



บันทึกข้อความ

บธ.๐๐๑/๖๓

ส่วนงาน คณะวิทยาศาสตร์ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ โทร. 3890

ที่ อว 69.5.1.1/734

วันที่ 26 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอรายงานสรุปเนื้อหาและการนำไปใช้ประโยชน์

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์

ตามที่คณะวิทยาศาสตร์ ได้อนุญาตให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมการสัมมนา เรื่อง “การสัมมนาการพัฒนา Digital Literacy ให้กับนิสิต นักศึกษา” เมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2564 เวลา 09.00 - 12.00 น. โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ผ่านระบบการประชุมอิเล็กทรอนิกส์ Zoom Meeting จัดโดยคณะกรรมการพัฒนาศักยภาพนิสิต นักศึกษา ที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมการสัมมนาเรื่องดังกล่าว เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้นจึงขอรายงานสรุปเนื้อหาและประโยชน์ที่ได้รับ ดังนี้

1. สรุปเนื้อหาที่ได้รับจากการเข้าประชุม/อบรม ฯลฯ

รายงานสรุปเนื้อหา การสัมมนาการพัฒนา Digital Literacy ให้กับนิสิต นักศึกษา วันศุกร์ที่ 29 ตุลาคม 2564 เวลา 09.00-12.00 น. ผ่านระบบการประชุมอิเล็กทรอนิกส์ Zoom Meeting จัดโดยคณะกรรมการพัฒนาศักยภาพนิสิต นักศึกษา ที่ประชุมอธิการบดีแห่งประเทศไทย

Beyond Digital Literacy สิ่งที่นักศึกษาต้องเตรียมตัวก่อนจบการศึกษา

Digital Literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงานและการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กร ให้มีความทันสมัย และมีประสิทธิภาพ การพัฒนา Digital Literacy ให้กับนักศึกษาทำได้โดยผ่านการลงมือทำ ซึ่งจะทำให้เกิดการแก้ปัญหาสังคมได้ยั่งยืน ซึ่งจากการสำรวจ The Jobs Landscape in 2022 (แหล่งที่มา Future of jobs Report 2018, World Economic Forum) อาชีพที่เกิดใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงในปี 2022 ได้แก่

1. นักวิเคราะห์ข้อมูล/นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Analysts and Scientists)
2. ปัญหาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่องจักร (AI and Machine Learning Specialists)
3. ผู้จัดการดำเนินการ (General and Operation Managers)
4. นักพัฒนาซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (Software and Application Developers and Analysts)

5. ฝ่ายและการตลาดดิจิทัล (Sale and Marketing Professional)
6. ผู้เชี่ยวชาญด้านข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Specialists)
7. ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เหมาะสมกับธุรกิจ (Digital Transformation Specialists)
8. New Technology Specialists (ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีใหม่)
9. Organizational Development specialists (ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาองค์กร)
10. Information Technology Service (ให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศ)

ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัล แบ่งเป็น 4 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เข้าใจ (Understand) ชุมของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ สร้าง (Create) ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย และ เข้าถึง (Access) การเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล และข้อมูลข่าวสาร เป็นฐานรากในการพัฒนา การสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การที่จะพัฒนาให้นักศึกษาหรือบุคลากรเข้าสู่ Digital Literacy หน่วยงาน International Telecommunication Union หรือ ITU ได้กำหนดทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skill) ออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ทักษะขั้นพื้นฐาน (Basic Skills) เป็นการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างง่าย สามารถปฏิบัติงานได้ในขั้นพื้นฐาน ได้แก่

- 1.1 รู้จักฮาร์ดแวร์ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้ touch-screen เป็นต้น
- 1.2 รู้จักซอฟต์แวร์ เช่น การประมวลผลคำ การจัดการไฟล์ข้อมูล หน้าจอ การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนโทรศัพท์มือถือ
- 1.3 การใช้งานออนไลน์แบบพื้นฐาน เช่น อีเมล การค้นหา หรือการกรอกแบบฟอร์มออนไลน์

2. ทักษะขั้นกลาง (Intermediate Skills) เป็นผู้มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทราบว่าจะนำเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์อย่างไร รวมถึงประเมินความสามารถของเทคโนโลยีเพื่อนำมาใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม

- 2.1 สามารถใช้ซอฟต์แวร์ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ต่างๆ โดยสามารถจัดวางรูปแบบภาพและข้อความใหม่ ความสวยงาม (Desktop Publishing)
- 2.2 ผู้มีทักษะในขั้นนี้จะสามารถทำงานในด้านกราฟิกดีไซน์ (Digital Graphic Design)
- 2.3 การทำการตลาดผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Marketing) เป็นต้น

3. ทักษะขั้นสูง (Advanced Skills) เป็นทักษะที่อยู่ในระดับผู้เชี่ยวชาญเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น โปรแกรมเมอร์และผู้ดูแลระบบ ซึ่งในอนาคตจะมีงานจำนวนมากที่จำเป็นต้องใช้ผู้มีทักษะดิจิทัลขั้นสูง

- 3.1 งานที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence :AI)
- 3.2 การทำ Big Data การเขียนโค้ด

3.3 การดูแลความปลอดภัยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Cybersecurity)

3.4 Internet of Things (IoT) และการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน เป็นต้น

แนวทางพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล (Digital Skill) สำหรับนักศึกษาทำได้โดยให้เรียนรู้จริงจากการเข้าร่วมกิจกรรม เช่น กิจกรรมของธุรกิจในท้องถิ่น SME หรือ Social Project ขององค์กรต่างๆ ที่จัดในลักษณะ 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

ประโยชน์ของการพัฒนา Digital Literacy สำหรับสำหรับบุคลากร

1. ทำงานได้รวดเร็วลดข้อผิดพลาด และมีความมั่นใจในการทำงานมากขึ้น
2. มีความภาคภูมิใจในผลงานที่สามารถสร้างสรรค์ได้เอง
3. สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
4. สามารถระบุทางเลือกและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. สามารถบริหารจัดการงานและเวลาได้ดีมากขึ้นและช่วยสร้างสมดุลในชีวิต และการทำงาน
6. มีเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้และเติบโตอย่างเหมาะสม

ประโยชน์สำหรับส่วนราชการและหน่วยงานของรัฐ

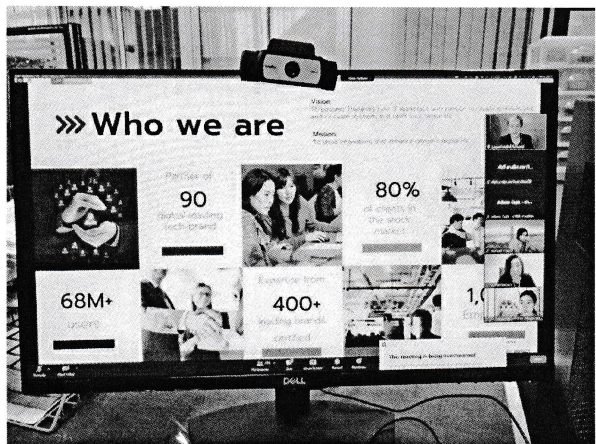
1. หน่วยงานได้รับการยอมรับว่ามีความทันสมัย เปิดกว้างและเป็นที่ยอมรับ ซึ่งจะช่วยดึงดูดและรักษาคนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพสูงมาทำงานกับองค์กรด้วย
2. หน่วยงานได้รับความเชื่อมั่น และไว้วางใจจากประชาชนและผู้รับบริการมากขึ้น
3. คนในองค์กรสามารถใช้ศักยภาพในการทำงานที่มีมูลค่าสูง (High Value Job) มากขึ้น
4. กระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. หน่วยงานสามารถประหยัดทรัพยากร (งบประมาณ กำลังคน) ในการดำเนินงานได้มากขึ้น

2. ประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่

1. สามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการอบรม ใช้ในการวางแผนพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของตนเองให้เท่าทันกับยุคสมัยของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง
2. นำความรู้ที่ได้รับมาเป็นแนวทางพัฒนาเครื่องมือช่วยในการปฏิบัติงานที่อย่างเหมาะสม
3. นำความรู้ที่ได้มาเป็นแนวทางพัฒนางาน โดยปรับให้มีระบบการทำงานในรูปแบบดิจิทัลมากขึ้นกว่าเดิม

3. ประโยชน์ต่อหน่วยงาน (ระดับงาน/หลักสูตร/คณะ)

1. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาประยุกต์ใช้ในการทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอนในรายวิชาที่รับผิดชอบ ให้มีความทันสมัย และแนะนำนักศึกษาในห้องเรียน
2. สามารถนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการอบรมแนะนำให้นักศึกษาชั้นปี 3 และปี 4 ในการเลือกสถานที่ฝึกงานและสหกิจศึกษา และติดตามการพัฒนาโครงการสหกิจศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



พร้อมนี้ได้แนบภาพถ่าย จากการเข้าประชุม/อบรมฯ มาพร้อมนี้แล้ว จำนวน 2 ภาพ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

พัชรี ยั่งยืน

(นางสาวพัชรี ยั่งยืน)

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชาชั้นต้น (ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/ผู้อำนวยการสำนักงาน/
หัวหน้างาน)

บุคลากรดังกล่าวไปนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (โปรดระบุรายละเอียด)

สามารถ นำไป ใช้ ในงาน ได้



(อาจารย์อรรถวิท ชังคมานนท์)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

26 พฤศจิกายน 2564