



เอกสารนำส่งงวดสุดท้าย งวดที่ 5 กุมภาพันธ์ 2566

โครงการวิจัย “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”



WE ENJOY DIGITAL



คณะผู้วิจัย :

ผศ.ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ
ดร.พัชตรวีภา โปร์ศรี
นายมงคล ยังกฤษณ์

มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยบูรพา
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา



เอกสารนำส่งงวดที่ 5

โครงการวิจัย “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชน
แห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”

- รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ
- รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ
- ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสาน
ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
- แบบสรุปผลการใช้จ่ายเงินที่ได้รับจากกองทุน
- เอกสารบทความวิชาการ 2 เรื่อง

คณะผู้วิจัย

ผศ.ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ มหาวิทยาลัยบูรพา

ดร.พัชกรวิภา โพธิ์ศรี มหาวิทยาลัยบูรพา

นายมงคล ยังกนุรัตน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

เสนอต่อ

คณะกรรมการตรวจรับ

สำนักงานเลขานุการกองทุนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

กุมภาพันธ์ 2566

คำนำ

เอกสารนำส่งงวดที่ 5 โครงการวิจัย “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการต่อเนื่องจากเนื้องานงวดที่ 2-3-4 ประกอบด้วย เนื้องานงวดที่ 2 ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัล กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ ในช่วง กลางปี พ.ศ. 2565 คณะผู้วิจัยพบกับอุปสรรคด้วยสถานการณ์โควิด 19 ที่รุนแรง ในการจัดกิจกรรมประชุมในงานวิจัยงวดที่ 2 เป็นอย่างมาก อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายในการจัดกิจกรรมเป็นผู้สูงอายุที่มีความเสี่ยงสูง และมีภูมิคุ้มกันน้อย ทำให้คณะผู้วิจัยได้พยายามแก้ปัญหา ด้วยการสัมภาษณ์ออนไลน์ และบางพื้นที่ต้องจัดกิจกรรมการประชุมออนไลน์

ส่งผลกระทบต่อให้คณะผู้วิจัยต้องมีการขยายเวลาการส่งงานงวดที่ 2-3 และงวดอื่น ๆ ตามลำดับ รวมทั้งการจัดสรรเงินทุนในงวดที่ 1 คณะผู้วิจัยได้รับการจัดสรรเมื่อเดือน กันยายน 2565 ซึ่งใกล้สิ้นสุดสัญญา ส่งผลต้องขยายเวลาไปถึง วันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2566 ส่งผลให้เนื้องานงวดที่ 3 ซึ่งประกอบด้วย แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ ได้ผ่านกระบวนการเผยแพร่ทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมายกับผู้สูงอายุตามกระบวนการวิจัยเรียบร้อย นำไปสู่เนื้องานงวดที่ 4-5 ตามสัญญา

ทั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้พยายามแก้ไขปัญหามาและได้ดำเนินการวิจัยเพื่อบรรลุผลตามผลผลิต และผลลัพธ์ตามแผนปฏิบัติการและแผนการใช้จ่ายเงินโครงการ นำไปสู่ผลสำเร็จของโครงการด้วยกิจกรรม “We Enjoy Digital Platform Community Healthy Food และเปิดตัวแพลตฟอร์ม We Enjoy digital ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงแรมบางแสนเฮอริเทจ ริมหาดบางแสน จ.ชลบุรี โดยขอเสนอ รายละเอียดดังนี้

1. รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ
2. รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ
3. ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
4. แบบสรุปผลการใช้จ่ายเงินที่ได้รับจากกองทุน
5. เอกสารบทความวิชาการ 2 เรื่อง

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการดำเนินการวิจัยในเนื้องานงวดที่ 5 สามารถแสดงผลและศักยภาพในการเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุได้คุ้มค่าและอย่างยั่งยืน

คณะผู้วิจัย

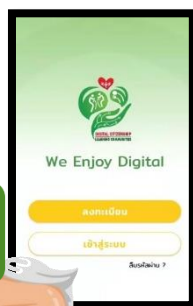


สารบัญ

หน้า

คำนำ	(3)
สารบัญ.....	(5)
ตอนที่ 1 รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ	(9)
ตอนที่ 2 รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ	(22)
ตอนที่ 3 ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสาน ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ.....	(89)
ตอนที่ 4 แบบสรุปผลการใช้จ่ายเงินที่ได้รับจากกองทุน.....	(95)
ตอนที่ 5 เอกสารบทความวิชาการ 2 เรื่อง.....	(110)

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา





ตราสัญลักษณ์โครงการวิจัย

ออกแบบตราสัญลักษณ์ LOGO การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
Digital Citizenship Development via the Elderly Learning Communities Innovation
for Health Foods Wisdom Transmission

การใช้งานรูปแบบต่างๆ



คำอธิบาย

ตราสัญลักษณ์ประกอบด้วย 2 สี คือ สีแดง และสีเขียว
สีแดง หมายถึง สีที่แสดงพลังของหัวใจที่ทะเยอทะยานความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3 องค์ประกอบ ได้แก่ Educate, Respect, Protect
สีเขียว หมายถึง สีของพลังแห่งการเรียนรู้ การดูแลสุขภาพด้วยภูมิปัญญาอาหารของผู้สูงอายุโดยอยู่ในรูปทรง 3 รูปทรง ซึ่งแต่ละรูปทรง
บรรจุสัญลักษณ์ผู้สูงอายุ ข้อน้อม และดิจิทัลที่ผสมกลมกลืนในการแบ่งปันผ่านนวัตกรรมชุมชนบนรากฐานของพลเมืองดิจิทัลและสุขภาพที่ดี

- C 0 M 100 Y 100 K 0
- C 57 M 0 Y 100 K 0
- C 0 M 0 Y 0 K 0
- C 15 M 100 Y 90 K 10
- C 85 M 17 Y 100 K 0



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สำเนา

ที่ IRB2-074/2565



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : HU064/2565

โครงการวิจัยเรื่อง : การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

หัวข้อโครงการวิจัย : ว่าที่เรือตรีอุทิศ บำรุงชีพ

หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับที่ 2 วันที่ 8 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
2. เอกสารโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย ฉบับที่ 2 วันที่ 8 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 8 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 8 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
5. เอกสารแสดงรายละเอียดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ฉบับที่ 2 วันที่ 8 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565
6. เอกสารอื่น ๆ (ถ้ามี) ฉบับที่ - วันที่ - เดือน - พ.ศ. -

วันที่รับรอง : วันที่ 22 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565

วันที่หมดอายุ : วันที่ 22 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2566

ลงนาม อาจารย์เจนวิทย์ นवलแสง

(อาจารย์เจนวิทย์ นवलแสง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)



ใบประกาศนียบัตรผ่านการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จำนวน 14 บทเรียน

และหลักสูตร จรรยาวิชาชีพอิจัย จำนวน 10 บทเรียน

จาก สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)



ประมวลภาพการส่งมอบงานตั้งแต่งานงวดที่ 1 - 5



คณะผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิคณะกรรมการตรวจรับ และ คณะทำงานจาก สำนักงานเลขานุการกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีการศึกษา ที่สละเวลาในการพิจารณาตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ และลงพื้นที่ตรวจรับงาน



SDGs
BURAPHA UNIVERSITY
WISDOM OF THE EAST



ตอนที่ 1

รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ



รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ

1. ชื่อโครงการวิจัย “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผศ.ว่าที่เรือดรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ มหาวิทยาลัยบูรพา

ดร.พัทธรวิภา โพธิ์ศรี มหาวิทยาลัยบูรพา

นายมงคล ยังทนต์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

3. สอนงเป้าประสงค์

3.1 กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ดังนี้

3.1.1 การพัฒนากระบวนการ/วิธีการสืบค้นองค์ความรู้

3.1.2 การบูรณาการ/เชื่อมโยงระบบหรือช่องทางเผยแพร่องค์ความรู้

3.1.3 การผลิต พัฒนา และเผยแพร่สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพและหลากหลาย

รูปแบบ

3.1.4 การพัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตและผู้ใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาภายใต้แนวคิดวัฒนธรรม

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.1.5 การเสริมสร้างจริยธรรมและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในการเข้าถึงและใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อ

การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

3.1.6 การวิจัยด้านการผลิตและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

3.1.7 การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

3.2 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคน

ทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

3.3 แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ต้องการส่งเสริม

การเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยดำเนินโครงการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งชุมชน

จัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับผู้สูงอายุ

3.4 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 4 การศึกษาที่มีคุณภาพสร้างการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง ส่งเสริม

การเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน SDG 4.4 ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จำเป็น และ SDG 4.7

สร้างหลักประกันว่าผู้เรียนทุกคนได้รับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน รวมไปถึง

การศึกษาสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนและการมีวิถีชีวิตที่ยั่งยืน สิทธิมนุษยชน ความเสมอภาคระหว่างเพศ การ

ส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งความสงบสุขและไม่ใช้ความรุนแรง การเป็นพลเมืองของโลกและความนิยมในความ

หลากหลายทางวัฒนธรรมและในส่วนของวัฒนธรรมต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนภายในปี 2573

4. สมองกลยุทธ

แผนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ในด้าน การพัฒนาผู้สูงอายุให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม มีคุณภาพ มีคุณค่าสามารถปรับตัวเท่าทันการเปลี่ยนแปลง เป็นพลังในการพัฒนาสังคม สนับสนุนการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5. สมองจุดเน้นด้าน

แผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2545-2564) การเตรียมความพร้อมของประชากรเพื่อวัยสูงอายุที่มีคุณภาพ ได้แก่ มาตรการการให้การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมผู้สูงอายุ ได้แก่ การจัดบริการการอบรมในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมแก่ผู้สูงอายุ และส่งเสริมและเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่ภูมิปัญญาของผู้สูงอายุและให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคมด้านต่าง ๆ

6. งบประมาณที่ได้รับจัดสรร จำนวน 891,145.- บาท

เบิกจ่าย จำนวน 891,145.- บาท

คงเหลือ จำนวน 0.00.- บาท

7. ระยะเวลาดำเนินการ

วันเริ่มต้นโครงการ 2 กันยายน พ.ศ. 2564 - วันสิ้นสุดโครงการ 2 มีนาคม พ.ศ. 2566

(ระยะเวลาดำเนินการจริง จำนวน 18 เดือน)

8. วัตถุประสงค์

8.1 เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย

8.2 เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

8.3 เพื่อรวบรวมจัดเก็บความรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้สูงอายุด้วยนวัตกรรมแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ที่มีประสิทธิภาพง่ายต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

9. เป้าหมาย และผลลัพธ์

ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
1) สภาพการณ์ปัจจุบันของความ เป็นพลเมืองดิจิทัล และ กระบวนการสืบสานภูมิปัญญา อาหารสุขภาพของผู้สูงอายุใน ประเทศไทย	1) รายงาน สรุป ผลการวิจัย 2) บทความ ทางวิชาการ 3) นำผล การศึกษาไป ออกแบบ แผนปฏิบัติการ พัฒนาความ เป็นพลเมือง ดิจิทัลด้วย นวัตกรรม ชุมชนแห่งการ เรียนรู้	1) ได้รับการเผยแพร่ไป ยังโรงเรียนผู้สูงอายุทั่ว ประเทศ และหอสมุด 2) ได้รับการอ้างอิงและ เข้าถึง 3) ได้แผนปฏิบัติการ พัฒนาความเป็น พลเมืองดิจิทัล	1. ชมรมผู้สูงอายุและ โรงเรียนผู้สูงอายุ นำร่องทั่วประเทศ ประกอบด้วย 1.1 ชมรมผู้สูงอายุ จังหวัดเชียงใหม่ 1.2 โรงเรียนผู้สูงอายุ วัดหัวฝาย จ.เชียงราย 1.3 ชมรมผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองแสนสุข จ. ชลบุรี 1.4 ชมรมผู้สูงอายุ อำเภอเวียงแหง จังหวัด เชียงใหม่ 1.5 ชมรมผู้สูงอายุ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัด เชียงใหม่ 1.6 ชมรมผู้สูงอายุ เทศบาลตำบลแสงหา จังหวัดอ่างทอง 1.7 ชมรมผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองแสนสุข อ. เมือง จ.ชลบุรี 1.8 ศูนย์พัฒนา ศักยภาพผู้สูงอายุเทศบาล ตำบลสองพี่น้อง อำเภอท่า ใหม่ จังหวัดจันทบุรี 1.9 โรงเรียนผู้สูงอายุใน

ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
			<p>ตำบลหนองตะเคียนบอน อำเภอวัฒนานคร จังหวัด สระแก้ว</p> <p>1.10 โรงเรียนผู้สูงอายุ จำปาวิทยา อ.พังโคน จ.สกลนคร</p> <p>1.11 โรงเรียนผู้สูงอายุ ในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์</p> <p>1.12 โรงเรียนผู้สูงอายุ ในจังหวัดตรัง</p>
2) กระบวนการสืบสานภูมิปัญญา อาหารสุขภาพของผู้สูงอายุด้วย แพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่ง การเรียนรู้	ผู้สูงอายุมี แพลตฟอร์ม นวัตกรรม ชุมชนแห่งการ เรียนรู้ที่ หลากหลาย อย่างน้อย โดย ถ่ายทอดภูมิ ปัญญาน้อย 30 ภูมิปัญญา อาหารสุขภาพ	- ผู้สูงอายุมีความ พึงพอใจในการใช้ กระบวนการสืบสานภูมิ ปัญญาอาหารสุขภาพ ของผู้สูงอายุด้วย แพลตฟอร์มนวัตกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องและ เผยแพร่ให้ กลุ่มเป้าหมาย	- ในการทดสอบมีผู้สูงอายุ ที่เข้าร่วมโครงการเล่าขาน ภูมิปัญญาอาหารเพื่อ สุขภาพ จำนวน 70 ผลงาน ทั่วประเทศ ประกอบด้วย (1) ภาคกลาง จำนวน 14 เรื่องเล่าขานอาหาร สุขภาพ (2) ภาคตะวันออก จำนวน 37 คลิปเรื่องเล่า อาหารสุขภาพ (3) ภาคเหนือ 10 เรื่องเล่า ขานอาหารสุขภาพ (4) ภาคใต้ จำนวน 5 เรื่องเล่าขานอาหาร สุขภาพ (5) ภาคอีสาน จำนวน 4

ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
			เรื่องเล่าขานอาหาร สุขภาพ
<p>3) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ 3 ทักษะ ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทักษะที่ 1 ด้านการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น (respect) - ทักษะที่ 2 ด้านความรู้ (educate) - ทักษะที่ 3 ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้สูงอายุกลุ่มตัวอย่างมีทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 	<p>นำทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน</p>	<p>คะแนนเฉลี่ย \bar{x} ของการประเมินความก้าวหน้าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อสังเกตพิจารณาค่า S.D. (Standard deviation) เป็นการแสดงถึงการกระจายของข้อมูลนอกจากนี้คะแนนแต่ละทักษะสามารถสร้างความหลากหลายในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลตามความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่โดยภาพรวมก็แสดงให้เห็นว่าชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่าน</p>

ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
			แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ที่ได้พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างดี
4) แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์	จำนวนบุคคลที่เข้าถึงและได้รับข้อมูลจากการเผยแพร่และดาวน์โหลดข้อมูลอย่างน้อย 120 คน	ชุมชน สถานศึกษามีความพึงพอใจในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในระดับดี	1. จำนวนยอดชมคลิปที่มีอันดับสูงสุด 14,997 ครั้ง โดยผู้สูงอายุชื่นชอบในการทำคลิปอาหารเพื่อสุขภาพ ซึ่งรับประทานในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว และชื่นชอบแพลตฟอร์มดังกล่าวในระดับดีมาก 2. สถานศึกษามีการนำคลิปเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหารไปเป็นสื่อการสอน ประกอบด้วย 2.1 โรงเรียนตัดตรุณี จังหวัดฉะเชิงเทรา นายจักรพงษ์ กลุ่มปัญญา ครูชำนาญการ ใช้เป็นสื่อการสอนประกอบกลุ่มสาระ สังคมศึกษา วิชาเศรษฐศาสตร์



ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
			<p>2.2 โรงเรียนบางละมุง จ.ชลบุรี นายพงศกร แสงเพิ่ม ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบางละมุง ใช้ประกอบการสอน การจัดการข้อมูลและสารสนเทศภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5</p>  <p>2.3 โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬารัตน์ราชวิทยาลัยบุรีรัมย์ ครูกิตติพิชญ์ วรโชติ สุพัฒภากิน ตำแหน่งครูชำนาญการ ใช้เป็นสื่อการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์</p> 

ผลลัพธ์	เป้าหมาย		
	เชิงปริมาณ	เชิงคุณภาพ	ผลการดำเนินงาน
5) คู่มือการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ	คู่มือการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ที่มีคุณภาพ	โรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศมีความพึงพอใจในการใช้คู่มือการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ	โรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศมีความพึงพอใจในการใช้คู่มือการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ผ่าน QR-Code 
6) บทความทางวิชาการเผยแพร่	บทความทางวิชาการเผยแพร่ที่มีคุณภาพและได้รับต่อการเผยแพร่วารสารในฐานข้อมูล จำนวน 2 บทความ	บทความทางวิชาการเผยแพร่	บทความทางวิชาการประกอบด้วย 3 บทความ (1) การศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย (2) กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล (3) การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ



ลงชื่อ..... *อุทิศ บำรุงชีพ*
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)
ผู้รับผิดชอบโครงการ/ผู้ขอรับทุน

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา



ประมวลภาพงาน “We Enjoy digital of the Elderly Wisdom Festival 2023” ในมิติกิจกรรม “We Enjoy Digital Platform Community Healthy Food และเปิดตัวแพลตฟอร์ม We Enjoy digital ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงแรมบางแสนเฮอริเทจ ริมหาดบางแสน ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี มหาวิทยาลัยบูรพา จังหวัดชลบุรี







ประมวลตัวอย่างผ่านการเผยแพร่ถ่ายทอดสดผ่านโลกออนไลน์

ข่าวทางสื่อมวลชนจำนวน 11 แหล่งข่าว

งาน “We Enjoy digital of the Elderly Wisdom Festival 2023” ในมิติกิจกรรม “We Enjoy Digital Platform Community Healthy Food และเปิดตัวแพลตฟอร์ม We Enjoy digital

ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงแรมบางแสนเฮอริเทจ ริมหาดบางแสน ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี



ถึงข้า เปิดตัวแพลตฟอร์ม we Enjoy Dijital เพื่อรองรับการพัฒนาสุขภาพผู้สูงอายุสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

อ่านข่าวที่: <https://mgronline.com/local/detail/966000016811>

อ่านข่าวที่: https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid02T8cTz1D7alGfXCgmFzWqujMj1ufg4xbjQDVPy7TBHeeLgSvP6G6vqGUjPVnu76l&id=222607564438369&mibextid=qC1gEa

อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/100069386917962/posts/pfbid0DZRjeARJAAaeu6RvpeKqKZV6LBitqvicydHpH9UUbo5z2Rz4z9bsbKxR9KQ4xk4l/>

อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/100063517330275/posts/pfbid0nhR4BgMrhMakAYSu4Yo1xAdoQfaXmrDCzXgee54QMcrNnMZ9yAiy74JDCx Cf9yRNl/>

อ่านข่าวที่: https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0oPc34G6vLMY5gmfACoFcdwO2v6a1XgRoH1ijWFaKs3LIm7cFgDKoH3So3q5pwhGtl&id=100063892232984&mibextid=qC1gEa

อ่านข่าวที่: https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0WTG2jGG9eqi9RdbyoyqfZSnx66sNbgZxFDoiUYX3gnNV2wpZ3uvMir6HFwDssual&id=100063634596001&mibextid=qC1gEa

อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/175701145917304/posts/2426755750811821/?lite=scwspnss>

เพจ YES อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=628654395936890&set=pcb.628654739270189>

เพจ บุรพทาวิศิตคอมม อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=646550837274192&set=pcb.64655117274158>

เพจ เพื่อนข่าวเรารักกันชลบุรี อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=723200892927803&set=pcb.723201346261091>

เพจ หนังสือพิมพ์ ซี.เอส.โพสต์ ชลบุรี อ่านข่าวที่: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=723755622758144&set=pcb.723756212758085>





ตอนที่ 2

รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ

(จำนวน 66 หน้า)



We Enjoy Digital
We Enjoy Digital

รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ

ชื่อโครงการวิจัย:

การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

Digital Citizenship development via Elderly Learning Communities Innovation for Health Foods Wisdom Transmission

คำสำคัญ (Keyword) ของการวิจัย :

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล/นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้/ผู้สูงอายุ/ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

Digital Citizenship/ Learning Communities Innovation/Elderly/ Health Foods Wisdom

หลักการและเหตุผล ความสำคัญและประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้อง

มิติของความก้าวหน้าของวิทยาการทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดก่อให้เกิดการพลิกผันโครงสร้างต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมในการดำเนินชีวิตหรือที่เรียกว่า ดิจิทัล ดิสรัปชัน (Digital Disruption) ส่งผลทำให้พลเมืองและสังคมต้องรอบรู้อย่างเท่าทันส่งผลกระทบต่อกระบวนการพัฒนากำลังคน ต้องมีการปรับกลยุทธ์อย่างรอบด้านเพื่อให้ก้าวทันกับทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21 และบรรลุเป้าหมายของภูมิทัศน์ของการเรียนรู้ตลอดชีวิต อันจะเป็นรากฐานในการเสริมสร้างคุณภาพและสามารถปรับตัวรองรับบริบทการพัฒนาในอนาคตได้ ดังเป้าหมายยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) ที่มุ่งพัฒนาคนไทยตลอดช่วงชีวิตให้เป็นคนดี คนเก่งมีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 และสังคมไทยให้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ผนวกกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ที่กำหนดยุทธศาสตร์เป็นลำดับแรกด้วยการพัฒนาประเทศโดยการเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ที่มุ่งเตรียมคนในสังคมไทยให้มีทักษะความรู้ในการดำรงชีวิตสำหรับโลกศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางการเลื่อนไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาในประเทศไทยผ่านสังคมยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการเสริมสร้างนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ.2561-2580) (ราชกิจจานุเบกษา, 2562) ที่มุ่งพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัลด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรทุกกลุ่มมีความรู้และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคดิจิทัล ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และ

สร้างสรรค์ (Digital Literacy) อย่างรอบรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน สามารถพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่ฉลาด รู้เท่าทันสื่อ เท่าทันโลกในยุคการปฏิวัติดิจิทัล

จากสภาพที่พึงประสงค์ของแนวนโยบายการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ที่ต้องขับเคลื่อนอย่างเร่งด่วน เนื่องจากในสภาพปัจจุบันที่คนไทยกำลังเผชิญหน้ากับความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา (ราชกิจจานุเบกษา, 2562) ดังเช่น เทคโนโลยีสื่อสารที่มีความเร็วและคุณภาพสูงมาก (New Communications Technology) เทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/Wearable Computing) เทคโนโลยีการประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เทคโนโลยีการวิเคราะห์ ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) เทคโนโลยีการเชื่อมต่อของสรรพสิ่ง (Internet of Things) นอกจากนี้ยังเกิดการหลอมรวมระหว่างกิจกรรมทางเศรษฐกิจสังคมของโลกออนไลน์และออฟไลน์ (Convergence of Online and Offline Activities) โดยที่เทคโนโลยีใหม่หรือการใช้เทคโนโลยีในรูปแบบใหม่ที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างระบบเศรษฐกิจสังคมของโลกเสมือน และโลกทางกายภาพเกือบจะเลือนหายไป โดยกิจกรรมของประชาชน ธุรกิจ หรือภาครัฐ จะถูกย้ายมาอยู่บนระบบออนไลน์มากขึ้น เกิดแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้เกิดการผลิตมากขึ้น (Consumption to Production) และเกิดการแข่งขันที่อยู่บนพื้นฐานของนวัตกรรมสินค้าและบริการ (Innovation Economy) เกิดการใช้ระบบอัจฉริยะ (Smart Everything) มากขึ้นเรื่อย ๆ จากนี้ไปจะเป็นยุคของการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันอัจฉริยะ ทำให้เกิดข้อมูลทั้งจากผู้ใช้งาน และจากอุปกรณ์เซ็นเซอร์ต่าง ๆ จำนวนมหาศาล นำไปสู่สภาพปัญหาที่เกิดความเสี่ยงด้านความปลอดภัยไซเบอร์ตามมาอีกหลายรูปแบบ เช่น การก่อวินาศกรรม สร้างความรำคาญแก่ผู้ใช้ระบบ การเข้าถึงข้อมูลและระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต การรั่วไหลข้อมูล การสร้างความเสียหายแก่ระบบ การโจรกรรมข้อมูลบนระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2561 (สำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562) พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยินดีให้ข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญ เช่น หมายเลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ในบางกิจกรรมที่อาจจะสุ่มเสี่ยงต่อการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล หากผู้ใช้งานไม่ตรวจสอบหรือหาข้อมูลให้ดีเสียก่อนที่จะสมัครใช้บริการว่าเป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่น่าเชื่อถือหรือไม่ที่คนไทยส่วนใหญ่ไม่เคยทำ ทั้ง ๆ ที่ควรจะฝึกทำให้เป็นนิสัย เพื่อเป็นการดูแลข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง แต่จากผลการสำรวจกลับพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังคงมีพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ ไม่เคยเปลี่ยนรหัสผ่านทุก ๆ 3 เดือน (ร้อยละ 45.3) บอกวันเดือนปีเกิดที่แท้จริงทำสื่อสังคมออนไลน์และตั้งค่าเป็นสาธารณะ (ร้อยละ 45.0) ไม่เคยสังเกตว่าเว็บไซต์ของธนาคารที่เข้าไปใช้บริการขึ้นต้นด้วย https:// หรือไม่ (ร้อยละ 44.5) เปิดอีเมลหรือคลิกลิงก์ที่ไม่รู้จัก (ร้อยละ 43.4) และอัปโหลดรูปถ่าย/วิดีโอทันทีหลังถ่าย โดยตั้งค่าเป็นสาธารณะ (ร้อยละ 35.7) พฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากเป็นการส่งข้อมูลส่วนตัวให้แก่สาธารณะแล้ว ยังเป็นการสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับตัวเจ้าของข้อมูลเอง โดยช่วงวัย Baby Boomer เป็นวัยผู้สูงอายุมีพฤติกรรมสุ่มเสี่ยงมากที่สุดเมื่อเทียบกับ Gen อื่น ๆ ในประเด็นที่สำคัญได้แก่ การทำ e-Payment หรือ Internet Banking โดยไม่ค่อยสังเกตเครื่องหมายที่บอกว่า

ปลอดภัย เมื่อเลิกใช้งานคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือของบุคคลอื่นแล้วไม่ลบประวัติการใช้งานหรือรหัสผ่านออกจากเครื่อง หรือ WiFi สาธารณะแล้วไม่กด Log out ออกจากการใช้งาน รวมทั้ง ไม่ตั้งค่าล็อกหน้าจออัตโนมัติ นอกจากนี้ผลการสำรวจยังพบอีกว่า กลุ่ม Baby Boomer นำเป็นห่วงเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวมากที่สุด เนื่องจากร้อยละ 49.1 ของวัยผู้สูงอายุ ตอบว่าไม่เคยแก้ไขการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว จึงเป็นข้อที่น่ากังวลที่อาจจะถูกนำข้อมูลส่วนตัวไม่ว่าจะเป็นวันเดือนปีเกิด หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่ รูปภาพ ไปใช้ในทางที่ผิดหรืออาจก่อให้เกิดอันตรายกับเจ้าของข้อมูลได้ ดังนั้นจากผลการสำรวจดังกล่าวจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพวัยผู้สูงอายุให้มีทักษะความเป็น “พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)” เพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และการดำเนินชีวิตสู่การพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน

“พลเมืองดิจิทัล” เป็นทักษะที่มีความจำเป็นโดยมีความหมายครอบคลุมหลากหลายมิติของชีวิตและมีพัฒนาการไปตามความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับชุดของทักษะความสามารถและความรู้ในการดำรงตนอย่างเท่าทัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายตลอดช่วงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลตามองค์ประกอบของ ลิปเบิล และเบลลี (Ribble & Bailey, 2007) ประกอบด้วย พฤติกรรมคุณลักษณะด้านการเคารพสิทธิของตนเองและบุคคลอื่น (respect) ด้านความรู้สารสนเทศ การสื่อสาร (educate) ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) โดย 3 มิติของความเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าว ต้องมีการบูรณาการเชื่อมโยงเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาของกลุ่ม Baby Boomer ซึ่งเป็นวัยผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมเสี่ยงมากที่สุดเมื่อเทียบกับเจน (Gen) อื่น ๆ ทั้งนี้ยังเป็นการสร้างความพร้อมในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประเทศไทยที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

สถานการณ์สังคมผู้สูงอายุในประเทศไทยเมื่อพิจารณาจากสถิติอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากรผู้สูงอายุพบว่า ประชากรผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วตั้งแต่ปี พ.ศ.2548 และจากรายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุของ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย ในปี 2561 (2561 หน้า 5) พบว่าประเทศไทยมีประชากรทั้งหมด (ไม่รวมแรงงานข้ามชาติ) 66 ล้านคนในจำนวนนี้เป็นผู้สูงอายุ 12 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 18 ของประชากรทั้งหมดประเด็นท้าทายที่สำคัญคือ ประชากรไทยกำลังมีอายุสูงขึ้นอย่างรวดเร็วมากอีก 4 ปีข้างหน้า เราจะเป็น “สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์” เมื่อสัดส่วนผู้สูงอายุถึงร้อยละ 20 และอีก 20 ปีข้างหน้า สัดส่วนประชากรสูงอายุจะสูงขึ้นถึงร้อยละ 30 ของประชากรทั้งหมด ดังนั้นจึงมีความสำคัญยิ่งที่ต้องเสริมทักษะหรือเพิ่มทักษะใหม่ภายใต้การเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบที่หลากหลายซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2559) ที่ต้องการการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยดำเนินโครงการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งชุมชนจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับผู้สูงอายุ รวมทั้งการสร้างการเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาด้วยกระบวนการต่าง ๆ ผสานเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาตามความต้องการ โดยจัดตั้งศูนย์ครูผู้สูงอายุภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแหล่งสร้างองค์ความรู้ของชุมชนและท้องถิ่น ดังนั้นการที่จะบูรณาการเชื่อมโยงทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับวัยผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมเสี่ยงได้นั้น ผนวกกับแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการบูรณาการในประเด็นที่ผู้สูงอายุสนใจซึ่งจากรายงานวิจัยสื่อเพื่อสูงอายุในประเทศไทย สภาพการณ์ปัจจุบัน ความคาดหวัง แนวโน้มในอนาคต และการกำหนดยุทธศาสตร์

เชิงรุก (รัตนา จักกะพาก และคณะ, 2554) พบว่า สารในสื่อที่ผู้สูงอายุชื่นชอบและสนใจมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งคือ สุขภาพอนามัย

สุขภาพอนามัยดังกล่าวเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวโดยปัจจัยที่มีความจำเป็นที่สุด นั่นคือ “อาหารเพื่อสุขภาพ” ซึ่งผู้สูงอายุเป็นวัยที่มีประสบการณ์และองค์ความรู้เกี่ยวกับอาหารเพื่อสุขภาพโดยอยู่ในแต่ละบุคคลที่สั่งสมมา กลายเป็นภูมิปัญญาที่มาจากประสบการณ์ ภูมิปัญญาที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นเริ่มมีการสูญหายสืบเนื่องจากการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตกและต่างถิ่นไม่ว่าจะเป็นร้านสะดวกซื้อ ห้างสรรพสินค้า วัฒนธรรมอาหารแบบตะวันตกและตะวันออก ได้เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก ซึ่งอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีผลทำให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ วัฒนธรรมทางด้านอาหารสุขภาพพื้นบ้านต่าง ๆ ถูกกลืนเลือนไปจากวิถีชีวิตของแต่ละท้องถิ่น

ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ นั้นเป็นอัตลักษณ์ทางสังคมของพื้นถิ่นแต่ละจังหวัด ผสมกับความเป็นพหุวัฒนธรรมซึ่งเกิดจากการแสวงหาความรู้คิดค้นสูตรอาหารเพื่อสุขภาพต่าง ๆ โดยอาศัยวัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น และกระบวนการผลิตตามแบบวิถีภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่พหุวัฒนธรรมความเป็นอยู่ ธรรมชาติ จิตใจและพฤติกรรมสังคม ชุมชน เศรษฐกิจ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ และถ่ายทอดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งภูมิปัญญาด้านอาหารเพื่อสุขภาพนั้นเป็นกลไกทางสังคมในการจัดการทรัพยากรในท้องถิ่นสืบทอดกันมาช้านาน นอกจากนี้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมความเป็นอยู่ ดังนั้นจึงต้องอาศัยกระบวนการ “นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้”

นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Communities Innovation) เป็นกระบวนการสื่อกลางในการถอดบทเรียนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ ทั้งที่เป็นความรู้ชัดแจ้ง และความรู้ที่มีอยู่ในตัวตนของผู้สูงอายุทางด้านภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพผ่านนวัตกรรมชุมชนดิจิทัลที่หลากหลายแบบออนไลน์ และออฟไลน์ รวมทั้งนวัตกรรมการถ่ายทอดองค์ความรู้ของชุมชนดังกล่าวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงง่าย (Access) จัดการได้ (Manage) สร้างสรรค์ (Create) และนำไปใช้ประโยชน์ได้ (Usability) ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลได้แก่ สื่อสังคม (Social Media) เทคโนโลยีคลาวด์คอมพิวเตอร์ และแพลตฟอร์มแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER : Open Educational Resources) ให้อนุชนคนรุ่นหลังสามารถนำไปต่อยอดเป็นองค์ความรู้สู่การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์สร้างพลังให้กับภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุให้เป็นพลังในการขับเคลื่อนรวมทั้งเป็นการพัฒนาและเสริมศักยภาพให้ผู้สูงอายุเป็นผู้ที่มีความพร้อมทั้งร่างกาย จิตปัญญา สังคม จิตวิญญาณ การมีความร่วมมือ และความมั่นคง โดยเปลี่ยน "ภาระ" ให้เป็น "พลัง" ขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศ

จากความเป็นมาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นนั้นมีความสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้สูงวัยได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถเพื่อการทำงานอย่างต่อเนื่องอย่างมีศักดิ์ศรีสามารถพึ่งพาตนเองได้รวมทั้งมีบทบาทในการถ่ายทอดองค์ความรู้และสืบสานภูมิปัญญาเพื่อการพัฒนาชุมชนสังคม ประเทศชาติ และแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2559) ที่ต้องการการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอด

ชีวิตโดยดำเนินโครงการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งชุมชนจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับผู้สูงอายุ นอกจากนี้ทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) (สำนักงานคณะกรรมการการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559 หน้า 65-74) ได้กำหนดยุทธศาสตร์การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์การพัฒนาสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน ประกอบด้วย การพัฒนาผู้สูงอายุให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม มีคุณภาพ มีคุณค่าสามารถปรับตัวเท่าทันการเปลี่ยนแปลง เป็นพลังในการพัฒนาสังคม สนับสนุนการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต พัฒนาชุมชนท้องถิ่นให้เข้มแข็งและสามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้คนในชุมชน สนับสนุนการใช้สื่อเพื่อสังคมทั้งในระดับประเทศและท้องถิ่น และสังคมออนไลน์เพื่อเป็นพลังหนุนเสริมในการพัฒนาประเทศ ผนวกกับแผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2545-2564) (คณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานผู้สูงอายุแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2545 หน้า 30-31) ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยุทธศาสตร์ด้านการเตรียมความพร้อมของประชากรเพื่อวัยสูงอายุที่มีคุณภาพ ได้แก่ มาตรการการให้การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ยุทธศาสตร์ที่ 2 ยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมผู้สูงอายุ ได้แก่ การจัดบริการการอบรมในรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมแก่ผู้สูงอายุ และส่งเสริมและเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่ภูมิปัญญาของผู้สูงอายุและให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสังคมด้านต่าง ๆ อีกทั้งแผน การวิจัย และการสร้างองค์ความรู้ โดยคิดค้นและพัฒนาผลงานวิจัย/นวัตกรรมด้านการศึกษาที่สามารถสนองความต้องการพัฒนาประเทศ สร้างความโดดเด่นในด้านการรักษา ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติให้เป็นที่ประจักษ์แก่สังคมโลกบนพื้นฐานการเป็นแบบอย่างที่ดี และการมีส่วนร่วมทุกภาคส่วน ส่งผลให้ผู้วิจัยมีความประสงค์ที่จะทำการศึกษาวิจัยการพัฒนาการบูรณาการเชื่อมโยงนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ พัฒนาศักยภาพของผู้สูงอายุให้สามารถใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาภายใต้แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล กระบวนการสืบค้นองค์ความรู้ด้วยแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) บนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ง่ายต่อการเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ สู่การวิจัยและพัฒนา ผลิตภัณฑ์ใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาตลอดชีวิต รวมทั้งยังเป็นการเสริมสร้างจริยธรรมและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในการเข้าถึงและใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้เหมาะสมกับวัยผู้สูงอายุ

ดังที่กล่าวมาคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” ซึ่งเป็นองค์ความรู้ทางด้านภูมิปัญญาที่ตกผลึกและมีคุณค่าแก่ชุมชน สังคมมีให้เชื่อมโยงไปตามกาลเวลา ผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ที่แพลตฟอร์มหลากหลายให้เลือกใช้ ทั้งยังเป็นการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุให้มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ อย่างรอบรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน สามารถพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่มีฉลาด ปลอดภัย รู้เท่าทันสื่อ เท่าทันโลกในยุคการปฏิวัติดิจิทัลสมดังเจตนารมณ์เป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ตอบสนองนโยบายประเทศไทย 4.0 ได้อย่างมั่นคง และยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย
2. เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
3. เพื่อรวบรวมจัดเก็บความรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้สูงอายุด้วยนวัตกรรมแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ที่มีประสิทธิภาพต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผลจากการทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” ในครั้งนี้มีประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ องค์ความรู้ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต องค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ดังนี้

1. องค์ความรู้ด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วยประโยชน์ที่ได้รับ คือ
 - 1.1 ได้กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตด้วยสื่อประสบการณ์และสื่อดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
 - 1.2 ทราบถึงแนวทางในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาด้านอื่น ๆ ต่อไป
 - 1.3 เข้าใจสภาพการถ่ายทอดภูมิปัญญาและทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. องค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีการศึกษา
 - 2.1 เป็นการออกแบบการเรียนรู้สำหรับการศึกษาตามอัธยาศัยที่บูรณาการองค์ความรู้ระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) ซึ่งถือเครื่องมือทางเทคโนโลยีการศึกษา ผสานกับเทคนิคนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความรู้ร่วมสมัย ซึ่งจะส่งผลต่อการบูรณาการเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับผู้สูงอายุ
 - 2.2 เป็นการส่งเสริมการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุให้สามารถบูรณาการ เข้าถึงและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาตนเอง และถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล
 - 2.3 มีคลังความรู้และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเผยแพร่ภูมิปัญญาแบบเปิด (OER) ที่สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้

3. องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

3.1 ได้กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่มีอยู่ในตัวตนของแต่ละท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้ตลอดชีวิตร่วมสมัย

3.2 ทำให้ผู้ประกอบการและชุมชนผู้ประกอบการอาชีพอาหารสุขภาพที่สามารถเข้าถึงในการต่อยอดภูมิปัญญา รวมทั้งพัฒนาฝีมือการประกอบอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ

3.3 ทำให้อุชนคนรุ่นหลังได้ทราบถึงภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพที่ผสมผสานรากฐานของ วัฒนธรรม ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาการเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมสมัย และวิถีชุมชนด้านอาหารที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาตัวแปร

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

2.1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ 3 ทักษะ ได้แก่

- ทักษะที่ 1 ด้านการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น (respect : Social)

- ทักษะที่ 2 ด้านความรู้ (educate: Savvy)

- ทักษะที่ 3 ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect: Safe)

2.2 องค์ความรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ

2.3 ความพึงพอใจชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของกลุ่มผู้สูงอายุ

2.4 จำนวนภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

2.5 แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้องเหมาะสมทั้งใน มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ การปกป้องความเป็นส่วนตัวความปลอดภัยต่อตนเอง และไม่ส่งผลกระทบต่อสิทธิของบุคคลอื่น ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัดตามแนวคิดของ Mike Ribble ได้แก่

ตัวชี้วัดทักษะที่ 1 : Savvy : Educate การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสาร และการแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น

ตัวชี้วัดที่ 1.1 มีความรู้ความเข้าใจและสามารถโพสต์หรือแชร์เรื่องราวต่างๆ ที่มีประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 1.2 มีการใช้สื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแสวงหาความรู้และสื่อสารอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 1.3 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยจากสื่อออนไลน์และการสื่อสารอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 1.4 มีการสร้างสรรค์เผยแพร่ความรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพออนไลน์อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดทักษะที่ 2 : Social : Respect การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์

ตัวชี้วัดที่ 2.1 มีการอ้างอิงแหล่งที่มา การขออนุญาต และใช้ข้อมูลที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 2.2 มีการใช้ภาษาที่สุภาพอย่างมีมารยาทในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 2.3 มีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นและเข้าใจผู้อื่นในการสื่อสารออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดทักษะที่ 3 Safety : Protect การป้องกันตนเองและผู้อื่น

ตัวชี้วัดที่ 3.1 มีการตรวจสอบข้อมูลและกลั่นกรองก่อนตัดสินใจในการดำเนินธุรกรรมผ่านสื่อออนไลน์หรือส่งต่อให้ผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 3.2 มีการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติโดยคำนึงถึงความปลอดภัยทางสายตาและความเครียดได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 3.3 มีการตั้งรหัสผ่าน ลายนิ้วมือ หรืออื่น ๆ เพื่อล็อกหน้าจอบนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ได้อย่างเหมาะสม

นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่เป็นสื่อกลางในการถอดบทเรียนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ ทั้งที่เป็นความรู้ชัดแจ้ง และความรู้ที่มีอยู่ในตัวตนของผู้สูงอายุทางด้านภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพผ่านชุมชนดิจิทัลที่หลากหลายแบบออนไลน์ และออฟไลน์ รวมทั้งการถ่ายทอดองค์ความรู้ของชุมชนดังกล่าวผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงง่าย (Access) จัดการได้ (Manage) สร้างสรรค์ (Create) และนำไปใช้ประโยชน์ได้ (Usability)

ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ

ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ หมายถึง องค์ความรู้ในการปรุงอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายของผู้สูงอายุที่เป็นอัตลักษณ์ทางสังคมของพื้นที่ในแต่ละจังหวัด ผสมกับความเป็นพหุวัฒนธรรมซึ่งเกิดจากการแสวงหาความรู้คัดค้นสูตรอาหารเพื่อสุขภาพต่าง ๆ โดยอาศัยวัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น และกระบวนการผลิตตามแบบวิถีภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่พหุวัฒนธรรมความเป็นอยู่ ธรรมชาติ จิตใจและพฤติกรรมสังคม ชุมชน เศรษฐกิจ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ และถ่ายทอดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นให้กับบุคคลอื่นได้รับรู้ผ่าน

ช่องทางที่หลากหลาย

ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) หมายถึง ระบบสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล และภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ที่มีการจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบเพื่อสะดวกในการประมวลผล เข้าถึง และนำเสนอด้วยคลิปวิดีโอ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความที่เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา รวมทั้งสามารถดาวน์โหลดนำไปใช้ได้ตามหลักสัญญาอนุญาตแบบเปิด (Creative Commons: CC) ประกอบด้วยเนื้อหา

- (1) ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล
- (2) ชุมชนรักสุขภาพ
- (3) เติบโตภูมิรู้
- (4) ตลาดนัดภูมิพลังอาหารเป็นยา
- (5) คลังภูมิพลังอาหารสุขภาพ

แพลตฟอร์มดิจิทัล We Enjoy Digital คือ เทคโนโลยีเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่โครงสร้างพื้นฐานโดยเป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศเชื่อมโยงสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่มีชื่อว่า “We Enjoy Digital” ซึ่งสื่อสารเรื่องราวทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความ รวมทั้งการให้บริการเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับผู้สูงอายุนำมาใช้ในการสื่อสารด้วยการอัปโหลดดาวน์โหลดเรื่องเล่าขานเกี่ยวกับภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ และการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลที่ใช้ในการสร้างเนื้อหาและการเข้าถึงที่สะดวกในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านและภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ภายใต้กฎหมายและเงื่อนไขพระราชบัญญัติทางคอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์ และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ประกอบด้วย

- (1) ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)
- (2) โฆษณาแอปพลิเคชัน weenjoydigital
- (3) เว็บไซต์แอปพลิเคชัน <http://www.wejoydigi.com>

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย การวิจัย 7 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย ด้วยการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) ในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) การสังเกต และพูดคุยสนทนา และใช้การวิจัยเชิงปริมาณในการสอบถาม ผู้สูงอายุจากโรงเรียนผู้สูงอายุต้นแบบจำนวน 400 คน โดยเลือกจากโรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศที่มีรายชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุ จำนวน 84 แห่ง (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2563) โดยประชากรทั้งสิ้นประมาณ 8,765 คน หลังจากนั้นหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจากจำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษาด้วยวิธีการคำนวณจากสูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างใน อังนุ ธีรวิฑูมิ เอกะกุล, 2543) ได้จำนวน 400 คน โดยเลือกจากโรงเรียนผู้สูงอายุต้นแบบทั่วประเทศ จำนวน 84 แห่ง สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling)

ตามภูมิภาคต่าง ๆ 5 ภูมิภาค ประกอบด้วย

ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเชิงปริมาณสภาพปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และจัดลำดับความสำคัญของค่าดัชนีจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (Priority Needs Index; PNI_{modified}) และในกรณีที่ค่า PNI_{modified} เท่ากันจะพิจารณาจากค่า PNI ประกอบ ค่าดัชนีจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็น (สุวิมล ว่องวานิช, 2548)

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุด้วยแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยวิธีการเก็บข้อมูลด้วยการประชุมกลุ่ม (Focus Group) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตอบแบบสอบถาม และตอบแบบประเมินเพื่อพัฒนากระบวนการสืบสาน ซึ่งประชากรเป้าหมายที่ให้ข้อมูลคนสำคัญ (key information) เพื่อใช้ในการพิจารณากระบวนการนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ประชากรเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 4 กลุ่ม คือ

ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 คือผู้เชี่ยวชาญในสาขาเทคโนโลยีการศึกษา, เทคโนโลยีสารสนเทศ, โสตทัศนศึกษา, เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, คอมพิวเตอร์ศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ที่มีความเข้าใจและความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 2 คน

ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 คือผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในด้านอาหารเพื่อสุขภาพ เป็นบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านอาหารเพื่อสุขภาพ จำนวน 2 คน

ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสืบสานภูมิปัญญาอาหาร โดยเลือกจากผู้มีความรู้มีประสบการณ์และมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักและยอมรับในท้องถิ่น และจากกระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 2 คน

ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 4 คือ บุคลากรในหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นกลุ่มที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านอาหารเพื่อสุขภาพ ในรูปแบบของการจัดการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย จำนวน 2 คน

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พิจารณาความสอดคล้องของถ้อยคำ ข้อความ และนำมาสรุปตีความ หลังจากนั้นจึงจัดหมวดหมู่

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการออกแบบและสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนผู้สูงอายุในจังหวัดชลบุรี เมื่อนำมาทดสอบประสิทธิภาพของกระบวนการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

(Purposive Sampling) ของพื้นที่เป้าหมาย 3 จังหวัดโดยพิจารณาจากจังหวัดที่มีความหลากหลายทางภูมิประเทศ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ตามรายชื่อฐานข้อมูลภูมิปัญญา OTOP ประเภทอาหาร จำแนกข้อมูลตามรายจังหวัด (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2563) จำนวน 37 ภูมิปัญญา ครอบคลุม 7 จังหวัด ในภาคตะวันออก (ที่มีใช้กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนที่ 4)

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) พิจารณาความสอดคล้องของถ้อยคำข้อความ และนำมาสรุปตีความ หลังจากนั้นจึงจัดหมวดหมู่

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นปฏิบัติการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ โดยกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายเป็นผู้สูงอายุที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จากโรงเรียนผู้สูงอายุ และศูนย์พัฒนาคุณภาพชีวิตและส่งเสริมอาชีพผู้สูงอายุ (อ้างอิงจากกรมกิจการผู้สูงอายุ, 2563) จำนวน 77 แห่ง มีจำนวนนักเรียนผู้สูงอายุ 4,695 คน หาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจากจำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษาด้วยวิธีการคำนวณจากสูตรของ ทาโร ยามาเน่ โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ 95% ได้จำนวน 368 คน และได้ทำการสุ่มตัวอย่าง แบบอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน ของพื้นที่เป้าหมาย 8 จังหวัดกระจายทั่วประเทศ ตามรายชื่อโรงเรียนผู้สูงอายุในเขตเทศบาลเมือง และองค์การบริหารส่วนตำบล และตามจำนวนนักเรียน ในแผนปีงบประมาณ 2565 ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่าง โรงเรียน/ชมรมผู้สูงอายุ เชียงใหม่ 173 คน ชลบุรี 46 คน ระยอง 16 คน อ่างทอง 25 คน จันทบุรี 42 คน ตรัง 18 คน สระแก้ว 20 คน บุรีรัมย์ 28 คน การวิเคราะห์ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้การวัดผลแบบอิงเกณฑ์ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมิน ใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย หาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้ t-test dependent

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นถอดบทเรียนความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของผู้สูงอายุ

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นสรุปผลเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์

ขั้นตอนที่ 7 ขั้นเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

6.1.3 จำนวนกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายทั้งสิ้น 400 คน โดยเลือกจากโรงเรียน/ชมรมผู้สูงอายุ ทั่วประเทศ หลังจากนั้นสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ตามภูมิภาคต่าง ๆ 5 ภูมิภาค ประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

6.1.4 วิธีการศึกษาและเก็บรวบรวมสารสนเทศ ได้แก่ คณะผู้วิจัยลงพื้นที่ เก็บรวบรวมภาคสนามเพื่อนำมาประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยคณะผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย การสัมภาษณ์สอบถาม และกิจกรรมการสนทนากลุ่ม

6.1.5 เครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 7 เครื่องมือ สำหรับเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

(1) แบบสอบถามสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้สูงอายุที่ให้ข้อมูล จำนวน 14 ข้อ

ตอนที่ 2 ประเด็นหัวข้อการสอบถามสภาพการณ์ปัจจุบัน ความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติมหรือข้อเสนอแนะจำนวน 1 ข้อ

(2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ จำนวน 4 ข้อ

(3) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุด้วยแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ จำนวน 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ประเด็นหัวข้อการสัมภาษณ์ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จำนวน 1 ข้อ

(4) แบบสนทนากลุ่มเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม Knowledge Community เพื่อการเชื่อมต่อผ่านโลกดิจิทัล โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสื่อสารระหว่างผู้สูงอายุและผู้สนใจในภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพของนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ จำนวน 5 คำถาม

(5) แบบบันทึกการถอดบทเรียนภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุหลังการเข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วย ผู้บันทึกให้สนทนาและฟังอย่างใคร่ครวญในการสอบถามผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมพร้อมบันทึกลงในพื้นที่ว่างที่กำหนดให้ ซึ่งแบบบันทึกนี้มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของบุคคลที่ให้ข้อมูล

ตอนที่ 2 ประเด็นในการถอดบทเรียน

ตอนที่ 3 ตารางสรุปการถอดบทเรียน

(6) แบบประเมินวัดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ 3 ทักษะที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัดตามแนวคิดของ Mike Ribble มีจำนวนทั้งสิ้น 10 ข้อ ซึ่งครอบคลุม ตัวชี้วัด 3 ตัวชี้วัด และ 10 ตัวชี้วัดย่อย โดยแบบวัดดังกล่าวนำเสนอในลักษณะคำถามกรณีศึกษา ที่ประกอบด้วยเรื่องราวรูปภาพ บทสนทนา ข่าวสารข้อเท็จจริงที่ผู้สูงอายุสามารถประสบพบเจอในชีวิตประจำวัน โดยผู้สูงอายุเพื่อพบเจอสถานการณ์ดังกล่าวสามารถเลือกตอบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมตนเองมากที่สุด การแบ่งระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถจำแนกได้เป็น 4 ระดับ ได้แก่

คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
8 คะแนนขึ้นไป	80%	สูง
6-7 คะแนน	60-70%	ค่อนข้างสูง
4-5 คะแนน	40-50%	ปานกลาง
น้อยกว่า 4 คะแนน	น้อยกว่า 40%	ต่ำ

7. แบบประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) พฤติกรรมผู้สูงอายุเข้าร่วมโครงการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล We Enjoy Digital ด้วยตารางบันทึกแบบประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีการสื่อสารที่แสดงถึงความเข้าใจ ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ ภาษาสุนัขภาพ เคารพสิทธิบุคคลอื่น ตรวจสอบข้อมูล และเผยแพร่สร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอ มากกว่า 4 ครั้งต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน 4 หมายถึง มีการสื่อสารที่แสดงถึงความเข้าใจ ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ ภาษาสุนัขภาพ เคารพสิทธิบุคคลอื่น ตรวจสอบข้อมูล และเผยแพร่สร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอจำนวน 4 ครั้งต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน 3 หมายถึง มีการสื่อสารที่แสดงถึงความเข้าใจ ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ ภาษาสุนัขภาพ เคารพสิทธิบุคคลอื่น ตรวจสอบข้อมูล และเผยแพร่สร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอจำนวน 3 ครั้งต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน 2 หมายถึง มีการสื่อสารที่แสดงถึงความเข้าใจ ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ ภาษาสุนัขภาพ เคารพสิทธิบุคคลอื่น ตรวจสอบข้อมูล และเผยแพร่สร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอจำนวน 2 ครั้งต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

คะแนน 1 หมายถึง มีการสื่อสารที่แสดงถึงความเข้าใจ ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ ภาษาสุนัขภาพ เคารพสิทธิบุคคลอื่น ตรวจสอบข้อมูล และเผยแพร่สร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอ จำนวน 1 ครั้งต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยเครื่องมือวิจัยดังนี้

เครื่องมือที่ 1 แบบสอบถามสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

เครื่องมือที่ 2 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุด้วยแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้

เครื่องมือที่ 3 กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุด้วยแพลตฟอร์มนวัตกรรม

ชุมชนแห่งการเรียนรู้

เครื่องมือที่ 4 แบบประเมินวัดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ 4 ทักษะ

เครื่องมือที่ 5 แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ

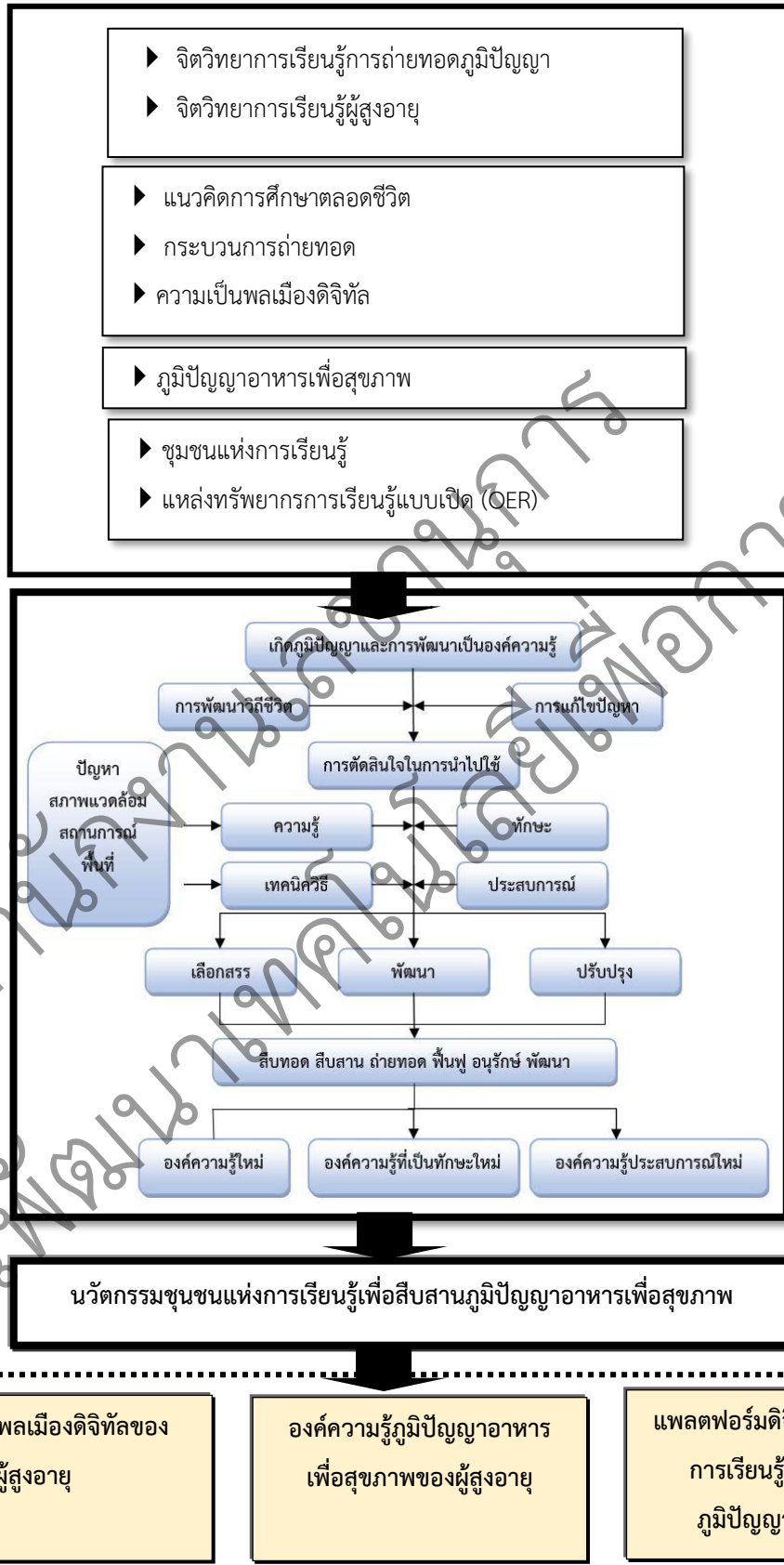
เครื่องมือที่ 6 แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อและการเข้าถึง แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)

เครื่องมือที่ 7 แบบบันทึกการถอดบทเรียนภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

เครื่องมือที่ 8 แบบประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) และแบบวัดผลทักษะการปฏิบัติ (Performance Assessment)

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ที่ตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard of Deviation)
I	แทน	สิ่งที่คาดหวัง หรือต้องการ
D	แทน	สภาพเป็นจริงที่มีในปัจจุบัน
Mdn	แทน	ค่าความเหมาะสม/ค่ามัธยฐาน
Mo	แทน	ค่าฐานนิยม
IR	แทน	ค่าพิสัยควอไทล์
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
**	แทน	ค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
*	แทน	ค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
p	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยขอนำเสนอข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ตอนที่ 2 สภาพการณ์ปัจจุบัน และความต้อการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ตอนที่ 3 กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่มสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลและกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 5 ผลการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด และแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด

และแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากการเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

ตอนที่ 8 ผลการประเมินผลกระทบกระบวนการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital”

ตอนที่ 9 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อศึกษาความก้าวหน้าด้านทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ตอนที่ 10 ผลการรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ผลการสอบถามสภาพปัจจุบันข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้สูงอายุในการใช้สื่อออนไลน์ที่ให้ข้อมูล จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุทั่วประเทศ 400 คน ทั่วประเทศ โดยศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย โดยกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้สูงอายุที่มีรายชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2563) จำนวน 84 แห่ง โดยประชากรทั้งสิ้นประมาณ 8,765 คน หลังจากนั้นหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจากจำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษาด้วยวิธีการคำนวณจากสูตรของ ทาโร ยามานะ (Yamane, 1973 อ้างใน อีรุฒติ เอกะกุล, 2543) ได้จำนวน 400 คน โดยเลือกจากโรงเรียนผู้สูงอายุต้นแบบทั่วประเทศ จำนวน 84 แห่ง แบ่งเป็นภูมิภาคต่าง ๆ 4 ภูมิภาค ประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยคำนวณจากสูตร

สูตร

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

เมื่อ n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N แทน ขนาดของประชากรทั้งหมดที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ มีจำนวน 8,765 คน

e แทน ความคลาดค่าความคลาดเคลื่อนที่จะยอมให้เกิดขึ้นได้

(โดยการวิจัยครั้งนี้กำหนดให้เท่ากับร้อยละ 5 ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 %)

แทนค่าสูตรดังนี้

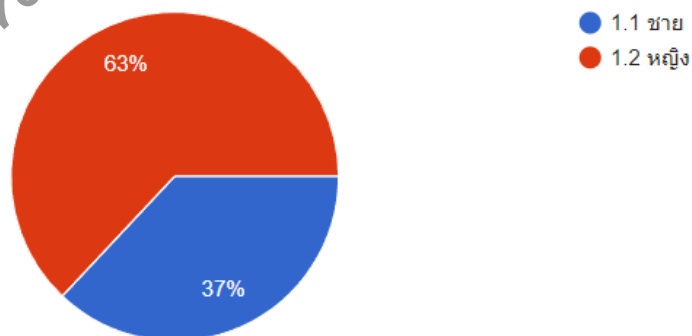
$$n = \frac{8,765}{1+8,765(0.05)^2}$$
$$n = 399.95 \approx 400 \text{ คน}$$

กลุ่มผู้สูงอายุตามภูมิภาค	กลุ่มเป้าหมายของโครงการ	
	จำนวนประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนการ คำนวณ(คน)
จำนวนผู้สูงอายุที่ลงทะเบียนในโรงเรียนผู้สูงอายุต้นแบบข้อมูลจากกรมกิจการผู้สูงอายุ, 2563		
ภาคกลาง	1,261	57
ภาคตะวันออก	699	32
ภาคเหนือ	2,123	97
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	3,673	167
ภาคใต้	1,039	47
รวม	8,765	400

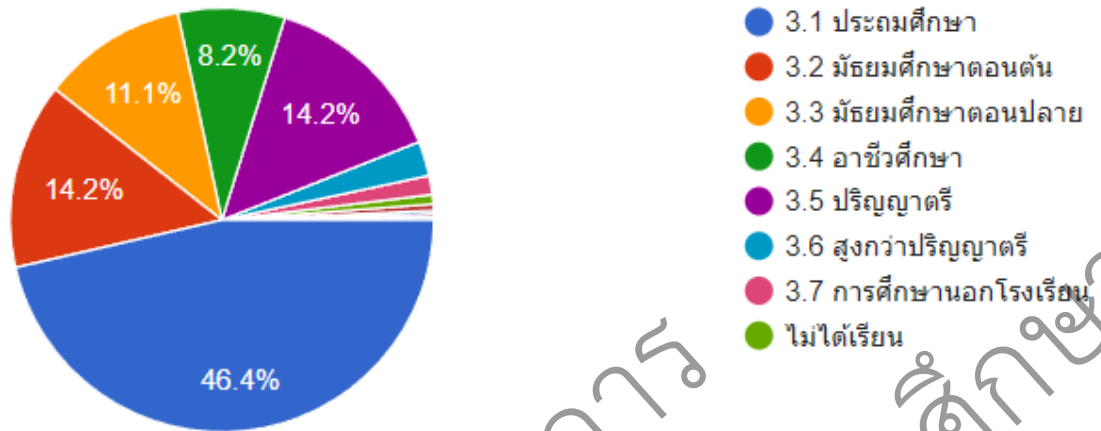
ผลการสอบถามสภาพปัจจุบันข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้สูงอายุในการใช้สื่อออนไลน์ที่ให้ข้อมูล จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุทั่วประเทศ 400 คน ทั่วประเทศ โดยศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย ดังต่อไปนี้

ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

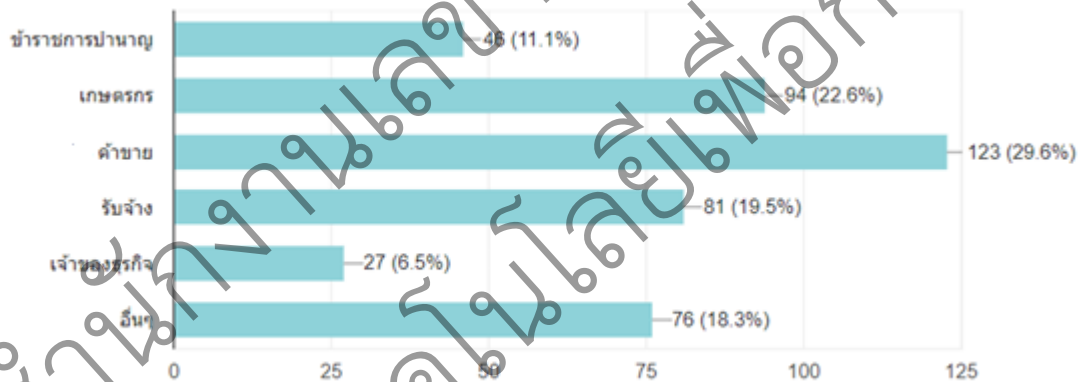
(1) กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุในการตอบแบบสอบถาม



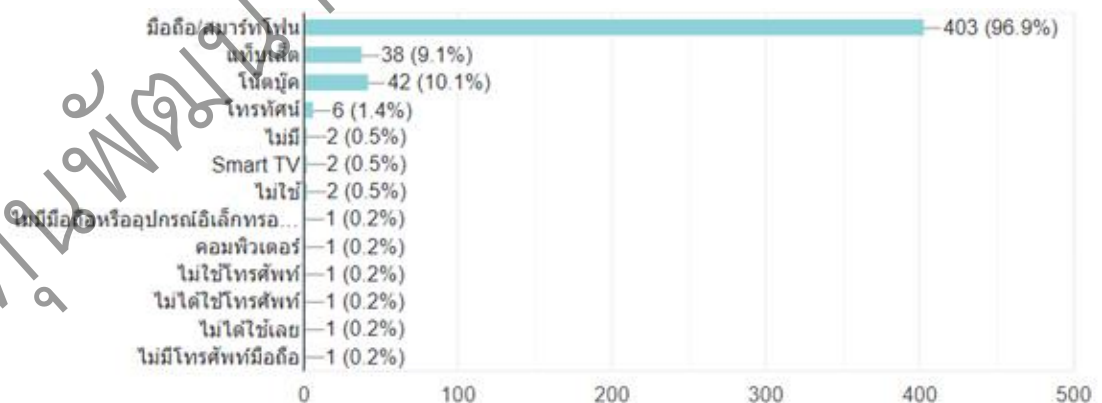
(2) ระดับการศึกษา



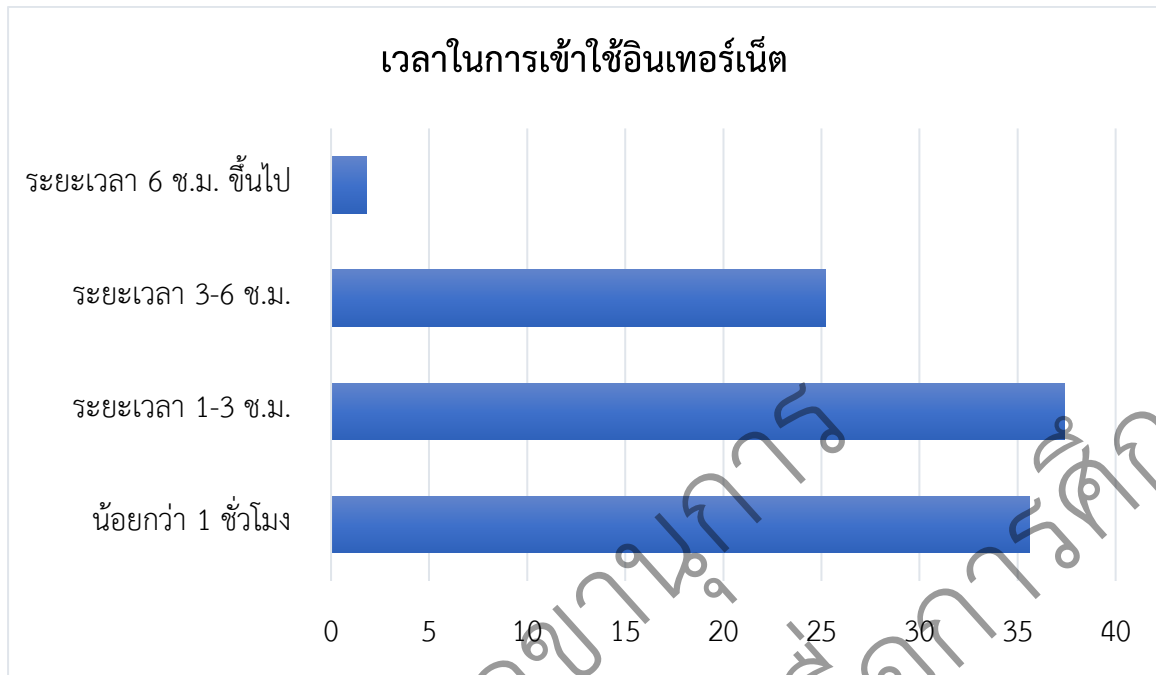
(3) อาชีพ



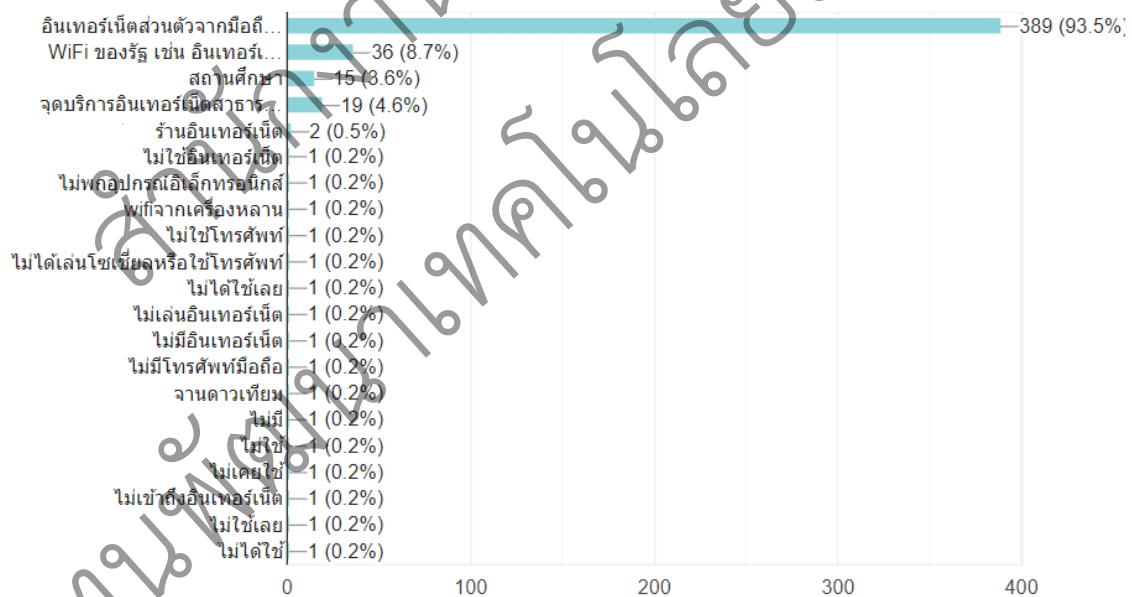
(4) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัล



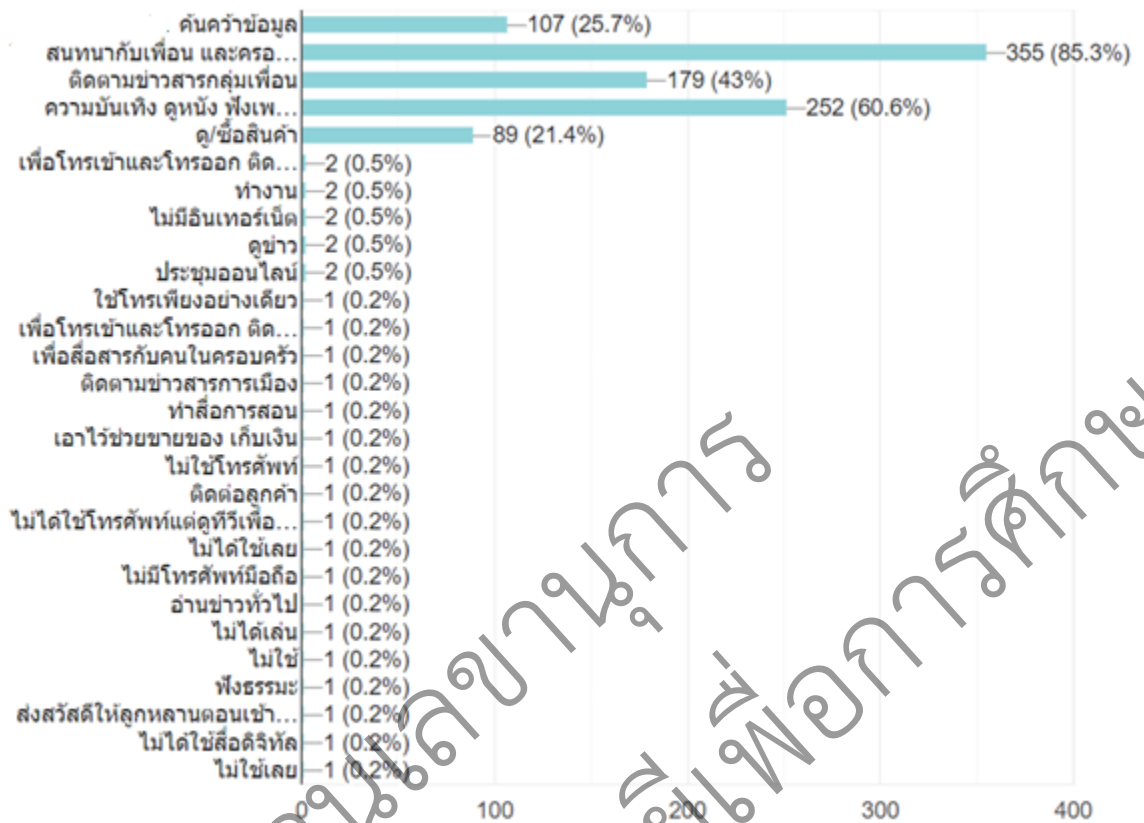
(5) ในแต่ละวันท่านใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลาประมาณกี่ชั่วโมง



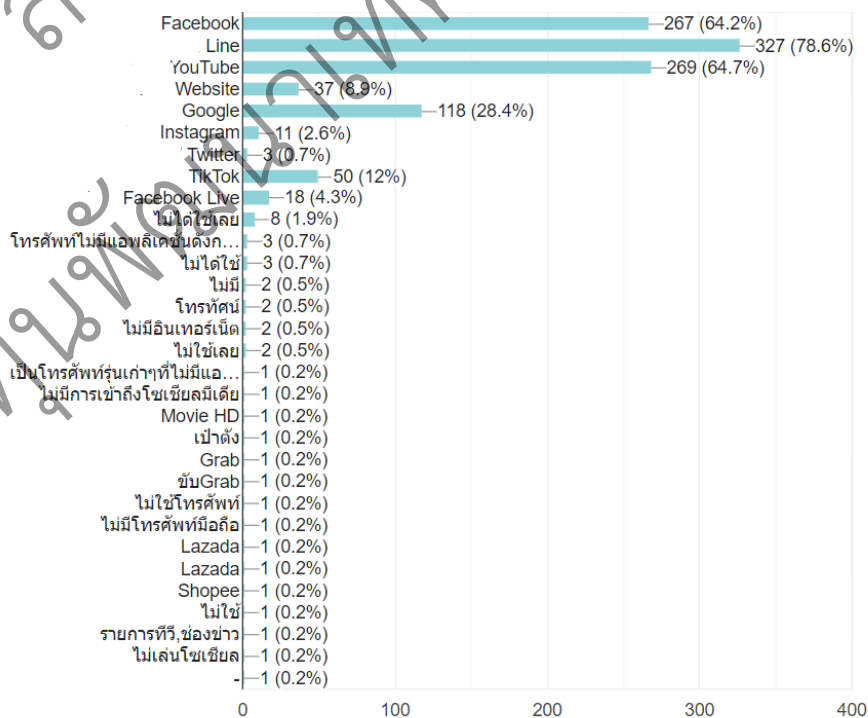
(6) เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงสื่อดิจิทัล



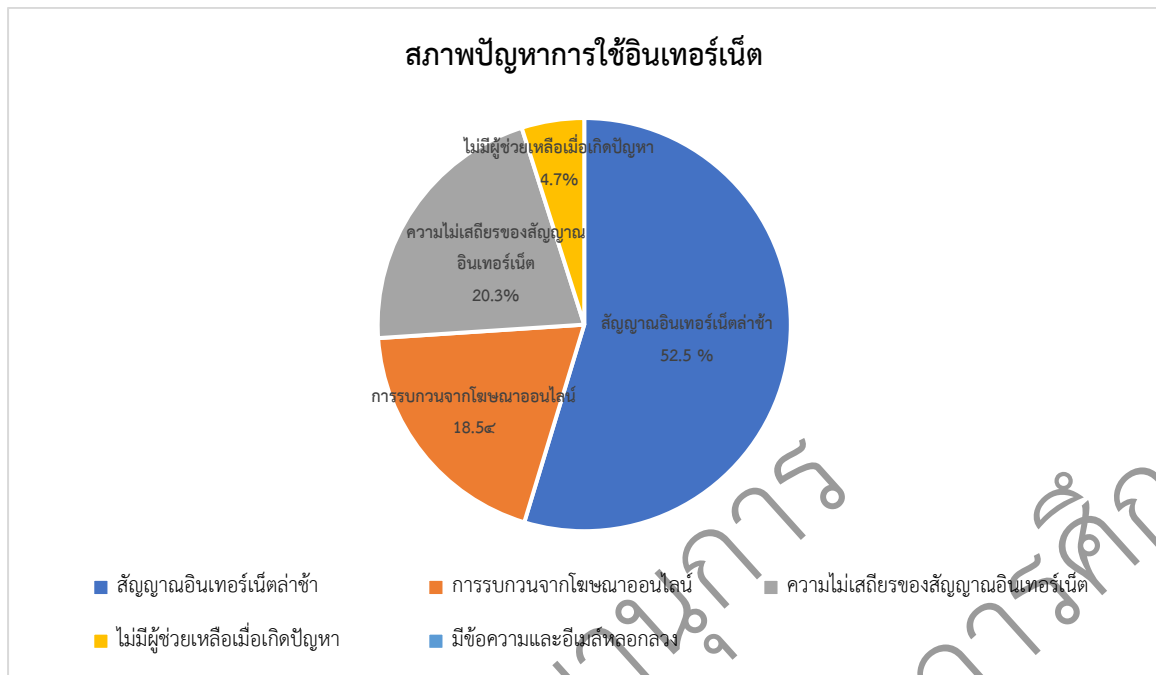
(7) วัตถุประสงค์ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



(8) ความนิยมของผู้สูงอายุในการใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อสังคม (Social Media)



(9) สภาพปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ต



ผลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ข่าวดปลอม และโฆษณาการชักจูง อิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุด คือ สุขภาพ

ตอนที่ 2 สภาพการณ์ปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย
ตารางแสดงผลการวิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัลในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย

(N = 400)

ประเด็นในการสอบถาม	D		แปลผล	I		แปลผล	ค่าความต้องการจำเป็น PNI	ลำดับ
	สภาพที่ได้ปฏิบัติจริง/สภาพปัจจุบัน			สภาพความต้องการ/ควรปฏิบัติ				
	\bar{x}	SD		\bar{x}	SD			
1. ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา	2.50	0.75	น้อย	4.37	0.68	มาก	1.87	2

ประเด็นในการสอบถาม	D สภาพที่ได้ ปฏิบัติจริง/ สภาพปัจจุบัน		แปล ผล	I สภาพความ ต้องการ/ควร ปฏิบัติ		แปล ผล	ค่าความ ต้องการ จำเป็น PNI	ลำดับ
	\bar{x}	SD		\bar{x}	SD			
2. ครอบครัว ชุมชน ของท่านมีการ สื่อสารและบันทึกเรื่องเล่าภูมิปัญญา อาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์	2.24	0.91	น้อย	4.51	0.54	มาก ที่สุด	2.30	1
3. การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อค้นคว้าหา ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารเพื่อสุขภาพและ แบ่งปันให้กับชุมชนออนไลน์	4.32	0.54	มาก	4.48	0.34	มาก	0.16	9
4. รู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้ และเข้าใจวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ ได้รับจากสื่อออนไลน์ได้เป็นอย่างดี	3.56	0.68	ปาน กลาง	4.34	0.78	มาก	0.78	6
5. จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อน เชื่อและแชร์ต่อ	2.54	0.85	น้อย	4.31	0.56	มาก	1.77	3
6. เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ สามารถโพสต์ ข้อมูล หรือส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้ เสมอโดยพิจารณาถึงภาษา กาลเทศะ	4.54	0.89	มาก ที่สุด	4.58	0.24	มาก ที่สุด	0.04	10
7. โพสต์เรื่องราวบนอินเทอร์เน็ตโดยมี การนำรูป เนื้อหา ข้อความที่มาจาก ผู้อื่นโดยอ้างอิงแหล่งที่มาทุกครั้ง	3.42	0.92	น้อย	4.51	1.32	มาก ที่สุด	1.09	4
8. ตั้งรหัสผ่านที่รัดกุมและ ล็อกเอาต์ทุกครั้งหลังเลิกใช้งาน	3.50	0.56	ปาน กลาง	4.30	0.41	มาก	0.8	5
9. มีการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ ในการระดมความคิดปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชุมชน ผู้สูงอายุ	4.25	0.45	มาก	4.48	0.54	มาก	0.23	7
10. มีการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ อย่างมีสติและระมัดระวังไม่ให้มี พฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและเสี่ยง อันตราย	4.42	0.32	มาก	4.56	0.42	มาก ที่สุด	0.14	8

จากตาราง พบว่า ผู้สูงอายุมีสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นโดยอยากให้ครอบครัว ชุมชน มีการสื่อสารและบันทึกเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ มีค่า (PNI_{Modified} = 2.30) รองลงมาคือ

ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา (PNI_{Modified} = 1.87) และลำดับสามคือ จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อน เชื่อและแชร์ต่อ (PNI_{Modified} = 1.77)

ตอนที่ 3 กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

จากการประชุมกลุ่มย่อยและการสัมภาษณ์เชิงลึกในตอนต้นที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลและกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” ในส่วนของการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ของแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ และสัมภาษณ์เชิงลึกผ่านสมาร์ทโฟน สามารถสรุปกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ประกอบด้วย 5 มิติ ดังนี้

3.1 มิติการถ่ายทอดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพผ่านกิจกรรมการสื่อสารแบบดั้งเดิมตามภูมิภาคต่าง ๆ จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ โดยใช้ภาษาถิ่นที่แตกต่างกัน ประกอบด้วย

- 3.1.1 ภาคเหนือ ได้แก่ ยะหื้อผ่อ (ทำให้ดู) อู้หื้อฟ้ง (เล่าให้ฟัง) สอนให้ยะ (สอนให้ทำ) แปง (สาธิตให้ดู)
- 3.1.2 ภาคอีสาน ได้แก่ เฮ็ดให้เบ้ง (ทำให้ดู) เว้าให้ฟ้ง (เล่าให้ฟัง) เฮ็ดนำเฟิ่น (ทำตามหรือช่วยทำ) ซอมเบ้งเฟิ่น (ดูหรือสังเกต) ผีกเฮ็ด (ผีกทำ) ตุ่มโฮม (การรวมกลุ่ม) โสเหล่ (วิพากษ์วิจารณ์ การพูดคุย)
- 3.1.3 ภาคกลาง/ตะวันออก ได้แก่ เล่าให้ฟ้ง ทำให้ดู สาธิตเป็นตัวอย่าง
- 3.1.4 ภาคใต้ ได้แก่ ทำให้แล (ทำให้ดู) แหลงให้ฟ้ง (เล่าให้ลูกหลานฟัง) หยบแลผู้เฒ่า.....(แอบดูคนแก่คนแก่ทำ)



3.2 มิติความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลในกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ประกอบด้วย

- 3.2.1 การดาวน์โหลดรูปภาพหรือคลิปเก็บไว้
- 3.2.2 การพิมพ์ส่งต่อทางไลน์แอปพลิเคชัน
- 3.2.3 การบันทึกคลิป วิดีโอ
- 3.2.4 การถ่ายคลิป หรือไลฟ์สด และโพสต์ลง Facebook
- 3.2.5 การถ่ายรูปลงไว้ในโทรศัพท์เพื่อส่งต่อ
- 3.2.6 การโหลดรูปภาพเก็บในแกลอรีที่เป็นส่วนตัวโดยเก็บข้อมูลไว้ในมือถือ
- 3.2.7 การถ่ายภาพและบันทึกในเอกสาร
- 3.2.8 การเล่าและบอกให้ลูกหลานฟังเสียงโทรศัพท์

3.3 มิติแรงจูงใจในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย

- 3.3.1 สื่อสารบอกต่อให้คนรุ่นหลังได้ทราบการรับประทานอาหารให้เป็นยา
- 3.3.2 สร้างคนรุ่นใหม่ให้สามารถนำสิ่งดี ๆ ใกล้เคียงมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพ
- 3.3.3 ส่งเสริมให้มีการปรุงอาหารที่มาจากพืชสมุนไพรที่หาได้ง่าย
- 3.3.4 สนับสนุนให้รู้จักวิธีการรับประทานอาหารที่ถูกต้องเพื่อป้องกันโรคร้ายต่าง ๆ
- 3.3.5 สร้างเสริมคุณค่าให้ผู้สูงอายุ

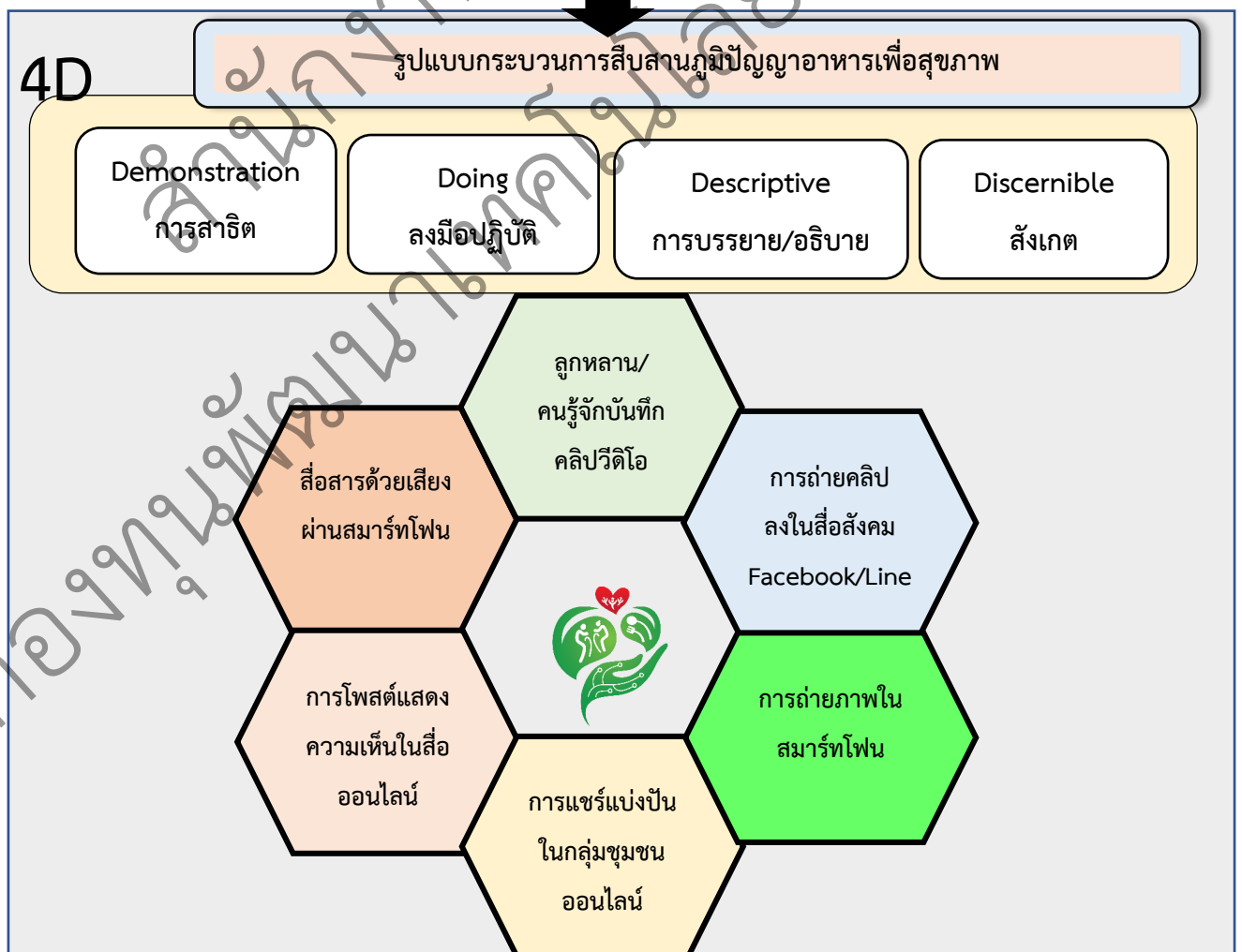
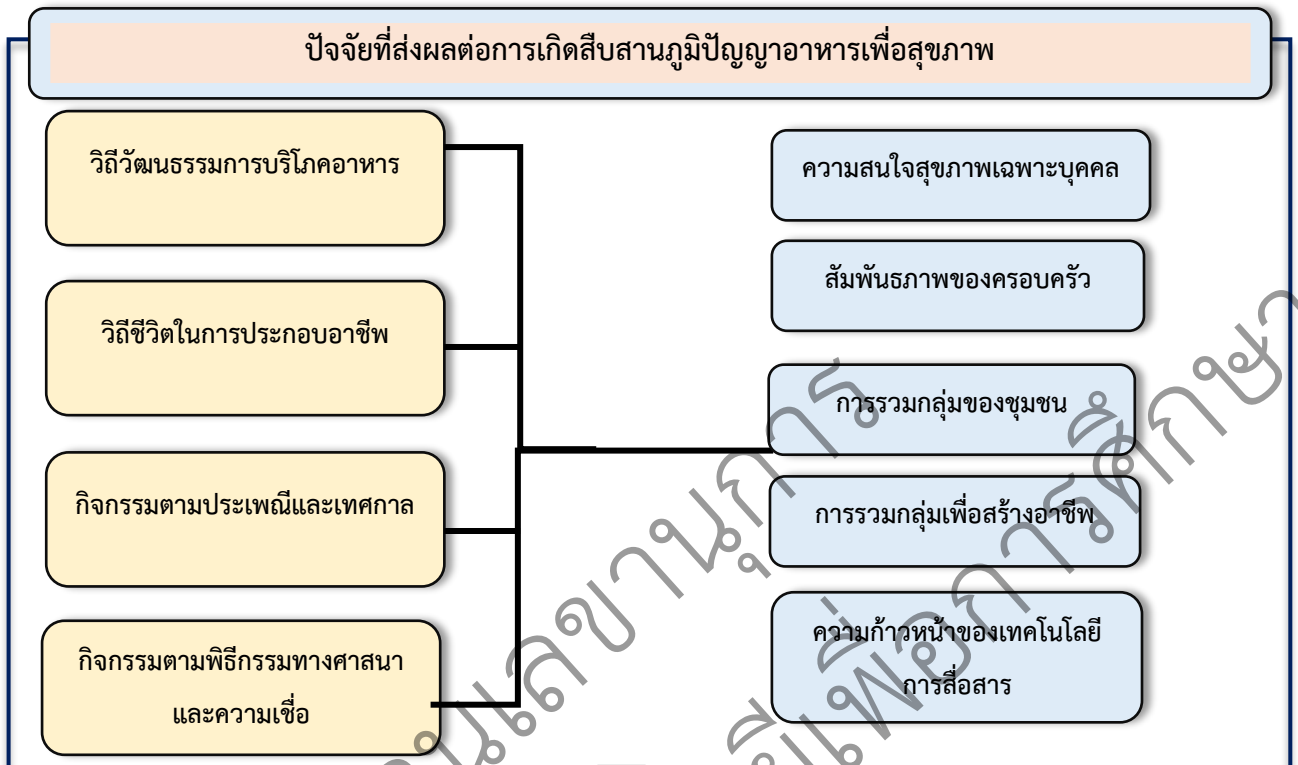
3.4 มิติวิถีวัฒนธรรมกับกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ประกอบด้วย

- 3.4.1 การสืบทอดทางขนบธรรมเนียมประเพณี เช่น ประเพณีกินเจ เป็นต้น
- 3.4.2 การรวมกลุ่มในทุกระดับของสังคม ได้แก่ ครอบครัว เครือข่ายชุมชน กิจกรรมทางศาสนา สถานศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และการประกอบอาชีพต่าง ๆ
- 3.4.3 กิจกรรมที่แสดงพฤติกรรมตามความเชื่อความศรัทธา ได้แก่ งานบุญบั้งไฟ งานบุญยี่เป็ง เป็นต้น

3.5 มิติการดำรงชีวิตในการประกอบอาชีพกับกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ประกอบด้วย

- 3.5.1 การปรุงอาหารเพื่อการรับประทานโดยใช้วัตถุดิบตามฤดูกาลและในท้องถิ่น
- 3.5.2 การถนอมอาหารเพื่อการรับประทานและการจำหน่ายเป็นสินค้าของท้องถิ่น
- 3.5.3 การแปรรูปอาหารเพื่อการเพิ่มมูลค่าโดยสร้างอัตลักษณ์เพื่อสุขภาพ
- 3.5.4 การรับประทานอาหารเพื่อการรักษาโรคและให้สุขภาพดี

จาก 5 มิติ ของกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงได้สรุปเป็นแผนภาพ กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ ได้ดังนี้



ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่มสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัล และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มออกเป็น 2 ประเภท คือ สภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ และกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย โดยมีรายละเอียดดังประเด็นต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าผู้สูงอายุมิรู้และมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณในการตรวจสอบข้อมูลที่น่าเชื่อถือ การคำนึงถึงความปลอดภัยและผลกระทบต่อตนเองและสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้สูงอายุเป็นผู้ที่คำนึงถึงบรรทัดฐานของพฤติกรรมอันถูกต้องและเหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยีมีส่วนร่วมกิจกรรมต่างๆ ในโลกดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจริยธรรม ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของความเป็นพลเมืองดิจิทัล สามารถสรุปได้ดังประเด็นต่อไปนี้

4.1.1 ด้านการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มมีการตรวจสอบและการเลือกรับข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้อง ข้อมูลจากการสอบถาม สมาชิกในครอบครัว แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความรู้ (educate) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“หาแหล่งข่าวหรือแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ แหล่งที่มีคนเข้ามาดูเข้ามาแชร์เยอะๆ แต่ก็ต้องตรวจสอบดูดีๆ เพราะอาจเป็นข้อมูลที่มีคนปั่นเพื่อให้เกิดการแชร์ลูกโซ่”

“เลือกเสพแหล่งที่มีแหล่งอ้างอิงที่มีความถูกต้อง อาทิ แหล่งข่าวจากหนังสือพิมพ์ แหล่งข่าวจากโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นแหล่งที่มาที่มีการตรวจสอบข้อมูลและน่าเชื่อถือได้ในระดับหนึ่ง”

“พูดคุยสอบถามกับลูกหลานในข่าวสารที่ตนเองได้รับมาว่ามันมีความน่าเชื่อถืออย่างไร มันเป็นเรื่องใหม่เพื่อความปลอดภัยในการรับรู้ข่าวสาร”

“หากมีการได้รับข้อความที่ดูเป็นพวกข้อความลูกโซ่เชิญชวนให้มีการส่งต่อ ให้ตรวจสอบดูแหล่งข้อมูลให้แน่ใจก่อนว่าเป็นจริงหรือไม่ ก่อนส่งต่อให้คนอื่น เพื่อที่จะไม่ได้เกิดการแชร์ข้อมูลผิดๆ ออกไป”

“เราต้องหาที่มาของข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งที่มาหรือสอบถามข้อมูลจากลูกหลานหรือผู้รู้ในการรับรู้ข่าวสารหรือการใช้โทรศัพท์ว่ามันจริงไหม มันเชื่อถือได้หรือไม่”

“ไม่ยุ่งเกี่ยวกับอะไรแปลกๆที่เกิดขึ้นในโทรศัพท์ เช่น เบอร์แปลกโทรเข้ามาจะไม่รับสาย”

“การไม่ยุ่งกับเบอร์แปลก หรือสิ่งชวนเชื่อที่ไม่น่าเป็นจริง”

“ไม่สนใจข้อความแปลกๆ หาแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้”

“ปรึกษาพูดคุยกับลูกหลานในข่าวสารที่ผู้สูงอายุได้รับมา เลือกแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ ไม่ไปดู ไม่ฟังข่าวเยอะจนเกินไป เพื่อความปลอดภัยในการรับรู้ข่าวสาร”

“เลือกดูแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ ทำตามคำแนะนำของลูกหลาน”

“หลีกเลี่ยงสื่อที่ไม่น่าไว้วางใจ อย่าวางใจเชื่อข่าวที่ไม่มีแหล่งยืนยัน หมั่นสอบถามข้อมูลจากคนอื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อความแน่นอน”

“หาแหล่งข้อมูลที่มาและความน่าเชื่อถือ อ่านและวิเคราะห์ให้ดีก่อนเชื่อ”

“ดูแหล่งข้อมูลว่าน่าเชื่อถือแค่ไหน เลือกดูข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ไม่มกมาย”

4.1.2 ด้านความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มตระหนักและให้ความสำคัญกับความปลอดภัยจากการใช้สื่ออย่างมีสติ การคัดกรองและตรวจสอบข้อมูลไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของกลุ่มมิจฉาชีพ เพื่อความปลอดภัยในการใช้สื่อออนไลน์ในการทำกิจกรรมต่างๆ แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“ไม่แนะนำให้อ่านแค่หัวข้อข่าวอย่างเดียว เพราะอาจมีการใส่ลึกลับไว้เรียกความสนใจ ทั้งๆที่ไม่ใช่เรื่องจริง ควรอ่านเนื้อหาทั้งหมด และหาจากแหล่งอื่นๆเพิ่มเติมด้วย”

“ให้ลูกหลานสอนการใช้ธุรกรรมทางออนไลน์ ถ้าในบางครั้งมีปัญหาหลายๆ ในการทำธุรกรรมก็จะรอให้ลูกหลานกลับมาทำให้”

“ให้คนใกล้ชิดช่วยเหลือและให้คำแนะนำเพื่อความปลอดภัย”

“คิดรอบคอบ ตรวจสอบให้แน่ใจ ไม่กดอะไรมั่วๆหรือเบอร์แปลก”

“เสฟข้อมูลข่าวสารแต่พอดี คิดวิเคราะห์ก่อนนำมาใช้”

“เลือกดูข่าวสารที่เป็นประโยชน์ ติดตามข่าวสารที่มีประโยชน์ คิดก่อนนำมาปฏิบัติตาม”

“ให้ลูกหลานแนะนำการใช้สื่อออนไลน์ที่ถูกต้องเพื่อป้องกันการโดนหลอก”

“ใช้สื่อออนไลน์อย่างระมัดระวังและมีสติ อันไหนไม่เข้าใจให้ถามลูกหลาน เพื่อป้องกันการโดนมิจฉาชีพหลอกหลวง”

“คิดไตร่ตรองข้อมูลเยอะๆ หรือสอบถามจากลูกหลานที่รู้ข้อมูลเพื่อความปลอดภัย”

“ตรวจสอบชื่อร้านค้าและชื่อบัญชีว่ามีประวัติการโกงหรือไม่ ให้คำแนะนำในการเลือกซื้อสินค้าว่าควรเลือกร้านที่มีความน่าเชื่อถือจึงค่อนข้างตัดสินใจคำสั่งสินค้า”

4.1.3 ด้านการปฏิบัติตนเพื่อป้องกันภัยทางออนไลน์

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มให้ความสำคัญกับแนวทางการปฏิบัติตนเพื่อป้องกันภัยทางออนไลน์ การบริหารและจัดสรรเวลาที่เหมาะสมเพื่อใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“กำหนดเวลาในการเล่นสื่อดิจิทัลให้มีความพอดี แบ่งเวลาพักผ่อนและไปทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ทำให้จิตใจและ สมองรู้สึกสบายใจและปลอดภัย”

“ถ้าหากมีการใช้เครื่องมือดิจิทัลและเสฟสื่อออนไลน์มากเกินไปก็จะเป็นผลเสีย ซึ่งควรส่งเสริมให้
ผู้สูงอายุเลือกรับข่าวสารให้ถูกต้อง สอนการใช้แอปพลิเคชันให้เหมาะสม และให้หากิจกรรมอย่างอื่นทำเพื่อไม่ให้
เป็นการหมกมุ่นอยู่กับเครื่องมือดิจิทัลมากเกินไป”

“ป้องกันข้อมูลส่วนตัว โดยการตั้งรหัสเข้าข้อมูลส่วนตัว ต้องใช้รหัสในการเข้าสู่ระบบ”

“ตั้งรหัสผ่านที่เดายาก ควรตรวจสอบข้อมูลว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่”

“ตั้งรหัสผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ใช่ wi-fi สาธารณะ มีการตรวจสอบข้อมูลที่ได้มาก่อนแชร์”

“มีสติ ไม่สนใจกับอะไรที่ชวนเชื่อให้หลง ต้องตรวจสอบที่มา ความน่าเชื่อถือ ความเป็นไปได้ของข่าว
ไม่เชื่ออะไรๆง่ายๆ”

“ไอ้ของพวกนี้มันมีความเสี่ยงเปลวไปกดโดนอะไรแล้วจะชวยเอา ลำบากคนนั้นคนนี้อีกลงเองบางทีก็ไม่
กล้าหยิบจับอะไร เอามาไว้แค่อ่านโทรเข้าโทรออก เติมเงินเอามันใช้ยากมีแค่วีวีเครื่องก็เปิดดู ๆ เอาอยากดูช่องไหนก็
เปิด”

“ระมัดระวังคอลเซ็นเตอร์มีฉฉฉที่มักจะโทรมาควรตัดสายทิ้งให้เร็วที่สุด”

“ไม่รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊ก คุยแต่กับลูกหลาน ใส่รหัสผ่าน”

“ดูซีรีส์ให้เป็นเวลา หากิจกรรมที่ห่างจากหน้าจอ”

“ทำตัวหนังสือให้ให้เงิน มีขนาดที่ใหญ่ขึ้น”

“ลดการใช้ลง และใช้แค่ตอนจำเป็น”

“หากต้องการจะส่งของก็ควรให้ผู้ที่เคยหรือมีประสบการณ์มาทำให้”

“รู้เท่าทันมีฉฉฉและตามให้ทันข่าวสารอยู่เสมอ ไม่หลงเชื่อโฆษณาชวนเชื่อ”

“ประสบการณ์ในชีวิตทำให้เราไม่เชื่ออะไรๆ และไม่มีอะไรที่ง่ายเกินไป”

“ปรึกษาหลากหลายก่อนซื้อของออนไลน์ เมื่อมีคนแปลกหน้ามาเสนอขายอะไรก็ไม่หลงเชื่อ”

4.1.4 ด้านวิธีการเรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์ที่ถูกต้อง

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มให้ความสำคัญต่อวิธีการใช้สื่อออนไลน์ที่ถูกต้องเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งผู้สูงอายุมีวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและจากคนใกล้ชิด นอกจากนี้ยังคาดหวังให้มีการผลิตอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีระบบไม่ซับซ้อนสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุโดยเฉพาะให้สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความรู้ (educate) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“แนะนำวิธีการใช้มือถือ การเล่นแอปต่างๆเช่น FB Line IG ให้ถูกต้อง และเมื่อต้องการสืบค้นข้อมูลควรแนะนำว่าแหล่งไหนมีความน่าเชื่อถือมากกว่า ต้องอ่านจากหลายๆเว็บก่อนนำมา copy หรือใช้แหล่งข่าวจากหลายๆแหล่งในการประเมินและรวบรวมข้อมูลให้ถูกต้อง”

“ปากก็ไม่เผลอ ลูกสอนมาแต่อยากดูอะไรก็กดไอ้ตัวสีแดงๆ (youtube) เวลาพักในไร้อะไรดูไปเพลิน ๆ ถ้าไม่ดูไอนี้ ปากก็มีโทรทัศน์เปิด ๆ เอาอยากดูอะไรก็ดู”

“ต้องศึกษาอะไรที่เราไม่เข้าใจก่อน ถ้าไม่เข้าใจอย่าไปยุ่งให้ถามคนที่รู้”

“ให้ลูกหลานแนะนำวิธีการเข้าถึงสื่อให้ถูกต้อง”

“ให้ลูกหลานสอนนี่แหละ คนที่ไวใจได้ ถ้ามีศูนย์ใกล้ ๆ บ้านคอยช่วยก็น่าจะดี เพื่อเขา(ลูกหลาน)ไม่อยู่ออกไปทำงาน ติดเรียน ยายไม่เข้าใจก็ไปหาเขาได้”

“มีคนแนะนำการใช้งานอย่างถูกต้องจากคนใกล้ตัว”

“ลูกหลานคอยดู คอยสอนอย่างใกล้ชิด ลูกหลานคอยให้คำปรึกษา ให้คนในครอบครัวช่วยดูแล และคอยอธิบาย อยู่ในความดูแลของคนในครอบครัว”

“ต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อที่ดีให้ผู้สูงอายุทราบ เพื่อจะได้รู้เท่าทันและไม่ตกเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์”

“ศึกษาการใช้สื่อออนไลน์ให้ปลอดภัยมากขึ้น”

“อยากให้ใช้งานขึ้นหรือผลิตขึ้นมาเพื่อผู้สูงอายุ อยากให้อุปกรณ์ใช้ง่ายกว่านี้ เพราะคนสูงอายุส่วนใหญ่
ความรู้้น้อย”

“ดูแลและแนะนำผู้สูงอายุเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร การรับข้อมูลต่างๆ โดยมีคนในครอบครัว
คอยช่วยเหลือ”

“หาสื่ออย่างอื่นมาทดแทนการใช้สื่อออนไลน์ เช่น การรับข่าวสารจากโทรทัศน์ หรือ วิทยุแทน”

“ใช้สื่อเป็นเวลา ไม่เสพติดหรืออยู่กับมันทั้งวัน”

4.1.5 ด้านการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการใช้และรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มให้
ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการใช้สื่อ การแบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์ และต้องการความช่วยเหลือ
ด้านคำแนะนำวิธีการใช้สื่ออย่างปลอดภัยเพื่อการรู้เท่าทัน แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของ
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความรู้ (educate) และด้าน
การปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“เมื่อมีชาวที่เป็นประโยชน์และน่าเชื่อถือ ก็นำมาบอกกล่าวเล่าสู่ให้ผู้สูงอายุฟังค่อยๆ เรียนรู้
ถ้าทำไม่เป็นก็ให้หลานช่วยทำให้”

“รัฐบาลควรอำนวยความสะดวกเรื่องการถ่ายทอดข้อมูลให้คนแก่ ถ่ายทอดให้รู้สถานการณ์บ้านเมืองว่า
เกิดเรื่องขึ้นบ้าง คนแก่จะได้รู้ ลูกหลานก็ควรช่วยเตือนช่วยบอก เพราะบางคนเขาไม่ทันจริงๆ”

“แลกเปลี่ยน คอยแนะนำ เตือนภัยเกี่ยวกับภัยที่มาเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล อย่าหลงเชื่อหรือให้ข้อมูล
ส่วนตัว”

“ไม่แชร์หรือปล่อยข้อมูลแบบผิด ๆ เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่เจออยู่เสมอ จะได้ทันสมัยขึ้น ควรปรึกษาหรือถาม
ลูกหลานก่อนว่าน่าเชื่อถือหรือไม่”

“นอกจากลูกหลานก็ควรจัดตั้งโครงการจิตอาสาสอนการใช้ให้ผู้สูงอายุ จะได้รับเรื่องมากขึ้นเมื่อคนที่บ้านไม่ว่าง ก็จะจัดตั้งสักที่ ที่เขารวมตัวกันได้ เช่น ศูนย์การเรียนรู้ ศาลาประชาคม วานให้ลูกพามาส่งแล้วบ้าย ๆ ค่อยมารับกลับ เพื่อเขาอยากคุยเล่นกันเพื่อนด้วย แลกเปลี่ยนความรู้ด้วยกัน”

“ลูกหลานก็ต้องสอน ให้เวลากับผู้สูงวัยหน่อย ปุณนี่แล้วทำอะไรมันก็ซ้าก็เข้าใจว่ารีบแต่ถ้าจะให้คนอื่นสอนก็เกรงใจเขา บางคนก็กลัวว่าจะเอาข้อมูลเราไปทำอะไรเราก็ไม่รู้อีก ลูกหลานควรให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และควรดูแลอย่างใกล้ชิด”

“พูดคุยและบอกกับผู้สูงวัยว่าอันไหนเป็นความจริงและสิ่งไหนที่เชื่อได้มากน้อยแค่ไหน และบอกว่าไม่ควรแชร์ข้อมูลต่อไปง่าย ๆ เพราะอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิด”

“ให้คำแนะนำในการใช้สื่ออย่างถูกต้องเหมาะสมและบอกวิธีการนั่งเล่นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไม่ให้ปวดหลังและต้นคอ”

“ต้องเริ่มที่ครอบครัว ครอบครัวควรจะสอนแล้วก็อธิบายวิธีการใช้ต่างๆ วิธีการทำ สิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมที่คิดว่าคนแก่จะตามไม่ทัน แล้วก็ช่วยคัดกรองข้อมูลเยอะๆ จะได้ไม่รับข้อมูลที่ผิดๆมาแล้วส่งผลเสียกับตัวเอง”

“ดูข่าวสารแล้ว เล่าสู่กันฟังในข่าวที่มันมีอุทาหรณ์”

“ควรมีคลิปสอนการใช้งานอย่างถูกต้องจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ”

“ควรมีการจัดอบรมการใช้สื่ออย่างถูกวิธี และเข้าฟังการอบรมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัย”

4.1.6 ด้านมารยาทในการใช้สื่อออนไลน์

ผลการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) แต่ละภูมิภาคพบว่า โดยรวมผู้สูงอายุทุกกลุ่มตระหนักถึงมารยาทและจรรยาบรรณของการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ การเลือกใช้ภาษาที่สุภาพ การไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นที่สร้างความเดือดร้อนหรือกระทบสิทธิผู้อื่น แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลสอดคล้องกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการเคารพสิทธิ (respect) ดังตัวอย่างคำกล่าวต่อไปนี้

“ไม่ควรคอมเมนต์ในสื่อโซเชียลด้วยถ้อยคำหยาบคาย”

“ใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ ไม่หลงผิดไปตามโฆษณาชวนเชื่อที่ขึ้นอยู่ตามเว็บ ไม่นำไปใช้ในการเล่นเว็บพนันหรือสิ่งผิดกฎหมายในอินเทอร์เน็ต”

“เรียนรู้ให้ทันยุคสมัยปัจจุบัน ใช้สื่ออย่างมีสติ รอบคอบ ไม่หลงเชื่ออะไรง่ายๆ ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ”

“ต้องมีแนวทางการใช้สื่อออนไลน์สำหรับผู้สูงอายุ”

“ต้องเช็กข่าวดีๆก่อนแชร์ ไม่คอมเมนต์เสียๆหายๆ ไม่กดปุ่มมั่ว ไม่คอมเมนต์ในทางที่ไม่ดี”

“ต้องรู้กฎหมาย พรบ.คอมบ้าง และไม่คุกคามผู้อื่น”

“ควรกลั่นกรองข้อมูลให้ถูกต้องก่อนนำเผยแพร่”

“ควรบอกให้รู้ว่าอันไหนทำได้อันไหนไม่ควรทำ”

“ควรปล่อยข่าวสารที่เป็นจริง ไม่ควรปล่อยสิ่งที่ไม่ถูกต้องสู่สื่อออนไลน์”

จากข้อมูลที่น่าสนใจของผลการศึกษาศาสนาการณปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลและกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” ในส่วนของการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ของแต่ละภูมิภาคประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ สามารถสรุปได้ว่า ผู้สูงอายุโดยรวมมีพฤติกรรมมีแสดงถึงคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองดิจิทัลทั้งในด้านการเคารพสิทธิ (respect) ด้านความรู้ (educate) และด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) รวมทั้งรายละเอียดที่สะท้อนถึงพฤติกรรมของผู้สูงอายุที่สามารถนำมาเป็นแบบอย่างต่อบุคคลในสังคมช่วงวัยอื่นๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่ผู้สูงอายุต้องการความช่วยเหลือ เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติของบุคคลในครอบครัว สังคม ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปเป็นข้อมูลเบื้องต้นประกอบการกำหนดนโยบายด้านการดูแลผู้สูงอายุให้สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในโลกดิจิทัลได้อย่างมีความสุขยิ่งขึ้น

4.2 กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

ผลการศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลและกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ เพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ” ในส่วนของการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ของแต่ละภูมิภาคประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ สามารถสรุปได้ว่า

ผู้สูงอายุโดยรวมมีกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพผ่านช่องทางต่างๆ ประกอบด้วย

2.1 การดาวน์โหลดรูปภาพหรือคลิปเก็บไว้

2.2 การพิมพ์ส่งต่อทางไลน์

2.3 การบันทึกคลิป วิดีโอ

2.4 การถ่ายคลิปลง Facebook

2.5 การถ่ายรูปลงไว้ในโทรศัพท์เพื่อส่งต่อ

2.6 การโหลดรูปภาพเก็บในแกลลอรี่ที่เป็นส่วนตัวโดยเก็บข้อมูล

ไว้ในมือถือ

2.7 การถ่ายภาพและบันทึกในเอกสาร

2.8 การเล่าให้ลูกหลานฟัง

ตอนที่ 5 ผลการจัดทำฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด และแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital

การพัฒนากระบวนการฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลนี้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขต ดังต่อไปนี้

5.1 การพัฒนาฐานข้อมูลใช้แนวทางการพัฒนาระบบซอฟต์แวร์ SDLC : System Development Life Cycle (ALEXANDRA ALTVATER, 2020) ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนการทำงานพื้นฐาน ดังนี้

5.1.1 ระบุปัญหา (Problem Definition) และวางแผน (Planning) เพื่อกำหนดความต้องการ ได้แก่ การรับทราบปัญหา หรือความต้องการของผู้ใช้จำนวน 2 ส่วน ได้แก่

(1) เป้าหมายของโครงการวิจัยในการพัฒนาแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

(2) ลักษณะและความต้องการของผู้สูงอายุในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

5.1.2 ออกแบบ (Design) กล่าวคือ เป็นขั้นตอนในการกำหนดระยะเวลา งบประมาณ การทำงานของโปรแกรม และขอบข่ายของฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ความเป็นพลเมืองดิจิทัล และภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายหลักในการใช้นั้นคือ ผู้สูงอายุ ดังนั้น ต้องง่าย ไม่ซับซ้อน เมนูต่าง ๆ การกำหนด Theme สีในการออกแบบเน้นสีสบายตาได้แก่ สีเขียว

5.1.3 พัฒนา (Development) กล่าวคือ การนำประเด็นที่ได้มีการออกแบบมาพัฒนาโดยนักโปรแกรมเมอร์ และนักออกแบบ ด้วยการเขียนโค้ด ซึ่งฐานข้อมูลนี้ใช้ MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์โอเพนซอร์ส

5.1.4 การทดสอบระบบ (Testing) กล่าวคือ เป็นขั้นตอนในการนำเสนอสารสนเทศขึ้นในระบบฐานข้อมูลและแพลตฟอร์ม โดยมีการประชุมเพื่อพิจารณาในส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุงให้ได้คุณภาพ โดยมีหลักเกณฑ์ในการทดสอบระบบ ได้แก่

(1) Timing เวลาในการเข้าถึง และความรวดเร็วในการดาวน์โหลด

(2) Target กลุ่มเป้าหมายนำไปใช้แล้วเป็นอย่างไร ต้องมีการปรับแก้ไขอย่างไร

5.1.5 การนำไปใช้ (Implementation) พิจารณาถึงการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ และให้ผู้ใช้เสนอแนะความคิดเห็นของระบบว่ามีการใช้งานเป็นอย่างไร

5.1.6 บำรุงรักษา (Maintenance) ตรวจสอบดูแลการทำงานแต่ละส่วนของระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ ให้ยังคงถูกต้องเป็นปัจจุบัน และทันสมัย นำเข้าข้อมูลอยู่เสมอ

5.2 ลักษณะการพัฒนาและซอฟต์แวร์ใช้ในการพัฒนาระบบ

5.2.1 ระบบฐานข้อมูลในลักษณะเว็บแอปโดยหน้าจแสดงผลเขียนด้วย React Native การประมวลผล เขียนด้วย C#.Net

5.2.2 ฐานข้อมูลใช้ MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล

5.3 ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ประกอบด้วย คลิปวีดีโอ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความที่เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ประกอบด้วยเนื้อหา

5.3.1 ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

5.3.2 ชุมชนรักสุขภาพ

5.3.3 เต็มเต็มภูมิรู้

5.3.4 ตลาดนัดภูมิพลังอาหารเป็นยา

5.3.5 คลังภูมิพลังอาหารสุขภาพ

5.4 แพลตฟอร์มดิจิทัล We Enjoy Digital คือ โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศสื่อเพื่อการเรียนรู้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความ รวมทั้งการให้บริการเครื่องมือ และข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลที่ใช้ในการสร้างเนื้อหาและการเข้าถึงที่สะดวกในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านและภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ประกอบด้วย

5.4.1 ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)

5.4.2 โมบายแอปพลิเคชัน weenjoydigital

5.4.3 เว็บไซต์แอปพลิเคชัน <http://www.wejoydigi.com>

5.5 ประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด ประกอบด้วย

5.5.1 การจัดรูปแบบ

5.5.2 การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา

5.5.3 ความสะดวกความรวดเร็วในการเชื่อมโยงข้อมูล

5.5.4 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ต้องผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้สูงอายุ

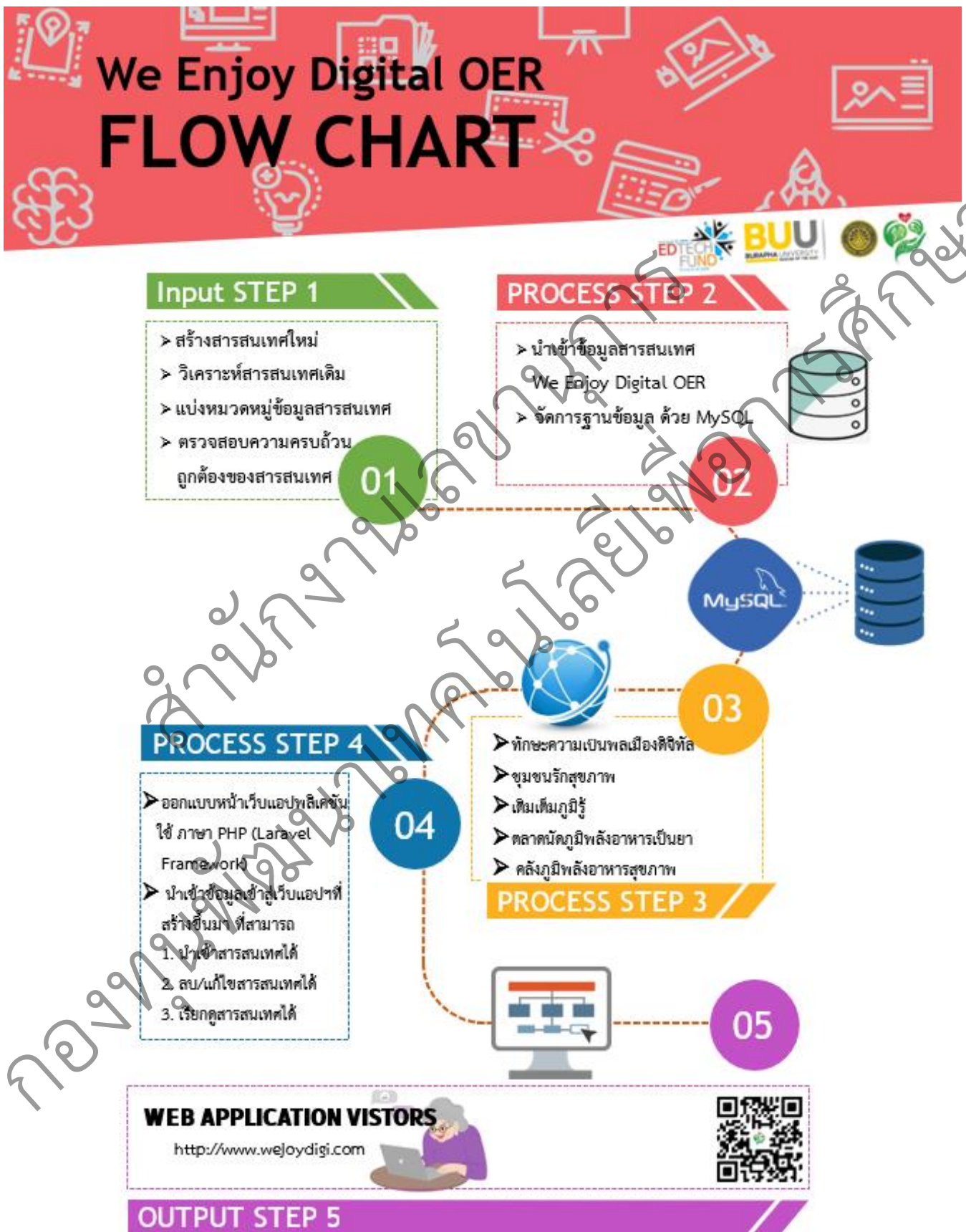
6. ผู้เชี่ยวชาญ ในการประเมินประสิทธิภาพแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

6.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี

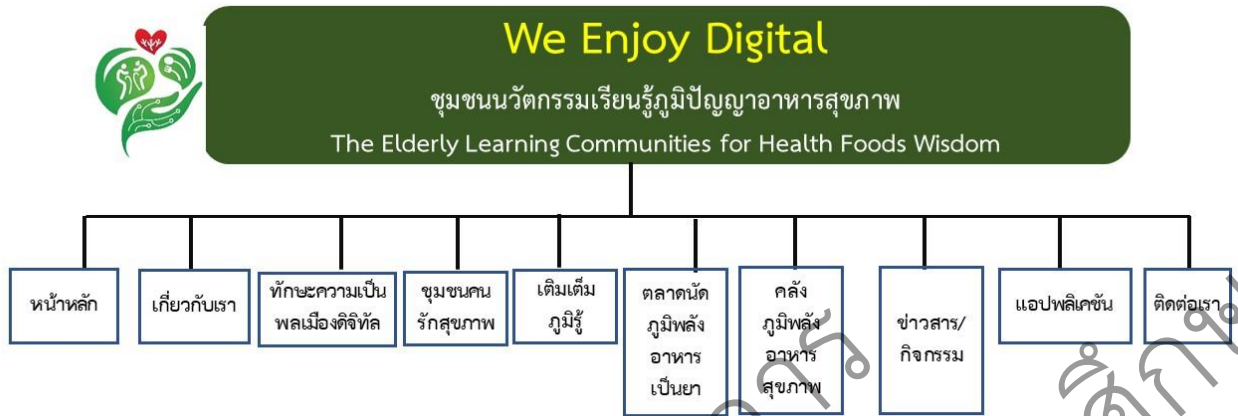
6.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี

6.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้สูงอายุวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี

7. ผลการวิเคราะห์โดยนำมาเป็นแผนภาพประกอบการดำเนินงานของระบบฐานข้อมูล
แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด ดังนี้



แผนภาพโครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน

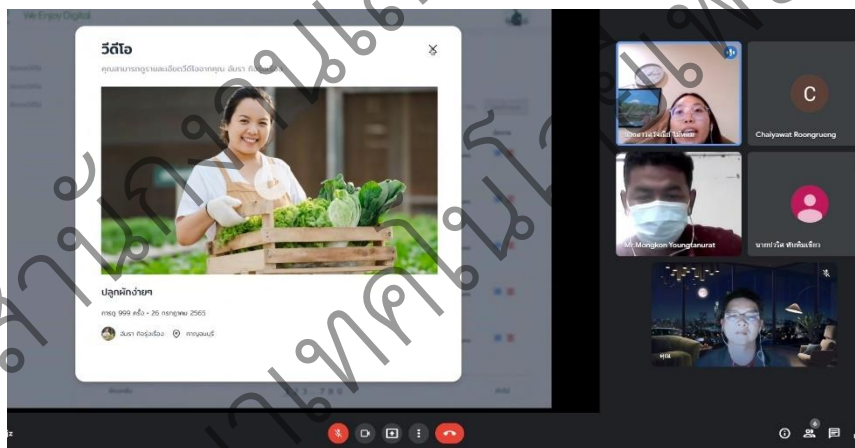
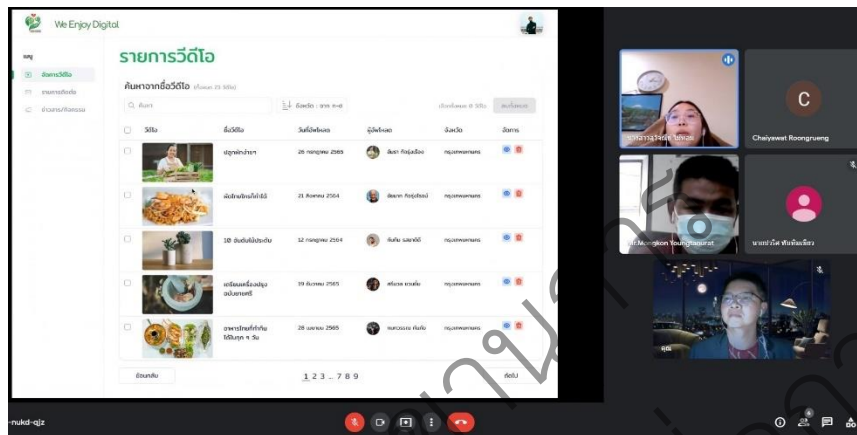


หน้าจอธิบายแอปพลิเคชันโดยสามารถดาวน์โหลดทั้งในระบบแอนดรอยด์ และ iOS



ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด และแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital

ระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด We Enjoy Digital และแพลตฟอร์ม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ คณะผู้วิจัยได้มีการประชุมและตรวจสอบแก้ไขเพื่อให้ฐานข้อมูลดังกล่าวมีประสิทธิภาพ ดังภาพ



ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงจากการทดสอบใช้ระบบฐานข้อมูล และแพลตฟอร์มดังกล่าว จนมั่นใจว่าระบบมีประสิทธิภาพ หลังจากนั้นจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วย

- 5.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี
- 5.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี
- 5.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้สูงอายุวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี

แบบประเมินประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูล และแพลตฟอร์มสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่
ประเด็นในการประเมิน ได้แก่

1. ข้อมูลสารสนเทศและการนำเสนอ
2. การออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนอ
3. ประสิทธิภาพทางด้านเทคนิค

ระดับการประเมินประสิทธิภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5
ระดับ คือ ดีมาก ดี ปานกลาง พอใช้ และควรปรับปรุง

- ระดับ 5 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับดีมาก
ระดับ 4 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับดี
ระดับ 3 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับพอใช้
ระดับ 1 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับต้องปรับปรุง

การแปลความหมายของเกณฑ์การประเมิน มีดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ประสิทธิภาพระดับต้องปรับปรุง

ค่าเฉลี่ยของเกณฑ์ในการพิจารณาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบ
เปิด และแพลตฟอร์มต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

ตารางผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดและ
แพลตฟอร์ม โดยผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางต่อไปนี้

(N = 3)

ลำดับ	ประเด็นการประเมินประสิทธิภาพ	\bar{X}	SD	ระดับ ประสิทธิภาพ
1	ด้านข้อมูลสารสนเทศและการนำเสนอ	4.38	0.42	ดี
	1.1 ความสอดคล้องของข้อมูลตามวัตถุประสงค์	4.51	0.47	ดีมาก
	1.2 ความเหมาะสมในการลำดับข้อมูลอย่างถูกต้อง	4.33	0.31	ดี
	1.3 ความต่อเนื่องและปริมาณของสารสนเทศแต่ละ หมวดหมู่	4.25	0.47	ดี
	1.4 สารสนเทศเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้	4.44	0.43	ดี
2	ด้านการออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนอ	4.55	0.42	ดีมาก

ลำดับ	ประเด็นการประเมินประสิทธิภาพ	\bar{X}	SD	ระดับ ประสิทธิภาพ
	2.1 หัวข้อในระบบการจัดเก็บสารสนเทศมีความถูกต้อง	4.68	0.47	ดีมาก
	2.2 การใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	4.47	0.31	ดี
	2.3 ความทันสมัย ความน่าสนใจ และความสวยงาม	4.42	0.47	ดี
	2.4 ภาพ และตัวอักษรมีความคมชัดและสื่อความหมาย	4.62	0.43	ดีมาก
3	ด้านประสิทธิภาพทางเทคนิค	4.46	0.46	ดี
	3.1 ความสะดวกในการเข้าสู่ฐานข้อมูล	4.60	0.45	ดีมาก
	3.2 การเชื่อมโยงไปยังสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง	4.41	0.47	ดี
	3.3 ความรวดเร็วในการเข้าถึงสารสนเทศ และดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน	4.62	0.47	ดีมาก
	3.4 ความรวดเร็วในการนำเข้าสู่ข้อมูลสารสนเทศ	4.32	0.45	ดี
	ประสิทธิภาพโดยรวม	4.51	0.44	ดีมาก

จากตารางผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด และแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.51 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.55 นอกจากนี้ เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า

ด้านข้อมูลสารสนเทศและการนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.38 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาอยู่ในระดับดี คือ สารสนเทศเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และความเหมาะสมในการลำดับข้อมูลอย่างถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

ด้านการออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.55 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ หัวข้อในระบบการจัดเก็บสารสนเทศมีความถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.68 ระดับประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ ภาพและตัวอักษรมีความคมชัดและสื่อความหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก และการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับดี

ด้านประสิทธิภาพทางเทคนิค มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.46 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ ความรวดเร็วในการนำเข้าสู่ข้อมูลสารสนเทศ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ประสิทธิภาพในประเด็นความสะดวกการเข้าสู่ฐานข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับดีมาก และการเชื่อมโยงไปยังสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

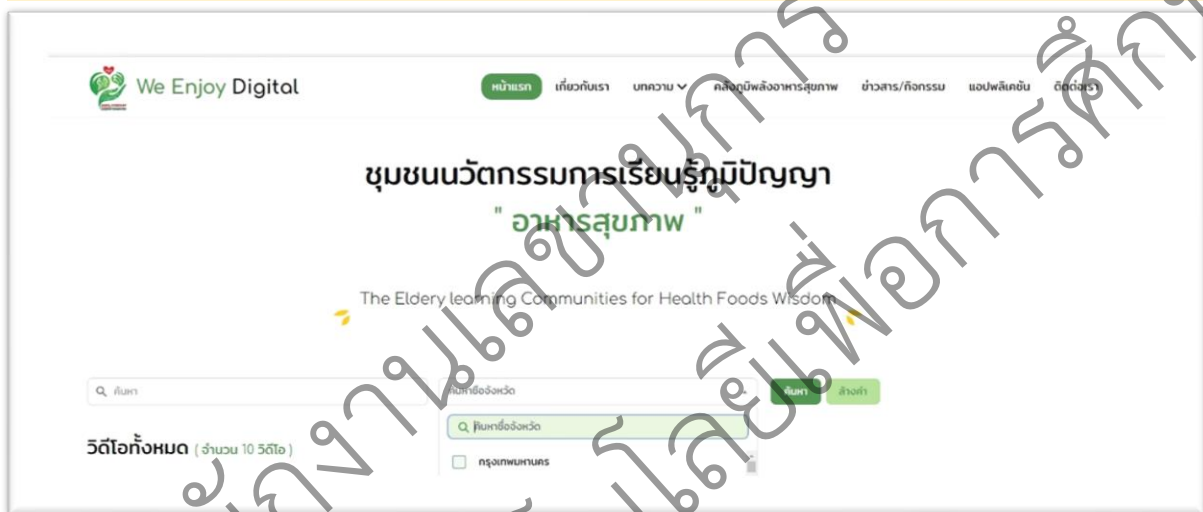
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบประสิทธิภาพ มีดังนี้

1. ควรปรับและหาสำนวนภาษาที่สั้นกระชับเข้าใจง่ายในการสื่อสาร
2. การนำเข้าสู่สารสนเทศควรเพิ่มเติมรายละเอียดของขนาดไฟล์ในการ Upload
3. ควรมีปรับขนาดของภาพในแต่ละเนื้อหาให้มีปริมาณเหมาะสมกับสารสนเทศนั้น ๆ

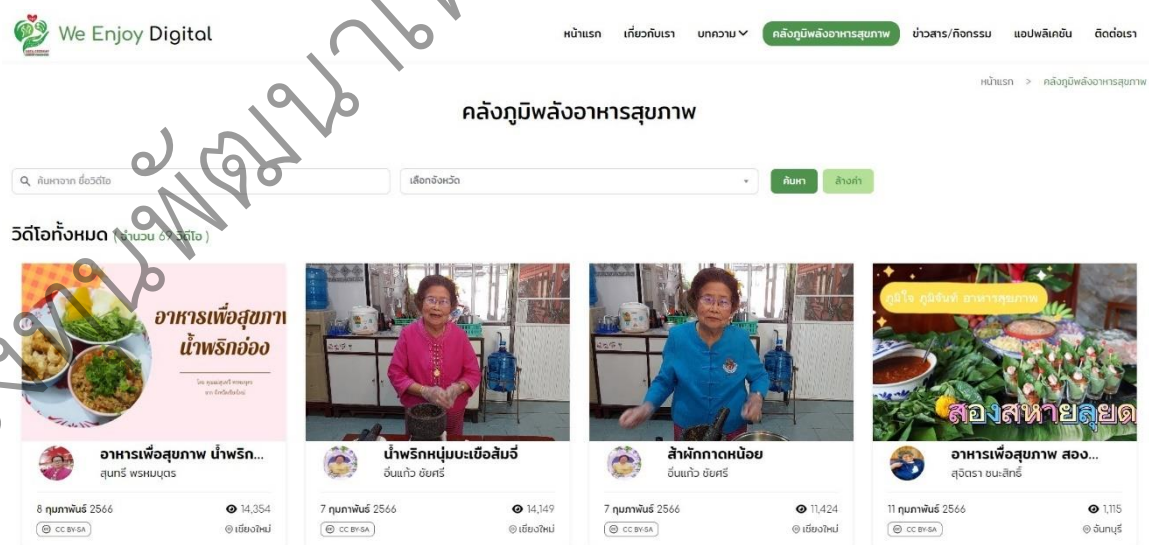
ตัวอย่างฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด We Enjoy Digital และแพลตฟอร์มความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

<http://www.wejoydigi.com/>

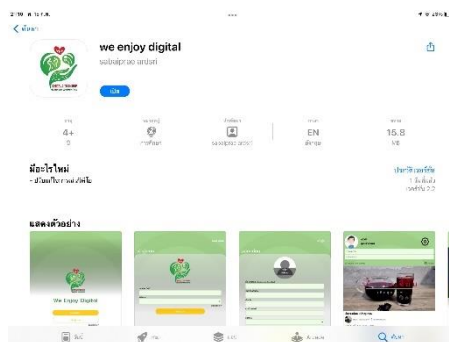
หน้าจอเว็บแอปพลิเคชัน



ตัวอย่างรายการฐานข้อมูลสารสนเทศ



ตัวอย่างหน้าจอการดาวน์โหลดจากโทรศัพท์มือถือ



ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากการเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากการเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุจำนวน 60 คน ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้แก่ ประเด็นในการประเมิน ได้แก่

1. การสมัครและการทำงาน
2. การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา
3. ความคุ้มค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

ระดับความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ความพึงพอใจมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ความพึงพอใจมาก

คะแนน 3 หมายถึง ความพึงพอใจปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ความพึงพอใจน้อยที่สุด

การแปลความหมายของเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง พึงพอใจระดับระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ตารางผลการประเมินประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดและแพลตฟอร์ม โดยผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางต่อไปนี้

(N=39)

ลำดับ	ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	การสมัครและการทำงาน	4.59	0.39	มากที่สุด
	1.1 ความง่ายในการสมัครเข้าใช้งาน	4.62	0.35	มากที่สุด
	1.2 เมนูคำสั่งต่าง ๆ มีความสะดวกในการใช้งาน	4.51	0.31	มากที่สุด
	1.3 รูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร อ่านง่าย	4.67	0.56	มากที่สุด
	1.4 ข้อมูลเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้	4.56	0.35	มากที่สุด
2	การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา	4.58	0.56	มากที่สุด
	2.1 ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลบนแพลตฟอร์ม	4.58	0.59	มากที่สุด

ลำดับ	ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
	2.2 ความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล และประมวลผล	4.63	0.57	มากที่สุด
	2.3 ความรวดเร็วและสะดวกในการอัปโหลดข้อมูล	4.52	0.51	มากที่สุด
	2.4 ความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัว	4.57	0.58	มากที่สุด
3	ความรู้และประโยชน์ที่ได้รับ	4.57	0.52	มากที่สุด
	3.1 ทราบและเข้าใจวิธีปฏิบัติตนอย่างมีสติในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม	4.51	0.37	มากที่สุด
	3.2 สื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้อาหารเพื่อสุขภาพ	4.57	0.45	มากที่สุด
	3.3 ได้ประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์	4.67	0.51	มากที่สุด
	3.4 ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์	4.54	0.36	มากที่สุด
	ความพึงพอใจโดยรวมของแพลตฟอร์มดิจิทัล	4.58	0.48	มากที่สุด

จากการเผยแพร่ให้กลุ่มผู้สูงอายุเป้าหมาย และบุคคลที่สนใจเข้าร่วมใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า

ด้านการสมัครและการใช้งาน ผู้ใช้ (User) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.59 และเมื่อพิจารณาในรายประเด็นย่อยพบว่า รูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร อ่านง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ 4.67 รองลงมา คือ ความง่ายในการสมัครเข้าใช้งาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 และข้อมูลเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 ตามลำดับ

ด้านการเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหาผู้ใช้ (User) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 และเมื่อพิจารณาในรายประเด็นย่อยพบว่า ความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล และประมวลผล มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.63 รองลงมา คือ ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลบนแพลตฟอร์ม โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 และลำดับที่สาม คือ ความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัว โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.57

ด้านความรู้และประโยชน์ที่ได้รับ ผู้ใช้ (User) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.57 และเมื่อพิจารณาในรายประเด็นย่อยพบว่า ได้ประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์ เป็นประเด็นที่มีความพึงพอใจสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมา คือ สื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้อาหารเพื่อสุขภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 และลำดับที่สาม คือ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ใช้นี้ มีดังนี้

1. ควรมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง โดยอาจมีกิจกรรมประชาสัมพันธ์ หรือประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
2. อยากให้เพิ่มบทความความรู้เกี่ยวกับวิธีการถ่ายทำคลิปเพื่อนำเสนอเรื่องราวอาหารเพื่อสุขภาพแบบ

ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

3. เป็นแอปพลิเคชันที่ดีไม่ยุ่งยากแต่ยังไม่กล้าโพสต์ และเผยแพร่เรื่องราวต่าง ๆ เพราะ ต้องชัวร์ก่อนโพสต์

ตอนที่ 8 ผลการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital”

สรุปผลการประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital”

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้สูงอายุผู้เข้าร่วมโครงการรายบุคคลในระยะแรกของการแนะนำแพลตฟอร์ม พบว่า ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงได้กับการดาวน์โหลดแพลตฟอร์ม แต่ยังไม่คุ้นเคยในการแสดงความคิดเห็น และไม่กล้าโพสต์เรื่องราวต่าง ๆ ลงในแพลตฟอร์มดิจิทัล ต้องมีตัวอย่างในการโพสต์เรื่องเล่าขานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ

ทั้งนี้ผลการศึกษาวิจัยด้วยการประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมประเมินสภาพจริงทั้งออนไลน์และเผชิญหน้า ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการประเมิน 4 ครั้ง เมื่อสิ้นสุดการทดสอบผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ ปรากฏผลดังตารางข้างล่างนี้

ตารางแสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมประเมินสภาพจริงทั้งออนไลน์และเผชิญหน้า

ครั้งที่ของกิจกรรมการประเมิน	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	SD	แปลความหมายพัฒนาการความเป็นพลเมืองดิจิทัล
1	368	45	41.93	0.80	ดีมาก
2	368	45	42.01	0.93	ดีมาก
3	368	45	42.24	0.95	ดีมาก
4	368	45	43.01	0.96	ดีมาก

จากตารางข้างต้น พบว่า ผลการประเมินพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมประเมินสภาพจริงทั้งออนไลน์และเผชิญหน้าของการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 4 ครั้ง ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 41.93-43.01 จากนั้นคณะผู้วิจัยได้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทั้ง 4 ครั้ง ผลปรากฏดังตารางข้างล่างนี้

ตารางเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยการบันทึกคะแนนจากแบบประเมินตามสภาพจริง จำนวน 9 ทักษะ พบว่า

(N = 368)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	sig
ระหว่างกลุ่ม	1308.12	35	37.37	197.18	.00
ภายในกลุ่ม	2504.19	13212	0.19		
รวม	3812.31	13247			

จากตาราง พบว่า พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยการบันทึกคะแนนจากแบบประเมินตามสภาพจริง จำนวน 4 ครั้ง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างที่มีลักษณะแตกต่างกัน คณะผู้วิจัยจึงใช้วิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's

Method) โดยเปรียบเทียบเป็นรายคู่ ได้ผลการทดสอบดังตารางต่อไปนี้

ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยการบันทึกคะแนนจากแบบประเมินตามสภาพจริง จำนวน 4 ครั้ง

(N = 368)

	\bar{X}	\bar{X}_1	$\bar{X}_2 = 42.01$	$\bar{X}_3 = 42.24$	$\bar{X}_4 = 43.01$
กิจกรรมครั้งที่ 1	41.93	-	0.08	0.31	1.08*
กิจกรรมครั้งที่ 2	42.01		-	-	1.00*
กิจกรรมครั้งที่ 3	42.24				0.77*
กิจกรรมครั้งที่ 4	43.01				

จากตารางแสดงว่าผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” มีพฤติกรรมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลจากการบันทึกและการสังเกตและให้คะแนนตามเกณฑ์ โดยคณะผู้วิจัย ซึ่งพบว่า พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลรายบุคคลมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการประเมินกิจกรรมครั้งที่ 4 ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลดีกว่ากิจกรรมครั้งที่ 3 ครั้งที่ 2 และ ครั้งที่ 1 ตามลำดับ

ตอนที่ 9 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อศึกษาความก้าวหน้าด้านทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

การตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านชุมชนนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความรู้ตามเป้าหมายของทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีการวัดความพร้อมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้เครื่องมือในการตรวจสอบระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุว่าอยู่ในระดับที่เหมาะสมหรือไม่ ทั้งนี้นำไปสู่การวางแผนและจัดกิจกรรมในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้ผู้สูงอายุสามารถดำรงตนในสังคมดิจิทัลได้ ประกอบด้วย 3 ตัวชี้วัดตามแนวคิดของ Mike Ribble (2007) ได้แก่

ตัวชี้วัดทักษะที่ 1 : Savvy : Educate การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัล (คะแนนเต็ม 4)

ตัวชี้วัดทักษะที่ 2 : Social : Respect การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ (คะแนนเต็ม 3)

ตัวชี้วัดทักษะที่ 3 : Safety : Protect การป้องกันตนเองและผู้อื่น (คะแนนเต็ม 3)

9.1 ลักษณะของแบบวัดความก้าวหน้าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ คือ แบบฟอร์มที่มีตัวชี้วัดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ มีจำนวนทั้งสิ้น 10 ข้อ ซึ่งครอบคลุม ตัวชี้วัด 3 ตัวชี้วัด และ 10 ตัวชี้วัดย่อย โดยแบบวัดดังกล่าวนำเสนอในลักษณะคำถามกรณีศึกษา ที่ประกอบด้วยเรื่องราว รูปภาพ บทสนทนา ข่าวสารข้อเท็จจริงที่ผู้สูงอายุสามารถประสบพบเจอในชีวิตประจำวัน โดยผู้สูงอายุเพื่อพบเจอสถานการณ์ดังกล่าวสามารถเลือกตอบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมตนเองมากที่สุด

9.2 วิธีการตรวจคำตอบในการให้คะแนน มีคำถามสถานการณ์ปัญหาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ จำนวน 10 ข้อ การให้คะแนนเมื่อตอบถูกให้ 1 คะแนน และตอบผิดให้ 0 คะแนน

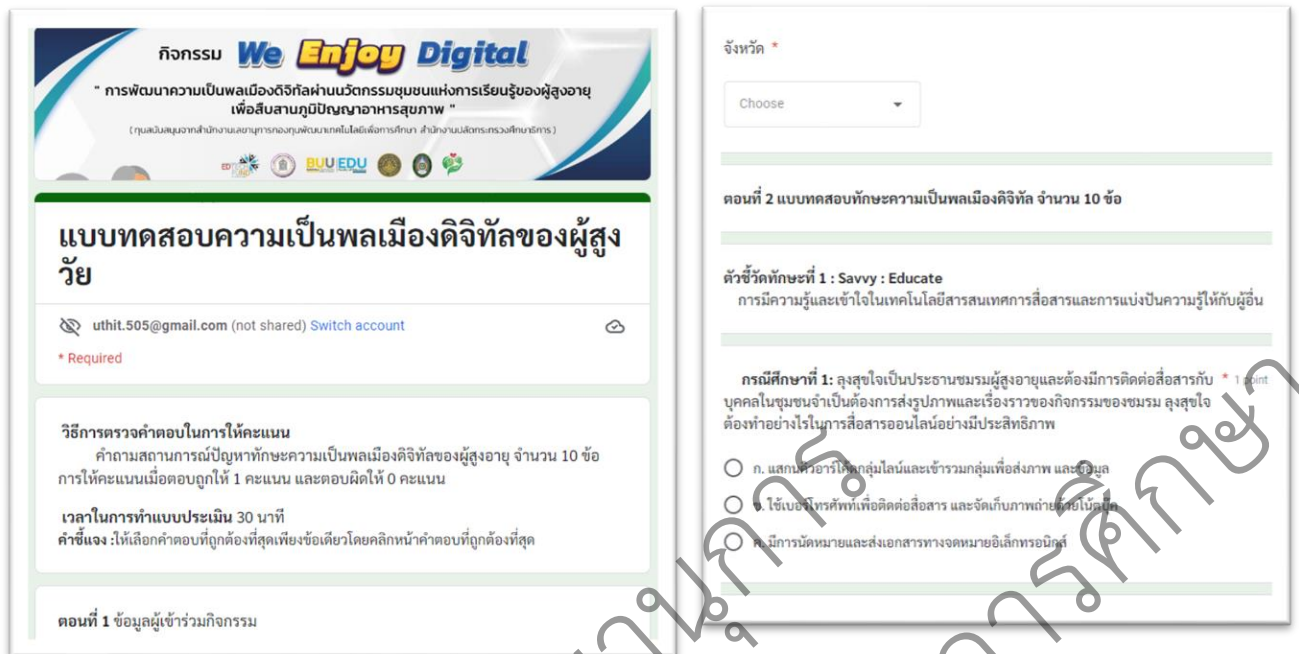
9.3 เวลาในการทำแบบประเมิน 30 นาที

9.4 การแปลความหมายของคะแนน การแบ่งระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถจำแนกได้เป็น 4 ระดับ ได้แก่

คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
8 คะแนนขึ้นไป	80%	สูง
6-7 คะแนน	60-70%	ค่อนข้างสูง
4-5 คะแนน	40-50%	ปานกลาง
น้อยกว่า 4 คะแนน	น้อยกว่า 40%	ต่ำ

ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามออนไลน์ ตามลิงก์ QR Code
<https://forms.gle/V7gJSxUcjkBxqFkm7>





ภาพตัวอย่างหน้าจอแบบทดสอบออนไลน์ สำหรับผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อทดสอบความก้าวหน้าทักษะ
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

9.5 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ที่เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรม การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อศึกษาความก้าวหน้าด้านทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่คณะผู้วิจัยได้นำแบบวัดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย ทักษะที่ 1 : Savvy : Educate การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสาร ทักษะที่ 2 : Social : Respect การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ และทักษะที่ 3 Safety : Protect การป้องกันตนเองและผู้อื่นซึ่งผลการวิจัยดังตาราง

ตารางแสดงการเปรียบเทียบความก้าวหน้าในแต่ละทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบ ดิจิทัล “We Enjoy Digital”

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล		N	\bar{x}	S.D.	t	df	Sig
Savvy : Educate	Pre-test	368	2.38	0.24	50.55	367	0.00**
การมีความรู้และเข้าใจ	Post-test	368	3.92	0.07			
Social : Respect	Pre-test	368	2.44	0.38	10.94	367	0.00**
การเคารพตนเองและผู้อื่น	Post-test	368	2.86	0.20			
Safety : Protect	Pre-test	368	1.86	0.11	21.77	367	0.00**
การป้องกันตนเองและผู้อื่น	Post-test	368	2.56	0.25			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางข้างต้นซึ่งแสดงคะแนนเฉลี่ย \bar{x} ของการประเมินความก้าวหน้าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ของทั้ง 3 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย ตัวชี้วัดทักษะที่ 1 : Savvy : Educate การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัล ตัวชี้วัดทักษะที่ 2 : Social : Respect การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ และตัวชี้วัดทักษะที่ 3 : Safety : Protect การป้องกันตนเองและผู้อื่น ของผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีคะแนนแต่ละด้านที่แสดงให้เห็นว่าหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้นแสดงถึงประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital”

ตารางแสดงผลประเมินความก้าวหน้าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและ หลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยรวม

ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล		N	\bar{x}	S.D.	t	df	Sig
ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม	Pre-test	368	6.70	1.34	39.45	367	0.00**
หลังการเข้าร่วมกิจกรรม	Post-test	368	9.34	0.30			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางข้างต้นซึ่งแสดงคะแนนเฉลี่ย \bar{x} ของการประเมินความก้าวหน้าทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเมื่อสังเกตพิจารณาค่า S.D. (Standard deviation) เป็น

การเข้าถึงการกระจายของข้อมูล นอกจากนี้คะแนนแต่ละทักษะสามารถสร้าง
ความหลากหลายในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลตามความแตกต่างระหว่างบุคคล แต่โดยภาพรวมก็
แสดงให้เห็นว่าชุมชนนวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล
“We Enjoy Digital” ที่ได้พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างดี

ตอนที่ 10 ผลการรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

10.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย

10.1.1 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา วุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์
ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี จำนวน 1 ท่าน

10.1.2 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก หรือปริญญาโท
มีประสบการณ์ด้านแพลตฟอร์มดิจิทัลไม่น้อยกว่า 3-5 ปี จำนวน 1 ท่าน

10.1.3 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผู้สูงอายุ วุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก หรือปริญญาโท
มีประสบการณ์ในการพัฒนาและขับเคลื่อนพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุ จำนวน 2 ท่าน

10.1.4 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านภูมิปัญญา และการศึกษาตลอดชีวิต วุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก
มีประสบการณ์ในภูมิปัญญา และการศึกษาตลอดชีวิต จำนวน 1 ท่าน

10.2 ประเด็นในการประเมินรับรอง ประยุกต์ใช้ตามแนวทางของ BCOER Librarians Working
Group (2015) ประกอบด้วย

10.2.1 ประสิทธิภาพการใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน

10.2.2 ประสิทธิภาพการเข้าถึงและการแบ่งปันเรื่องราว

10.2.3 ประสิทธิภาพการรองรับฟังก์ชันการค้นหาและการเรียงลำดับ

10.2.4 ประสิทธิภาพครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

10.2.5 ประสิทธิภาพในการแสดงผลของแพลตฟอร์ม

10.2.6 ประสิทธิภาพของภาษา ตัวอักษรในการสื่อสาร

10.2.7 ประสิทธิภาพของความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล

10.2.8 ประสิทธิภาพในการเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้อาหารเพื่อสุขภาพ

10.2.9 ประสิทธิภาพความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์

10.2.10 ประสิทธิภาพต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยรวม

ระดับความเหมาะสมในการรับรอง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ความเหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ความเหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง ความเหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ความเหมาะสมระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ความเหมาะสมน้อยที่สุด

การแปลความหมายของเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมระดับระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

หลังจากที่คณะผู้วิจัยนำต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลไปทดสอบประสิทธิภาพเบื้องต้น (Tryout) กับผู้สูงอายุ
 เรียบร้อยแล้ว คณะผู้วิจัยนำผลการทดสอบประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มดังกล่าวที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ
 จำนวน 5 ท่านเพื่อรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
 ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางแสดงผลการประเมินรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
 ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

(N=5)

ลำดับ	ประเด็นการประเมินรับรอง	\bar{X}	SD	ระดับความ พึงพอใจ
1	ประสิทธิภาพการใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ประสิทธิภาพการรองรับฟังก์ชันการค้นหาและการ เรียงลำดับ	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ประสิทธิภาพครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์การวิจัย	4.80	0.45	มากที่สุด
4	ประสิทธิภาพในการแสดงผลของแพลตฟอร์ม	4.80	0.45	มากที่สุด
5	ประสิทธิภาพของการใช้ภาษา ตัวอักษรในการสื่อสาร	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ประสิทธิภาพของการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่าน แพลตฟอร์มดิจิทัล	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ประสิทธิภาพในการเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อาหารเพื่อสุขภาพ	4.80	0.45	มากที่สุด
8	ประสิทธิภาพการเข้าถึง การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด

ลำดับ	ประเด็นการประเมินรับรอง	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
9	ประสิทธิภาพความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์	4.80	0.45	มากที่สุด
10	ประสิทธิภาพต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยรวม	4.60	0.55	มากที่สุด
	รวม	4.76	0.04	มากที่สุด

จากตารางข้างต้นแสดง ผลการประเมินรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน พบว่าค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.60-4.80 และค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 4.76 แสดงว่า การประเมินรับรองต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ทั้งนี้มีความคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน สอดคล้องกัน คือ “แพลตฟอร์มที่ดิจิทัลพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมดี” แต่มีความคิดเห็นเพิ่มเติมที่เสนอแนะ ดังนี้

1. ควรมีการขยายผลและประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเพื่อประโยชน์และคุ้มค่ากับผู้สูงอายุทั่วประเทศ โดยอาจมีการประสานงานกับเครือข่ายโรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศ
2. ควรมีการประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพให้กับสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ให้สามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ เพื่อดาวน์โหลดใช้เป็นสื่อการสอนในหลักสูตรท้องถิ่น หรือ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หรือหลักสูตรอื่น ๆ ตามสมควร

ตอนที่ 11 ผลการจัดเก็บความรู้และเผยแพร่ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้สูงอายุด้วยนวัตกรรมแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ที่มีประสิทธิภาพง่ายต่อการเข้าถึง และใช้ประโยชน์บนแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital ในช่วงโครงการเปิดตัว มีดังตารางต่อไปนี้

รายการวิดีโอ			
ข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 เวลา 11:08 น.			
ลำดับ	ชื่อวิดีโอ	ยอดรับชม(ครั้ง)	จังหวัด
1	น้ำพริกผักต้ม	5	ชลบุรี
2	อาหารเพื่อสุขภาพ สองสหายลุยดง	1778	จันทบุรี
3	ผัดเปรี้ยวหวาน เมนูเพื่อสุขภาพ	270	ปราจีนบุรี
4	เมนูแกงขี้เหล็กหมูสามชั้นใบย่านาง อาหารเพื่อสุขภาพ	958	สระแก้ว
5	น้ำพริกน้ำผัก	869	เชียงใหม่

รายการวิดีโอ			
ข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 เวลา 11:08 น.			
ลำดับ	ชื่อวิดีโอ	ยอดรับชม(ครั้ง)	จังหวัด
6	น้ำพริกมะเขือส้ม	246	เชียงใหม่
7	อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำพริกอ่อน	14994	เชียงใหม่
8	น้ำพริกปลาอย่าง สมุนไพรแปดริ้ว	792	ฉะเชิงเทรา
9	ส้าผักกาดหน้อย	11860	เชียงใหม่
10	น้ำพริกหนุ่มมะเขือส้มจี๋	14988	เชียงใหม่
11	ข้าวจี๊ชะลอวัย และน้ำผลไม้รวม	439	เชียงใหม่
12	ส้ามะเขือ ล้านนา	702	เชียงใหม่
13	น้ำผลไม้ดีที่อก	108	กรุงเทพมหานคร
14	ผัดผักบั้ง	40	ชลบุรี
15	น้ำกระเจียบ เพื่อสุขภาพ	44	กรุงเทพมหานคร
16	อาหารเพื่อสุขภาพ กรีกโยเกิร์ต	128	กรุงเทพมหานคร
17	อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำตะไคร้	47	กรุงเทพมหานคร
18	แกงป่าเนื้อมะเขือเปราะ	19	จันทบุรี
19	น้ำขิงมะนาว	34	ชลบุรี
20	ต้มยำหัวปลี	36	ประจวบคีรีขันธ์
21	แกงส้มมะรุ้ม	18	สระบุรี
22	ต้มยำกุ้ง	9	ประจวบคีรีขันธ์
23	ข้าวคลุกน้ำพริกกะปิกับผักต้ม	7	ลพบุรี
24	ลาบปลาตุก	14	เพชรบูรณ์
25	ต้มข่าไก่	12	กรุงเทพมหานคร
26	ข้าวกระยาคู	18	นครนายก
27	น้ำพริกไชปุ	17	ชลบุรี
28	อาหารเพื่อสุขภาพ "ส้าวม"	6	อุดรดิตถ์
29	อาหารเพื่อสุขภาพ "แกงไก่"	9	สระแก้ว
30	อาหารเพื่อสุขภาพ "ใบเหลียงผัดไข่"	5	ปทุมธานี
31	แกงหอยขมใบชะพลู	9	บุรีรัมย์
32	อาหารเพื่อสุขภาพ "คั่วหน่อไม้"	8	อุดรดิตถ์
33	แกงยอดมะพร้าวอ่อน	6	สระแก้ว
34	แกงเลียงผักรวม อาหารเพื่อสุขภาพ	5	ระยอง

รายการวิดีโอ			
ข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 เวลา 11:08 น.			
ลำดับ	ชื่อวิดีโอ	ยอดรับชม(ครั้ง)	จังหวัด
35	แกงไก่กะลา	140	ชลบุรี
36	แกงเลียง อาหารเพื่อสุขภาพ	12	สมุทรปราการ
37	อาหารเพื่อสุขภาพ "ผัดขิงเครื่องในและเนื้อไก่"	5	ปราจีนบุรี
38	น้ำพริก ปลานึ่ง เพื่อสุขภาพ	6	อุดรธานี
39	ข้าวคลุกกะปิ เพื่อสุขภาพ	7	กรุงเทพมหานคร
40	ต้มยำไก่ เพื่อสุขภาพ	21	ฉะเชิงเทรา
41	อาหารเพื่อสุขภาพ "น้ำพริกปลานิลย่าง"	4	สระแก้ว
42	อาหารเพื่อสุขภาพ "แกงผักหวานใส่ไข่มดแดง"	13	กาฬสินธุ์
43	อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำอัญชันมะนาว	14	ชลบุรี
44	แกงป่าปลาสาก อาหารเพื่อสุขภาพ	8	ชลบุรี
45	แกงเห็ด เพื่อสุขภาพ	9	บุรีรัมย์
46	น้ำพริกปลาทุ	227	ชลบุรี
47	แกงแมขมิ้น	21	ตรัง
48	ตำมะเขือ เพื่อสุขภาพ	41	สิงห์บุรี
49	ซาอู๋หลง	9	เพชรบุรี
50	เมนูหมี่ไก่ฉีก	11	เพชรบุรี
51	สลัดผักทูน่าเพื่อสุขภาพ	14	กรุงเทพมหานคร
52	น้ำมิกซ์เบอร์รี่ปั่น น้ำผลไม้ปั่นเพื่อสุขภาพ	18	กรุงเทพมหานคร
53	แกงส้มผักบุ้งใส่กุ้ง เพื่อสุขภาพ	9	สมุทรปราการ
54	เมนูน้ำผึ้งมะนาว เพื่อสุขภาพ	60	ชลบุรี
55	แกงขี้เหล็ก เพื่อสุขภาพ	79	ชลบุรี
56	ซูปมะเขือเปราะเพื่อสุขภาพ	90	สระแก้ว
57	แกงหน่อไม้โบราณางสมุนไพรร	26	สระแก้ว
58	น้ำดื่มสมุนไพรรเพื่อสุขภาพ	8	สระแก้ว
59	แกงบอนหวานสมุนไพรรโบราณาง	10	สระแก้ว
60	สาकुหยกมณีเพื่อสุขภาพ	28	สระแก้ว
61	ส้มตำอาหารเป็นยากับปลาทุ	15	ชลบุรี
62	คະน้ำน้ำมันหอยบำรุงสุขภาพ	12	ชลบุรี
63	ผัดผักบุ้งใส่เต้าเจี้ยวเพื่อสุขภาพ	15	ชลบุรี

รายการวิดีโอ			
ข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 เวลา 11:08 น.			
ลำดับ	ชื่อวิดีโอ	ยอดรับชม(ครั้ง)	จังหวัด
64	กะหล่ำปลีผัดน้ำปลาเพื่อสุขภาพ	17	ชลบุรี
65	ข้าวผัดธัญพืชสมุนไพร	10	ชลบุรี
66	น้ำผลไม้ปั่นเพื่อสุขภาพ	11	ชลบุรี
67	ผัดผักรวมมิตรสมุนไพร	8	ชลบุรี
68	ยำเห็ดรวมเพื่อสุขภาพ	22	ชลบุรี
69	สมุนไพรกระชายขาว	53	ชลบุรี
70	สมุนไพรมะระยัดไส้หมู	24	ชลบุรี

จากผลการพัฒนานวัตกรรมชุมชนภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital ศูนย์แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ซึ่งข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 พบว่า มีอาหารจำนวน 70 รายการ จากจำนวน 22 จังหวัดทั่วประเทศ และยอดชมสูงสุด 7 ลำดับแรก ได้แก่ ลำดับที่ 1 อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำพริกอ่อนยอดชม 14,994 ครั้ง (เชียงใหม่) ลำดับที่ 2 น้ำพริกหนุ่มบะเชือส้มจี 14988 ครั้ง (เชียงใหม่) ลำดับที่ 3 ส้าผักกาดหน้อย 11,860 ครั้ง (เชียงใหม่) ลำดับที่ 4 อาหารเพื่อสุขภาพ สองสหายลุยดง 1778 ครั้ง (จันทบุรี) ลำดับที่ 5 น้ำพริกน้ำผัก 869 ครั้ง (เชียงใหม่) ลำดับที่ 6 น้ำพริกปลาอย่างสมุนไพรแปดริ้ว 792 ครั้ง (ฉะเชิงเทรา) และลำดับที่ 7 คือ และน้ำพริกปลาทุ 227 ครั้ง (ชลบุรี) ตามลำดับ



อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยนี้คณะผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

(1) ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย พบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุเป็นเพศชายร้อยละ 63 และเพศหญิงร้อยละ 37 ผู้สูงอายุผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาร้อยละ 46.4 และประกอบอาชีพค้าขายร้อยละ 29.6 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ร้อยละ 96.9 ใช้มือถือหรือสมาร์ทโฟน การเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ร้อยละ 93.5 ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนตัวจากมือถือ ในแต่ละวันใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 27.4 วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อดิจิทัล คือ สนทนากับเพื่อนและครอบครัวร้อยละ 85.3 สื่อดิจิทัลหรือสื่อสังคม ใช้มากที่สุดคือไลน์แอปพลิเคชันร้อยละ 78.6 ซึ่งสอดคล้องกับรายงานผลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2564 (ไตรมาส 4) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) ที่ผ่านมาพบว่า การปรับตัวและการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ของผู้สูงอายุไทยมีการใช้งานแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อการติดต่อสื่อสาร เช่น ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) ร้อยละ 94.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลส่วนใหญ่ร้อยละ 96.9 ใช้มือถือหรือสมาร์ทโฟน ซึ่งสอดคล้องกับสถิติการสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2565 (ไตรมาส 4) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566) ที่พบว่า ผู้สูงอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปใช้สมาร์ทโฟนร้อยละ 77.3 นั้นแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคปัจจุบันที่ทุกคนต้องปรับตัวโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สูงอายุ ทั้งนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องลดช่องว่างทักษะทางดิจิทัลของผู้สูงอายุให้น้อยลงมากที่สุด ทั้งนี้สัมพันธ์กับนโยบายเพื่อส่งเสริมความเป็นธรรมทางดิจิทัลของมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (2565) ที่ระบุว่า ควรมีการส่งเสริม “ความรอบรู้เรื่องดิจิทัล” (digital literacy) ของผู้สูงอายุ รวมถึงกำหนด มาตรการด้านความปลอดภัยที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้สูงอายุไม่ต้องเสี่ยงต่อ “ภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต” (cyberthreats) และคำขวัญวันผู้สูงอายุสากล ปี 2564 ที่กล่าวว่า "ความเสมอภาคทุกวัยทางดิจิทัล" เพื่อให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลอย่างมีคุณค่า และรับรองว่าผู้สูงอายุจะเข้าถึงเทคโนโลยีและมีส่วนร่วมอย่างเป็นธรรมในโลกดิจิทัล

ผู้สูงอายุมีสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยสืบสาน

ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ โดยอยากให้ครอบครัว ชุมชน มีการสื่อสารและบันทึกเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ มีค่า (PNI_{Modified} = 2.30) รองลงมาคือ ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา (PNI_{Modified} = 1.87) และลำดับสามคือ จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อนเชื่อและแชร์ต่อ (PNI_{Modified} = 1.77) นั้นแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุมีการปรับตัวในการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลจึงมีความต้องการในการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพโดยอยากให้ครอบครัว ชุมชน มีการสื่อสารและบันทึกเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัญชิสรา สังคหะ (2561) ที่พบว่า ผู้สูงอายุควรปรับตัวให้ รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านข้อมูล เทคโนโลยี วัฒนธรรมและค่านิยมของคนในสังคมที่ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยการเรียนรู้และปรับใช้อย่างเหมาะสมกับเพศภาวะและอายุ ของผู้สูงอายุ นอกจากนี้อีกประเด็นที่สำคัญที่ผู้สูงอายุต้องการโดย

สัมพันธ์กับหลักการของเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยทางการศึกษาในการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล ของ
เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2563) นั่นคือ ผู้สูงอายุมักใช้เทคโนโลยีดิจิทัลผ่านสื่อสังคมด้วยการส่งข้อความรู้ถ่ายทอด
เรื่องราวต่าง ๆ ให้กับบุคคลใกล้ชิดลูกหลาน และครอบครัวในลักษณะของสื่อเสียง ภาพนิ่ง และวิดีโอแทนการ
พิมพ์ข้อความ ส่งผลให้คณะผู้วิจัยได้แนวทางในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลต่อไป

(2) ผลการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมชุมชน
นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบดิจิทัล “We Enjoy Digital” ของทั้ง
3 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย ตัวชี้วัดทักษะที่ 1 : Savvy : Educate การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัล
ตัวชี้วัดทักษะที่ 2 : Social : Respect การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ และตัวชี้วัดทักษะที่ 3 :
Safety : Protect การป้องกันตนเองและผู้อื่น ของผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีคะแนนแต่ละด้านที่แสดง
ให้เห็นว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้
เนื่องมาจากคณะผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบสาร (Message Design) แคมเบล (Campbell, Ollie, 2015)
โดยพิจารณาถึงขนาดตัวอักษร สัดส่วนการตัดกันระหว่างสีพื้นหลังกับสีของข้อความ การแสดงคำบรรยายหรือ
Subtitle ประกอบการนำเสนอเนื้อหาวิดีโอหรือเสียงเพื่อสร้างช่องทางพื้นฐานในการสื่อสารอย่างมีความหมาย
พิจารณาถึงระยะการมองเห็นของผู้สูงอายุบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกรูปแบบ และมีการทดสอบนวัตกรรมก่อน
ทำการเผยแพร่หรือทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้หลักการออกแบบสารโดยพิจารณาและ
วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสารให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุตามหลักการออกแบบ 7 ขั้นตอน (พนม
คลีฉายา, 2564) ได้แก่ วิเคราะห์ภูมิหลังและสถานการณ์การสื่อสารของผู้สูงอายุในปัจจุบัน กำหนดวัตถุประสงค์
การสื่อสาร วิเคราะห์ผู้รับสารเป้าหมาย กำหนดกลยุทธ์ ทิศทางสาร และกรอบการรับรู้ กำหนดสาระเนื้อหา และ
สื่อหรือช่องทางในการสื่อสาร นำเสนอสาระหรือส่งผ่านช่องทางกิจกรรมไปยังกลุ่มเป้าหมาย และประเมินผลของ
สาร ทั้งนี้ประเด็นในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจของผู้สูงอายุ กล่าวคือ จากรายงานวิจัย สื่อ
เพื่อสูงอายุในประเทศไทย สภาพการณ์ปัจจุบัน ความคาดหวัง แนวโน้มในอนาคต และการกำหนดยุทธศาสตร์เชิง
รุกของสื่อ (รัตนา จักกะพาก และคณะ, 2554) พบว่า สารระในสื่อที่ผู้สูงอายุชื่นชอบและสนใจมากที่สุดเป็นอันดับ
หนึ่งคือ สุขภาพอนามัย นอกจากนี้คณะผู้วิจัยยังมีการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโครงการได้ทดลองปฏิบัติ
จริงในลักษณะเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (Learning by Doing) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นริศรา มีมาก (2560)
ที่มีการโน้มน้าวให้ผู้สูงอายุมาใช้โมบายแอปพลิเคชันด้วยการทดลองใช้จริงจนเกิดทักษะการเรียนรู้ตาม
วัตถุประสงค์

(3) จากผลการพัฒนานวัตกรรมชุมชนภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital
สู่คลังแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ซึ่งข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2566 พบว่า มีอาหารจำนวน 70
รายการ จากจำนวน 22 จังหวัดทั่วประเทศ จากผลการวิจัยที่สร้างความสำเร็จในการพัฒนาทักษะความเป็น
พลเมืองดิจิทัลให้ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมโครงการโดยผู้สูงอายุมีแรงขับเคลื่อนในการรวมกลุ่มก่อให้เกิดนวัตกรรมชุมชนภูมิ

ปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพเนื่องจากคณะผู้วิจัยได้คำนึงถึงหลักจิตวิทยาการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ ด้วยทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) ของสกินเนอร์ โดยได้มีการจัดประกวดเรื่องเล่าขานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital โดยมีการให้รางวัลหรือจัดกิจกรรมมอบรางวัลให้กับผู้สูงอายุที่ส่งคลิปเรื่องเล่า รวมทั้งผู้นำเครือข่ายที่ช่วยขับเคลื่อนกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้กิจกรรมและรางวัลดังกล่าวเป็นการเสริมแรงทางบวก ส่งผลให้ผู้สูงอายุมีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมนำไปยอดชมและเข้าร่วมกิจกรรมในแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital ถึงจำนวนยอดชมเกือบ 15,000 ครั้งต่อหนึ่งคลิปบนแพลตฟอร์มดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาสังคมที่ ชูชัย สมितिไกร (2564) กล่าวว่า การให้สิ่งที่คุณค่าหรือปรารถนาหลังจากการกระทำบางอย่าง ซึ่งจะมีผลทำให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเดิมนั้นในระยะต่อมา ดังนั้น การเสริมแรงที่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้อาหารเพื่อสุขภาพนั้นต้องทำให้ผู้สูงอายุเกิดความพึงพอใจ ละครมีความต้องการอยากเข้าร่วมกิจกรรม นำไปสู่การหล่อหลอมทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแหล่งการเรียนรู้ให้กับอนุชนคนรุ่นหลัง ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการพัฒนาตามแนวคิดแห่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดโดยประยุกต์ใช้ตามแนวทางของ BCOER Librarians Working Group. (2015) ประกอบด้วยสิ่งที่คำนึงถึงคือ การใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน

การเข้าถึงและการแบ่งปันเรื่องราว การรองรับฟังก์ชันการค้นหาและการเรียงลำดับ ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ การแสดงผลของแพลตฟอร์ม ภาษา ตัวอักษรในการสื่อสาร ความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล การเป็นสื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้อาหารเพื่อสุขภาพ ความคุ้มค่าในการใช้ประโยชน์ และคุณภาพต้นแบบแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยรวม

นอกจากนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้หลักกระบวนการเผยแพร่และยอมรับนวัตกรรมในยุคดิจิทัลดิสรพ์ชัน (อุทิศ บำรุงชีพ, 2565) จากแบบจำลองขั้นตอนของกระบวนการเผยแพร่และยอมรับนวัตกรรมการศึกษา มีด้วยกัน 7 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 วางแผนสู่เป้าหมาย ขั้นที่ 2 จุดประกายความคิด ขั้นที่ 3 สร้างพันธมิตรเครือข่ายสัมพันธ์ ขั้นที่ 4 แบ่งปันความรู้ ขั้นที่ 5 บูรณาการไตร่ตรอง ขั้นที่ 6 ฝึกหัดทดลองทำ และขั้นที่ 7 นำไปใช้ หมายถึง ขั้นตอนในกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้จริง หลังจากทดลองใช้ไประยะหนึ่งจนเกิดความมั่นใจ และพอใจจนกระทั่งเกิดการยอมรับแพลตฟอร์มดิจิทัลและตัดสินใจนำไปใช้ ดังนั้นจึงส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้นำไปสู่การขยายผลและสร้างคลังภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพครอบคลุมกลุ่มผู้สูงอายุทั่วประเทศ



เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2553). **แผนผู้สูงอายุแห่งชาติฉบับที่ 2**

(พ.ศ.2545-2564) ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 1 พ.ศ.2552. กรุงเทพมหานคร: เทพเพ็ญวานิชย์.

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสถาบันวิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์. (2557). **แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ฉบับที่ ๓) ของ**

ประเทศไทยพ.ศ.2557-2561. กรุงเทพฯ : กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2563). **เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยทางการศึกษาในการเปลี่ยนผ่าน**

ทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์,

คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2554). **แผนพัฒนาการ**

เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพมหานคร :

สำนักนายกรัฐมนตรี.

ชูชัย สมิตีไกร. (2564). **จิตวิทยาสังคม (SOCIAL PSYCHOLOGY).** พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพงศ์ ใจซื่อตรง และคณะ. (2560). **โมเดลการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงยืนยันการจัดการความรู้การ**

บริหารผลการปฏิบัติงานและประสิทธิภาพของธุรกิจ (อัญมณีและเครื่องประดับ) SMEs ในเขต

กรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ใน

พระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 11 ฉบับพิเศษ พฤศจิกายน 2560 : 54-71.

ธีรวิทย์ เอกะกุล. (2543). **ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.** อุบลราชธานี :

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

เนาวนิตย์ สงคราม. (2554). **การสร้าง Digital video & digital storytelling เพื่อการเรียนการสอน**

ยุคดิจิทัล กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นริศรา มีมาก. (2560). **แนวทางการสร้างการยอมรับการใช้โมบายแอปพลิเคชันด้านสุขภาพของผู้สูงอายุใน**

เขตกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ปิยะ ศักดิ์เจริญ. (2558). **ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่และแนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง :**

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต. วารสารกองทัพบก. 16(1) : 8-13.

พนม คลีณา. (2564). **การออกแบบสารเพื่อการสื่อสารแบบบูรณาการ.** กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพ็ญแข ประจันปัจจนิก. (2550). **รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ตลอด**

ชีวิตเพื่อเตรียมความพร้อมในการพัฒนาภาวะพลัมพลังในผู้สูงอายุไทย. กรุงเทพฯ:

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

ภักดีลา สังคหะ. (2561). **การใช้หลักไตรลักษณ์ในการปรับตัวทางสังคมของผู้สูงอายุในเขต เทศบาลนคร**

หาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. วารสารนาคบุตรปริทรรศน์, 10(2): 21-36.

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย. (2561). รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทยประจำปี พ.ศ. 2561.

กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย.

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.). (2564). สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ.2564.

นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.

รัตนา จักกะพาก และคณะ. (2554). **สื่อเพื่อสูงอายุในประเทศไทย สภาพการณ์ปัจจุบัน ความคาดหวัง**

แนวโน้มในอนาคต และการกำหนดยุทธศาสตร์เชิงรุก. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชกิจจานุเบกษา. (2562). **นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม**

(พ.ศ.2561-2580) . กรุงเทพมหานคร : สำนักนายกรัฐมนตรี.

ระวี สัจใจโสภณ. (2556). แนวคิดทางการศึกษาเพื่อการพัฒนาภาวะพลัดพรังในผู้สูงอายุ. **วารสาร**

เกษตรศาสตร์. 34 (2556) : 471-490.

เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2545). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.**

และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร : บริษัทกราฟฟิค.

ราชกิจจานุเบกษา. (25๖๑). **ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)**. กรุงเทพมหานคร :

สำนักนายกรัฐมนตรี.

เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560 – 2579)**. กรุงเทพฯ :

บริษัท บริษัทกราฟฟิค จำกัด.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 2 วัยรุ่น-วัยผู้สูงอายุ.**

พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมาคมโฆษณาดิจิทัล (ประเทศไทย). (2558). **DAAT เผยตัวเลขผู้ใช้โทรศัพท์มือถือทั่วไทยของ**

ไตรมาส 1 ปี 2558. วันที่ค้นข้อมูล 30. พฤศจิกายน 2558, เข้าถึงได้จาก

<http://www.daat.in.th/index.php/daat-mobile-2015/>

สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ. (2545) : **กรอบเทคโนโลยีสารสนเทศ**

และการสื่อสารของประเทศไทย พ.ศ. 2544-2553. กรุงเทพฯ: บริษัท ธนาเพรส แอนด์

กราฟฟิค จำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษา**

แห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ

สำนักนายกรัฐมนตรี.

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) . (2547).

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 .

กรุงเทพมหานคร: บริษัท บริษัทกราฟฟิค จำกัด.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2548). **มาตรฐานการศึกษาของชาติ.** กรุงเทพฯ :

กลุ่มงานพัฒนามาตรฐานการศึกษาของชาติ สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สำนักงานเลขาธิการกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา. (2562). **แผนยุทธศาสตร์กองทุนพัฒนา
เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา 2560-2562**. กรุงเทพฯ : สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2559). **แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12
(พ.ศ. 2560 - 2564)**. กรุงเทพฯ : สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). **สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.
2564 (ไตรมาส 4)**. [http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านCT/เทคโนโลยีใน
ครัวเรือน/2564/fullreport_ict_q4_64.pdf](http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านCT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2564/fullreport_ict_q4_64.pdf)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). **สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.
2565 (ไตรมาส 4)**. [http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านCT/เทคโนโลยีใน
ครัวเรือน/2565/fullreport_ict_q4_65.pdf](http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านCT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2565/fullreport_ict_q4_65.pdf)

อุทิศ บำรุงชีพ และคณะ. (2560). **การพัฒนาารูปแบบการใช้ไอซีทีของผู้สูงอายุด้วยเทคนิคการ
เล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาอาหารจันทบูร (รายงานผลการวิจัย)**. ชลบุรี :
มหาวิทยาลัยบูรพา.

อุทิศ บำรุงชีพ. (2565). **ดิจิทัล ดิสรัปชัน สู่การเผยแพร่นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา**.
ชลบุรี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

BCOER Librarians Working Group. (2015). **Open Education Resource Repository (OERR)
Rubric**. <https://open.bccampus.ca/files/2014/07/OERR-Rubric.pdf>

Campbell, Ollie. "Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology
Differently." *Smashing Magazine*, 5 Feb. 2015, [www.smashingmagazine.com/2015/02/
designing-digital-technology-for-the-elderly/](http://www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/)

Collins & Cooper. (1997). **The power of story : teaching through storytelling** . 2nd
ed.Scottsdale, Ariz.: Gorsuch Scarisbrick.

Helen Klæbe and etc. (2007). **Digital Storytelling and History Lines : Community
Engagement in a Master-Planned Development**. Institute for Creative
Industries and Innovation, Queensland University of Technology, Creative
Industries Precinct, Musk Ave, Brisbane QLD 4059, Australia.

González, A., Ramírez, M. P., &Viadel, V. (2012). **Attitudes of the Elderly Toward
Information and Communications Technologies**. *Educational Gerontology*,
38(9), 585-594. doi:10.1080/03601277.2011.595314

Gagne, B. and Wager, 1988. **Principles of Instructional Design**. 3rded. New York : Holt,

- Rinehart and Winston, Inc.
- John, Martha T.(1988). **Geragogy: A theory for teaching the elderly**. The Haworth Press, Inc. New York, USA.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. 1980. "**Teaching and media: A systematic approach** (2nd ed.)." Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall Incorporated.
- Knowles, M. S. (1980). **The modern practice of adult education: Pedagogy and andragogy**.Chicago: Follett.
- Lam, S., & Chung, W. (2009). **Understanding the Need of Mobile ICT Learning as an Elderly Learning Tool**. International Journal Of Emerging Technologies In Learning, 4(4), 35- 40. doi:10.3991/ijet.v4i4.974
- Lam, S., Chung, W., & Lam, L. (2010). **ICT and Lifelong Learning: Hong Kong's Experience for Elderly Learners**. International Journal Of Emerging Technologies In Learning, 5(2), 67. doi:10.3991/ijet.v5i2.1166
- Mike, S., (2000). **The design of personal mobile technology for lifelong learning**. Computer & Education 34 (2000).177-193.
- McClusky,Y. (1975). **Education for aging: Thescope of the field and perspectives for the future**. In M. Grabowski & W. Mason, (Eds.), Learning for aging. Washington DC: Adult Education Association of USA. Syracuse:ERIC Clearing House for Adult Education.
- Moody, H. R. (1990). **Education and life cycle: A philosophy of aging**. In Introduction to educational gerontology (3rd ed.). New York: Hemisphere.
- Naumanen, M., &Tukiainen, M. (2008). **PRACTISES IN OLD AGE ICT-EDUCATION**. Proceedings Of The IADIS International Conference On Cognition & Exploratory Learning In Digital Age, 261-269.
- Ribble, M.& Bailey, G. (2007). **Digital Citizenship in Schools**. Washington, DC: ISTE. ISBN:978-1-56484-232- 9.
- Seels, B., & Glasgow, Z. 1998. **Making instructional design decisions (2nd ed.)**. Upper Saddle River, NJ: Merrill. (Online).
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. 1999. **Instructional design**. New York: John Wiley & Sons, Inc. (Online). www.4-id.com/kbase/IDandD/index.html, September 30, 2008
- Siew Ming, T., Mahmud, N., & CheahKiuChoon Alfred, T. (2015). **DIGITAL STORYTELLING AS AN INNOVATIVE APPROACH TO ENHANCE LEARNING MANDARIN AS A SECOND LANGUAGE**. Journal Of E-Learning & Knowledge Society, 11(2), 161-175.

Truong-White, H., & McLean, L. (2015). Digital Storytelling for Transformative Global Citizenship Education. Canadian Journal of Education, 38(2), 1-28.

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา



SDGs
BURAPHA UNIVERSITY
WISDOM OF THE EAST



ตอนที่ 3

ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสาน
ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ



We Enjoy Digital

ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสาน ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
ประกอบด้วย

1. ตราสัญลักษณ์ของต้นแบบแพลตฟอร์ม



คำอธิบาย

ตราสัญลักษณ์ประกอบด้วย 2 สี คือ สีแดง และสีเขียว

สีแดง หมายถึง สีที่แสดงพลังของหัวใจทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3 องค์ประกอบ ได้แก่

Educate, Respect, Protect

สีเขียว หมายถึง สีของพลังแห่งการฟื้นฟู การดูแลสุขภาพด้วยภูมิปัญญาอาหารของผู้สูงอายุโดยอยู่ใน

รูปทรง 3 รูปทรง ซึ่งแต่ละรูปทรง

ข้อความ DIGITAL CITIZENSHIP LEARNING COMMUNITIES แสดงวัตถุประสงค์ของแพลตฟอร์ม
เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยชุมชนการเรียนรู้

บรรจุสัญลักษณ์ผู้สูงอายุ ซ้อนซ้อน และดิจิทัลที่ผสานกลมกลืนในการแบ่งปันผ่านนวัตกรรมชุมชนบน
รากฐานของพลเมืองดิจิทัลและสุขภาพที่ดี

2. ลักษณะการพัฒนาและซอฟต์แวร์ใช้ในการพัฒนาแพลตฟอร์ม

2.1 ระบบฐานข้อมูลในลักษณะเว็บแอปโดยหน้าจอแสดงผลเขียนด้วย React Native การประมวลผล เขียนด้วย C#.Net

2.2 ฐานข้อมูลใช้ MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล

3. ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ประกอบด้วย คลิปวิดีโอ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความที่เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ประกอบด้วย เนื้อหา

3.1 ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล

3.2 ชุมชนรักสุขภาพ

3.3 เติมเต็มภูมิรู้

3.4 ตลาดนัดภูมิพลังอาหารเป็นยา

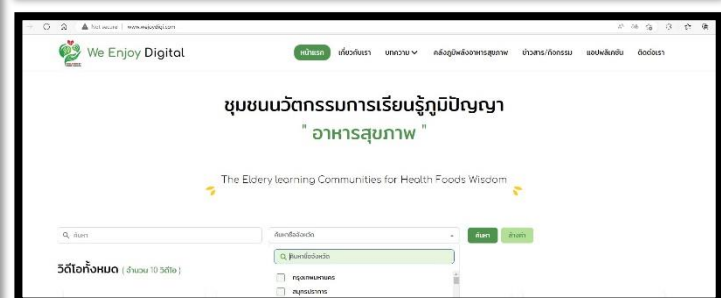
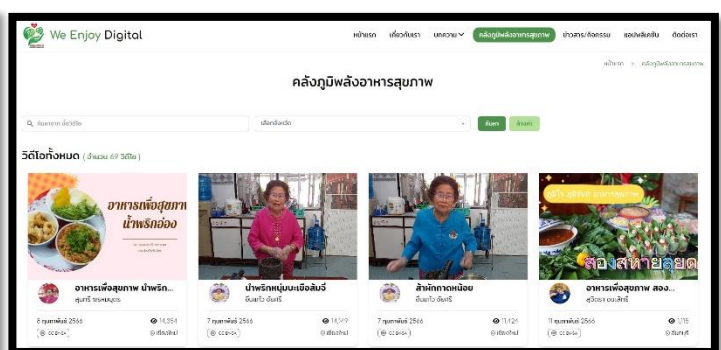
3.5 คลังภูมิพลังอาหารสุขภาพ

4. แพลตฟอร์มดิจิทัล We Enjoy Digital คือ โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศสื่อเพื่อการเรียนรู้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความ รวมทั้งการให้บริการเครื่องมือ และข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลที่ใช้ในการสร้างเนื้อหาและการเข้าถึงที่สะดวกในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านและภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ประกอบด้วย

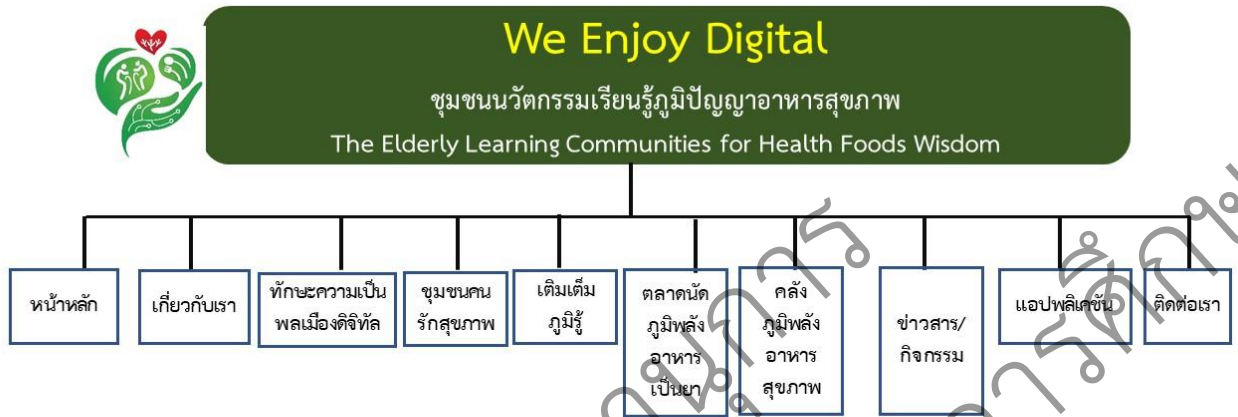
4.1 ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด(OER)

4.2 โมบายแอปพลิเคชัน we enjoy digital สามารถดาวน์โหลดฟรี

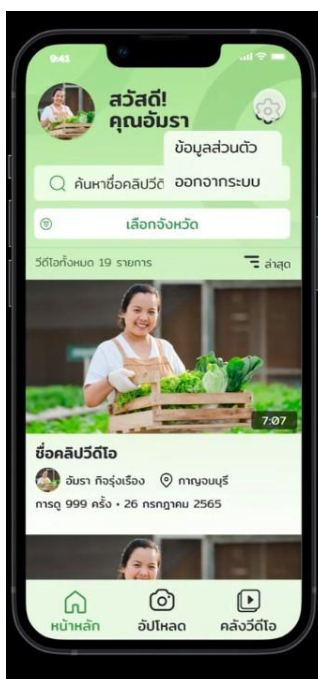
4.3 เว็บแอปพลิเคชัน <http://www.wejoydigi.com>

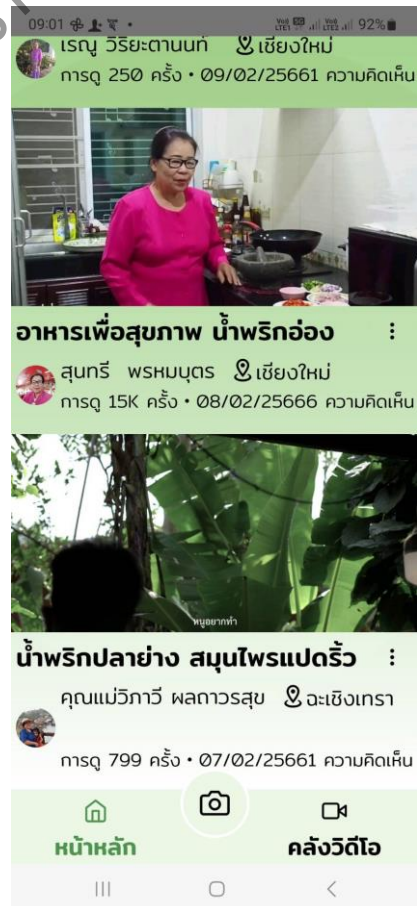


5. แผนภาพโครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน

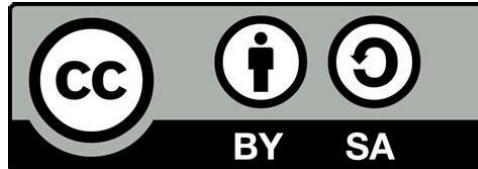


6. หน้าจอต้นแบบโมบายแอปพลิเคชันโดยสามารถดาวน์โหลดทั้งในระบบเอนดรอยด์ และ iOS






หน้าจอบริการด้านอาหารที่โหลดไว้รับชมในภายหลังได้ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ สามารถนำผลงานไปใช้ ดัดแปลง ต่อยอดได้ แสวงหากลกำไรหรือขายได้ แต่ต้องให้เครดิตเจ้าของผลงาน และต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขแบบเดียวกันกับใบอนุญาต Creative Commons ของต้นฉบับ



We Enjoy Digital

หน้าแรก เกี่ยวกับเรา บทความ > คลังข้อมูลอาหารสุขภาพ > อาหาร/กิจกรรม > แอปพลิเคชัน > ติดต่อเรา

พินสกร > คลังข้อมูลอาหารสุขภาพ > 558



อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำพริกถั่ว

• 15,011 ครั้ง • คลังข้อมูลอาหารสุขภาพ © 2020 • BY-SA

The image shows a screenshot of a video player on a website. The video player is embedded in a page with a white background. The video itself shows a woman in a pink shirt cooking in a kitchen. The video player has a progress bar at the bottom left showing 0:38 / 3:10. Below the video player, there is a title 'อาหารเพื่อสุขภาพ น้ำพริกถั่ว' and a view count '• 15,011 ครั้ง'. The video player also has a download icon, a share icon, and a comment icon. The website header includes the logo 'We Enjoy Digital' and a navigation menu with items like 'หน้าแรก', 'เกี่ยวกับเรา', 'บทความ', 'คลังข้อมูลอาหารสุขภาพ', 'อาหาร/กิจกรรม', 'แอปพลิเคชัน', and 'ติดต่อเรา'. There is also a search bar and a page number '558'.



ตอนที่ 3

แบบสรุปผลการใช้จ่ายเงินที่ได้รับจากกองทุน

แบบสรุปผลการปฏิบัติงานรายงวดที่ 2-5

แบบสรุปผลการปฏิบัติงานงวดที่ 2

วันที่รายงาน ...20.... / ...พ.ค..../ 2565

1. ชื่อโครงการ “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”
2. เลขที่สัญญา 10/2564 รายงานงวดที่.....2.....เพื่อขอเบิกเงินในงวดที่.....2.....
3. ระยะเวลาโครงการ (วันเริ่มต้น-สิ้นสุด ตามสัญญาโครงการ)
.....2 กันยายน 2564 – 1 กันยายน 2565 (ขยายเวลาถึง 2 มีนาคม 2566)
4. จำนวนเงินโครงการทั้งหมด.... 891,145.....บาท เบิกมาแล้ว.....1.....งวด
เป็นจำนวนเงินรวม.....178,229บาท คงเหลือ.....712,916.....บาท
5. ความก้าวหน้าโครงการเมื่อเทียบกับแผนงานที่กำหนดไว้

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและอุปสรรค
1. ศึกษาสภาพของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยใช้การวิจัยแบบพหุวิธีกับกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ (2 กันยายน 2564- 28 กุมภาพันธ์ 2565)	ผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัล	รายงานผลการศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัล	สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด 19 จึงใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบออนไลน์ และแบบเผชิญหน้าบ้าง
2. ศึกษากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุโดยการสัมภาษณ์ (1 มีนาคม- 31 พฤษภาคม 2565)	รายงานสรุปกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ	กระบวนการสืบสานภูมิปัญญาสุขภาพของผู้สูงอายุ	สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด 19 จึงใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบออนไลน์ และแบบเผชิญหน้าบ้าง
3. จัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรม	รายงานการประชุมกลุ่มย่อยฯ	สรุปรายงานการประชุมกลุ่มย่อยฯ	สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด 19 ทำให้

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและอุปสรรค
<p>ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหาร สุขภาพ (1 มีนาคม- 31 พฤษภาคม 2565)</p>			<p>กิจกรรมการสนทนา กลุ่มย่อยในช่วงเดือน ม.ค.-เม.ย.2565 ไม่ สามารถกระทำได้ คล่องตัวกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มผู้สูงอายุมี ความเสี่ยงสูง</p>
<p>4. จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่าน นวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญา อาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ (มีนาคม-พฤษภาคม 2565)</p>	<p>รายงานการ ประชุมเชิง ปฏิบัติการฯ</p>	<p>สรุปรายงานการ ประชุมเชิง ปฏิบัติการฯ</p>	<p>สถานการณ์โรค ระบาดไวรัสโควิด 19 ทำให้กิจกรรมการ สนทนากลุ่มย่อย ในช่วงเดือน ม.ค.- เม.ย.2565 ไม่ สามารถกระทำได้ คล่องตัวกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มผู้สูงอายุมี ความเสี่ยงสูง</p>
<p>5. จัดทำคู่มือการพัฒนาความเป็น พลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหาร สุขภาพ (1 มีนาคม- 31 พฤษภาคม 2565)</p>	<p>คู่มือการพัฒนา ความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของ ผู้สูงอายุผ่าน นวัตกรรมชุมชน แห่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาอาหาร สุขภาพ</p>	<p>คู่มือการพัฒนาความ เป็นพลเมืองดิจิทัล ของผู้สูงอายุผ่าน นวัตกรรมชุมชนแห่ง การเรียนรู้ ภูมิปัญญาอาหาร สุขภาพ</p>	<p>--</p>

6. ประเมินสถานการณ์

- เป็นไปตามแผน
 ล่าช้ากว่าแผน

กรณีล่าช้ากว่าแผน ขอให้ชี้แจงเหตุผลและความจำเป็น

สถานการณ์โรคระบาดไวรัสโควิด 19 ทำให้กิจกรรมการสนทนากลุ่มย่อย ประชุมเชิงปฏิบัติการ ในช่วงเดือน ม.ค.-เม.ย.2565 ไม่สามารถกระทำได้อย่างเป็นกลุ่มผู้สูงอายุมีความเสี่ยงสูง

6. แนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

- 1) ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุเพื่อลดความเสี่ยง
- 2) ใช้วิธีการประชุมออนไลน์ผ่าน Google Meet/ Zoom Meeting

7. แผนงาน/ กิจกรรม ที่จะดำเนินการในงวดต่อไป

- ทำตามแผนงานเดิม ที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ
- มีการปรับเปลี่ยนจากข้อเสนอโครงการ (ให้ระบุกิจกรรม/ รายละเอียดที่จะเปลี่ยนแปลง และระยะเวลา การกำหนดงานจะที่ปรับเปลี่ยน) พร้อมทั้งแนบเอกสารได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารกองทุนฯ ด้วย ดังนี้

มีการปรับเปลี่ยนช่วงระยะเวลาจึงขอสรุปการแบ่งเนื้องานและประมาณการใช้จ่ายเงินตามรายงวด เป็น 5 งวด ดังนี้

การใช้จ่ายเงินโครงการวิจัยโดยวันเริ่มต้น 2 กันยายน พ.ศ. 2564 ถึงวันที่สิ้นสุดโครงการวิจัย 2 มีนาคม พ.ศ. 2566 โดย จำนวนเงินโครงการทั้งหมด 891,145 บาท (-แปดแสนเก้าหมื่นหนึ่งพันหนึ่งร้อยสี่สิบห้าบาทถ้วน-) แบ่งการจ่ายเงินออกเป็น.....5.....งวด (...516....วัน) รายละเอียดตามตารางดังต่อไปนี้

งวดที่ 1 กำหนดแล้วเสร็จภายในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2564 (59 วัน) โดยใช้เงินจำนวน

178,229 บาท (หนึ่งแสนเจ็ดหมื่นแปดพันสองร้อยยี่สิบเก้าบาทถ้วน) หรือร้อยละ 20 (ยี่สิบ) ของทุนสนับสนุน โดยมีเนื้องาน ได้แก่

- 1.1 แผนปฏิบัติการและแผนการใช้จ่ายเงินโครงการวิจัย
- 1.2 แบบเสนอโครงการ

งวดที่ 2 กำหนดแล้วเสร็จภายในวันที่ 31 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2565 ระยะเวลานับจากเริ่มสัญญา (271 วัน)

โดยใช้เงินจำนวน 267,343.50 บาท (สองแสนหกหมื่นเจ็ดพันสามร้อยสี่สิบสามบาทห้าสิบบาท) หรือร้อยละ 30 (สามสิบ) ของทุนสนับสนุน โดยมีเนื้องาน ดังนี้

- 2.1 รายงานสรุปผลการศึกษาสภาพของความเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยใช้การวิจัยแบบผสมวิธีกับกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ
 - 2.2 รายงานสรุปผลการศึกษาระบบการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ โดยการสัมภาษณ์
 - 2.3 รายงานการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ
 - 2.4 รายงานการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ
 - 2.5 คู่มือการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
 - 2.6 แบบสรุปผลการปฏิบัติงานรายงวด
 - 2.7 รายงานความก้าวหน้าของโครงการ
- งวดที่ 3** กำหนดแล้วเสร็จภายในวันที่ 30 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 ระยะเวลานับจากเริ่มสัญญา (453 วัน)
- โดยใช้เงินจำนวน 178,229 บาท (หนึ่งแสนเจ็ดหมื่นแปดพันสองร้อยยี่สิบเก้า บาทถ้วน) หรือร้อยละ 20 (ยี่สิบ) ของทุนสนับสนุน โดยมีเนื้องาน มีเนื้องาน ดังนี้
- 3.1 รายงานการจัดทำฐานข้อมูล และรายงานการประเมินประสิทธิภาพแพลตฟอร์มแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)
 - 3.2 รายงานสรุปการนำเสนอและเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ
 - 3.3 แพลตฟอร์มและคู่มือการใช้แพลตฟอร์มการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
 - 3.4 แบบสรุปผลการปฏิบัติงานรายงวด
 - 3.5 รายงานความก้าวหน้าของโครงการ
- งวดที่ 4** กำหนดแล้วเสร็จภายในวันที่ 31 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2566 ระยะเวลานับจากเริ่มสัญญา (455 วัน)
- โดยใช้เงินจำนวน 89,114.50 บาท (แปดหมื่นเก้าพันหนึ่งร้อยยี่สิบสี่บาทห้าสิบบาทห้าสตางค์) หรือร้อยละ 10 (สิบ) ของทุนสนับสนุน โดยมีเนื้องาน ดังนี้
- 4.1 รายงานสรุปผลการประเมินแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ
 - 4.2 รายงานสรุปผลการรับรองแพลตฟอร์มดิจิทัลฯ จากผู้ทรงคุณวุฒิ
 - 4.3 แบบสรุปผลการปฏิบัติงานรายงวด
 - 4.4 รายงานความก้าวหน้าของโครงการ

งวดที่ 5 กำหนดแล้วเสร็จภายในวันที่ 2 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2566 ระยะเวลานับจาก
เริ่มสัญญา (516 วัน) โดยใช้เงิน

จำนวน 178,229 บาท (หนึ่งแสนเจ็ดหมื่นแปดพันสองร้อยยี่สิบเก้าบาทถ้วน) หรือ
ร้อยละ 20 (ยี่สิบ) ของทุนสนับสนุน โดยมีเนื้องาน มีเนื้องาน ดังนี้

5.1 รายงานผลการปฏิบัติงานเมื่อสิ้นสุดโครงการ

5.2 รายงานผลการปฏิบัติงานฉบับสมบูรณ์จากการดำเนินโครงการ

5.3 ต้นแบบแพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสาน
ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ

5.4 แบบสรุปผลการใช้จ่ายเงินที่ได้รับจากกองทุน

5.5 เอกสารบทความวิชาการ 2 เรื่อง

8. อื่น ๆ ผู้รับทุนได้รับการจัดสรรเงินทุนสนับสนุนงวดที่ 1 สำเนาที่กำหนด จาก สำนักงานเลขาธิการกองทุน
พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดยกระบวนการเบิกจ่ายเงินมายังหน่วยงานต้นสังกัด เมื่อวันที่ 19 สิงหาคม
พ.ศ. 2565

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ/ผู้ขอรับทุน

หมายเหตุ: ส่งพร้อมรายงานผลความก้าวหน้าโครงการ

สำเนาเอกสารได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารกองทุนฯ แก่ไขเพิ่มเติมสัญญาทุนสนับสนุนครั้งที่ 2



เลขที่สัญญา ๐๐/๒๕๖๕

สัญญาเงินทุนสนับสนุน (แก้ไขเพิ่มเติมครั้งที่ ๒)
จากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

สัญญาฉบับนี้จัดทำขึ้น ณ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐ เมื่อวันที่ ๒๓ เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ระหว่าง สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ โดย นายอรรถพล สังขวาสี ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กับ นายอรรถพล สังขวาสี ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดย นายอรรถพล สังขวาสี ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา โดย ว่าที่เรือตรีฤทธิช บำรุงชีพ ผู้รับมอบอำนาจจากอธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา เลขที่ ๑๖๙ ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมืองชลบุรี จังหวัดชลบุรี รหัสไปรษณีย์ ๒๐๑๑๓๓ โทรศัพท์ ๐๘-๙๕๖๒-๔๓๔๙ ผู้ถือบัตรประจำตัวประชาชน/บัตรประจำตัวเจ้าหน้าที่ของรัฐดังปรากฏตามสำเนาเอกสารแนบท้ายสัญญานี้ ทำงานในตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หน่วยงาน มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "ผู้รับทุน" อีกฝ่ายหนึ่ง

โดยที่ผู้ให้ทุนมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ทุนสนับสนุนและใช้จ่ายสำหรับการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิต การวิจัย การพัฒนา และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ตามวัตถุประสงค์ของกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ผู้ให้ทุนจึงได้จัดสรรทุนช่วยเหลือและสนับสนุนกิจกรรมดังกล่าว โดยมีหน่วยงานภาครัฐและ/หรือหน่วยงานภาคเอกชนและ/หรือบุคคลธรรมดา และ/หรือสถานศึกษาเป็นผู้รับทุนเพื่อดำเนินการโครงการตามวัตถุประสงค์แห่งสัญญานี้

คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ผู้ให้ทุนตกลงให้ทุนและผู้รับทุนตกลงรับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เป็นเงินจำนวน ๘๙,๑,๑๔๕ บาท (แปดแสนเก้าพันหนึ่งพันหนึ่งร้อยสี่สิบห้าบาทถ้วน) เพื่อดำเนินโครงการ "การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ" ของผู้รับทุน ตามรายละเอียดโครงการ และเงื่อนไขตามแบบเสนอโครงการเพื่อขอรับการจัดสรรเงินสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ดังมีรายละเอียดปรากฏตามเอกสารแนบท้ายสัญญานี้

ข้อ ๒ ผู้ให้ทุนและผู้รับทุนตกลงขยายระยะเวลาดำเนินการตามสัญญาเงินทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ฉบับลงวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๔ จากเดิมครบกำหนดระยะเวลาของงบงานงวดสุดท้ายวันที่ ๑ กันยายน ๒๕๖๕ ออกไปเป็นวันที่ ๒ มีนาคม ๒๕๖๖

ข้อ ๓ นอกจากที่ได้แก้ไขเพิ่มเติม ให้เป็นไปตามสัญญาเงินทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เลขที่สัญญา ๐๐/๒๕๖๔ ฉบับลงวันที่ ๒ กันยายน ๒๕๖๔

สัญญานี้ทำขึ้นสามฉบับมีข้อความถูกต้องตรงกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยละเอียดตลอดแล้วจึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน โดยผู้ให้ทุน ผู้รับทุน และสำนักงานเลขาธิการกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ต่างเก็บไว้ฝ่ายละหนึ่งฉบับ

[Handwritten signature]



/สัญญานี้...

[Handwritten signature]

(ลงชื่อ) ผู้ให้ทุน
(นายอรรถพล สังขวาสี)
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ



(ลงชื่อ) พยานฝ่ายผู้ให้ทุน
(นางสาวดวงพร เจียมอัมพร)
ผู้อำนวยการสำนักงานเลขานุการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

(ลงชื่อ) พยานฝ่ายผู้รับทุน
(นางสาวพัทตรีวิภา โพธิ์ศรี)

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

แบบสรุปผลการปฏิบัติงานงวดที่ 3

วันที่รายงาน ...30... / ...พ.ย.../ 2565

- ชื่อโครงการ “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”
- เลขที่สัญญา 10/2564 รายงานงวดที่.....3.....เพื่อขอเบิกเงินในงวดที่.....3.....
- ระยะเวลาโครงการ (วันเริ่มต้น-สิ้นสุด ตามสัญญาโครงการ)
.....2 กันยายน 2564 – 1 กันยายน 2565 (ขยายเวลาถึง 2 มีนาคม 2566)
- จำนวนเงินโครงการทั้งหมด... 891,145.....บาท เบิกมาแล้ว.....2.....งวด
เป็นจำนวนเงินรวม.....445,572.50บาท คงเหลือ..... 445,572.50.....บาท
- ความก้าวหน้าโครงการเมื่อเทียบกับแผนงานที่กำหนดไว้

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและ อุปสรรค
1. การออกแบบและสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ (1 มิถุนายน- 31 กรกฎาคม 2565)	การจัดทำฐานข้อมูล และการประเมินประสิทธิภาพแพลตฟอร์มแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)	รายงานการจัดทำฐานข้อมูล และรายงานการประเมินประสิทธิภาพแพลตฟอร์มแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)	-
2. สรุปนำเสนอและเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ (1 สิงหาคม- 30 กันยายน 2565)	ผลการนำเสนอและเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ	รายงานสรุปการนำเสนอและเผยแพร่แพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ	1. ความเร็วของอินเทอร์เน็ตในแต่ละพื้นที่ในการเข้าถึงแพลตฟอร์ม 2. ผู้สูงอายุมีความวิตกกังวลเกรงทำผิดพลาดและทัศนคติต่อเทคโนโลยี 3. ความสามารถทางสายตา ภาษา และการเคลื่อนไหว

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและ อุปสรรค
3. จัดทำแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่ง ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) และฐานข้อมูลภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ของผู้สูงอายุที่มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อ การเข้าถึง และใช้ประโยชน์ (1 ตุลาคม-30 พฤศจิกายน 2565)	การจัดทำ แพลตฟอร์มและ คู่มือการใช้ แพลตฟอร์มการ พัฒนาความเป็น พลเมืองดิจิทัล ของผู้สูงอายุผ่าน นวัตกรรมชุมชน แห่งการเรียนรู้ ภูมิปัญญาอาหาร สุขภาพ ที่สื่อสาร กับผู้ใช้งานได้ อย่างถูกต้อง และ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ได้จริง	แพลตฟอร์มและคู่มือการ ใช้แพลตฟอร์มการพัฒนา ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิ ปัญญาอาหารสุขภาพ	-

6. ประเมินสถานการณ์

เป็นไปตามแผน

ล่าช้ากว่าแผน

กรณีล่าช้ากว่าแผน ขอให้ชี้แจงเหตุผลและความจำเป็น-

7. แนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

7.1 ให้อุทสาหสามารถช่วยเหลือในการใช้แพลตฟอร์มได้ในลักษณะสามมว้ย ซึ่งเป็นการสร้าง
ความสัมพันธในครอบครัวอีกแนวทางหนึ่ง

7.2 สร้างแรงจูงใจโดยการประกวดเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหาร

7.3 ให้แกนนำเครือข่ายทำกิจกรรมกระตุ้นอย่างต่อเนื่อง โดยประสานงานกับเครือข่ายผู้สูงอายุทั่ว
ประเทศ

8. แผนงาน/ กิจกรรม ที่จะดำเนินการในงวดต่อไป

ทำตามแผนงานเดิม ที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ

- มีการปรับเปลี่ยนจากข้อเสนอโครงการ (ให้ระบุกิจกรรม/ รายละเอียดที่จะเปลี่ยนแปลง และระยะเวลาการกำหนดงานที่จะปรับเปลี่ยน) พร้อมทั้งแนบเอกสารได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารกองทุนฯ ด้วย

9. อื่น ๆ มีการดำเนินการตามแผนเดิมตามที่ได้ขอขยายเวลาไปจนถึง 2 มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ..... *อุทิศ 20/10/1*

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่เรือดรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ/ผู้ขอรับทุน

หมายเหตุ: ส่งพร้อมรายงานผลความก้าวหน้าโครงการ

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

แบบสรุปผลการปฏิบัติงานงวดที่ 4

วันที่รายงาน ...30... / ...ธ.ค.... / 2565

1. ชื่อโครงการ “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”
2. เลขที่สัญญา 10/2564 รายงานงวดที่.....4.....เพื่อขอเบิกเงินในงวดที่.....4.....
3. ระยะเวลาโครงการ (วันเริ่มต้น-สิ้นสุด ตามสัญญาโครงการ)
..... 2 กันยายน 2564 – 1 กันยายน 2565 (ขยายเวลาถึง 2 มีนาคม 2566)
4. จำนวนเงินโครงการทั้งหมด... 891,145.....บาท เบิกมาแล้ว.....4.....งวด
เป็นจำนวนเงินรวม.....623,801.50บาท คงเหลือ..... 267,343.50.....บาท
5. ความก้าวหน้าโครงการเมื่อเทียบกับแผนงานที่กำหนดไว้

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและ อุปสรรค
1. ประเมินแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ (1 สิงหาคม - 28 ธันวาคม 2565)	สรุปผลการประเมินแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ	รายงานสรุปผลการประเมินแพลตฟอร์มดิจิทัลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER) ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุ	-
2. ประเมินรับรองแพลตฟอร์มการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (1 สิงหาคม - 28 ธันวาคม 2565)	สรุปผลการรับรองแพลตฟอร์มการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ	รายงานสรุปผลการรับรองแพลตฟอร์มการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ	-

10. ประเมินสถานการณ์

เป็นไปตามแผน

ล่าช้ากว่าแผน

กรณีล่าช้ากว่าแผน ขอให้ชี้แจงเหตุผลและความจำเป็น-

11. แนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

.....-

12. แผนงาน/ กิจกรรม ที่จะดำเนินการในงวดต่อไป

ทำตามแผนงานเดิม ที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ

มีการปรับเปลี่ยนจากข้อเสนอโครงการ (ให้ระบุกิจกรรม/ รายละเอียดที่จะเปลี่ยนแปลง และระยะเวลาการ

กำหนดงานจะที่ปรับเปลี่ยน) พร้อมทั้งแนบเอกสารได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหารกองทุนฯ ด้วย

13. อื่น ๆ มีการดำเนินการตามแผนเดิมตามที่ได้ขอขยายเวลาไปจนถึง 2 มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วาทีเรตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ/ผู้ขอรับทุน

แบบสรุปผลการปฏิบัติงานงวดที่ 5

วันที่รายงาน ...23... / ...ก.พ.... / 2566

1. ชื่อโครงการ “การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ”
2. เลขที่สัญญา 10/2564 รายงานงวดที่.....5.....เพื่อขอเบิกเงินในงวดที่.....5.....
3. ระยะเวลาโครงการ (วันเริ่มต้น-สิ้นสุด ตามสัญญาโครงการ)
.....2 กันยายน 2564 – 1 กันยายน 2565 (ขยายเวลาถึง 2 มีนาคม 2566)
4. จำนวนเงินโครงการทั้งหมด... 891,145.....บาท เบิกมาแล้ว.....4.....งวด
เป็นจำนวนเงินรวม.....712,916บาท คงเหลือ..... 178,229.....บาท
5. ความก้าวหน้าโครงการเมื่อเทียบกับแผนงานที่กำหนดไว้

กิจกรรม (ระบุ วัน เวลา ลักษณะกิจกรรมที่ทำ)	ผลลัพธ์ที่ ต้องการ	ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง	ปัญหาและ อุปสรรค
1. จัดงาน “We Enjoy digital of the Elderly Wisdom Festival 2023” ใน มิติกิจกรรม “We Enjoy Digital Platform Community Healthy Food และเปิดตัวแพลตฟอร์ม We Enjoy digital ในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงแรมบางแสนเฮอริเทจ ริมหาดบางแสน ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี (21 กุมภาพันธ์ 2566)	- มีการเผยแพร่ สื่อสาร ประชาสัมพันธ์ ผ่านโลกออนไลน์ - มีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อมวลชน	- การถ่ายทอดผ่าน Facebook Live - สื่อมวลชนมีการนำเสนอ ข่าว - ภาพการจัดกิจกรรม	-
2. บทความทางวิชาการ	บทความทาง วิชาการจำนวน 2 บทความ	(1) การศึกษาสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย (2) การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความ เป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ	-

6. ประเมินสถานการณ์

เป็นไปตามแผน

ล่าช้ากว่าแผน

กรณีล่าช้ากว่าแผน ขอให้ชี้แจงเหตุผลและความจำเป็น-.....

14. แนวทางในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรค

.....-.....

15. แผนงาน/ กิจกรรม ที่จะดำเนินการในงวดต่อไป

ทำตามแผนงานเดิม ที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ

มีการปรับเปลี่ยนจากข้อเสนอโครงการ (ให้ระบุกิจกรรม/ รายละเอียดที่จะเปลี่ยนแปลง และระยะเวลาการกำหนดงานจะที่ปรับเปลี่ยน) พร้อมทั้งแนบเอกสารได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริหาร กองทุนฯ ด้วย

16. อื่น ๆ มีการดำเนินการตามแผนเดิมตามที่ได้ขอขยายเวลาไปจนถึง 2 มีนาคม พ.ศ. 2566

ลงชื่อ.....
อ.ดร. 20mm/

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ/ผู้ขอรับทุน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา



SDGs
BURAPHA UNIVERSITY
WISDOM OF THE BEST



ตอนที่ 4

เอกสารบทความวิชาการ 2 เรื่อง

พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุในประเทศไทย

The Digital Citizenship Behaviors for VUCA Era States of the Elderly in Thailand*

อุทิศ บำรุงชีพ**

พัศตรีวิภา โพธิ์ศรี***

มงคล ยงนรินทร์****

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้เพื่อศึกษาพฤติกรรมปัจจุบัน และความต้องการการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุ วิธีดำเนินการวิจัยแบบผสมวิธี โดยการวิจัยแบบสำรวจ กับกลุ่มตัวอย่างอายุ 60 ปีขึ้นไปที่มีรายชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศ จำนวน 400 คน และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 50 คน การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) ในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมปัจจุบันผู้สูงอายุยุคพลิกผันนั้นใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมากที่สุดร้อยละ 96.9 การเข้าถึงสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนโดยใช้อินเทอร์เน็ตส่วนตัว ร้อยละ 93.5 สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละวัน 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 27.4 วัตถุประสงค์ในการใช้ คือ สื่อสารสนทนากับเพื่อนและครอบครัวร้อยละ 85.3 สื่อสังคม ใช้มากที่สุดคือไลน์แอปพลิเคชันร้อยละ 78.6 สภาพปัญหาการใช้มากที่สุด คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตมีความล่าช้า ร้อยละ 52.5 และผลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ขาดข้อมูล และโฆษณาชวนเชื่อ อิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุดคือ สุขภาพ

2. ความต้องการของผู้สูงอายุในทักษะดิจิทัล พบว่า ต้องการให้ครอบครัว ชุมชน มีการสื่อสารและบันทึกเรื่องเล่าภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ มีค่า (PNI_{Modified} = 2.30) รองลงมาคือ ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา (PNI_{Modified} = 1.87) และลำดับสามคือ จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อนเชื่อและแชร์ต่อ (PNI_{Modified} = 1.77)

คำสำคัญ : พฤติกรรม, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, ยุคพลิกผัน, ผู้สูงอายุ

*งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากกองทุนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ 2563

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

***อาจารย์ ดร. ประจําภาควิชาการอาชีวศึกษาและการพัฒนาสังคม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

***นักวิจัย 4 สถาบันวิจัยและพัฒนาชายแดนภาคใต้ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Abstract

The objectives of this research were to study current situation behaviors and the need development of digital citizenship for VUCA era states of the elderly. The research was conducted by mixed methods research combined with survey research from aged 60 years or older 400 samples in the elderly school nationwide and in-depth interview, the key informants are 50 participants nationwide. The data were analyzed by using frequency, percentage, mean, standard deviation, Modified Priority Needs Index (PNI Modified), and content analysis. The results are shown as follows:

1. The current behavior of the elderly in the flip era uses a mobile phone as a smartphone the most, 96.9 percent, accessing digital media from a smartphone using the personal internet 93.5 percent, using the internet each day for 1-3 hours 27.4% The purpose of the use is to communicate with friends and family 85.3% social media uses the most is Line Application 78.6% The most problematic condition is the internet signal is delayed 52.5%. Furthermore, the results of the in-depth interview revealed that the problem with using digital technology is the size of menu fonts on the device. Lack of confidence in the safety of use, fake news, and annoying ads. Influences on using digital technology: family, children, friends, internet hour packages, and difficulty in using the most communicative issue is health.

2. According to the needs of the elderly in digital skills, it was found that the need for families and communities to communicate and record healthy food wisdom stories on online media was valuable (PNI Modified = 2.30), followed by knowledge and ability to use digital tools to facilitate. In addition, the convenient in everyday life or help in solving problems (PNI Modified= 1.87) and the third is the deal with untrue information. Check fake news before believing it and sharing it (PNI Modified= 1.77).

Keywords: : Behaviors, Digital Citizenship, Disruptive Era, Elderly

บทนำ

โลกยุคพลิกผันบนความเปลี่ยนแปลงของทุกสรรพสิ่งส่งผลต่อการปรับตัวของคนทุกช่วงวัยที่ต้องรู้เท่าทัน รู้ปรับใช้ และรู้ทันภัยในดำเนินชีวิตบนรากฐานของเทคโนโลยีดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2561 (สำนักพัฒนาธุรกรรมทาง

อิเล็กทรอนิกส์, 2562) พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยินดีให้ข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญ เช่น หมายเลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ในบางกิจกรรมที่อาจจะมีเสี่ยงต่อการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล หากผู้ใช้งานไม่ตรวจสอบหรือหาข้อมูลให้เสียก่อนที่จะสมัครใช้บริการว่าเป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่น่าเชื่อถือหรือไม่ที่คนไทยส่วนใหญ่ไม่เคยทำ ทั้ง ๆ ที่ควรจะฝึกทำให้เป็นนิสัย เพื่อเป็นการดูแลข้อมูลส่วนบุคคลของตัวเอง แต่จากผลการสำรวจ กลับพบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังคงมีพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ ได้แก่ ไม่เคยเปลี่ยนรหัสผ่านทุก ๆ 3 เดือน (ร้อยละ 45.3) บอกวันเดือนปีเกิดที่แท้จริงทำสื่อสังคมออนไลน์และตั้งค่าเป็นสาธารณะ (ร้อยละ 45.0) ไม่เคยสังเกตว่าเว็บไซต์ของธนาคารที่เข้าใช้บริการขึ้นต้นด้วย https:// หรือไม่ (ร้อยละ 44.5) เปิดอีเมลหรือคลิกลิงก์ที่ไม่รู้จัก (ร้อยละ 43.4) และอัปโหลดรูปถ่าย/วิดีโอทันทีหลังถ่าย โดยตั้งค่าเป็นสาธารณะ (ร้อยละ 35.7) พฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากเป็นการส่งข้อมูลส่วนตัวให้แก่สาธารณะแล้ว ยังเป็นการสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับตัวเจ้าของข้อมูลเอง โดยช่วงวัย Baby Boomer เป็นวัยผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมเสี่ยงมากที่สุดเมื่อเทียบกับ Gen อื่น ๆ ในประเด็นที่สำคัญได้แก่ การทำ e-Payment หรือ Internet Banking โดยไม่ค่อยสังเกตเครื่องหมายที่บอกว่าปลอดภัย เมื่อเลิกใช้งานคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือของบุคคลอื่นแล้วไม่ลบประวัติการใช้งานหรือรหัสผ่านออกจากเครื่อง หรือ WiFi สาธารณะแล้วไม่กด Log out ออกจากการใช้งาน รวมทั้ง ไม่ตั้งคาล็อกหน้าจออัตโนมัติ นอกจากนี้ผลการสำรวจยังพบอีกว่า กลุ่ม Baby Boomer น่าเป็นห่วงเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวมากที่สุด เนื่องจาก ร้อยละ 49.1 ของวัยผู้สูงอายุ ตอบว่าไม่เคยแก้ไขการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว จึงเป็นข้อที่น่ากังวลที่อาจจะถูกนำข้อมูลส่วนตัวไม่ว่าจะเป็นวันเดือนปีเกิด หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่ รูปภาพ ไปใช้ในทางที่ผิดหรืออาจก่อให้เกิดอันตรายกับเจ้าของข้อมูลได้ ดังนั้นจากผลการสำรวจดังกล่าวจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพวัยผู้สูงอายุให้มีทักษะความเป็น “พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)” เพื่อเป็นรากฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจสังคม และการดำเนินชีวิตสู่การพัฒนาประเทศได้อย่างยั่งยืน

“พลเมืองดิจิทัล” เป็นทักษะที่มีความจำเป็นโดยมีความหมายครอบคลุมหลากหลายมิติของชีวิตและมีพัฒนาการไปตามความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยียุคพลิกผัน (Disruptive) ที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ธุรกิจ การเงิน และวัฒนธรรมการสื่อสารผ่านโลกสื่อสังคม อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับชุดของทักษะความสามารถและความรู้ในการดำรงตนอย่างเท่าทัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายตลอดช่วงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันตามองค์ประกอบของ ลิปเบิล และเบลลี (Ribble & Bailey, 2007) ประกอบด้วย พฤติกรรมคุณลักษณะด้านการเคารพสิทธิของตนเองและบุคคลอื่น (respect) ด้านความรู้สารสนเทศ การสื่อสาร (educate) ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) โดย 3 มิติของความเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าว ต้องมีการบูรณาการเชื่อมโยงเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาของกลุ่ม Baby Boomer ซึ่งเป็นวัยผู้สูงอายุที่มีพฤติกรรมเสี่ยงมากที่สุดเมื่อเทียบกับเจน (Gen) อื่น ๆ ทั้งนี้ยังเป็นการสร้างความพร้อมในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับประเทศไทยที่กำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

สถานการณ์สังคมผู้สูงอายุในประเทศไทยเมื่อพิจารณาจากสถิติอัตราการเพิ่มขึ้นของประชากรผู้สูงอายุ

พบว่า ประชากรผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีอัตราการเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วตั้งแต่ปี พ.ศ.2548 และจากรายงาน สถานการณ์ผู้สูงอายุของ มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (2561) พบว่าประเทศไทยมีประชากรทั้งหมด (ไม่รวมแรงงานข้ามชาติ) 66 ล้านคนในจำนวนนี้เป็นผู้สูงอายุ 12 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 18 ของประชากร ทั้งหมดประเด็นท้าทายที่สำคัญคือ ประชากรไทยกำลังมีอายุสูงขึ้นอย่างรวดเร็วมากอีก 4 ปีข้างหน้า เราจะเป็น “สังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์” เมื่อสัดส่วนผู้สูงอายุถึงร้อยละ 20 และอีก 20 ปีข้างหน้า สัดส่วนประชากรสูงอายุ จะสูงขึ้นถึงร้อยละ 30 ของประชากรทั้งหมด ดังนั้นจึงมีความสำคัญยิ่งที่ต้องเสริมทักษะ หรือเพิ่มทักษะใหม่ ภายใต้การเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งชุมชนจัดการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับผู้สูงอายุ และมีกิจกรรมหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุให้ สามารถดำรงตนอยู่บนโลกดิจิทัลได้อย่างเท่าทัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าเป็นพลเมืองดิจิทัลในยุคพลิกผันเป็นทักษะที่มีความจำเป็น ในการดำเนินชีวิตของคนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สูงอายุ (Baby Boomer Gen.) ที่เป็นช่วงวัยที่ต้องมีการ ปรับตัวให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว เนื่องจากไม่ได้เกิดมาพร้อมกับยุคดิจิทัล (Digital Native) ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีความต้องการศึกษาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลครอบคลุม 3 มิติ ได้แก่ มิติความรู้เข้าใจ มิติ การเคารพสิทธิ และมิติการปกป้องภัยจากโลกดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในยุคพลิกผันของผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลในยุคพลิกผันของผู้สูงอายุ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การแสดงออกหรือการกระทำที่เป็นลักษณะของ การความรู้เข้าใจ การเคารพสิทธิ และการปกป้องภัยจากโลกดิจิทัลของผู้สูงอายุที่เผชิญอยู่ในชีวิตประจำวัน

ความต้องการจำเป็น หมายถึง กระบวนการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างความต้องการของสื่อ ดิจิทัล และสภาพปัจจุบัน โดยจัดลำดับความสำคัญของสภาพที่เป็นอยู่และความต้องการเกี่ยวกับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมทั้งใน มีความรู้ความเข้าใจในการใช้ การปกป้องความเป็นส่วนตัวความปลอดภัยต่อตนเอง และไม่ส่งผลกระทบต่อสิทธิของบุคคลอื่น

ยุคพลิกผัน หมายถึง สภาวะความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ ส่งผลต่อพฤติกรรม อารมณ์ ความคิด อาชีพ และกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุที่ต้อง มีการปรับตัว เรียนรู้อย่างเท่าทัน

ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่มีชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุครอบคลุม 5 ภูมิภาค ของประเทศไทย

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุเป็นช่วงวัยที่มีประสบการณ์สั่งสมมายาวนาน แต่ความสามารถในการเรียนรู้ และการจดจำอาจซาลงส่งผลให้ผู้สูงอายุเกิดการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลามากกว่าวัยอื่น ๆ ดังนั้น ซึ่งอาชัญญา รัตนอุบล (2559) การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุนั้นควรให้ผู้สูงอายุเรียนรู้แบบชี้แนะตนเองแสวงหาความรู้ตามความพึงพอใจ โดยใช้ความคิดริเริ่มด้วยตนเอง มีความตั้งใจ มีจุดมุ่งหมายในการให้ผู้สูงอายุแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นสำคัญ และมีการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง โดยวิทยากรผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือเพื่อนร่วมทางในการเรียนรู้

ทฤษฎีแรงจูงใจทางสังคม

ทฤษฎีที่ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดการเรียนรู้ที่ทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจทางสังคมเป็นอีกทฤษฎีหนึ่งโดย แรงจูงใจจะส่งผลให้ผู้สูงอายุเกิดความตื่นตัวมีเป้าหมาย และแนวทางในการแสดงพฤติกรรมสู่เป้าหมายของการเรียนรู้ โดย ชูชัย สมितिไกร (2564) กล่าวถึงแรงจูงใจทางสังคม ตามแนวทางของนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน มีความเชื่อว่า พฤติกรรมส่วนใหญ่ที่มนุษย์เป็นการกระทำโดยเจตนาของบุคคลจะต้องลงมือกระทำเอง และได้รับจากสิ่งกระตุ้นนั้นคือ การเสริมแรงทางบวก

การเสริมแรงทางบวก คือ การให้สิ่งที่คุณชอบหรือปรารถนาหรือจากการกระทำบางอย่างซึ่งจะมีผลทำให้คุณนั้นมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเดิมซ้ำอีกในระยะต่อมา เช่น การให้คำชมเชย ให้รางวัล หรือยกย่องเชิดชูเกียรติ จะมีผลทำให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมเพื่อไปสู่เป้าหมายการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และเพิ่มพูนความรู้ขึ้น ๆ อีก

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมและผู้รับสารจะต้องพบกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากมาย ดังที่ (สุรางค์ ไคว้ต ระกุล, 2554) กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารด้วยกันเองและสิ่งแวดล้อมในสังคม จากสื่อต่าง ๆ ซึ่งทั้งผู้รับสารและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมีอิทธิพลต่อกันและกัน

ดังนั้น ผู้สูงอายุจะต้องเลือกสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะ และสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้สูงอายุต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าตนเลียนแบบได้ดี หรือไม่ดีอย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วย ซึ่งทฤษฎีสามารถนำมาใช้ได้ทั้งอดีตและปัจจุบันเพราะผู้สูงอายุมีลักษณะนิสัยพื้นฐานมักจะเลือกจดจำหรือเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมรอบข้างทั้งจากตัวแบบจากสื่อ วิทยากรอบรม หรือเพื่อนในสังคม หรือบุคคลในครอบครัวที่ช่วยสนับสนุนในการทำกิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์

จากที่กล่าวมาการเรียนรู้ของผู้สูงอายุนั้นเริ่มจากตนเอง คนในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน ชุมชน ที่ต้องมีการอิทธิพลในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งทางกายภาพ สังคมภาพ จิตภาพ เทคโนโลยีและเทคนิค หรือรูปแบบการให้ความรู้กับผู้สูงอายุ

แนวคิดและทฤษฎีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) หมายถึง บุคคลที่คำนึงถึงบรรทัดฐานของ พฤติกรรมอันถูกต้องและเหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยีอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของโลกดิจิทัลบน พื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจริยธรรม Ribble & Bailey (2017) ซึ่งได้จำแนกองค์ประกอบของ พฤติกรรมที่ทำให้เกิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลออกเป็น 9 องค์ประกอบ ต่อมาได้ศึกษาวิจัยเพิ่มเติมและ ได้จัด 9 ประเภะนั้นเป็น 3 มิติพฤติกรรมดังนี้

มิติที่ 1 การมีความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารและการแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น (Savvy : Educate) ประกอบด้วย ความรู้ทักษะในการสื่อสารและการเรียนรู้ร่วมกัน (Digital Communication and Collaboration) การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อเรียนรู้ถ่ายทอดและการใช้ประโยชน์อย่าง สร้างสรรค์จากเทคโนโลยี (Digital Literacy and Creating) ความรู้ในเชิงพาณิชย์ เพื่อการติดต่อซื้อขาย ออนไลน์ตามกติกา (Digital Commerce)

มิติที่ 2 ด้านการเคารพสิทธิของตนเองและบุคคลอื่นในสังคมออนไลน์ (Social : Respect) ประกอบด้วย

2.1 ด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณ (Digital Etiquette)

2.2 ด้านการเข้าถึงและสิทธิที่เท่าเทียมกันในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital Access)

2.3 ด้านกฎหมายและสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต (Digital Law)

มิติที่ 3 ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวความปลอดภัยของตนเองและบุคคลอื่น (Safety : Protect) ประกอบด้วย

3.1 ด้านความถูกต้องและความรับผิดชอบในการใช้ (Digital Rights & Responsibilities)

3.2 ด้านความปลอดภัยในการใช้เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัว (Digital Security : Self-protection)

3.3 ด้านการดูแลสุขภาพกายและใจเพื่อป้องกันผลกระทบจากโลกดิจิทัล (Digital Health & Wellness)

จาก 3 มิติพฤติกรรมของความเป็นพลเมืองดิจิทัลผู้สูงอายุจำเป็นต้องตื่นรู้อย่างเท่าทันโดย ในด้านมิติด้านความรู้ ควรมีความรู้ความเข้าใจและสามารถโพสต์หรือแชร์เรื่องราวต่างๆ ที่มีประโยชน์ผ่านสื่อ ออนไลน์อย่างเหมาะสม การใช้สื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแสวงหาความรู้และสื่อสารอย่างเหมาะสม มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยจากสื่อออนไลน์และการสื่อสารอย่างเหมาะสม และมีการสร้างสรรค์เผยแพร่ความรู้ ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพออนไลน์อย่างเหมาะสม ต่อมามิติที่ 2 การเคารพตนเองและผู้อื่นในสังคมออนไลน์ ผู้สูงอายุควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มา การขออนุญาต และใช้ข้อมูลที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านสื่อออนไลน์ การใช้ภาษา ที่สุภาพอย่างมีมารยาทในการสื่อสาร และมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นและเข้าใจผู้อื่น และมิติที่ 3 การ ป้องกันตนเองและผู้อื่น ผู้สูงอายุควรมีการตรวจสอบข้อมูลและกลั่นกรองก่อนตัดสินใจในการดำเนินธุรกรรมผ่าน สื่อออนไลน์หรือส่งต่อให้ผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม มีการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติโดยคำนึงถึงความปลอดภัยทาง

สายตาและความเครียด และมีการตั้งรหัสผ่าน ลายนิ้วมือ หรืออื่น ๆ เพื่อล็อกหน้าจอบนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่

ยุคพลิกผัน

มิติของความก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลภายใต้ความท้าทายของความผันผวนของทุกสรรพสิ่งที่อยู่รอบตัวก่อให้เกิดความพลิกผัน (VUCA) ซึ่งความพลิกผันนั้นมาจากคำ 4 คำ ประกอบด้วย ความผันผวน (Volatility) ความไม่แน่นอน (Uncertainty) ความซับซ้อน (Complexity) และความคลุมเครือ (Ambiguity)

CEDARAFRICA (2022) กล่าวว่า ยุคพลิกผัน (VUCA) คือ ความผันผวน ความไม่แน่นอน ความซับซ้อน และความคลุมเครือของสภาพแวดล้อมที่การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ธุรกิจต่าง ๆ ชีวิตความเป็นอยู่ที่สามารถดำเนินไปอย่างรวดเร็ว หรือคงที่ หรืออาจคาดเดาไม่ได้ ส่งผลให้คนในสังคมต้องเปลี่ยนแปลงปรับตัวพฤติกรรมและวัฒนธรรมความเป็นอยู่

การจัดการศึกษาของโลกยุคพลิกผันนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งจำเป็นในการปรับตัว ดังนั้น ปรินญาจะไม่สามารถรับประกันชีวิตของคนในสังคมได้อีกต่อไป (Robin Ngan, 2022) แต่การเรียนรู้เพื่อการเพิ่มพูนทักษะเดิม (Upskill) หรือเพิ่มเติมทักษะใหม่ (Reskill) หรือเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ๆ (Newskill) จึงเป็นสิ่งจำเป็นในการปรับตัวให้รองรับสถานการณ์พลิกผันนั้นได้

ผู้สูงวัยจึงต้องมีการปรับตัวในยุคพลิกผันอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่ได้รับผลกระทบอย่างรอบด้านทั้งในด้านการติดต่อสื่อสารสารสนเทศ การดำเนินธุรกรรมต่าง ๆ โดยต้องรู้เท่าทัน และใช้เทคโนโลยีอย่างระมัดระวังบนวิถีชีวิตของความผันผวนในโลกของเทคโนโลยี ดังนั้นสังคมผู้สูงวัยจึงเป็นความท้าทายของการปรับตัวท่ามกลางความเหลื่อมล้ำ และความไม่แน่นอนของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม ส่งผลให้ผู้สูงวัยต้องมีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตามไปด้วยโดยเฉพาะทักษะด้านดิจิทัลเพื่อเตรียมความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่พลิกผัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (2564) ได้สรุปรายงานการศึกษา การปรับตัวและการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ของผู้สูงอายุไทยในปี 2564 พบว่า มีประชากรไทยอยู่ประมาณร้อยละ 15 ที่ยังไม่สามารถเข้าถึงบริการอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะผู้สูงอายุที่มีแนวโน้มจะเชื่อมต่อทางดิจิทัลน้อยที่สุด ส่งผลให้มีผู้สูงอายุจำนวนมากในสังคมไทยยังคงประสบกับปัญหาการเข้าไม่ถึงสวัสดิการ และการคุ้มครองทางสังคม เนื่องมาจากข้อจำกัดด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การลงทะเบียนเพื่อรับสิทธิ ตามมาตรการความช่วยเหลือต่างๆ จากภาครัฐ การไม่มีความรู้เรื่องดิจิทัล การขาดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ สื่อสาร รวมทั้งแอปพลิเคชันเพื่ออำนวยความสะดวกของภาครัฐจะเกิดขึ้นจากความตั้งใจที่ดีของภาครัฐ แต่จำนวนผู้ใช้งานที่เป็นผู้สูงอายยังมีสัดส่วนค่อนข้างน้อย

พนม คลีฉายา (2564) ได้ศึกษาวิจัยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้าง ภาวะพลัดพลังและผลผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย ซึ่งพบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง กับการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ได้แก่ อาชีพ การเรียนรู้จากเทคโนโลยี ทักษะความสามารถ/การพัฒนาตนเอง ความซับซ้อนยุ่งยากของเทคโนโลยี ค่าใช้จ่ายในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตและความคุ้มค่า อุปสรรคการใช้ เทคโนโลยี ได้แก่ ปัญหาสายตา

การหลงลืม ภาษาอังกฤษ ความกังวลเรื่องความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งาน กรณีตัวอย่างผู้สูงอายุที่สามารถใช้เทคโนโลยีเสริมสร้างพลังได้ มาจากความเป็นตัวตน ความคิด ความรู้ ทักษะ ความสามารถที่สั่งสมมานานของผู้สูงอายุ การก้าวข้ามอุปสรรคด้านเทคโนโลยีด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการสอนจากบุตรหลาน การสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กรสาธารณประโยชน์งานวิจัยสร้างข้อเสนอ เพื่อการพัฒนาพลังผู้สูงอายุ ประกอบด้วยข้อเสนอเชิงนโยบาย 2 ด้านหลัก ได้แก่ แนวนโยบายสวัสดิการ พื้นฐานด้านเทคโนโลยี และคุณภาพชีวิตในสังคมผู้สูงอายุ 5 G และ แนวนโยบายด้านความมั่นคงในชีวิตผู้สูงอายุ ด้วยเทคโนโลยี

ยี-ยานน์ ยัพ และคณะ (Yee-Yann Yap at al., 2022) ได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสารในประเด็น เป้าหมายและการยอมรับในการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ซึ่งพบว่า อิทธิพลต่อการใช้และยอมรับเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ได้แก่ ประโยชน์ที่ได้รับ ง่ายต่อการใช้งาน การรับรู้การใช้งาน ความคาดหวังในการใช้งาน ความปลอดภัยในการใช้งานที่รับรู้ได้ นอกจากนี้ปัจจัยทางจิตวิทยาที่มีอิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ ได้แก่ ความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว แรงจูงใจด้านความเพลิดเพลิน การรับรู้ที่แสดงถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของตนเอง และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ แรงจูงใจ นอกจากนี้ยังพบอีกว่า ปัจจัยทางต้นทุนค่าใช้จ่าย ปัจจัยแวดล้อม และสิ่งแวดล้อม มีผลต่อการเป้าหมายและการยอมรับในการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ

คาร์เมน โมเรต และคณะ (Carmen M et al. 2019) ได้วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีผลกระทบต่อผู้สูงอายุ ซึ่งพบว่า การปฏิสัมพันธ์ของเทคโนโลยีดิจิทัลที่อยู่รอบตัวส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของผู้สูงอายุในแง่ของการพัฒนาตนเอง ความรู้ความเข้าใจ การสนับสนุนทางสังคม และทักษะทางอารมณ์ โดยอุปสรรคที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่ ได้แก่ ความวิตกกังวลเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการรับรู้ถึงความสามารถของตนเอง

กลอเรีย เบร์นาเบ-วาเลโร และคณะ (Gloria Bernabé-Valero et al , 2018) ได้ศึกษาบทบาทความพอประมาณในการเปิดรับและการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาตลอดช่วงชีวิต ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ช่วงอายุมีผลกระทบในระดับปานกลางที่อาจช่วยเพิ่มในการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และ การใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์พกพา นอกจากนี้ ความเป็นอิสระทางความคิด และความเป็นตัวตนมีผลต่อการสนองความต้องการใช้การใช้ไอซีทีของการพัฒนาตนเองในการศึกษาตลอดช่วงชีวิต

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุได้นั้นต้องมีการปรับทัศนคติ และสร้างบรรยากาศแวดล้อมไม่ให้ผู้สูงอายุเกิดความวิตกกังวล ใน รวมทั้งควรให้มีอิสระทางความคิด และสร้างความเป็นตัวตนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลดังกล่าว

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method) ประกอบด้วยการวิจัยเชิงปริมาณจากการสำรวจ และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุโดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบคู่ขนาน และนำผลการวิจัยมาวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อทราบพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

1. การวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามสอบถามความคิดเห็นผู้สูงอายุกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากประชากรผู้สูงอายุที่มีรายชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุทั่วประเทศ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2564) จำนวน 84 แห่ง โดยประชากรทั้งสิ้นประมาณ 8,765 คน หลังจากนั้นหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมจากจำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษาด้วยวิธีการคำนวณจากสูตรของ ทาโร ยามาเน่ โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ 95% ได้จำนวน 400 คน โดยเลือกจากโรงเรียนผู้สูงอายุ จำนวน 84 แห่ง แบ่งเป็นภูมิภาคต่าง ๆ 5 ภูมิภาค ประกอบด้วย ภาคกลาง จำนวน 57 คน ภาคตะวันออก จำนวน 32 คน ภาคเหนือ จำนวน 97 คน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 167 คน และภาคใต้ จำนวน 47 คน หลังจากนั้นเลือกจังหวัดเพื่อทำการสุ่มตัวอย่าง แบบอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน ของพื้นที่เป้าหมายตามภูมิภาค ได้แก่ จังหวัดอ่างทอง จังหวัดเชียงใหม่ ศรีสะเกษ สกลนคร ชลบุรี ระยอง จันทบุรี และสงขลา รวม 400 คน

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้รูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้สูงอายุที่มีรายชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุ ตามภูมิภาคต่าง ๆ จำนวน 50 คน ภูมิภาคละ 10 คน การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ด้วยการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ และวิเคราะห์เนื้อหาสาระสำคัญของการสัมภาษณ์เชิงลึก

3. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) ในการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น และการวิเคราะห์เนื้อหา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- (1) แบบสอบถามสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุยุคพลิกผัน ประกอบด้วย 3 ตอนได้แก่
ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้สูงอายุที่ให้ข้อมูล
ตอนที่ 2 ประเด็นหัวข้อการสอบถามสภาพปัจจุบัน ความต้องการของการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัล
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเพิ่มเติมหรือข้อเสนอแนะ
- (2) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และอิทธิพลที่มีต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุ

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยบูรพา รหัสโครงการวิจัย HU064/2565 เอกสารรับรองที่ IRB2-074/2565 ซึ่งได้มีการอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย การใช้ข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์การวิจัย การคุ้มครอง สิทธิ เงื่อนไขข้อตกลงการเข้าร่วมวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายร้อยละ 60% เป็นเพศหญิงร้อยละ 37 อาชีพค้าขายร้อยละ 29.6 รองลงมาคือเกษตรกรร้อยละ 22.6 พฤติกรรมปัจจุบันผู้สูงอายุยุคพลิกผันนั้นใช้

โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมากที่สุดร้อยละ 96.9 การเข้าถึงสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนโดยใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนตัว ร้อยละ 93.5 รองลงมาคือ WiFi ของภาครัฐ เช่น อินเทอร์เน็ตของสถานศึกษา ร้อยละ 8.7 และจุดบริการอินเทอร์เน็ตสาธารณะ ร้อยละ 4.6 สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละวัน 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 37.4 รองลงมาคือ ร้อยกว่า 1 ชั่วโมง ร้อยละ 35.6 และระยะเวลา 3-6 ชั่วโมง ร้อยละ 25.2 วัตถุประสงค์ในการใช้ คือ สื่อสารสนทนากับเพื่อนและครอบครัวร้อยละ 85.3 สื่อสังคม รองลงมาคือ ความบันเทิง ดูหนัง ฟังเพลง ร้อยละ 60.6 และติดตามข่าวสารกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 43 ความนิยมของผู้สูงอายุในการใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่อสังคม (Social Media) มากที่สุดคือไลน์แอปพลิเคชันร้อยละ 78.6 รองลงมาคือ YouTube ร้อยละ 64.7 และ Facebook ร้อยละ 64.2 สภาพปัญหามากที่สุดการใช้อินเทอร์เน็ต คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตมีความล่าช้า ร้อยละ 52.5 รองลงมา คือ ความไม่เสถียรของสัญญาณหรือหลุดบ่อย ร้อยละ 20.3 และผลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ข่าวน่ากลัว และโฆษณาชวนเชื่อ อิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ครอบครัวลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุดคือ สุขภาพ

2. ผลการศึกษาความต้องการของผู้สูงอายุ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุในประเทศไทย

(N = 400)

ประเด็นในการสอบถาม	D สภาพที่ได้ ปฏิบัติจริง/ สภาพปัจจุบัน		แปล ผล	I สภาพความ ต้องการ/ควร ปฏิบัติ		แปล ผล	ค่าความ ต้องการ จำเป็น PNI	ลำดับ
	\bar{x}	SD		\bar{x}	SD			
ด้านความรู้ความเข้าใจ								
1. ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์ เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวก ในชีวิตประจำวันหรือช่วยใน การแก้ปัญหา	2.50	0.75	น้อย	4.37	0.68	มาก	1.87	2
2. ครอบครัว ชุมชน ของท่านมีการ สื่อสาร ความรู้สุขภาพ บันทึกเรื่องเล่า อาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์	2.24	0.91	น้อย	4.51	0.54	มากที่สุด	2.30	1
3. การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อค้นคว้าหา ข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ อาหารเพื่อ สุขภาพและแบ่งปันให้กับชุมชน ออนไลน์	4.32	0.54	มาก	4.48	0.34	มาก	0.16	9
4. มีการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ ในการระดมความคิดเห็น	4.25	0.45	มาก	4.48	0.54	มาก	0.23	7

ประเด็นในการสอบถาม	D สภาพที่ได้ ปฏิบัติจริง/ สภาพปัจจุบัน		แปล ผล	I สภาพความ ต้องการ/ควร ปฏิบัติ		แปล ผล	ค่าความ ต้องการ จำเป็น PNI	ลำดับ
	\bar{x}	SD		\bar{x}	SD			
ประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ผู้สูงอายุ								
ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัย								
5. รู้ว่าข้อมูลใดเชื่อถือได้หรือไม่ได้ และเข้าใจวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ ได้รับจากสื่อออนไลน์ได้เป็นอย่างดี	3.56	0.68	ปาน กลาง	4.34	0.78	มาก	0.78	6
6. จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อน เชื่อและแชร์ต่อ	2.54	0.85	น้อย	4.31	0.56	มาก	1.77	3
7. ตั้งรหัสผ่านที่รัดกุมและ ล็อกเอาต์ทุกครั้งหลังเลิกใช้งาน	3.50	0.56	ปาน กลาง	4.30	0.41	มาก	0.8	5
ด้านการเคารพสิทธิ์								
8. เมื่อทำกิจกรรมใด ๆ สามารถโพสต์ ข้อมูล หรือส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่นได้รู้ เสมอโดยพิจารณาถึงภาษา กาลเทศะ	4.54	0.89	มาก ที่สุด	4.58	0.24	มาก ที่สุด	0.04	10
9. โพสต์เรื่องราวบนอินเทอร์เน็ตโดยมี การนำรูป เนื้อหา ข้อความที่มาจาก ผู้อื่นโดยอ้างอิงแหล่งที่มาทุกครั้ง	3.42	0.92	น้อย	4.51	1.32	มาก ที่สุด	1.09	4
10. มีการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ อย่างมีสติและระมัดระวังไม่ให้มี พฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและเสี่ยง อันตรายกับตนเองและบุคคลอื่น	4.42	0.32	มาก	4.56	0.42	มาก ที่สุด	0.14	8

จากตาราง พบว่า ผู้สูงอายุมีความต้องการจำเป็นโดยอยากครอบครัว ชุมชน ของท่านมีการสื่อสาร
ความรู้สุขภาพ บันทึกเรื่องเล่าอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ มีค่า (PNI_{Modified} = 2.30) รองลงมาคือ ความรู้
ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา (PNI_{Modified} = 1.87) ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ และลำดับสามคือ
จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือ ตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อนเชื่อและแชร์ต่อ (PNI_{Modified} = 1.77) ซึ่ง
ตรงกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย

อภิปรายผลการวิจัย

1. พฤติกรรมปัจจุบันผู้สูงอายุยุคพลิกผันนั้นใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมากที่สุดร้อยละ 96.9 การเข้าถึงสื่อดิจิทัลจากสมาร์ทโฟนโดยใช้อินเทอร์เน็ตส่วนตัว ร้อยละ 93.5 สภาพการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละวัน 1-3 ชั่วโมง ร้อยละ 27.4 วัตถุประสงค์ในการใช้ คือ สื่อสารสนทนากับเพื่อนและครอบครัวร้อยละ 85.3 สื่อสังคม ใช้มากที่สุดคือไลน์แอปพลิเคชันร้อยละ 78.6 สภาพปัญหามากที่สุดการใช้อินเทอร์เน็ต คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ตมีความล่าช้า ร้อยละ 52.5 และผลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ข่าวปลอม และโฆษณาชวนเชื่ออิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุดคือ สุขภาพ นั้นแสดงให้เห็นว่า ในยุคพลิกผันที่มีความไม่แน่นอนผนวกกับสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ส่งผลให้ผู้สูงอายุนั้นมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565 ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวัน 3 ชั่วโมง 21 นาที และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตคือ ติดต่อสื่อสารสนทนา และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต คือ โทรศัพท์เคลื่อนที่ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2565) นอกจากนี้และผลการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ข่าวปลอม และโฆษณาชวนเชื่อ อิทธิพลต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุดคือ สุขภาพ ซึ่งสอดคล้องกับพนม คลีฉายา (2564) ที่ได้พบว่าอุปสรรคการใช้ เทคโนโลยี ได้แก่ ปัญหาสายตาที่ต้องมีเมนูและตัวอักษรบนอุปกรณ์ที่มีขนาดใหญ่ รวมทั้งความกังวลเรื่องความเสี่ยงและอันตรายจากการใช้งานข่าวปลอมต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสัมพันธ์กับคาร์เมน โมเรต และคณะ (Carmen M et al. 2019) ที่พบว่า อุปสรรคที่ส่งผลต่อการทำความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้พัฒนาขึ้นมาใหม่ ได้แก่ ความวิตกกังวลเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการรับรู้ถึงความสามารถของตนเอง ดังนั้นสภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2. ผู้สูงอายุมีสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นโดยอยากให้ครอบครัว ชุมชน ของท่านมีการสื่อสารความรู้สุขภาพ บันทึกเรื่องเล่าอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ มีค่า (PNI_{Modified} = 2.30) รองลงมาคือ ความรู้ความสามารถใช้อุปกรณ์เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันหรือช่วยในการแก้ปัญหา (PNI_{Modified} = 1.87) ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ และลำดับสามคือ จัดการกับข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือการตรวจสอบข้อมูลที่เป็นข่าวปลอมก่อนเชื่อและแชร์ต่อ (PNI_{Modified} = 1.77) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย นั้นแสดงให้เห็นว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลในด้านความรู้ความเข้าใจ นั้น ครอบครัว ชุมชนมีอิทธิพลในการเข้าถึง และเรียนรู้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ ดังที่ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และคณะ (2560) ที่พบว่า ปัจจัยทางด้านสังคม สภาพครอบครัวและฐานะทางเศรษฐกิจ ตลอด จนปัจจัยทางกายภาพ มีอิทธิพลในการส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ สัมพันธ์กับคำกล่าวของ รุจา รอดเข็ม และคณะ (2562) ที่กล่าวว่า บทบาทที่สำคัญในการส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สูงอายุเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด คือครอบครัว ชุมชน องค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนโดยผู้สูงอายุต้องมีทัศนคติ

เชิงบวกและตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยี เป็นผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลได้อย่างกลมกลืนร่วมกับคนในวัยอื่น ๆ เป็นผู้สูงอายุยุคใหม่ที่วามารถพึ่งพาตนเองได้ยาวนานที่สุด และใช้ชีวิต “ลำพัง แต่สุขใจ” นอกจากนี้ผลการวิจัย ผู้สูงอายุมีความต้องการสื่อสารความรู้สุขภาพ และบันทึกเรื่องเล่าอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์นั้นเนื่องจากผู้สูงอายุเป็นช่วงวัยที่มีความถดถอยทางสุขภาพร่างกาย ดังนั้นจึงมีความต้องการสนใจประเด็นเนื้อหาเรื่องสุขภาพ อาหารเพื่อสุขภาพเพื่อบำรุงดูแลให้มีอายุยืนยาวซึ่งสอดคล้องกับ ศรีไพร โชติจิรวัฒนา และคณะ (2562) ที่พบว่า ผู้สูงอายุมีความต้องการจำเป็นในเรื่องการใช้โปรแกรมในสมาร์ตโฟนหาความรู้สุขภาพเป็นอันดับหนึ่ง นั้นแสดงให้เห็นว่า การพลิกผันของเทคโนโลยีส่งผลต่อวิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปแต่สิ่งสำคัญที่สุดนั่นคือ การดูแลสุขภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากการศึกษาที่พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ ขนาดตัวอักษรเมนูบนอุปกรณ์ ดังนั้น สายตาจึงมีส่วนสำคัญมากที่ผู้ออกแบบสื่อหรือสารสนเทศสำหรับผู้สูงอายุที่ควรพิจารณาเป็นอันดับแรก

1.2 ผู้สูงอายุนั้นมีความสนใจเรื่องสุขภาพ ดังนั้นเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลควรใช้ประเด็นทางด้านสุขภาพเป็นเนื้อหาสื่อกลางในการสนทนาของชุมชนผู้สูงอายุ

1.3 ในการจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุควรพิจารณาถึงบริบทของพื้นที่ อาชีพและกลุ่มผู้สูงอายุในการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัล รวมทั้งความแรงของสัญญาณอินเทอร์เน็ตในพื้นที่นั้น ๆ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านความรู้และเข้าใจในเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารและการแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น ด้านการเคารพสิทธิตนเองและบุคคลอื่นในสังคมออนไลน์ และด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวปลอดภัยของตนเองและบุคคลอื่น

2.2 ควรมีการศึกษาถึงรูปแบบการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมเพื่อเสริมสร้างทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

2.3 ควรมีการศึกษาถึงแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุในยุคพลิกผัน

2.4 ควรมีการศึกษาถึงรูปแบบแพลตฟอร์มที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ

2.5 ควรมีการศึกษาถึงรูปแบบการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เพื่อการลดช่องว่างระหว่างวัยผ่านการถ่ายทอดภูมิปัญญาในยุคดิจิทัล

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2564). **ทะเบียนรายชื่อโรงเรียนผู้สูงอายุ**. วันที่ค้นข้อมูล 25 พฤศจิกายน 2564. เข้าถึงได้จาก https://www.dop.go.th/thai/service_information/1/14.
- ชูชัย สมितिไกร. (2564). **จิตวิทยาสังคม (SOCIAL PSYCHOLOGY)**. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีไพร โชติจิรวัดนา และคณะ. (2562). การประเมินความต้องการจำเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสนับสนุนการรู้สุขภาพในศูนย์การเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. **วารสารบรรณศาสตร์ มศว. 12(2)**, 71-85.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). **รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561**. กรุงเทพฯ : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). **รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565**. กรุงเทพฯ : กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2554). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 6, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พนม คลีฉายา. (2564). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้าง ภาวะพลัมพลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย. **วารสารนิเทศศาสตร์. (39)2**, 56-78.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย. (2561). **รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทยประจำปี พ.ศ. 2561**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย (มส.ผส.). (2564). **สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ.2564**. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาศินี เคารพธรรม. (2560). สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย. **วารสารนิเทศศาสตร์. 11(2)** : 367-387.
- รุจา รอดเข็ม และสุภารัตน์ ไชยประสิทธิ์. (2562). **สังคมสูงวัย: เทคโนโลยีกับผู้สูงอายุ**. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี .13(2): 36-45.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2559). **การเรียนรู้ของผู้ใหญ่และผู้สูงอายุในสังคมไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Carmen Moret-Tatay and Mike Murphy. (2019). Aging in the Digital Era. **Front. Psychol., Sec. Cognitive Science. 10(2019)**, Retrieved June 8, 2022, form <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01815>

CEDARAFRICA (2022). **Steps to Implementing Culture Change in an Agile/VUCA World.**

Retrieved January 2, 2022, from <https://cedarafriagroup.com/culture-change-in-an-agile-world/>.

Gloria Bernabé-Valero, Isabel Iborra-Marmolejo, Maria J. Beneyto-Arrojo and Nuria Senent-Capuz. The Moderating Role of Intellectual Humility in the Adoption of ICT: A Study Across Life-Span. **Front. Psychol., Sec. Cognitive Science 9(2018)**, Retrieved June 8, 2022, form <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02433>.

Ribble, M.& Bailey, G. (2017). **Nine Themes of Digital Citizenship.** Retrieved May 29, 2021, from <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>.

Yee-Yann Yap, Siow-Hooi Tan and Shay-Wei Choon. (2022). Elderly's intention to use technologies: A systematic literature review. **Heliyon Journal. 8(1)**, p1-15. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08765>

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

การพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

The Development Digital Citizenship Learning Platform of the Elderly*

อุทิศ บำรุงชีพ**

พัชร์วิภา โพธิ์ศรี***

มงคล ยั่งยืนรัตน์****

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัยนี้ 1) เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบของต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ 2) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ วิธีการวิจัยแบบผสมวิธี ประกอบด้วย การวิจัยเชิงเอกสาร จากต้นแบบแพลตฟอร์ม 6 ต้นแบบ และสนทนากลุ่ม จำนวน 9 คน และการวิจัยเชิงปริมาณผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนด้วยการเลือกแบบเจาะจง ผู้สูงอายุจำนวน 39 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสังเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า

1. ต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต้นแบบของผู้สูงอายุ ครอบคลุมการเรียนรู้ 3 ตัวชี้วัด รู้เขารู้เราเข้าใจดิจิทัล (Savvy) เคารพเขาเคารพเราบนโลกดิจิทัล (Social) ป้องกัน เฝ้าทันภัยดิจิทัล (Safety) และประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ได้แก่ เสริมภูมิความรู้เดิม เติมภูมิความรู้ใหม่ สร้างแรงใจการมีส่วนร่วม หลอมรวมคลังจัดการความรู้ โดยแพลตฟอร์มชื่อว่า We Enjoy Digital ที่ประกอบด้วย โมบายแอปพลิเคชัน เว็บแอปพลิเคชัน และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด

2. ผลการพัฒนา พบว่า แพลตฟอร์มการเรียนรู้ We Enjoy Digital ประสิทธิภาพโดยรวมซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.51 และนำไปทดสอบกับผู้สูงอายุจำนวน 39 คน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 ด้านการสมัครและการใช้งาน ผู้ใช้ (User) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.59 และเมื่อพิจารณาในรายประเด็นย่อยพบว่า รูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร อ่านง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ 4.67 รองลงมา คือ ความง่ายในการสมัครเข้าใช้งาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 และข้อมูลเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 ตามลำดับ

คำสำคัญ : แพลตฟอร์มการเรียนรู้, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, ผู้สูงอายุ

Abstract

The objectives of this research were to: 1) synthesize the elements of the learning platform prototype for the elderly 2) to develop and study the efficiency of the digital

*งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากกองทุนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ 2563

**ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาวิศวกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

***อาจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาการอาชีพศึกษาและการพัฒนาสังคม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี

****นักวิจัย 4 สถาบันวิจัยและพัฒนาชายแดนภาคใต้ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

citizenship learning platform for the elderly. The research was conducted by mixed methods research consists of documentary research from 6 platform prototypes, 9 focus groups and 3 experts quantitative research by purposive selection and 39 elderly people were selected by stratified random sampling proportionally. The data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation. and content synthesis. The results are shown as follows::

1. Elderly prototype learning platform It covers 3 learning indicators: knowing people, knowing, we understand digital (Savvy), respecting people and respecting us in the digital world (Social), preventing digital threats (Safety), and consists of 4 elements: add new knowledge encourage participation Integrate knowledge repositories. The platform called We Enjoy Digital consists of mobile application web application and open learning resources

2. The development results showed that the overall performance of the We Enjoy Digital learning platform evaluated by experts was very good. With an average score of 4.51 and tested with 39 elderly people, it was found that the overall satisfaction was at the highest level. with an average score of 4.58. In terms of application and usage, users (User) are satisfied at the highest level, with an average score of 4.59, and when considering sub-points, it was found that the format, color, font size was easy to read with the highest average score of 4.67, followed by ease of application with an average score of 4.62. Furthermore the data is suitable for the level of the user group with an average of 4.56, respectively.

Keywords: : Digital Citizenship, Learning Platform , Elderly

บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligent) ส่งผลกระทบต่อนิเวศการเรียนรู้ที่ต้องพลิกผันเพื่อให้ตอบสนองต่อการไม่หยุดนิ่งของการพัฒนา ส่งผลให้วิถีการจัดการเรียนรู้ต้องปรับยุทธศาสตร์เพื่อสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างครอบคลุมและเท่าเทียมสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs 2030) ดังวิสัยทัศน์ของแผนการศึกษาแห่งชาติ ที่ระบุว่า “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิต อย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลง ของโลกศตวรรษที่ 21” (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ.2561-2580 (ราชกิจจานุเบกษา, 2562) โดยประชาชนทุกคนมีความตระหนัก มีความรู้ความเข้าใจ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิด ประโยชน์และสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่ม ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส ผ่านการ

อบรมโดยศูนย์ดิจิทัลชุมชนร่วมกับ หน่วยงานพันธมิตร และจัดให้มีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นพื้นฐานสำหรับคนกลุ่มต่างๆ รวมทั้งสร้างกลไกติดตามข้อมูลข่าวสารออนไลน์สำหรับเฝ้าระวังข้อมูลที่เป็นอันตราย ต่อสังคม แบบทันสถานการณ์ (Real Time) เช่น ความเชื่อที่ผิดในเรื่องอาหารและยา สื่อลามกอนาจาร ข้อมูลเท็จ และกระแสข่าวที่ทำให้สังคมตื่นตระหนก ฯลฯ เพื่อส่งต่อไปให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่สังคม ดังนั้นความตระหนัก การมีความรู้ความเข้าใจทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจึงสอดคล้องกับทักษะความพลเมืองดิจิทัลของ ลิปเปิล และเบลลี (Ribble & Bailey, 2017) ประกอบด้วย พฤติกรรมคุณลักษณะด้านการเคารพสิทธิ์ของตนเองและบุคคลอื่น (respect) ด้านความรู้สารสนเทศ การสื่อสาร (educate) ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect) ความเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าวทุกช่วงวัยจำเป็นต้องมีการสร้างความพร้อมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สูงอายุไทยที่ต้องมีการสร้างคุณลักษณะที่เหมาะสมและสามารถนำไปปฏิบัติจริงบนโลกออนไลน์ได้ ดังที่ อูซา บีกกินส์ (2565) ได้พัฒนาแนวคิด และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นในการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับผู้สูงอายุไทย พบว่า คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลต้องคงความเป็นอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุ และสอดคล้องกับวิถีชุมชนสร้างศักยภาพความเห็นคุณค่าในตนเอง สร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ที่มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ดังนั้นกิจกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้สูงอายุนั้นควรเป็นสาระที่มีความสนใจสอดคล้องกัน นั่นคือ สุขภาพกาย และจิตใจ ผนวกกับแนวทางการเปลี่ยนแปลงในยุค BANI ที่ต้องมีการเตรียมตัวรับมือกับสถานการณ์ความอ่อนไหวเปราะบางที่ไม่มีความแน่นอนของการเปลี่ยนแปลงนำไปสู่ปัญหาเกินคาดเดาที่ทุกคนต้องรู้จักปรับตัวตลอดเวลา ดังนั้นแพลตฟอร์มการเรียนรู้จึงมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาให้มีความเท่าทัน

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ (Learning Platform) เป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศองค์ความรู้ทางวิชาการ วิชาชีพ ทักษะต่าง ๆ ในชั้นการดำเนินชีวิต ซึ่งบุคคลที่สนใจทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) โดยในปัจจุบันมีแพลตฟอร์มดิจิทัลของเอกชนจำนวนมากเพื่อสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ เชื่อมโยงความรู้ได้ตามแนวทางของทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ซึ่งเป็นทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการสืบค้นข้อมูลบนโลกออนไลน์ ทั้งนี้สร้างสื่อคลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวกพร้อมกับสร้างเครือข่ายผู้พัฒนาแหล่งความรู้ให้มากขึ้นจึงจำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ ผนวกกับสาระความรู้ต้องสอดคล้องกับความสนใจของผู้สูงอายุ

จากที่กล่าวมาข้างต้นคณะผู้วิจัยจึงมีความต้องการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีองค์ประกอบเหมาะสมกับผู้สูงอายุ และเสริมสร้างศักยภาพมติความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบของต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ
2. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ หมายถึง องค์ประกอบบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศองค์ความรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกอุปกรณ์ โดยมุ่งให้ผู้สูงอายุได้ การศึกษาหาความรู้ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิต

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การพัฒนาความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุได้อย่างถูกต้องเหมาะสมโดยมีพฤติกรรมคุณลักษณะด้านการเคารพสิทธิของตนเองและบุคคลอื่น (respect) ด้านความรู้สารสนเทศ การสื่อสาร (educate) ด้านการปกป้องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (protect)

ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ที่มีชื่อในโรงเรียนผู้สูงอายุครอบคลุม 5 ภูมิภาคของประเทศไทย

ประสิทธิภาพ หมายถึง ผลการประเมินที่แสดงผลความสำเร็จของแพลตฟอร์มดิจิทัลจากผู้เชี่ยวชาญ และผู้สูงอายุผู้ใช้แพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ในด้านการจัดรูปแบบ การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา ความสะดวกรวดเร็วในการเชื่อมโยงข้อมูล และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

การทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีการเชื่อมต่อความรู้ (Connectivism)

ทฤษฎีการเชื่อมต่อความรู้ คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการเชื่อมโยงกับแหล่งการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยียุคดิจิทัลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และทฤษฎีการเชื่อมต่อเชื่อว่าการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ การเรียนรู้คือกระบวนการเชื่อมโยงเครือข่าย โดยกลุ่มผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ได้ตามความต้องการ ทั้งนี้การเชื่อมโยงความรู้ในการพัฒนาและแสวงหาความรู้ นั้นช่วยให้เชื่อมโยงความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Abik et al., 2012) ทฤษฎีการเชื่อมต่อความรู้ประกอบด้วยหลักแปดประการ ได้แก่ (Growth Engineering , 2022)

1. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย ให้ได้พิจารณา เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประกอบด้วย มุมมอง ทางเลือกในการคิด การแบ่งปัน และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการเข้าถึง

2. สร้างกระบวนการเชื่อมต่อองค์ความรู้หรือแหล่งข้อมูลเฉพาะ โดยต้องดึงมาจากแหล่งเรียนรู้อื่นในกระบวนการจัดเก็บอย่างต่อเนื่องบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็น Google, TikTok หรือเพื่อนร่วมงานที่มีเป้าหมายเดียวกันของ เป็นองค์ความรู้ที่คนอื่นจะได้เรียนรู้

3. การสร้างช่องทางเรียนรู้ที่อยู่ในเครื่องใช้ที่ไม่ใช่มนุษย์ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล เรายังสามารถจัดเก็บการเรียนรู้ไว้ในอุปกรณ์ที่หลากหลาย สิ่งนี้เน้นย้ำถึงความสำคัญของประสบการณ์ผ่านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)

4. ความสามารถในการรู้เพิ่มเติมต่อเนื่องมีความสำคัญมากกว่าสิ่งที่รู้ในปัจจุบัน กล่าวอีกนัยหนึ่งความต้องการเรียนรู้ต่อไปมีความสำคัญมากกว่าความรู้ที่เรามีอยู่แล้ว ดังที่ซีเมนส์ (Siemens, 2008) กล่าวไว้ว่า “เส้นทางการถ่ายทอดความรู้มีความสำคัญมากกว่าเนื้อหาภายในเส้นทางลำเลียง ซึ่งเปรียบเสมือนความสามารถของเราในการเรียนรู้คือสิ่งที่เราต้องการสำหรับวันพรุ่งนี้ และจะสำคัญกว่าสิ่งที่เราเรียนรู้ในวันนี้”

5. การใช้จิตวิทยา ความสม่ำเสมอ สร้างความเป็นกันเอง และการดูแลและรักษาสายสัมพันธ์เพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลซึ่งการรักษาความสัมพันธ์เหล่านั้นให้คงอยู่นั้นทำได้ยากขึ้น

6. ความสามารถในการบูรณาการความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ แนวคิด และทักษะ โดยธรรมชาติแล้ว ความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกันเป็นองค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง สิ่งนี้ช่วยให้ผสมองค์ความรู้ได้

7. วิธีการเชื่อมโยงองค์ความรู้กับการแสวงหารายได้เพื่อให้มีอาชีพโดยการเพิ่มพูนความรู้

8. การกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจที่จะเรียนรู้ และการเลือกสิ่งที่จะเรียนรู้และความหมายของข้อมูลที่ได้รับจะถูกมองผ่านความเป็นจริงในชีวิตที่มีเปลี่ยนแปลงและเผชิญในชีวิตประจำวัน

จากที่กล่าวมาการเรียนรู้ของผู้สูงอายุนั้นในยุคดิจิทัลท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงจำเป็นต้องใช้ทฤษฎีเชื่อมต่อความรู้โดยต้องสร้างวิธีการช่องทางนำเอาความรู้ที่มีอยู่ภายในตัวตนของผู้สูงอายุมาถ่ายทอด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลซึ่งผู้ออกแบบจำเป็นต้องกระตุ้น สร้างความสัมพันธ์ให้ผู้สูงอายุเกิดความคุ้นเคยและปฏิสัมพันธ์แพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง

รูปแบบการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์ม

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างกระบวนการและเทคโนโลยีที่ออกแบบเพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนและจัดสร้างสิ่งแวดล้อมบรรยากาศทางการเรียนรู้ทั้งในลักษณะที่เป็นส่วนตัว หรือการเรียนรู้แบบเปิด ดังที่ ใจทิพย์ ฌ สงขลา (2561) กล่าวว่า แพลตฟอร์มสามารถเพิ่มสมรรถนะการเรียนรู้เพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงได้ตามแอปพลิเคชันที่นำมาติดตั้งเชื่อมต่อ โดรนแพลตฟอร์มการเรียนรู้สามารถสนับสนุนกิจกรรมหลัก 4 ประการ ดังนี้

1. การจัดเก็บรวบรวม ได้แก่ แหล่งเรียนรู้บนเว็บ บทความ ภาพ ข้อมูล ความคิด คลิปวิดีโอ
2. การสร้าง ได้แก่ การวิจัย การกระจายและสร้างความคิด ใช้ระบุการค้นหา การแสดงออก การเขียน การสะท้อนคิด และการสังเคราะห์

3. ความร่วมมือ ได้แก่ การเชื่อมโยง โครงการร่วม การสังเคราะห์ และการทบทวน
4. การสื่อสาร ได้แก่ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิด สารสนเทศ การวิพากษ์ การชี้แจง การตั้งคำถาม การแก้ปัญหา

ตัวอย่างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับผู้สูงอายุ

แพลตฟอร์มการเรียนรู้มีรูปแบบที่ให้ผู้สูงอายุได้เข้ามาเพิ่มพูนความรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งประกอบด้วยแพลตฟอร์มช่วยเพิ่มความมั่นใจในการใช้คอมพิวเตอร์ การสร้างเว็บไซต์ การเขียนหรือจัดการบล็อก วิธีการเรียนรู้ภาษาใหม่ และการเริ่มต้นธุรกิจ (Erik Fullmer, 2022)

1. <https://www.masterclass.com> เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์
2. <https://www.oasiseverywhere.org/> เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์
3. <https://www.skillshare.com/> เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และเปิดโอกาสให้ผู้ที่ต้องการแบ่งปันความสามารถกับผู้อื่นในการสอนชั้นเรียนระยะสั้น
4. <https://alison.com/> เป็นแพลตฟอร์มการให้พลังแก่แต่ละคนในการเปลี่ยนแปลงชีวิตของพวกเขาให้ดีขึ้น มีแอปที่คุณสามารถดาวน์โหลดและติดตั้งบนโทรศัพท์ของคุณได้จาก Google Play Store หรือ Apple Store โดยมีหลักสูตรให้เลือกกว่า 4,000 หลักสูตร
5. <https://www.getsetup.io/exp-home> เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ในลักษณะชุมชนออนไลน์ลงทะเบียนได้ฟรีเพื่อเลือกสมัครแผนชุมชนในการออมเงิน

นอกจากนี้สำหรับประเทศไทยยังมีแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ Young Happy (ยังแฮปปี้) โดยเป็นเครือข่ายสังคมของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย ทั้งบทความ วิดีโอ บอร์ดสนทนาสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อให้ผู้สูงอายุมีสังคมที่ตีรวมทั้งเวทีกิจกรรมแบบเผชิญหน้า

แนวคิดและทฤษฎีความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) หมายถึง ลักษณะของบุคคลที่การปรับตัวและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมเมื่อใช้เทคโนโลยีอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของโลกดิจิทัลบนพื้นฐานของความรับผิดชอบและมีจริยธรรม Ribble & Bailey (2017) ครอบคลุมการเรียนรู้ 3 ตัวชี้วัด ได้แก่ ตัวชี้วัดที่ 1 รู้เขารู้เราเข้าใจดิจิทัล (Savvy) ได้แก่ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถโพสต์หรือแชร์เรื่องราวต่างๆ ที่มีประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม มีการใช้สื่ออุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อแสวงหาความรู้และสื่อสารอย่างเหมาะสม มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับภัยจากสื่อออนไลน์และการสื่อสารอย่างเหมาะสม ตัวชี้วัดที่ 2 เคารพเขาเคารพเราบนโลกดิจิทัล (Social) มีการอ้างอิงแหล่งที่มา การขออนุญาต และใช้ข้อมูลที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ มีการใช้ภาษาที่สุภาพอย่างมีมารยาทในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ป้องกัน ตัวชี้วัดที่ 3 เท่าทันภัยดิจิทัล (Safety) มีการตรวจสอบข้อมูลและกลั่นกรองก่อนตัดสินใจในการดำเนินธุรกรรมผ่านสื่อออนไลน์หรือส่งต่อให้ผู้อื่น มีการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติโดยคำนึงถึงความปลอดภัยทางสายตาและความเครียด มีการตั้งรหัสผ่าน ลายนิ้วมือ หรืออื่น ๆ เพื่อล็อกหน้าจอบนคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปนัดดา ยิ้มสกุล และคณะ. (2565) ได้ทำการพัฒนาแพลตฟอร์มผู้สูงอายุเพื่อส่งเสริมทักษะทางด้านอารมณ์ และสังคม (Soft Skill) ในสังคมผู้สูงอายุยุคดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาต้นแบบแพลตฟอร์มผู้สูงอายุส่งเสริมทักษะทางด้านอารมณ์ และสังคม (Soft Skill) ก่อนและหลังเรียนรู้ทักษะชีวิตด้านการเรียนรู้ 4 ด้าน พบว่า หลังการฝึกทักษะชีวิตการเรียนรู้สูงกวาก่อนฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 จากการสัมภาษณ์ พบว่า 1) ด้านการออกกำลังกายส่วนใหญ่ออกกำลังกายในบ้านและทำงานบ้านตามคลิปวิดีโอทำให้พบแพทย์น้อยลง มี คุณภาพชีวิตดีขึ้น 2) ด้านการกินอาหารตามหลักโภชนาการ พบว่าระยะแรกการกินอาหารบางมื้อมีสารอาหารครบ บางมื้อไม่ครบ ระยะที่ 2 มีการเลือกทานอาหารเพื่อสุขภาพมากขึ้น สารอาหารครบหมู่ทั้ง 5 หมู่ มี การแบ่งขงเวลาการกินอาหารทั้ง 3 มื้อและเลือกทานอาหารเพื่อสุขภาพมากขึ้น 3) ด้านการนอนอย่างพอเพียง ระยะแรกหลังจากฝึกกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน เช่น เลนโทรศัพท์น้อยลง ไม่นอนกลางวันนานเกินไป และไมทานอาหารก่อนนอน ระยะที่ 2 หลังจากฝึกกิจกรรมฝึกนอนตามวิดีโอต้นแบบ โดยนอนตามเวลา เข้านอนเร็วขึ้น ลดความเครียดก่อนนอนทำให้นอนหลับดีขึ้น 4) ด้านทางสมองส่งเสริมสุขภาพจิตและอารมณ์ ระยะแรกผู้สูงอายุไม่ค่อยเครียดเนื่องจากมีกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ มีจิตอาสาให้กับสาธารณะประโยชน์ให้กับชุมชน ส่วนระยะที่ 2 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่หลังจากได้ปฏิบัติตามวิดีโอฝึกทักษะรู้สึกดีขึ้น สมองปลอดโปร่งดี

อุษา บิ๊กกินส์ (2565) ได้พัฒนาแนวคิด และคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นเพื่อการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับผู้สูงอายุของไทย เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผลการศึกษา พบว่า แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลสูงอายุของไทย คือ แนวคิดที่ออกแบบเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติในโลกดิจิทัลและสะท้อนมายังการปฏิบัติต่อสังคมในโลกกายภาพได้อย่างเหมาะสมในฐานะพลเมืองของประเทศและพลเมืองโลก โดยคงความเป็นอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุไว้อย่างเหมาะสมและมีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรู้เท่าทัน ปกป้องสิทธิตนเอง และเคารพผู้อื่น เคารพกฎระเบียบ มีจริยธรรม และมีมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้ คุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นเพื่อการเป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพโดยมีส่วนร่วมรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองและมิติอื่น ๆ ของวิถีชุมชน ได้แก่ การมีความแข็งแรงและยังมีความสามารถในการใช้ร่างกาย ทั้งด้านกายภาพ จิตใจ และสังคมที่ได้เปลี่ยนไปตามกระบวนการที่กระตุ้น ให้ทำงานต่อไปได้อย่างเหมาะสม มีศักยภาพ และพึงพอใจต่อสิ่งแวดล้อมที่ตนเองอยู่ในทุกด้านมองเห็นคุณค่าในตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นและมีกิจกรรมสร้างสรรค์ ทั้งนี้ เพื่อยังประโยชน์และมีแรงบันดาลใจที่จะบำรุงรักษาศักยภาพเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Pinzón-Pulido et al. (2019) ได้ศึกษากระบวนการสร้างแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นสูงวัยสู่สุขภาพดีและกระตือรือร้น: กรณีศึกษาแพลตฟอร์ม Enbuenaedad ซึ่งพบว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลดังกล่าว ประกอบด้วย (1) จุดมุ่งหมายหลักเพื่อส่งเสริมการสูงวัยที่กระฉับกระเฉงและมีสุขภาพดี (2) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่มีอายุมากกว่า 55 ปี ผู้ดูแลผู้สูงอายุ ตลอดจนสุขภาพและผู้เชี่ยวชาญด้านหลักอื่นๆ ที่ทำงานกับผู้สูงอายุ (3) เนื้อหาในการสื่อสารบนแพลตฟอร์มตามกรอบนโยบายองค์การอนามัย

โลก (WHO) สำหรับการเป็นสูงวัยอย่างกระฉับกระเฉงและมีสุขภาพดี ได้แก่ สุขภาพ การมีส่วนร่วม และ ความปลอดภัย ผนวกกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต หนึ่งในจุดแข็งของแพลตฟอร์มนี้คือกระบวนการสร้างที่กลุ่ม ผู้สูงอายุผู้ใช้สร้างความเป็นกัลยาณมิตรออกแบบร่วมกัน และได้รับพลังจากการให้การสนับสนุน การ ฝึกอบรม ความรู้ และแนวปฏิบัติที่ดีเพื่อการพัฒนา เผยแพร่ บำรุงรักษา และปรับปรุง โครงการสนับสนุน การมีส่วนร่วมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักซึ่งเป็นตัวแทนของทุกภาคส่วนในการ ขับเคลื่อนเพื่อความยั่งยืน

จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ในการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลนั้นต้องใส่ใจ หลักการมีส่วนร่วมในทุกภาคส่วนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเป้าหมายในการใช้งานผู้สูงอายุ โดยครอบคลุม วัตถุประสงค์ของการสร้างแพลตฟอร์มนั้นคือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ นอกจากนี้ต้อง คำนึงถึงนโยบายกรอบของหน่วยงานที่จะให้การสนับสนุนขับเคลื่อนสู่การใช้ประโยชน์ของแพลตฟอร์ม อย่างยั่งยืน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาโดยใช้แนวทางการพัฒนาระบบซอฟต์แวร์ SDLC : System Development Life Cycle (ALEXANDRA ALTVATER, 2020) ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอน ดังนี้

(1) ระบุปัญหา (Problem Definition) และวางแผน (Planning) เพื่อกำหนดความ ต้องการ ได้แก่ การรับทราบปัญหา หรือความต้องการของผู้ใช้งาน 4 ส่วน ได้แก่

1.1 ปัญหาของผู้สูงอายุในการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลจากการการวิจัยพฤติกรรมความเป็น พลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุในประเทศไทย (อุทิศ บำรุงชีพ และคณะ, 2566) นั่นคือ ขนาดตัวอักษร เมฆบนอุปกรณ์ ความไม่มั่นใจในความปลอดภัยต่อการใช้งาน ข่าวดปลอม และโฆษณาบกวอน อิทธิพลต่อการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ ครอบครัวยุคลูกหลาน เพื่อน แพคเกจชั่วโมงอินเทอร์เน็ต และความยากง่ายในการใช้ ประเด็นการสื่อสารมากที่สุดคือ สุขภาพ

1.2 เป้าหมายในการวางแผนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ ผู้สูงอายุ ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป และขยายผลไปยังสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษานอกระบบการศึกษาตามอัธยาศัยในการ เชื่อมโยงเป็นแหล่งเรียนรู้ตามกลุ่มสาระ

1.3 ลักษณะและความต้องการของผู้สูงอายุในการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ได้แก่ ประเด็นเรื่องเล่าขานอาหารซึ่งเป็นปัจจัยสี่ ในการดำรงชีวิต ผสานกับภาวะความสนใจในประเด็นสุขภาพที่ทำให้ อายุยืนยาว มีสุขภาพที่แข็งแรง

1.4 วิเคราะห์ต้นแบบแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุจำนวน 6 ต้นแบบจากการ เลือกรูปแบบเจาะจง

(2) ออกแบบ (Design) กล่าวคือ เป็นขั้นตอนในการกำหนดระยะเวลา งบประมาณ การทำงาน ของโปรแกรม และขอบข่ายของแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ใช้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพเป็น สื่อกลาง

- 2.1 คำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายหลักในการใช้นั้นคือ ผู้สูงอายุ
- 2.2 การเข้าใช้งานต้องง่าย ไม่ซับซ้อน เมนูต่าง ๆ การกำหนด
- 2.3 ธีมสีในการออกแบบเน้นสีสบายตาได้แก่ สีเขียว
- 2.4 การตั้งชื่อแพลตฟอร์มให้จดจำง่าย และสื่อความหมายโดยใช้ชื่อว่า We Enjoy Digital
- 2.5 ออกแบบตราสัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย

(3) พัฒนา (Development) กล่าวคือ การนำประเด็นที่ได้มีการออกแบบมาพัฒนาโดยนักโปรแกรมเมอร์ และนักออกแบบ ด้วยการเขียนโค้ด ซึ่งแพลตฟอร์มนี้เลือกใช้ MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์โอเพนซอร์ส ซึ่งได้รับการออกแบบและปรับให้เหมาะสมสำหรับเว็บแอปพลิเคชันและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานบนแพลตฟอร์มได้หลากหลาย นอกจากนี้ยังสามารถให้ผู้ใช้หลายคนสามารถจัดการและสร้างฐานข้อมูลจำนวนมาก ทั้งนี้การพัฒนาแพลตฟอร์มดังกล่าว ประกอบด้วย

- 3.1 ระบบฐานข้อมูลในลักษณะเว็บแอปโดยหน้าจอลแสดงผลเขียนด้วย React Native การประมวลผล เขียนด้วย C#.Net
- 3.2 ฐานข้อมูลใช้ MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล
- 3.3 โมบายแอปพลิเคชันที่สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งทั้งในระบบแอนดรอยด์ และ ไอโอเอส

(4) การทดสอบระบบ (Testing) กล่าวคือ เป็นขั้นตอนในการนำเสนอเทคนิคขั้นในระบบฐานข้อมูลและแพลตฟอร์ม โดยมีการประชุมเพื่อพิจารณาในส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุงให้ได้คุณภาพ โดยมีหลักเกณฑ์ในการทดสอบระบบ ได้แก่

- 4.1 Timing เวลาในการเข้าถึง และความรวดเร็วในการดาวน์โหลด
- 4.2 Target กลุ่มเป้าหมายนำไปใช้แล้วเป็นอย่างไร ต้องมีการปรับแก้ไขอย่างไร

(5) การนำไปใช้ (Implementation) พิจารณาถึงการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ และให้ผู้ใช้เสนอแนะความคิดเห็นของระบบว่ามีการใช้งานเป็นอย่างไร โดยกลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนผู้สูงอายุจังหวัดเชียงใหม่ ระยอง และชลบุรี เมื่อนำมาทดสอบประสิทธิภาพของกระบวนการสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน ของพื้นที่เป้าหมาย 3 จังหวัดโดยพิจารณาจากจังหวัดที่มีความหลากหลายทางภูมิประเทศ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ตามรายชื่อฐานข้อมูลภูมิปัญญาประเภทอาหาร จำแนกข้อมูลตามรายจังหวัด (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2563) จำนวน 39 ภูมิปัญญา ประกอบด้วย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 19 ภูมิปัญญา จังหวัดชลบุรี จำนวน 10 ภูมิปัญญา และจังหวัดระยอง จำนวน 10 ภูมิปัญญา รวม 39 คน เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม

(6) บำรุงรักษา (Maintenance) ตรวจสอบดูแลการทำงานแต่ละส่วนของระบบฐานข้อมูลสารสนเทศ ให้ยังคงถูกต้องเป็นปัจจุบัน และทันสมัย นำเข้าข้อมูลอยู่เสมอ

(7) องค์กรประกอบแพลตฟอร์ม ได้แก่ คลิปวีดีโอ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความที่เผยแพร่ผ่าน

ช่องทางออนไลน์ โดยสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ประกอบด้วยเนื้อหา

- 4.3.1 ทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล
- 4.3.2 ชุมชนรักสุขภาพ
- 4.3.3 เติมเต็มภูมิรู้
- 4.3.4 ตลาดนัดภูมิพลังอาหารเป็นยา
- 4.3.5 คลังภูมิพลังอาหารสุขภาพ

4.4 แพลตฟอร์มดิจิทัล We Enjoy Digital คือ โครงสร้างพื้นฐานที่เป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศสื่อเพื่อการเรียนรู้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และข้อความ รวมทั้งการให้บริการเครื่องมือ และข้อมูลสารสนเทศดิจิทัลที่ใช้ในการสร้างเนื้อหาและการเข้าถึงที่สะดวกในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านและภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ ซึ่งแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ประกอบด้วย

- 4.4.1 ฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER)
- 4.4.2 โมบายแอปพลิเคชัน we enjoy digital
- 4.4.3 เว็บไซต์แอปพลิเคชัน <http://www.wejoydigi.com>

4.5 ประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด ประกอบด้วย

- 4.5.1 การจัดรูปแบบ
- 4.5.2 การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา
- 4.5.3 ความสะดวกความรวดเร็วในการเชื่อมโยงข้อมูล
- 4.5.4 แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ทั้งนี้ต้องผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้สูงอายุจำนวน 3 ท่าน ซึ่งพบว่า มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนา ซึ่งพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแพลตฟอร์มการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์ของการพัฒนา อยู่ระหว่าง 0.5-1.00

5. ผู้เชี่ยวชาญ ในการประเมินประสิทธิภาพแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา วุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี และผู้เชี่ยวชาญด้านผู้สูงอายุวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกมีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 3-5 ปี

ผลการวิจัย

1. ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ แพลตฟอร์มนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้เพื่อเป็นกระบวนการสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพของผู้สูงอายุเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัล We Enjoy Digital ดังตารางที่ 1

องค์ประกอบของแพลตฟอร์ม	ตัวอย่างแนวปฏิบัติที่ดีของแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้อง กับผู้สูงอายุ จำนวน 6 แพลตฟอร์ม						
	http://www.readyseior.com/	https://younghappy.com/	https://wechethailand.com/	https://whenoldup.com/	https://www.awusosociety.com/	https://www.countup.life/	จำนวนความถี่ขององค์ประกอบ แพลตฟอร์ม
ชุมชนออนไลน์สำหรับโพสต์แลกเปลี่ยน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ	✓	✓	-	✓	✓	✓	5
คลาสเรียนออนไลน์/พื้นที่เรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓	-	5
สื่อสร้างสรรค์สำหรับผู้สูงวัย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
บทความสร้างแรงบันดาลใจ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
บทความนักร้องเรื่อง	-	✓	-	✓	-	✓	3
บทความสุขภาพ	✓	✓	-	✓	✓	✓	5
บทความ COVID-19	-	✓	-	-	-	-	1
บทความเทคโนโลยี	✓	✓	-	✓	✓	-	4
บทความไลฟ์สไตล์/อาหาร/งานอดิเรก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
บทความการท่องเที่ยวพักผ่อน	-	-	✓	-	-	✓	2
บทความครอบครัว การเงิน และอื่น ๆ	✓	✓	✓	✓	✓	-	5
ข่าวสาร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
ภาพบรรยากาศกิจกรรม	✓	✓	✓	✓	✓	-	5
สินค้าสำหรับผู้สูงอายุ	✓	✓	-	✓	-	✓	4
การจ้างงาน/ธุรกิจ	✓	-	✓	-	-	-	2
โมบายแอปพลิเคชัน	-	✓	-	✓	-	-	2
สื่อออนไลน์ YouTube Channel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
สื่อสังคมสำหรับติดต่อ Line/ Facebook/Instagram	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ซึ่งมีความถี่ระหว่าง 3-6 จำนวน 15 องค์ประกอบ ดังตารางการวิเคราะห์และสังเคราะห์ที่ 1 ได้แก่ ชุมชนออนไลน์สำหรับโพสต์แลกเปลี่ยน กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ คลาส

เรียนออนไลน์/พื้นที่เรียนรู้ สื่อสร้างสรรค์สำหรับผู้สูงอายุ บทความสร้างสรรค์แรงบันดาลใจ บทความนุกเล่าเรื่อง บทความสุขภาพ บทความเทคโนโลยี บทความไลฟ์สไตล์/อาหาร/งานอดิเรก บทความครอบครัว การเงิน และอื่น ๆ ข่าวสาร ภาพบรรยากาศกิจกรรม สินค้าสำหรับผู้สูงอายุ สื่อออนไลน์ YouTube Channel และสื่อสังคม สำหรับติดต่อ Line/Facebook/Instagram โดยต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต้นแบบของผู้สูงอายุ ครอบคลุม การเรียนรู้ 3 ตัวชี้วัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล รู้เขารู้เราเข้าใจดิจิทัล (Savvy) เคารพเขาเคารพเราบนโลกดิจิทัล (Social) ป้องกัน เท่าทันภัยดิจิทัล (Safety) และประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ได้แก่ เสริมภูมิความรู้เดิม เติมภูมิความรู้ใหม่ สร้างแรงใจการมีส่วนร่วม หลอมรวมคลังจัดการความรู้ โดยแพลตฟอร์มชื่อว่า We Enjoy Digital ที่ประกอบด้วย โมบายแอปพลิเคชัน เว็บแอปพลิเคชัน และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด

2. ผลการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ พบว่า

ตราสัญลักษณ์ของแพลตฟอร์ม

ออกแบบตราสัญลักษณ์ LOGO การพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านนวัตกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้
ของผู้สูงอายุเพื่อสืบสานภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
Digital Citizenship Development via the Elderly Learning Communities Innovation
for Health Foods Wisdom Transmission

การใช้งานรูปแบบต่างๆ



คำอธิบาย

ตราสัญลักษณ์ประกอบด้วย 2 สี คือ สีแดง และสีเขียว

สีแดง หมายถึง สีที่แสดงพลังของหัวใจทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัล 3 องค์ประกอบ ได้แก่ Educate, Respect, Protect

สีเขียว หมายถึง สีของพลังแห่งการฟื้นฟู การดูแลสุขภาพด้วยภูมิปัญญาอาหารของผู้สูงอายุโดยอยู่ในรูปทรง 3 รูปทรง ซึ่งแต่ละรูปทรง

บรรจุสัญลักษณ์ผู้สูงอายุ ช้อนส้อม และดิจิทัลที่ผสมกลมกลืนในการแบ่งปันผ่านนวัตกรรมชุมชนบนรากฐานของพลเมืองดิจิทัลและสุขภาพที่ดี

■ C 15 M 100 Y 90 K 10 ■ C 85 M 17 Y 100 K 0

FLOW CHART

Input STEP 1

- > สร้างสารสนเทศใหม่
- > วิเคราะห์สารสนเทศเดิม
- > แบ่งหมวดหมู่ข้อมูลสารสนเทศ
- > ตรวจสอบความครบถ้วน ถูกต้องของสารสนเทศ

01

PROCESS STEP 2

- > นำเข้าข้อมูลสารสนเทศ We Enjoy Digital OER
- > จัดการฐานข้อมูล ด้วย MySQL

02

MySQL

03

PROCESS STEP 4

- > ออกแบบหน้าเว็บแอปพลิเคชัน ใช้ ภาษา PHP (Laravel Framework)
- > นำเข้าข้อมูลเข้าสู่เว็บแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นมา ที่สามารถ
 1. นำเข้าสารสนเทศได้
 2. สืบค้นสารสนเทศได้
 3. เรียกดูสารสนเทศได้

04

PROCESS STEP 3

- > ทักชะความเป็นพลเมืองดิจิทัล
- > ชุมชนรักสุขภาพ
- > เติมเต็มภูมิรู้
- > ตลาดนัดภูมิพลังอาหารเป็นยา
- > คลังภูมิพลังอาหารสุขภาพ

05

WEB APPLICATION VISITORS

<http://www.wejoydigital.com>

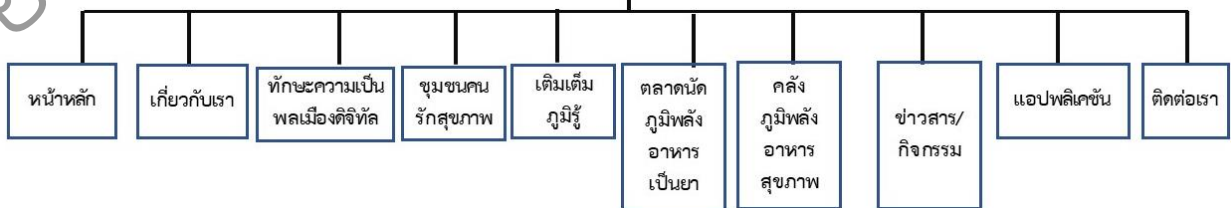


OUTPUT STEPS

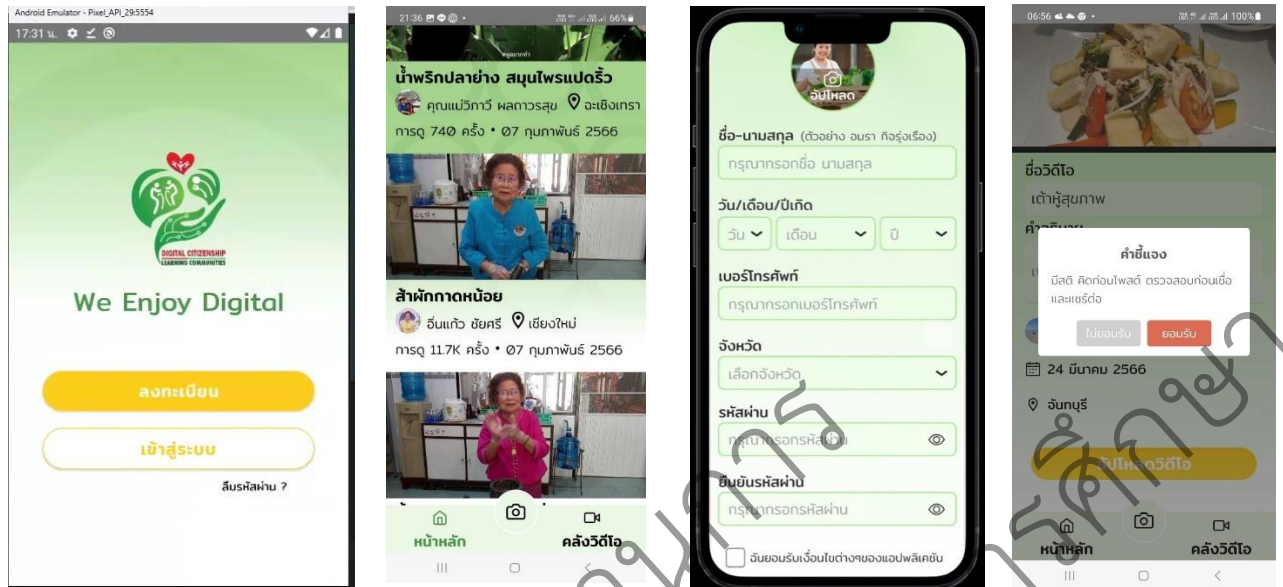
แผนภาพโครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน

We Enjoy Digital

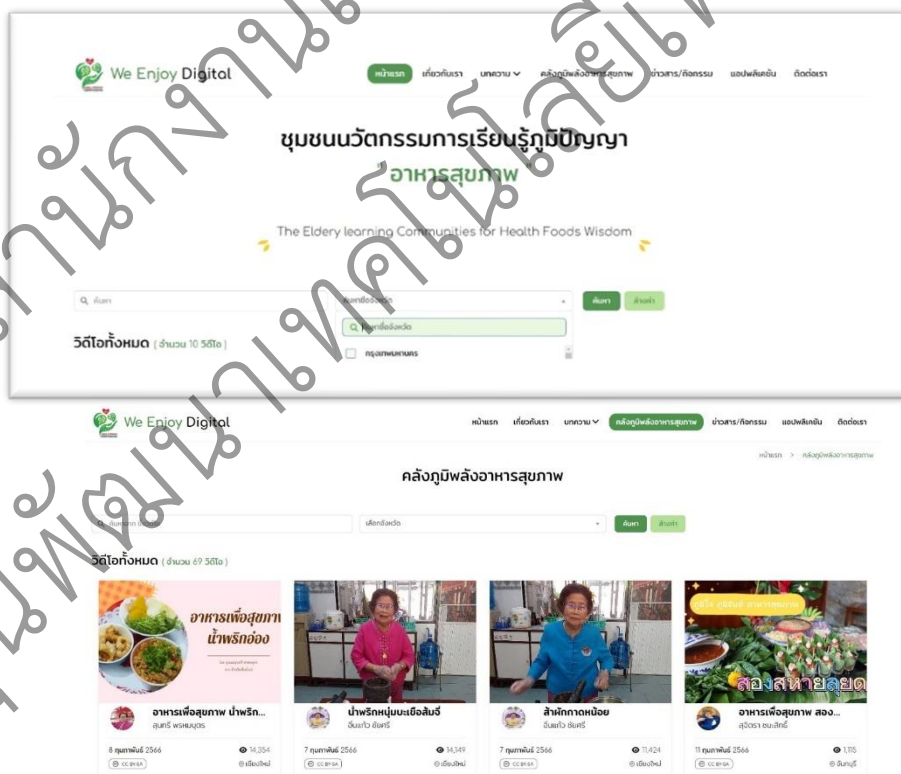
ชุมชนนวัตกรรมเรียนรู้ภูมิปัญญาอาหารสุขภาพ
The Elderly Learning Communities for Health Foods Wisdom



หน้าจอบนแอปพลิเคชันที่มีการแจ้งเตือนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล สอดคล้องกับตัวชี้วัดเคารพเขาเคารพเราบนโลกดิจิทัล (Social)



หน้าจอบนแอปพลิเคชันมีเมนูครอบคลุม ตัวชี้วัดที่ รู้เขารู้เราเข้าใจดิจิทัล (Savvy) และป้องกัน เฝ้าทันภัยดิจิทัล (Safety)



3. ผลการประเมินประสิทธิภาพแพลตฟอร์มการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงอายุ ข้อมูลสารสนเทศและการนำเสนอ การออกแบบหน้าจอบ และกราฟิกการนำเสนอ ประสิทธิภาพทางด้านเทคนิค

ตารางผลการประเมินประสิทธิภาพของแพลตฟอร์ม โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.51 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.55 นอกจากนี้ เมื่อพิจารณารายประเด็นพบว่า

ด้านข้อมูลสารสนเทศและการนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.38 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องของข้อมูลตามวัตถุประสงค์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาอยู่ในระดับดี คือ สารสนเทศเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และความเหมาะสมในการลำดับข้อมูลอย่างถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

ด้านการออกแบบหน้าจอ และกราฟิกการนำเสนอ มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.55 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ หัวข้อในระบบการจัดเก็บสารสนเทศมีความถูกต้อง มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.68 ระดับประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ ภาพและตัวอักษรมีความคมชัดและสื่อความหมาย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก และการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 อยู่ในระดับดี

ด้านประสิทธิภาพทางเทคนิค มีคะแนนเฉลี่ยภาพรวมเท่ากับ 4.46 ประสิทธิภาพอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และเมื่อพิจารณาประเด็นย่อยมีประสิทธิภาพตามลำดับ ดังนี้ ความรวดเร็วในการนำเข้าสู่ข้อมูลสารสนเทศ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.62 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ประสิทธิภาพในประเด็นความสะดวกการเข้าสู่ฐานข้อมูล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับดีมาก และการเชื่อมโยงไปยังสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

ตารางผลการประเมินความพึงพอใจและแพลตฟอร์ม โดยผู้สูงอายุจำนวน 39 คน ดังตารางต่อไปนี้ (N=39)

ลำดับ	ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	การสมัครและใช้งาน	4.59	0.39	มากที่สุด
	1.1 ความง่ายในการสมัครเข้าใช้งาน	4.62	0.35	มากที่สุด
	1.2 เมนูคำสั่งต่าง ๆ มีความสะดวกในการใช้งาน	4.51	0.31	มากที่สุด
	1.3 รูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร อ่านง่าย	4.67	0.56	มากที่สุด
	1.4 ข้อมูลเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้	4.56	0.35	มากที่สุด
2	การเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา	4.58	0.56	มากที่สุด
	2.1 ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลบนแพลตฟอร์ม	4.58	0.59	มากที่สุด
	2.2 ความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูล และประมวลผล	4.63	0.57	มากที่สุด
	2.3 ความรวดเร็วและสะดวกในการอัปเดตข้อมูล	4.52	0.51	มากที่สุด
	2.4 ความปลอดภัยของข้อมูลและความเป็นส่วนตัว	4.57	0.58	มากที่สุด

ลำดับ	ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	SD	ระดับความพึงพอใจ
3	ความรู้และประโยชน์ที่ได้รับ	4.57	0.52	มากที่สุด
	3.1 ทราบและเข้าใจวิธีปฏิบัติตนอย่างมีสติในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม	4.51	0.37	มากที่สุด
	3.2 สื่อกลางแลกเปลี่ยนเรียนรู้อาหารเพื่อสุขภาพ	4.57	0.45	มากที่สุด
	3.3 ได้ประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์	4.67	0.51	มากที่สุด
	3.4 ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์	4.54	0.36	มากที่สุด
	ความพึงพอใจโดยรวมของแพลตฟอร์มดิจิทัล	4.58	0.48	มากที่สุด

จากการเผยแพร่ให้กลุ่มผู้สูงอายุเป้าหมาย และบุคคลที่สนใจเข้าร่วมใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.58

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยบูรพา รหัสโครงการวิจัย HU064/2565 เอกสารรับรองที่ IRB2-074/2565 ซึ่งได้มีการอธิบายและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย การใช้ข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์การวิจัย การคุ้มครอง สิทธิ เงื่อนไขข้อตกลงการเข้าร่วมวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

1. ต้นแบบแพลตฟอร์มการเรียนรู้ต้นแบบของผู้สูงอายุ ครอบคลุมการเรียนรู้ 3 ตัวชี้วัด รู้เขารู้เราเข้าใจดิจิทัล (Savvy) เคารพเขาเคารพเราบนโลกดิจิทัล (Social) ป้องกัน เท่าทันภัยดิจิทัล (Safety) และประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ได้แก่ เสริมภูมิความรู้เดิม เติมภูมิความรู้ใหม่ สร้างแรงใจการมีส่วนร่วม หลอมรวมคลังจัดการความรู้ โดยแพลตฟอร์มชื่อว่า We Enjoy Digital ที่ประกอบด้วย โมบายแอปพลิเคชัน เว็บแอปพลิเคชัน และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด โดยได้รับการรับรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้งนี้ต้นแบบดังกล่าวคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วมโดยได้มีการสำรวจพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุในประเทศไทย (อุทิศ บำรุงชีพ และคณะ, 2566) ซึ่งพบว่า ความต้องการของผู้สูงอายุในทักษะดิจิทัล พบว่า ต้องการให้ครอบครัว ชุมชน มีการสื่อสารและบันทึกเรื่องราวภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนสื่อออนไลน์ ดังนั้นเนื้อหาในแพลตฟอร์มนี้จึงมีประเด็นอาหารเพื่อสุขภาพเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Pinzón-Pulido et al. (2019) เนื้อหาในการสื่อสารบนแพลตฟอร์มตามกรอบนโยบายองค์การอนามัยโลก (WHO) สำหรับการเป็นสูงวัยอย่างกระฉับกระเฉงและมีสุขภาพดี ได้แก่ สุขภาพ การมีส่วนร่วม และความปลอดภัย ผนวกกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

2. ผลการพัฒนา พบว่า แพลตฟอร์มการเรียนรู้ We Enjoy Digital ประสิทธิภาพโดยรวมซึ่งประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.51 และนำไปทดสอบกับผู้สูงอายุจำนวน 39 คน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.58 ด้านการสมัครและการใช้งาน

ผู้ใช้ (User) มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.59 และเมื่อพิจารณาในรายประเด็นย่อยพบว่า รูปแบบ สี ขนาดตัวอักษร อ่านง่าย มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ 4.67 รองลงมา คือ ความง่ายในการสมัครเข้าใช้งาน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.62 และข้อมูลเหมาะสมกับระดับของกลุ่มผู้ใช้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบแพลตฟอร์มดังกล่าว คณะผู้วิจัยคำนึงถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้สูงอายุที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน และมีการใช้ตัวอักษรที่ขนาดเหมาะสมกับหน้าจอสะดวกในการอ่านมีการใช้ภาพแทนข้อความ และประเด็นที่ใกล้ตัวคือ อาหารเพื่อสุขภาพ รวมทั้งเน้นการสื่อสารด้วยภาพหรือคลิปวิดีโอ ซึ่งการออกแบบดังกล่าว สอดคล้องกับ เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2563) ที่กล่าวว่า ลักษณะการใช้สื่อสังคมสำหรับผู้สูงอายุจะอยู่ในรูปแบบของสื่อเสียง รูปภาพ และวิดีโอมากกว่าการพิมพ์ข้อความ เนื่องจากการส่งภาพหรือวิดีโอมีวิธีการที่ง่ายในการส่งไม่ซับซ้อน ทั้งนี้ผู้รับสารยังสามารถเข้าใจได้ง่ายมากกว่าตัวอักษรที่อาจเกิดผิดพลาดในการพิมพ์ได้ง่าย และยากต่อการอ่าน นอกจากนี้ผู้สูงอายุจะพยายามเรียนรู้เทคโนโลยีซึ่งเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวก ซึ่งปัจจุบันมีแนวโน้มการใช้งานเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะสนใจในเรื่องใกล้ตัว ประเด็น สุขภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การออกแบบของแพลตฟอร์มอาจมีข้อจำกัดเรื่องขนาดของไฟล์ในการอัปโหลด หรือ ข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับขั้นตอนการเผยแพร่ภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพบนแพลตฟอร์ม ดังนั้นจึงควรเตรียมความพร้อมให้กับผู้สูงอายุโดยการจัดอบรมเผยแพร่ส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้ทราบวิธีปฏิบัติ และ ข้อตกลงเบื้องต้น โดยอาจต้องพิจารณาถึงข้อมูลส่วนตัว หรือ ประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์

1.2 บุคคลที่นักแพลตฟอร์ม We Enjoy Digital ไปเผยแพร่กับผู้สูงอายุควรมีช่องทางการสื่อสารที่เข้าถึงง่าย เช่น ไลน์แอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญในการตอบข้อซักถามเพื่อแก้ไขปัญหากรณีเกิดข้อขัดข้องในการใช้แพลตฟอร์ม

1.3 ในการเข้าใช้แพลตฟอร์มดังกล่าวบางครั้งอาจเกิดปัญหาและอุปสรรคด้านความเร็วของสัญญาณอินเทอร์เน็ตอาจส่งผลให้การดาวน์โหลดข้อมูล หรืออัปโหลดข้อมูลมีความล่าช้าตามไปด้วย ดังนั้นจึงควรพิจารณาถึงพื้นที่ลักษณะภูมิประเทศและบริบทของการกระจายสัญญาณอินเทอร์เน็ตด้วย

1.4 ผู้เผยแพร่ในการใช้แพลตฟอร์มควรมีกิจกรรมการสร้างแรงจูงใจในการเข้าใช้ เช่น การประกวด การแข่งขันเพื่อกระตุ้นให้ผู้สูงอายุเป้าหมายเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมเข้าใช้แพลตฟอร์มดังกล่าว

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยถึงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้เพื่อสร้างการเห็นคุณค่าตนเองของผู้สูงอายุในยุคพลิกผัน

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยกลยุทธ์การขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองดิจิทัลในชุมชนด้วยแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืน

2.3 ควรมีการขยายผลเผยแพร่คลังภูมิปัญญาอาหารเพื่อสุขภาพไปใช้ในการบูรณาการกับการเรียนรู้กลุ่มสาระต่าง ๆ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หรือการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

เอกสารอ้างอิง

- เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2563). เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับการวิจัยทางการศึกษาในการเปลี่ยนผ่านทางดิจิทัล. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง. เฮาส์.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2562). นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ.2561-2580) . กรุงเทพมหานคร : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2565). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มโดยการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน. กรุงเทพฯ : บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- ปนัดดา ยิ้มสกุล และคณะ. (2565). การพัฒนาแพลตฟอร์มผู้สูงอายุเพื่อส่งเสริมทักษะทางด้านอารมณ์ และสังคม (Soft Skill) ในสังคมผู้สูงอายุยุคดิจิทัล. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. 16(2). 86-108.
- อุษา บั๊กคินส์. (2565). แนวคิดและคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นเพื่อการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านความปลอดภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับผู้สูงอายุของไทย. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์. 26(2). 211-222.
- อุทิศ บำรุงชีพ และคณะ. (2566). พฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลยุคพลิกผันของผู้สูงอายุในประเทศไทย. รายงานวิจัย, ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Abik, M., Ajhoun, R., & Ensias, L. (2012). Impact of technological advancement on pedagogy. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13(1), 224-237. Retrieved May 29, 2022 from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ976961.pdf>
- Alexandra Altvater. (2020). **The Software Development Life Cycle (SDLC)**. Retrieved May 29, 2021, from <https://stackify.com/what-is-sdlc/>
- Erik Fullmer. (2022). **5 of the Best Online Learning Platforms for Seniors (and Why Each Is Awesome)** Retrieved May 29, 2022, from <https://www.helpcloud.com/>

Growth Engineering. (2022). **CONNECTIVISM: YOUR GUIDE TO CONNECTIVISM LEARNING THEORY**. Retrieved July 29, 2022, from <https://www.growthengineering.co.uk/connectivism-learning-theory/>

Pinzón-Pulido et al. (2019). **Creation Process of the Digital Platform to Foster Healthy and Active Aging: enbuenaedad**. *Frontiers in Public Health*.2019(7). 1-8.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00022>

Ribble, M.& Bailey, G. (2017). **Nine Themes of Digital Citizenship**. Retrieved May 29, 2021, from <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>.

Siemens, G. and Downes, S. (2008). **Connectivism & Connected Knowledge**. Retrieved July 29, 2022, from <http://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss1/6>.

สำนักงานเลขาธิการ
กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา



กองทุนพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา
สำนักงานเลขาธิการ



DIGITAL CITIZENSHIP

