



บันทึกข้อความ

ปธ.๐๐๑/๖๓

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ โทร. ๓๘๙๐

ที่ อว ๖๙.๕.๑.๑/๗๓๕

วันที่ ๒๖ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง รายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามที่คณะวิทยาศาสตร์ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมการสัมมนา เรื่อง “การสัมมนาการพัฒนา Digital Literacy ให้กับนิสิต นักศึกษา” เมื่อวันที่ ๒๙ ตุลาคม ๒๕๖๔ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผ่านระบบการประชุมอิเล็กทรอนิกส์ Zoom Meeting จัดโดยคณะกรรมการพัฒนาศักยภาพนิสิต นักศึกษา ที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมการสัมมนาเรื่องดังกล่าว เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นจึงขอรายงานสรุปเนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

๑. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลประกอบด้วย ใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) สร้าง (Create) และ เข้าถึง (Access) ทักษะความเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย ความเข้าใจการใช้คอมพิวเตอร์ การใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงและปลอดภัยการใช้อินเทอร์เน็ต การทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ การใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล การใช้งานเพื่อความมั่นคงปลอดภัย การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ การใช้โปรแกรมตารางคำนวณ การใช้โปรแกรมการนำเสนองาน

การทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skill) สำหรับนักศึกษาทำได้โดยให้เรียนรู้จริงจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น กิจกรรมของธุรกิจในท้องถิ่น SME หรือ Social Project ขององค์กรต่างๆ ในลักษณะ Project Based Learning จะทำให้เกิดการเรียนรู้ การศึกษาจากสิ่งแวดล้อมของกิจกรรม การลงมือทำ ช่วยให้ได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 และยังสามารถพัฒนาไปสู่ทักษะในอนาคต การเรียนรู้จากกิจกรรมไม่ใช่แค่พัฒนา Digital Skills หรือ Soft Skills เท่านั้น แต่เป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนา Social Mindset ให้คิดถึงคนอื่นมากขึ้น ซึ่งจะเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน แนวทางการออกแบบกิจกรรมด้วยแนวคิด Project-Based Learning ดังนี้

1. ตั้งโจทย์ของการเรียนรู้ให้ท้าทาย (Challenging Problem)
2. ศึกษาหาข้อมูลอย่างต่อเนื่อง (Sustained Inquiry)
3. อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมือนการทำงานจริง (Authenticity)
4. เปิดโอกาสให้ได้ตัดสินใจและออกความเห็น

5. การทบทวนว่าได้เรียนรู้สิ่งใดไปบ้าง
6. ได้คำแนะนำเพื่อนำไปปรับปรุงงานที่ดียิ่งขึ้น
7. นำเสนอผลงานสู่สาธารณะ

International Telecommunication Union (ITU) ได้มีการกำหนดทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skills) ออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. ทักษะขั้นพื้นฐาน (Basic skills) เป็นการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างง่ายๆ สามารถปฏิบัติงานได้ในขั้นพื้นฐานรู้จักฮาร์ดแวร์ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้ touch-screen เป็นต้น รู้จักซอฟต์แวร์ เช่น การประมวลผลคำ (Word processing) การจัดการไฟล์ข้อมูลบนหน้าจอ การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนโทรศัพท์มือถือ รวมถึงการใช้งานออนไลน์แบบพื้นฐาน เช่น อีเมล การค้นหา (Search) หรือ การกรอกแบบฟอร์มออนไลน์ ซึ่งการมีทักษะดิจิทัล ในขั้นพื้นฐานนี้ เพียงพอต่อการใช้ชีวิตประจำวัน สามารถติดต่อและเข้าถึงการให้บริการ ในรูปแบบดิจิทัลได้ไม่ว่าจะเป็นบริการอิเล็กทรอนิกส์ของภาครัฐ การซื้อขายออนไลน์ หรือ บริการการเงินอิเล็กทรอนิกส์

๒. ทักษะขั้นกลาง (Intermediate skills) เป็นผู้ที่มีความสามารถในการใช้งาน เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทราบว่าจะนำเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์อย่างไร รวมถึงประเมินความสามารถของเทคโนโลยีเพื่อนำมาใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม สามารถใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยสามารถจัดวางรูปภาพและข้อความ ให้มีความสวยงาม (Desktop Publishing) ผู้ที่มีทักษะในขั้นนี้จะสามารถทำงานในด้านกราฟฟิก ดีไซน์ (Digital Graphic Design) หรือการทำการตลาดผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Marketing) เป็นต้น

๓. ทักษะขั้นสูง (Advanced skills) เป็นทักษะที่อยู่ในระดับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น โปรแกรมเมอร์ และผู้ดูแลระบบ ซึ่งในอนาคตจะมีงานจำนวนมาก ที่จำเป็นต้องใช้ผู้ที่มีทักษะดิจิทัลขั้นสูง ไม่ว่าจะเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) การทำ Big data การเขียนโค้ด การดูแลความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ต (Cybersecurity) Internet of Things (IoT) และการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน เป็นต้น

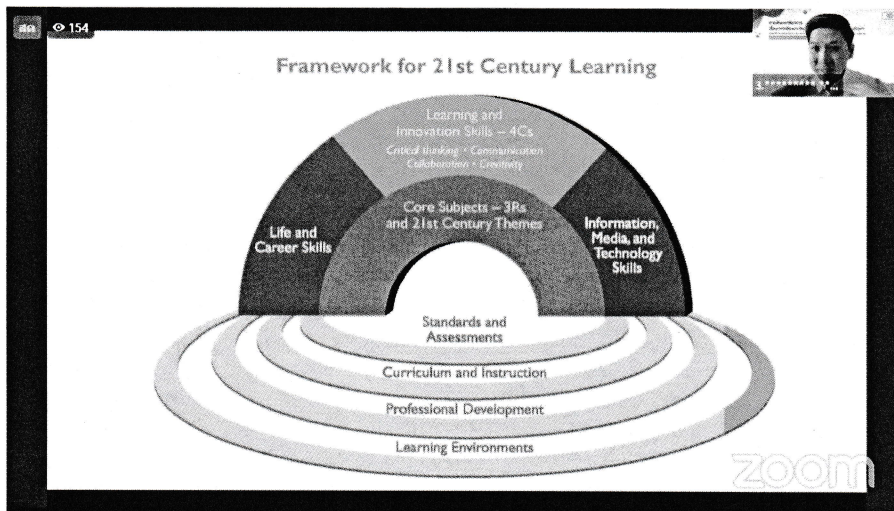
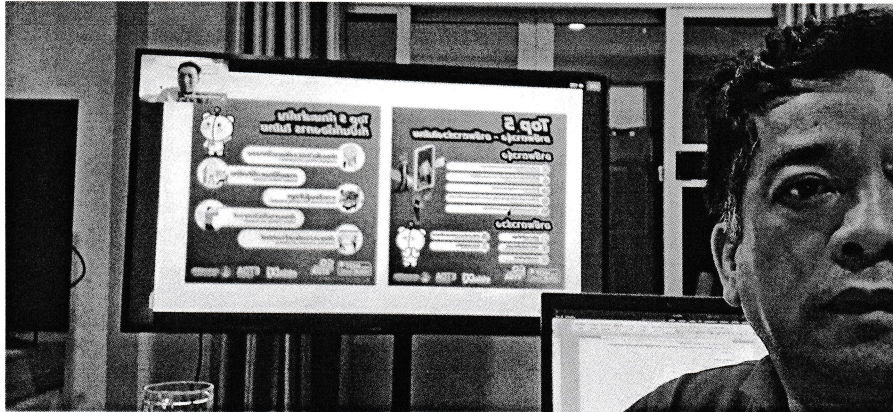
๒. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

๑. นำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดให้นักศึกษา
๒. เนื่องจากสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้มข้น จึงจำเป็นที่จะต้องสามารถมองภาพ Digital literacy จากหลายมุมมอง การอบรมครั้งนี้ได้เพิ่มอีกมุมมองหนึ่งให้ข้าพเจ้ารู้เท่าทันสังคมดิจิทัล

๓. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

๑. นำความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดให้นักศึกษา
๒. นำความรู้ที่ได้เน้นย้ำให้นักศึกษาพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skill)

พร้อมนี้ได้แนบภาพถ่าย จากการเข้าประชุม/อบรมฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน 2 ภาพ



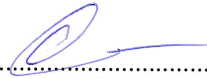
จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

อรอนงค์ นามวงษ์
(นายอลงกต กองมณี)

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

สามารถ นำไปใช้ประโยชน์ในกรณีการประเมินผล



(อาจารย์อรรณวิทย์ ชังคมานนท์)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

26 พฤศจิกายน 2564