

ถอดบทเรียนการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีด้านการศึกษา
ให้แก่ผู้เรียนโดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ “อว. สร้างงาน เฟส 2”*

THE LESSON FROM SKILLS DEVELOPMENT IN DIGITAL AND
EDUCATION TECHNOLOGY FOR STUDENTS BY NEW GRADUATES
UNDER THE “MHESI CREATE JOBS PHASE 2” PROJECT

วีระนุช แยมยิ้ม, Weeranuch Yamyim

ภัทร์ สารทสินธุ์, Phat Sartsin

ปิยะนุช เหลืองงาม, Piyanuch Luerngam

สมยงค์ สีขาว, Somyong Seekhao

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Faculty of Education, Loei Rajabhat University

E-mail : smilesmile_46@hotmail.com



บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีด้านการศึกษาให้แก่ผู้เรียนโดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ “อว. สร้างงาน เฟส 2” โดยมีเครื่องมือในการถอดบทเรียนคือแบบสอบถามความคิดเห็น การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ กลุ่มตัวอย่างคือผู้ปฏิบัติงานและตัวแทนสถานศึกษา โดยมีผลการศึกษาคือ

1. ภาพรวมของการดำเนินงานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 93.20 โดยแผนงานด้านการศึกษาคือการพัฒนาทักษะนักเรียนด้านสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่อเพื่อการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพ โดยผู้ปฏิบัติงานมีความมั่นใจเพิ่มขึ้นเมื่อได้รับการ up skill - re skill หรือการอบรมแนวคิดและแนวปฏิบัติด้านเทคโนโลยีการศึกษาและพลเมืองดิจิทัล และในประเด็นที่สำคัญคือโครงการนี้ไม่มั่นคงเนื่องมาจากการจ้างปฏิบัติงานเพียงชั่วคราว จึงอยากให้มีการแบบต่อเนื่องหากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังไม่ลดลง

* Received 8 March 2022; Revised 7 August 2022; Accepted 8 August 2022

2. การสะท้อนผลการศึกษาปรากฏว่าโครงการนี้มีส่วนสำคัญในการสนับสนุนคุณครูที่มีอายุงานสูง เพราะยังไม่สามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และยังเสริมทักษะให้กับผู้เรียนได้ดี แต่ควรแยกกลุ่มทำงานตามความชำนาญเพื่อให้ได้ผู้ทำงานที่มีประสิทธิภาพ และควรมีระยะเวลาในการจ้างงานให้มากกว่านี้เพื่อผลผลิตในระยะยาวที่จะส่งผลต่อคุณครูและนักเรียนมีความรู้ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะ, พลเมืองดิจิทัล, เทคโนโลยีการศึกษา

Abstract

The purpose of this study was to present the results of the skills development in digital and educational technology for students by new graduates under the “MHESI Create Jobs Phase 2” Project with the tools, i.e., opinion questionnaires, informal interviews. The sample group was practitioners and representatives of educational institutions. The results of the study were:

1. The overall satisfaction of the operation was at the highest level (93.20%). The educational program is to develop students' skills in digital media, media literacy, using media for teaching with quality. Practitioners had increased confidence when acquiring up-skill-re-skill or training on educational technology and digital citizenship concepts and practices and on critical issues. The project is unstable as it is a temporary outsourcing and ongoing projects are called upon if the COVID-19 epidemic situation had not subsided.

2. Reflecting the results of the study appeared that this project played an important role in supporting senior teachers because they were not able to adapt to changes of technology. In addition, it also enhances the skills of students but should be divided into groups based on their expertise to obtain effective workers. The duration of employment should be provided for long-term productivity that would result in more accurate and effective knowledge of teachers and students.

Keywords : Skills Development, Digital Citizenship, Educational Technology

บทนำ

นับตั้งแต่การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ได้เริ่มต้นขึ้นในประเทศไทย สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้รัฐบาลกำหนดมาตรการควบคุมโรคที่มีความเข้มงวดและหลากหลายเพื่อจำกัดการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส อาทิ การปิดร้านค้า ห้างสรรพสินค้า การกักตัวกลุ่มเสี่ยงรวมทั้งการกำหนดช่วงเวลาเคอร์ฟิว และถึงแม้สถานการณ์จะเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่มาตรการดังกล่าวส่งผลกระทบต่อทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างรุนแรงและต่อเนื่อง โดยผลกระทบนั้นแผ่กระจายในเป็นวงกว้างกับคนทุกกลุ่ม อย่างไม่เลือกอายุ อาชีพ การศึกษา รวมทั้งสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม อย่างไรก็ตามผลกระทบที่เกิดขึ้นมีความรุนแรงที่ไม่เท่ากัน คนที่มีต้นทุนทางเศรษฐกิจและสังคมมากมักได้รับผลกระทบที่มีความรุนแรงน้อยกว่าคนที่มีต้นทุนด้อยกว่า เนื่องจากข้อจำกัดในการป้องกันและปรับตัวที่มีความแตกต่างกัน ความสามารถในการหารายได้ รูปแบบงาน ลักษณะของที่อยู่อาศัย รูปแบบการเดินทาง ก็ไม่เท่ากัน เป็นต้น เราเรียกคนกลุ่มหลังนี้ว่ากลุ่มเปราะบาง ซึ่งมักเป็นครัวเรือนที่มีเด็กเล็ก ผู้สูงอายุ ผู้ป่วยติดเตียง และผู้ป่วยโรคเรื้อรังอาศัยอยู่ (ชาคร เลิศนิทัศน์ และ สมชัย จิตสุชน, 2563) ผลกระทบที่ไม่เท่ากันนี้ ได้รับการยืนยันด้วยผลการสำรวจผลกระทบที่เกิดจากการแพร่ระบาดและมาตรการควบคุมโรคระบาด (กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563) ภายใต้ความร่วมมือของสำนักงานสถิติแห่งชาติ สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย และองค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูนิเซฟ ประเทศไทย โดยดำเนินการสำรวจในระบบออนไลน์จำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ (1) การสำรวจผลกระทบทางสังคม ระหว่างวันที่ 13 - 27 เมษายน 2563 และ (2) การสำรวจผลกระทบทางเศรษฐกิจ ระหว่างวันที่ 23 เมษายน - 18 พฤษภาคม 2563 ซึ่งผลการสำรวจแสดงถึงผลกระทบต่อครัวเรือนที่มีผู้เปราะบางทั้งในมิติสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้ โชษิตา ศิริมัน (2564, น. 408) ยังสนับสนุนข้อเท็จจริงดังกล่าวด้วยการกล่าวถึงว่าการแพร่ระบาดของ Covid-19 ทำให้ทั่วโลกต่างหามาตรการรับมือที่ดีที่สุด ก่อนมาลงเอยด้วยมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคมหรือ Social Distancing จนนำไปสู่การปิดเมือง ปิดเศรษฐกิจ และปิดสถาบันการศึกษาในเวลาต่อมา นั่นกลายเป็นสาเหตุให้นักเรียนจำนวนกว่า 1.5 พันล้านคน หรือมากกว่าร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมดในโลกได้รับผลกระทบ ถูกบั่นป่วนกระบวนการเรียนรู้ และบางส่วนยังประสบปัญหาเรื่องการเข้าถึงเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในโลกการศึกษาแบบปัจจุบันทันด่วน ชี้ให้เห็นถึงประเด็นด้านความเหลื่อมล้ำที่อาจรุนแรง

ส่วนในมิติด้านการศึกษาไทยในยุค New Normal นอกจากการปรับรูปแบบ New normal ในชีวิตประจำวัน “โรงเรียน” ก็ต้องมีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนเช่นกัน เพราะจากการระบาดของ Covid-19 ที่ส่งผลกระทบต่อให้สถาบันการศึกษาทั่วประเทศถูกสั่งปิดเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรคทำให้ทั้งนักเรียน นักศึกษา และ ครูผู้สอน ต้องปรับตัวเข้าสู่

การเรียนการสอนแบบออนไลน์ จึงเกิดคำถามมากมายว่าจะทำอย่างไรในการจัดการให้การเรียนการสอนสามารถเข้าถึงเด็กนักเรียนทุกคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทุกความท้าทายของการจัดการ พร้อมทั้งความสามารถในการสอนออนไลน์ของครูผู้สอนเอง เป็นโจทย์สำคัญที่ไม่อาจมองข้ามได้และควรได้รับการพัฒนา อย่างไรก็ตามการปรับตัวที่เกิดขึ้นทำให้เราเห็นถึงประโยชน์มากมาย เพราะนักเรียนคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีในด้านที่เป็นประโยชน์มากขึ้น เพราะก่อนหน้านี้การเข้าสู่โลกออนไลน์เป็นเพียงแค่เพื่อการบันเทิง (พระพรหมพิริยะ ถาวโร (มัลลัรักษ์), 2564, น. 10-11)

ดังนั้นในด้านการศึกษา โดยเฉพาะครัวเรือนเปราะบางที่มีเด็กเล็กควรได้รับการสนับสนุนให้สามารถเรียนทางออนไลน์อย่างมีคุณภาพ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนอุปกรณ์ที่ขาดแคลน การให้ความรู้ผู้ปกครองในการช่วยการเรียนออนไลน์ของบุตรหลาน อาจทำการปรับหลักสูตรออนไลน์ให้มีความกระชับและสอดคล้องกับสถานการณ์ (ภูษิมา ภิญโญสินวัฒน์, 2563) รวมทั้งการเพิ่มความยืดหยุ่นของเวลาเรียนและรูปแบบการเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนี้การเยียวยาในเบื้องต้นแล้ว ในระยะต่อไปเมื่อภาครัฐต้องการฟื้นฟูเศรษฐกิจก็ควรคำนึงถึงข้อจำกัดของกลุ่มเปราะบางเหล่านี้ด้วยเช่นกัน มาตรการที่ใช้จึงควรมีความเฉพาะและเหมาะสมเพื่อให้ไม่มีประชาชนกลุ่มใดเลยที่ถูกทิ้งไว้ข้างหลังภายใต้สถานการณ์ที่ยากลำบากในเวลาเช่นนี้ และเมื่อเป็นเช่นนี้การวางแผนรองรับการดำเนินชีวิตปกติใหม่ด้านการศึกษาก็มีมีนัยสำคัญเรื่องการจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีและพลเมืองดิจิทัล โดย ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ได้ให้ข้อคิดที่ว่าในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญที่ทำให้การดำเนินชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งสร้างความท้าทายให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัย สังคมดิจิทัลเป็นสังคมที่ทำให้มนุษย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยง และผสมผสานกันด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแม้แต่การทำธุรกรรมการเงิน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีส่วนในการขับเคลื่อนให้เกิดเป็นสังคมดิจิทัล เช่นเดียวกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา (2563, น. 8-10) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีดิจิทัล (Technology Digital- Based Learning) หมายถึงการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้าถึงเนื้อหาออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ แล้วนำ Concept ที่ได้จากการเรียนรู้ไป วิเคราะห์และสังเคราะห์ ก่อกำเนิด Idea และสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน สังคม ประเทศชาติ และโลก เป็นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ การเรียนรู้ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม จากการศึกษาที่ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่ทุกหนทุกแห่ง ทำให้ผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยลดการบรรยายถ่ายทอดความรู้ แต่ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการเรียนรู้อย่างหลากหลายจาก Platform digital มากขึ้น เช่น กระบวนการสืบเสาะแสวงหาความรู้ กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

กระบวนการ คิดวิเคราะห์ กระบวนการคิดสังเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์ นวัตกรรม เป็นต้น หรือในแนวคิดของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563, น. 91-92) ที่ว่าการรู้ดิจิทัลและทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy and Digital Intelligence) คือความสามารถที่ทำให้เข้าใจในการสร้างสรรค์สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเท่าทันและปลอดภัยที่ได้กำหนดทักษะ ที่ประชากรในยุคดิจิทัลทุกคนต้องเรียน เพื่อให้สามารถเรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเท่าทันและปลอดภัย เช่น ความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการมีตัวตนบนโลกดิจิทัล และสามารถบริหารจัดการตัวตนทั้งบนโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรู้จักควบคุมตัวเอง และสามารถแบ่งเวลาในการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์และโซเชียลมีเดียอย่างรับผิดชอบ หรือการรับมือกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชาญฉลาด เป็นต้น

หรืออาจกล่าวได้ว่าพลเมืองดิจิทัลที่ดีทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง ในการรักษาอัตลักษณ์และข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เคารพสิทธิเสรีภาพการใช้ข้อมูลทั้งของตนเองและผู้อื่น มีความรู้ด้านเทคนิคในการเข้าถึงและใช้เครื่องมือดิจิทัล มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี มีความรู้ในงานลิขสิทธิ์และเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น การปกป้องตนเองและชุมชน และเกิดความรับผิดชอบต่อทางดิจิทัล นอกจากนี้ Digitization จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ของผู้สอนได้ในโลกออนไลน์ เช่น เอกสารความรู้ หนังสือ ตำรา ใบงาน แบบฝึกหัด เป็นต้น

จากที่กล่าวมานี้คณะทำงานในมิติด้านการศึกษาจึงมีความเห็นพ้องต้องกันที่จะยกระดับผู้เรียนในประเด็นเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) และการจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีดิจิทัล (technology – based learning design) โดยทำการอบรมเพื่อปรับพื้นฐานความรู้ในประเด็นดังกล่าวแก่ผู้ปฏิบัติงาน เพื่อสนับสนุนแนวทางการปฏิบัติงานในการ Up Skill – Re Skill ทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแก่ผู้สอนและนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กของพื้นที่เป้าหมาย 50 โรงเรียน จำนวนนักเรียนผู้เข้ารับบริการ 500 คน โดยมีมติกันว่า

“พลเมืองที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบต่อ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย”

นอกจากนี้มีการเล็งเห็นว่าจากวิกฤติการณ์โรคระบาดในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงปัญหาในระบบการศึกษานั้น คือ ทักษะการเข้าถึงรูปแบบการศึกษาระบบออนไลน์ สื่อดิจิทัลของผู้สอนและผู้เรียนที่ยังไม่สามารถตอบโจทย์ของสถานการณ์ New-Normal ได้ ด้วยเหตุผลและปัจจัยหลายอย่างนั้นคือต้นทุนทางเศรษฐกิจของผู้เรียนในบริบทพื้นที่ชนบทที่ทำให้ผู้เรียน

ไม่สามารถมีความพร้อมในการเข้าถึงเครื่องมือสื่อสาร ระบบอินเทอร์เน็ต การเข้าถึงสื่อ อีกทั้งผู้สอนให้ความสำคัญกับการศึกษาในพื้นที่ห้องเรียน การเรียนรู้ผ่านตัวอักษร การเรียนรู้แบบห้องเรียนจริงมากกว่าห้องเรียนเสมือนจริง จากที่กล่าวมานี้จึงทำให้โครงการยกระดับการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จึงถูกนำมาปฏิบัติการเพื่อเป็นการพัฒนาทักษะผู้เรียนผ่านผู้ปฏิบัติงาน ภายใต้โครงการ “อว. สร้างงาน เฟส 2” โดยการปฏิบัติงานของกลุ่มประชากรที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิด 19 ที่เกิดขึ้น โดยมีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เป็นพี่เลี้ยงให้คำแนะนำและติดตามประเมินผล

แนวทางการถอดบทเรียนการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนโดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ “อว. สร้างงาน เฟส 2”

การนำเสนอผลการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียนโดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ “อว. สร้างงาน เฟส 2” โดยมีพื้นที่เป้าหมาย คือ โรงเรียนนาร่อง จำนวน 50 โรงเรียน ในพื้นที่จังหวัดเลยและจังหวัดขอนแก่น ดังนี้

จังหวัดเลย จำนวน 42 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านนากระเซิง โรงเรียนบ้านท่าดีหมี่ โรงเรียนบ้านคกิ้ว โรงเรียนเพียงหลวง18 โรงเรียนบ้านน้ำพร โรงเรียนห้วยพิชัย โรงเรียนห้วยหินขาว โรงเรียนบ้านกกบก โรงเรียนบ้านโพนทอง โรงเรียนบ้านเหวอปากห้วยกุดต่อเรือ โรงเรียนบ้านนาวัวโพนงาน โรงเรียนชุมชนทรายขาว โรงเรียนบ้านปลาบ่า โรงเรียนบ้านสองคอน โรงเรียนบ้านกลาง โรงเรียนบ้านโป่งกวาง โรงเรียนบ้านชำบ่าง โรงเรียนบ้านศรีรักษา โรงเรียนบ้านท่าสวรรค์ โรงเรียนชุมชนบ้านท่าสะอาด โรงเรียนบ้านนาแหม โรงเรียนบ้านห้วยทรายคำ โรงเรียนบ้านน้ำภู โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย โรงเรียนเทศบาล 3 ศรีสว่าง โรงเรียนบ้านขอนแก่น โรงเรียนท่ามะนาว โรงเรียนชุมชนนาอ้อ โรงเรียนบ้านนาโคก โรงเรียนนาอ้อวิทยา โรงเรียนบ้านปากนา โรงเรียนบ้านภูบ่ปิด โรงเรียนบ้านหัวฝาย โรงเรียนบ้านขอนแก่น โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านติดตอ โรงเรียนบ้านไร่ทาม โรงเรียนบ้านแหล่งควาย โรงเรียนบ้านห้วยหลวงไซ โรงเรียนบ้านห้วยสี่เสียด โรงเรียนบ้านกอไร่ใหญ่ โรงเรียนบ้านก้างปลา

จังหวัดขอนแก่น จำนวน 8 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านดอนช้าง โรงเรียนบ้านดอนหญ้านาง โรงเรียนบ้านป่าหม้อหนองคู โรงเรียนชุมชนพระยีน โรงเรียนบ้านโคกสูงสะอาด โรงเรียนบ้านโนนสว่างท่ากระบือ โรงเรียนบ้านสว่างโนนสูง โรงเรียนบ้านนาน้ำคำ

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มแรกผู้บริหารโรงเรียน จำนวน 30 โรงเรียน กลุ่มต่อมาคือผู้ปฏิบัติงานที่เป็นบัณฑิตจบใหม่ จำนวน 14 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามความสมัครใจในการให้ข้อมูล

เครื่องมือในการวิจัย สำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกผู้บริหารโรงเรียนหรือตัวแทนโรงเรียน ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นและการลงพื้นที่สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่สองคือบัณฑิตผู้ปฏิบัติงานใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ

การวิเคราะห์ข้อมูล สำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกใช้สถิติขั้นพื้นฐาน การวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่สองใช้การพรรณนาความเรียง

ความสำเร็จและความบกพร่อง : การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีด้านการศึกษาให้แก่ผู้เรียนโดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ“อว. สร้างงาน เฟส 2”

จากมโนทัศน์ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) และการจัดการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีดิจิทัล (technology - based learning design) โดยทำการอบรมเพื่อปรับพื้นฐานความรู้ในประเด็นดังกล่าวแก่ผู้ปฏิบัติงาน (Up Skill-Re Skill) และเพื่อสนับสนุนแนวทางการปฏิบัติงานด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแก่นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กของโรงเรียนเป้าหมาย 50 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 500 คน โดยมีผลการประเมินโครงการดังนี้

การถอดบทเรียนจากผู้บริหารสถานศึกษา ผู้ตอบแบบสำรวจความพึงพอใจต่อคุณภาพผู้ปฏิบัติงานตามโครงการจ้างงานประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรคติดต่อเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ระยะที่ 2 มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ทั้ง 6 ด้าน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.34) คิดเป็นร้อยละ 93.20 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D.=0.41) คิดเป็นร้อยละ 95.20 นั่นคือการอ่อนน้อมถ่อมตน การมีทักษะในด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการมีสมาธิมั่นคง สามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม

ด้านคุณธรรม จริยธรรมและเจตคติต่อการทำงาน ($\bar{X} = 4.73$, S.D.=0.33) คิดเป็นร้อยละ 94.60 นั่นคือการรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและการเคารพสิทธิหน้าที่ต่อตนเองและผู้อื่น ความขยัน อดทน ส่วนและวุฒิภาวะตามวัย

ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.43) คิดเป็นร้อยละ 92.80 นั่นคือความสามารถในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย ความสามารถในการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ และความสามารถในการจัดการเรียนรู้วิชาเอกที่สอนอย่างบูรณาการ

ด้านความรู้ ความสามารถและทักษะการปฏิบัติงาน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.36) คิดเป็นร้อยละ 91.80 ความสามารถและทักษะการปฏิบัติงาน นั่นคือ การเป็นผู้ใฝ่รู้ การเป็นคนช่างสังเกต และการมีทักษะความชำนาญในการปฏิบัติงาน

ด้านทักษะทางปัญญา เท่ากัน ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.36) คิดเป็นร้อยละ 91.80 นั่นคือ ความสามารถจัดการ แก้ปัญหา และตัดสินใจในหน่วยงานได้ดี มีแนวความคิดที่ทันสมัยและทันเหตุการณ์ และมีความคิดเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์และสามารถวิจารณ์ที่คนต่าง ๆ

ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.51) คิดเป็นร้อยละ 89 นั่นคือ ความสามารถในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มีความสามารถในการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ข้อเสนอแนะจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการพบว่า โครงการนี้ทางสถานศึกษามองว่าเป็นโครงการที่ดีเพราะได้ช่วยผู้ที่เรียนจบใหม่แต่เจออุปสรรค คือ โรคระบาดและสิ่งต่อมาคือช่วยสนับสนุนคุณครูประจำการที่สูงวัยเพราะยังไม่สามารถปรับตัวได้ในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ อีกทั้งระยะเวลา 3 เดือนนั้นเป็นระยะเวลาที่สั้นมาก ยังไม่สามารถเห็นผลผลิตในระยะยาวได้

การถอดบทเรียนจากบัณฑิตจบใหม่ที่เป็นผู้ปฏิบัติงาน การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการกลุ่มตัวอย่างบัณฑิตจบใหม่ที่เป็นผู้ปฏิบัติงานถึงการสะท้อนผลการทำเนิโครงการ “อ.จ้างงาน เฟส 2” สิ่งที่คุณปฏิบัติงานคิดว่าเป็นเรื่องที่ดี คือ การได้รับการพัฒนาทักษะจากการจัดอบรมโดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยก่อนออกปฏิบัติงาน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมองว่าทำให้เห็นภาพของการเข้าไปบริการวิชาการด้านการแนะนำ การสอน นักเรียนในการใช้เครื่องมือเพื่อเข้าถึงสื่อ การเรียนรู้ด้วยตนเอง การรู้จักเลือกการใช้สื่อ ซึ่งบัณฑิตที่เข้าร่วมโครงการโดยส่วนมากไม่ได้จบศาสตร์ด้านการศึกษา จึงทำให้เกิดความกังวลในการออกไปปฏิบัติหน้าที่ แต่เมื่อได้รับการ up skill – re skill จึงทำให้เขามีความมั่นใจมากขึ้น ส่วนอีกเรื่องกับทางกลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นคือโดยภาพรวมโครงการจ้างงานนี้เป็นสิ่งที่ดี ที่ทำให้บัณฑิตจบใหม่ที่ไม่สามารถออกไปสมัครงาน หรือหางานทำได้ ได้มีโอกาสมีรายได้เพื่อช่วยเหลือตนเองได้ ลดภาระผู้ปกครอง แต่เป็นโครงการที่ไม่มั่นคงเนื่องมาจากการจ้างปฏิบัติงานเพียงชั่วคราว จึงอยากให้มีการแบบต่อเนื่องหากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังไม่ลดลง

ในประเด็นของข้อเสนอแนะหรือข้อด้อยของโครงการคือการได้ปฏิบัติงานไม่ตรงศาสตร์ที่เรียนมาทำให้แสดงศักยภาพได้น้อย จึงทำให้เสียโอกาสหรือขาดโอกาสในการแสดงความสามารถ และเพิ่มความชัดเจนของการประสานงาน การดำเนินงาน หรือการวางแผนงานที่ชัดเจนมากขึ้นก่อนการรับสมัครปฏิบัติงาน และสิ่งสำคัญที่คุณปฏิบัติงานสะท้อน คือ ความไม่พร้อมของเครื่องมือในการเข้าถึงสื่อ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ ไอแพด ระบบอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนขาดโอกาสในการเข้าถึงเนื่องมาจากเศรษฐกิจของครอบครัว งบประมาณของโรงเรียน และความห่างไกลของสัญญาณ เช่น บางโรงเรียนมีคอมพิวเตอร์เพียง 5 เครื่อง ซึ่งไม่เพียงพอ

กับการจัดการเรียนการสอน และหากแม้ว่าเกิดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อีกครั้งที่จะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าชั้นเรียนได้ การสร้างพลเมืองดิจิทัลก็ยังประสบปัญหาเช่นเดิม เนื่องจากแต่ละครอบครัวมีฐานะไม่เท่ากัน ทำให้ขาดโอกาสในการเข้าถึงพื้นที่เรียนรู้ที่อยู่นอกห้องเรียน ดังนั้น จึงเป็นปัญหาที่ฝังลึกที่เราต้องการการพัฒนาเพื่อตอบโจทย์การสร้างพลเมืองที่พึงประสงค์ พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ



ภาพที่ 1 การปฏิบัติงานด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีด้านการศึกษาให้แก่ผู้เรียน
โดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ“อว. สร้างงาน เฟส 2”

สรุปผลการถอดบทเรียน

การถอดบทเรียนการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีด้านการศึกษาให้แก่ผู้เรียน โดยบัณฑิตจบใหม่ ภายใต้โครงการ“อว. สร้างงาน เฟส 2” ตามนโยบายของรัฐบาลเพื่อแก้ปัญหาเศรษฐกิจของประเทศให้กับประชากรที่จบการศึกษาใหม่ แต่ไม่สามารถหางานทำได้ อันเนื่องมาจากสถานการณ์โควิด-19 การประเมินจากแบบสอบถาม โดยโรงเรียนและผู้บริหารสถานศึกษา มีภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66, S.D. = 0.34$) คิดเป็นร้อยละ 93.20 โดยแผนงานด้านการศึกษาคือการพัฒนาทักษะนักเรียนด้านสื่อดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ การใช้สื่อเพื่อการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพ จากการสะท้อนผลของโครงการในมิติด้านการศึกษาข้อเสนอแนะที่ได้จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์คุณครู ผู้บริหาร และผู้ปฏิบัติงาน คือทักษะของผู้ปฏิบัติงานที่มีทักษะแตกต่างกันไป จึงทำให้เกิดความกังวลในการออกไปปฏิบัติหน้าที่ แต่การได้รับการพัฒนาทักษะจากการจัดอบรมโดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเลยก่อนออกปฏิบัติงาน การ up skill – re skill จึงทำให้เขามีความมั่นใจมากขึ้น ส่วนประเด็นที่ทางกลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นคือโดยภาพรวมโครงการจ้างงานนี้เป็นสิ่งที่ดี ที่ทำให้บัณฑิตจบใหม่ที่ไม่สามารถออกไปสมัครงาน หรือหางานทำได้ ได้มีโอกาสมีรายได้เพื่อช่วยเหลือตนเองได้ ลดภาระผู้ปกครอง แต่เป็นโครงการที่ไม่มั่นคงเนื่องจากเป็นการจ้างปฏิบัติงานเพียงชั่วคราว จึงอยากให้มีการแบบต่อเนื่องหากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ยังไม่ลดลง และจากการสะท้อนผลนี้ควรนำมาเป็นบทเรียนถึงข้อบกพร่องเพื่อรองรับวิกฤติการณ์ในระลอกต่อไปตามที่ สุชาติ พรชัยวิเศษกุล (2564, น. 3) ที่คาดการณ์จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ในระลอกที่ 3 ว่าจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในระลอกนี้จะส่งผลกระทบต่อตลาดแรงงานและอาจทำให้การว่างงานเร่งตัวขึ้นอีกครั้ง

นอกจากนี้จากข้อเสนอแนะจากตัวแทนสถานศึกษา มองว่าโครงการนี้เป็นโครงการที่ดี เพราะคุณครูที่มีอายุงานสูงยังไม่สามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและยังช่วยเสริมทักษะให้กับผู้เรียนได้ดี แต่ควรแยกกลุ่มทำงานตามความชำนาญเพื่อให้ได้ผู้ทำงานที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้คุณครูประจำการและนักเรียนมีความรู้ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น อีกทั้งควรเพิ่มทักษะด้านภาษาอังกฤษ ด้านความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กนักเรียนที่หลากหลายตามช่วงวัยสำหรับผู้รับจ้างทำงานเพราะเป็นบัณฑิตที่จบมาไม่ตรงสายด้านการศึกษา และเน้นทักษะด้านความมั่นคงด้านอารมณ์และสมาธิ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ควรมีระยะเวลาในการจ้างงานที่มากกว่านี้ เพื่อการเกิดผลในระยะยาวและผู้ปฏิบัติงานควรได้รับการอบรมระยะสั้นทั้งเรื่องเทคโนโลยี

การศึกษา ความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนออกมาปฏิบัติงานจึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด ดังเช่นแนวคิดของ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561, น. 3) ที่ว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือ แนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญ ซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่างๆ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคมและใช้มันเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ“อว. สร้างงาน เฟส 2” โดยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่ได้สนับสนุนงบประมาณให้มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ในการดำเนินการจ้างงานบัณฑิตจบใหม่ที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 จนนำมาสู่การวิเคราะห์และเขียนบทความเพื่อเผยแพร่ผลการดำเนินงาน

เอกสารอ้างอิง

- กองสถิติพยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). โครงการสำรวจผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศไทย. เรียกใช้เมื่อ 1 ตุลาคม 2564 จาก <http://ittdashboard.nso.go.th/covid19survey.php>
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). ยุคแห่งพลเมืองดิจิทัล. เรียกใช้เมื่อ 1 ตุลาคม 2564 จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8659-2018-09-11-07-58-08>
- ชาคร เลิศนิทัศน์ และ สมชัย จิตสุชน. (2563). ความเปราะบางของประชาชนกลุ่มเปราะบางภายใต้โควิด-19. เรียกใช้เมื่อ 1 ตุลาคม 2564 จาก https://tdri.or.th/2020/06/impact-of-covid19-on-vulnerable-groups/#_ftn2
- โชษิตา ศิริมัน. (2564). ทักษะการบริหารสถานศึกษาของผู้บริหารในภาวะวิกฤตโควิด-19 ของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31. รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัยนครราชสีมา “สู่ชีวิตวิถีใหม่ ด้วยงานวิจัยทางสุขภาพและการบริการ”. 407-416.
- พระพรหมพิริยะ ถาวโร (มัลลย์รักษ์). (2564). ครูมีอาชีพกับการศึกษาไทยยุคสังคม New normal. รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 7 “วิถีพุทธ วิถีชุมชน รากฐานชีวิตคนเชิงสังคมล้านนา ในสังคมวิถีใหม่”. 1-11.

- ภูษิมา ภูญญินวิณน. (2563). จัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19 : จากบทเรียนต่างประเทศ สู่การจัดการเรียนรู้ของไทย. เรียกใช้เมื่อ 1 ตุลาคม 2564 จาก <https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/>
- วิชัย วงศ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล. (2563). จากการเรียนรู้ออนไลน์ สู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). คู่มือพลเมืองดิจิทัล. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สุชาติ พรชัยวิเศษกุล. (2564). ผลกระทบการแพร่ระบาดโควิด-19 สถานการณ์การว่างงานและแนวทางรับมือ. เรียกใช้เมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2565 จาก <https://www.doe.go.th>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). สถานะการศึกษาไทย 2561/2562 การปฏิรูปการศึกษาในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

