็ตหรือการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ได้เพียงเล็กน้อย ถือเป็นสิ่งขัดขวางหลักต่อความต้องการของบุคคลในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะเชี่ยวชาญขึ้น เช่น การแก้ไขและอัปเดตรูปภาพ การแท็กเนื้อหาบนเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือการแก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลลงบนเว็บไซต์ Wikipedia เป็นสิ่งที่บุคคลควรทำได้ เพราะจำเป็นต่อการฝึกฝนตนให้มีระดับความคล่องดิจิทัล ทั้งนี้จะเกิดความคล่องดิจิทัลได้นั้น การมีประสบการณ์ตรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพราะประสบการณ์ตรงจะช่วยให้บุคคลมีโอกาสบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการได้มากขึ้น

Briggs and Makice (2012: 69-74) ได้แบ่งระดับความคล่องดิจิทัลตามขั้นตอนของการพัฒนาความรู้ ทักษะ และทักษะไว้ทั้งหมด 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

ระดับต่อต้านการรู้

1. ความรู้ (Knowledge) มีข้อสันนิษฐาน (Assumption) ว่า เทคโนโลยีเป็นสาเหตุของความสำเร็จหรือความล้มเหลว

2. ทักษะ (Skill)

2.1 มีปัญหาเกี่ยวกับการเขียน การค้นหา และการใช้เมาส์

2.2 ยากที่จะระบุปัญหาพื้นฐานของคอมพิวเตอร์

3. ทักษะ (Mindset)

3.1 เชื่อว่าสิ่งที่ใช้เพื่อการเรียนไม่ใช่สิ่งที่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่จริงจังได้

3.2 เชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นดาบสองคม (Either Good or Evil)

ระดับก่อนเกิดการเรียนรู้

1. ความรู้ (Knowledge)

1.1 ไม่มีองค์ความรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้กับเทคโนโลยีที่สนใจได้

1.2 มีความเข้าใจคุณค่าของศักยภาพในการใช้เทคโนโลยี

2. ทักษะ (Skill)

2.1 ใช้เครื่องมือพื้นฐานทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างยากลำบาก

2.2 สามารถนึกภาพตัวตนในอนาคตได้

3. ทักษะ (Mindset)

3.1 ประเมินค่าหรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ได้ต่ำกว่าความเป็นจริง

3.2 เชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องปกติ

ระดับมีความรู้เท่าทัน

1. ความรู้ (Knowledge)

1.1 จำนวนการโพสต์ ทวิต และจำนวนผู้ติดตาม (Follower) ถือเป็นตัวชี้วัดความสำคัญของความสำเร็จ

จากการใช้สื่อดิจิทัล

1.2 มีความเข้าใจรูปแบบต่างๆ ที่สำคัญของคุณค่าอันเกิดจากศักยภาพในการใช้สื่อดิจิทัล

2. ทักษะ (Skill)

2.1 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตามคำแนะนำที่กำหนด บางครั้งได้ผลลัพธ์ที่ไม่ตรงตามความต้องการอันเกิดจากข้อผิดพลาดด้านธรรมเนียมปฏิบัติ (Errors of Etiquette)

2.2 มีความสามารถในการเลียนแบบวิธีการใช้งานสื่อดิจิทัลจากผู้อื่น

3. ทักษะ (Mindset)

3.1 คิดว่าเครื่องมือเป็นใหญ่ (tools have been mastered) และมีวิธีที่ถูกต้องในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพียงวิธีเดียวเท่านั้น

ระดับมีความคล่อง

1. ความรู้ (Knowledge)

1.1 ทราบถึงตัวอย่าง หรือ ข้อผิดพลาดของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ถูกใช้งานอย่างไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.2 มีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานที่มีศักยภาพของเทคโนโลยีดิจิทัล

2. ทักษะ (Skill)

2.1 สามารถประยุกต์หรือเปลี่ยนบรรทัดฐานทางสังคม (norms) ในชุมชนย่อยของผู้ใช้งาน บนแพลตฟอร์มดิจิทัลได้

2.2 สามารถข้ามจากเทคโนโลยีชนิดหนึ่งไปอีกชนิดหนึ่งเพื่อการพัฒนาเป้าหมายได้

3. ทักษะ (Mindset)

3.1 สะท้อนใจกับความจริงที่ว่า ไม่มีวิธีที่ดีที่สุดในการใช้งานเทคโนโลยี สำหรับทุกองค์กรและทุกบริบท

3.2 ยอมรับความเปลี่ยนแปลงโดยมองว่าความเปลี่ยนแปลงคือโอกาส

จากการศึกษาดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการแบ่งระดับความคล่องดิจิทัลตามขั้นตอนของการพัฒนา

ความรู้ ทักษะและทักษะไว้ 4 ระดับ โดยเริ่มตั้งแต่ระดับต่อต้านการรู้เป็นระดับแรกซึ่งถือได้ว่าในด้านนี้ผู้ใช้จะมีความรู้ ทักษะและทัศนคติที่ไม่ดีต่อเทคโนโลยีในระดับต่อมาคือระดับก่อนเกิดการรู้ที่ผู้ใช้จะไม่มีความรู้แต่ก็ยังเข้าใจถึงคุณค่าของเทคโนโลยี ยังมีทักษะทางด้านนี้ไม่เพียงพอและมีทัศนคติที่คิดว่าเป็นเรื่องปกติ ต่อมาในระดับการมีความรู้เท่าทันจะมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้น สามารถเลียนแบบการใช้งานสื่อดิจิทัลจากผู้อื่นได้ และเกิดทัศนคติในการให้ความสำคัญกับการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ และเมื่อถึงระดับมีความคล่องแล้วนั้นผู้ใช้จะสามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเต็มศักยภาพ เกิดทักษะในการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาไปสู่เป้าหมายและเกิดทัศนคติที่ดีเพื่อยอมรับการเปลี่ยนแปลงโดยใช้เทคโนโลยีได้อย่างเต็มศักยภาพ

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ และเพื่อตอบสนองความต้องการการเรียนรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก ซึ่งถือได้ว่าการศึกษาดูตลอดชีวิตนั้นจำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงในบริบททางเศรษฐกิจและสังคมโลก จึงทำให้การจัดการศึกษาในยุคนี้จะต้องมีการขับเคลื่อนอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางดิจิทัลให้ผู้เรียนได้สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต นอกจากนั้นแล้วได้มีผู้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ดังต่อไปนี้

สมาลี สังข์ศรี (2544: 17) กล่าวว่าองค์การยูเนสโกได้นิยามคำว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตว่า หมายถึง การศึกษาดูตลอดชีวิตนั้นได้นำมาใช้ในเชิงของการศึกษาต่อเนื่องแก่ผู้ที่ออกจากโรงเรียนแล้วหรืออาจจะเรียกว่าผู้ที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่เป็นเวลานาน แต่ในปัจจุบันนี้ความหมายของการศึกษาดูตลอดชีวิตจะครอบคลุมกว้างขวาง

กว่า กล่าวคือ จะครอบคลุมกระบวนการจัดการศึกษาในภาพรวม เป็นการจัดการศึกษาที่จะสนองความต้องการทางการศึกษาของแต่ละบุคคลและของกลุ่ม จะครอบคลุมตั้งแต่การศึกษาสำหรับเด็กไปจนถึงการศึกษาสำหรับผู้ใหญ่อย่างเป็นกระบวนการต่อเนื่อง การศึกษาสำหรับเด็กต้องมีการทบทวนและปรับปรุงใหม่ การศึกษาจะไม่สิ้นสุดลงที่การสอบและการได้ประกาศนียบัตรจากสถาบันการศึกษา แต่ควรจะเป็นกระบวนการต่อเนื่องไปตลอดชีวิต ในทางกลับกันความสามารถของผู้ใหญ่ในการเรียนรู้ในการรับการฝึกอบรมในการพัฒนาสติปัญญา จิตใจ วัฒนธรรมก็ขึ้นอยู่กับโดยตรงกับคุณภาพและขอบเขตของการศึกษาที่ได้รับเมื่อเป็นเด็กหรือวัยรุ่น

สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล

สังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นได้จากการที่คนเราสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะในยุคที่ความรู้และเทคโนโลยีสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หากใครไม่แสวงหาความรู้ใหม่ๆ ก็จะไม่สามารถรู้เท่าทันและอยู่รอดในสังคมเช่นปัจจุบันนี้ได้ สะท้อนให้เห็นได้ชัดว่าความรู้ที่อยู่ในห้องเรียนอาจจะไม่เพียงพออีกต่อไป แต่การที่จะให้อยู่รอดในสังคมปัจจุบันได้นั้นจะต้องเพิ่มเติมความรู้และปรับปรุงตัวเองอยู่เสมอคือหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านดิจิทัลนั้นจะต้องมีการปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้ให้เด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ การกระตุ้นและสร้างสังคมการเรียนรู้แบบใหม่ให้เกิดขึ้นจะต้องมุ่งเน้นส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผลที่ได้ไม่ใช่ปริมาณความรู้ แต่คือทักษะและความสามารถในการค้นคว้าหาความรู้ที่เพิ่มมากขึ้น สามารถนำความรู้ไปต่อยอดในการประกอบอาชีพและอยู่รอดได้ในยุคดิจิทัล แนวทางในการสร้างสังคมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ปลูกฝังนิสัยการเรียนรู้ จะเห็นได้ว่า

ในอดีตการเรียนรู้มักมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาหลักและเน้นการถ่ายทอดจากครูสู่นักเรียน แต่มันคงจะดีกว่าถ้าหากมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนหาความรู้ด้วยตัวเอง เพื่อจะได้ค้นเจอตักษะและความสามารถที่แท้จริง นำไปต่อยอดในการประกอบอาชีพและอยู่รอดในยุคดิจิทัล เพราะยุคนี้ปริมาณความรู้อาจไม่สำคัญเท่าการรู้ในเรื่อนั้นอย่างถ่องแท้ และการใช้โปรแกรมสำหรับค้นหาข้อมูล (Search Engine) ช่วยในการค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง สร้างความรู้ใหม่ๆ จะเห็นได้จากเว็บไซต์เพื่อการศึกษามากมายที่เกิดขึ้น มักส่งเสริมให้เกิดการถามตอบระหว่างผู้ที่สนใจและผู้เชี่ยวชาญมากขึ้น และกิจกรรมต่างๆ ก็สามารถดำเนินการผ่านอินเทอร์เน็ตได้ง่ายดาย หากทุกคนเข้าถึงความรู้ออนไลน์ได้ทั่วถึงหรือเท่าเทียม ก็พัฒนาการเรียนรู้และสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต การสื่อสารออนไลน์จึงเป็นอาวุธสำคัญของสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล (เดอะโนเวลจ, 2562: 4-5)

สรุป

สังคมโลกในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นั้นจะเห็นได้ว่าต้องมีการพัฒนาทรัพยากรบุคคล มีจุดที่จะต้องเริ่มต้นจากการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและมุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จะต้องให้ความสำคัญกับทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ตามที่ทางหน่วยงานภาครัฐบาลก็ได้เน้นย้ำเพื่อพัฒนาบุคลากรทุกภาคส่วนให้มีทักษะที่จำเป็นเพื่อใช้ในการทำงาน รวมไปถึงแนวความคิดเกี่ยวกับความคล่องดิจิทัล (Digital Fluency) ที่จะต้องมีความเชี่ยวชาญเพิ่มมากขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ก็ยังคงเป็นคำถามที่จะต้องศึกษากันไปว่าหากเพียงแค่ว่าทักษะการรู้ดิจิทัลนั้นจะเพียงพอหรือไม่ อย่างไรหรืออาจจะต้องพัฒนาทักษะในเรื่องความคล่องดิจิทัลให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นเครื่องมือเพื่อให้เพิ่มศักยภาพในการใช้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและมีความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ซึ่งถือได้ว่ามีความสำคัญในการพัฒนาคนให้รองรับกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- เดอะโนวเลจ. (2562). สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล. *นิตยสารเดอะโนวเลจ*, 3(12): 3-6.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตตฤกษ์. (2554). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่21*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.
- ศุภกร จุฑะพล. (2557). *ทัศนคติ พฤติกรรม และความคล่องดิจิทัลของกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ*. (ปริญญาณพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สำนักงาน ก.พ. (2563). *Digital Literacy คืออะไร*. สืบค้น 30 มิถุนายน 2564, จาก <https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>
- Bartlett, J., & Miller, C. (2011). *Truth, lies and the internet: A report into young people's digital fluency*. London: Demos.
- Briggs, C., & Makice, K. (2012). *Digital fluency: Building success in the digital age*. Bloomington: SocialLens.
- Green, R. M. (2005). *Predictors of digital fluency* (Doctoral dissertation). Available May 22, 2020, from ProQuest Dissertations and Thesis database. (UMI 3177723)
- Jennifer Sparrow. (2018). *Digital Fluency: Big, Bold Problems*. Retrieved May 20, 2020, from <https://er.educause.edu/-/media/files/articles/2018/3/er182107.pdf>
- Niessen, S. (2013). *What is digital fluency?*. Retrieved. November 22, 2014, from <http://www.shuananiessen.ca/what-is-digital-fluency>.
- The National Research Council [NRC]. (1999). *Being fluent information technology*. Washington, DC: National Academy Press.