



กระบวนการสร้างและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร*

The process of creating and using information technology creatively
of students in Bangkok

¹ดวงกมล เจียรวุฒิกุล, ²สุขเกษม ขุนทอง

¹Duangkamon Jiarawuttikul, ²Sukkasem Khoonthong

¹กระทรวงศึกษาธิการ,

²มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

¹Ministry of Education,

²Mahachulalongkornrajavidyalaya University

¹E-mail: otep.djmont@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร 2) พัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงสร้างสรรค์ และ 3) นำเสนอรูปแบบชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 9 คน ได้แก่ ผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษามาตลอดจนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 20 คนในโรงเรียนวัดสุทธิวารามที่เข้าร่วมโดยสมัครใจ พื้นที่วิจัยประกอบด้วยระดับนโยบายที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 ระดับการบริหารจัดการที่โรงเรียนวัดสุทธิวารามและโรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย และระดับปฏิบัติการที่ครูผู้สอนในโรงเรียนทั้งสองแห่ง

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีที่ต้องได้รับการชี้แนะและควบคุม เพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบ ขณะเดียวกันโรงเรียนได้นำนโยบายด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบโครงการหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน AI และการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีผลงานออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การพัฒนาชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียนมีทักษะเพิ่มขึ้นทั้งด้านการศึกษา การใช้ในชีวิตประจำวัน และการสร้างเครือข่ายสังคม โดยเน้นการสอดแทรกจริยธรรมในมิติความดี ความงาม และความสุภาพ เพื่อปลูกฝังการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรมและมีวิจารณญาณ

นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีได้หากมีการดูแลและกลั่นกรองข้อมูลจากครอบครัวและโรงเรียนร่วมกัน การอภิปรายผลสะท้อนว่า การจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) และการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนไทยให้มีทั้งทักษะดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ และคุณธรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนาสังคมที่ยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ: พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี; การพัฒนา; กระบวนการสร้าง; สร้างสรรค์

ABSTRACT

This research aimed to 1) study the behavior of using information technology among students in Bangkok, 2) develop a set of creative information technology activities for students in Bangkok, and 3) present a model of creative information technology activity set for students in Bangkok. The research employed a mixed-method approach, including qualitative research and action research. Data were collected from nine key informants, consisting of administrators, teachers, and education experts, as well as through learning activities with 20 upper secondary school students at Wat Suthiwararam School who participated voluntarily. The research areas covered three levels: the policy level at the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 2; the management level at Wat Suthiwararam School and Satri Si Suriyothai School; and the operational level with teachers in both schools.

The results revealed that students' behavior in using information technology required guidance and control to prevent negative impacts. At the same time, schools applied technology policies through projects and activities that promoted learning with AI and creative competitions, which motivated students and led to productive online outcomes for learning. The development of activity sets enhanced students' skills in education, daily life, and social networking, with an emphasis on integrating ethics in the dimensions of goodness, beauty, and happiness, in order to instill the use of technology with morality and critical judgment.

Furthermore, it was found that students could adapt to technological changes if families and schools worked together to filter and guide information. The discussion indicated that learning management must be consistent with the Sustainable Development Goals (SDGs) and the development of Thai youth potential in digital skills, creativity, and morality, which will lead to sustainable social development in the future.

Keywords: Information Technology Usage Behavior; Educational Development; Creative Processes; Innovation

บทนำ

ประชาคมโลกซึ่งมีผู้นำประเทศเป็นตัวแทน ได้ทำข้อตกลงร่วมกันเพื่อกำหนด “เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน” (Sustainable Development Goals-SDGs) ซึ่งประเทศสมาชิกของสหประชาชาติต่างได้รับรองวาระการพัฒนายั่งยืน พ.ศ. 2573 เป้าหมาย คือ การพัฒนายั่งยืน เน้นให้ความสำคัญกับการปรับสมดุลทั้ง 3 มิติ ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ในรูปแบบของบูรณาการและในการมีส่วนร่วมโดยไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง (สำนักงานสหประชาชาติประเทศไทย, 2566) เน้นปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงภายใต้ 3 หลักการ คือ ความพอประมาณ ความสมดุล และความรอบคอบ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560 หน้า 5) ภายใต้การพัฒนาด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อวิถีชีวิตคนไทยในการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้คนไทยทุกช่วงวัยมีความสนใจกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายออนไลน์อย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด ซึ่งในแต่ละปีมีผู้คนใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างรายได้เป็นจำนวนมากมายมหาศาล



ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้มีพัฒนาอย่างเป็นพลวัต โดยเฉพาะในด้านเครื่องมือด้านเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนเรา ซึ่งหากพิจารณาสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่เราเรียกว่าปัจจัยสี่ ได้แก่ อาหาร ยา เครื่องนุ่งห่ม และที่อยู่อาศัย อย่างไรก็ดี ปัจจัยที่ห้า ต่อมา ได้แก่ รถยนต์หรือยานพาหนะอื่นๆ และปัจจัยที่หก ได้แก่ เครื่องมือสื่อสารจำพวกโทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ทโฟน

ในประเด็นนี้ ส่งผลต่อปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “สังคมก้มหน้า” หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีพฤติกรรมเสพติดข่าวสารหรือเทคโนโลยี โดยมีก้นก้มหน้าสื่อสารกับหน้าจอโทรศัพท์มือถือกันแทบทั้งสิ้น ซึ่งกลายเป็นศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ ปรากฏการณ์นี้ส่งผลกระทบในหลายด้าน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นไทยที่มีสถิติการใช้โทรศัพท์มือถือสูงเป็นอันดับหนึ่งของเอเชีย แม้ว่าการใช้สมาร์ทโฟนจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและการเรียนรู้ แต่หากใช้ในทางที่ผิดหรือใช้มากเกินไป ย่อมนำมาซึ่งผลเสีย เช่น ผลกระทบทางร่างกาย (สายตา, ระบบกระดูก), การเก็บตัว ไม่สนใจคนรอบข้าง แม้แต่บุคคลในครอบครัว ขาดมนุษย์สัมพันธ์ในการเข้าสังคม และเสี่ยงต่อการเป็นโรคเสพติดสมาร์ทโฟนในที่สุด จากงานวิจัยของ ศักติกร สุวรรณเจริญ และคณะ (2562) พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรีมีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนที่ส่งผลต่อหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย จิตใจ การเรียน ความสัมพันธ์กับเพื่อน และความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้สมาร์ทโฟนอย่างต่อเนื่องและขาดการควบคุมตนเอง อาจทำให้เกิดปัญหาสุขภาพกาย เช่น ปวดตา ปวดคอ ปวดไหล่ รวมถึงปัญหาสุขภาพจิต เช่น ความเครียด การหงุดหงิดง่าย และการขาดสมาธิในการเรียน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ใช้ละเลยการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เกิดการเก็บตัวและลดความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นชัดเจนถึงปรากฏการณ์ “สังคมก้มหน้า” ที่กำลังกลายเป็นปัญหาสังคมร่วมสมัย

องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (UNESCO, 2023) เผยแพร่รายงาน Global Education Monitor 2023 เมื่อช่วงปลายเดือนกรกฎาคม 2566 ระบุว่ามีการใช้งานโทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ทโฟนที่มากเกินไป ในกลุ่มเด็กนักเรียน และนักศึกษาซึ่งมีส่วนทำให้การเรียนรู้หนังสือมีประสิทธิภาพลดลง และส่งผลต่อสมาธิและความมั่นคงทางอารมณ์ของเด็กนักเรียน ทั้งยังเป็นการเพิ่มช่องทางการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (cyber bullying) ให้มากขึ้นด้วย ดังนั้น ควรมีการจัดการในเชิงนโยบายเกี่ยวกับ การใช้สมาร์ทโฟนในกลุ่มเด็กนักเรียนให้เป็นรูปธรรม รวมถึงเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะในห้องเรียนที่ต้องมุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของเรียนการสอน มิใช่จากเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ครูหรืออาจารย์ ทั้งนี้ รัฐบาลแต่ละประเทศยังต้องมุ่งเน้นเฝ้าระวังการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างรอบคอบ และเทคโนโลยียังมีส่วนที่ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้งาน Audrey Azoulay, (2009) ผู้อำนวยการใหญ่ยูเนสโก กล่าวในประเด็นนี้ว่า แน่แน่นอนว่า การปฏิบัติทางเทคโนโลยี หรือ ทางดิจิทัลจะมีศักยภาพสูง แต่ขณะเดียวกันภาคสังคมในหลายประเทศก็ได้ มีการเตือนถึงอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมากไป ซึ่งจะมีผลกระทบต่อแนวทางการจัดการศึกษาได้อีกทั้งแม้ว่าเทคโนโลยีจะเปิดกว้างให้กับผู้คนนับพันล้านทั่วโลก ด้วยเหตุผลของการที่มีโทรศัพท์มือถือจะทำให้นักเรียนถูกรบกวนสมาธิในชั้นเรียน

จากการประเมินของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (PISA) นับตั้งแต่ พ.ศ. 2543 (PISA 2000) เป็นต้นมา ผลการประเมินวิทยาศาสตร์ การอ่าน และคณิตศาสตร์ของนักเรียนทั่วโลกลดต่ำลงรวมทั้งในประเทศสมาชิก OECD ด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งตั้งแต่ พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) เป็นต้นมา เมื่อโทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟนได้เข้ามาครองตลาดทั่วโลก ผลการประเมิน PISA มีแนวโน้มลดต่ำลง เหตุผลที่โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนทำให้การเรียนรู้ตกต่ำลงน่าจะมาจากเหตุผลสองประการ คือ ผลกระทบทางด้านจิตวิทยาของสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ที่ส่งผลต่อจิตใจในการเพิ่มระดับความวิตกกังวลและความเครียด รวมถึงการจจจจอยู่กับสื่อต่าง ๆ จนขาดสมาธิในการเรียนรู้ และอีกประการหนึ่ง คือ



พักผ่อนไม่เพียงพอซึ่งเป็นอันตรายต่อพัฒนาการทางด้านจิตใจของวัยรุ่น เนื่องจากพบว่า เด็กวัยรุ่นปัจจุบันมีเวลานอนน้อยกว่าเวลาในการที่ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ซึ่งในประเทศไทย ข้อมูลจากสำนักสถิติแห่งชาติ, (2561) รายงานว่า คนไทยใช้โทรศัพท์มือถือถึง 89.6% โดยเป็นการใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน 69.6% และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนที่นิยมใช้เพื่อเข้าอินเทอร์เน็ตสูงสุดถึง 94.7%

จากเหตุผลดังกล่าว เมื่อประมวลผลเสียจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม จะส่งผลร้ายแรงต่อสุขภาพของผู้ใช้งานในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน พฤติกรรมการใช้งานสมาร์ทโฟนที่เข้าข่ายการเสพติดเทคโนโลยีส่งผลกระทบโดยตรงต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียน การสร้างวินัยเพื่อการพัฒนาตนเอง และคุณภาพการศึกษาโดยรวมของประเทศ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว อันเป็นปัจจัยพื้นฐานในการสร้างความรัก ความอบอุ่น และสายใยทางสังคม อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ายังมี ช่องว่างทางองค์ความรู้ (research gap) ที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม โดยเฉพาะการสร้างแนวทางและกระบวนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนเมืองใหญ่ เช่น กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นพื้นที่ที่การเข้าถึงเทคโนโลยีมีความหนาแน่นสูง แต่ยังขาดงานวิจัยเชิงลึกที่มุ่งสะท้อนทั้งด้านพฤติกรรม ความเสี่ยง และรูปแบบการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ ดังนั้น การศึกษาวิจัยในประเด็นนี้จึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อการพัฒนานโยบายทางการศึกษาและการพัฒนาสังคมไทย มากกว่าจะเป็นเพียงความสนใจส่วนบุคคลของผู้วิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างสรรค์ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร พัฒนากิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเชิงสร้างสรรค์ และนำเสนอรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่รอบด้านและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนากิจกรรมจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 9 คน ประกอบด้วยผู้บริหาร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษา และครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ซึ่งล้วนมีบทบาทในการกำหนดทิศทางและนโยบายด้านการจัดการเรียนรู้ ข้อมูลจากกลุ่มนี้มีความสำคัญต่อการออกแบบกิจกรรมที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาที่เป็นรูปธรรม

ขณะเดียวกันผู้วิจัยยังดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริงให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 20 คนในโรงเรียนวัดสุทธิวราราม ซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบสมัครใจ นักเรียนกลุ่มนี้เป็นผู้ที่สนใจเข้าร่วมและพร้อมที่จะให้ข้อมูลที่สะท้อนประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



พื้นที่การวิจัยครอบคลุมหลายระดับ ตั้งแต่ระดับนโยบาย ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนและกำกับดูแลการจัดการศึกษา ระดับการบริหารจัดการในโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดสุทธิวรา รามและโรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย ซึ่งมีหน้าที่น่านโยบายไปสู่การปฏิบัติ ตลอดจนระดับครูผู้สอนที่รับผิดชอบในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนโยบายและบริบทของนักเรียนในห้องเรียน โดยทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเดียวกันคือการพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและคุณธรรมจริยธรรมควบคู่กับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะดิจิทัล การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้างเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน รวมทั้งแบบสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรม เครื่องมือเหล่านี้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อรับรองความถูกต้อง ครอบคลุม และความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ การเก็บข้อมูลยังดำเนินการผ่านหลายขั้นตอน ทั้งการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การประสานงานกับหน่วยงานต้นสังกัด การเก็บข้อมูลภาคสนาม และการจัดกิจกรรมทดลอง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์และสามารถนำมาวิเคราะห์อย่างมีระบบ

3. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหา ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสังเกต รวมถึงการตรวจสอบข้อมูลจากหลายแหล่งและให้ผู้ให้ข้อมูลยืนยันความถูกต้องอีกครั้ง เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือสูงที่สุด ผลจากการวิเคราะห์นี้นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมการจัดการจัดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมต่อบริบทของโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและสามารถนำไปใช้ขยายผลในสถานศึกษาอื่น ๆ ได้ต่อไป

ผลการศึกษา

1. ผลศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร

ในประเด็นดังกล่าวข้างต้น ยังต้องพิจารณาถึง “กระบวนการคัดกรองข้อมูล” การเข้าถึงของเด็กนักเรียน จะต้องได้รับการชี้แนะ และหรือได้รับการควบคุมให้อยู่ในกรอบของการเรียนรู้ที่จะไม่ส่งผลเสียกระทบด้านลบต่อการรับรู้ข้อมูล ในภาคส่วนของการกำหนดนโยบายมาสู่การปฏิบัติก็มุ่งเน้นในเรื่องนี้ด้วย อาจเป็นเพราะระบบการใช้งานทางด้านเทคโนโลยีแบบไม่มีขีดจำกัด จึงต้องมีการกำหนดไว้ในหลักสูตร เพื่อให้เด็กนักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงาน (นวัตกรรม) ทางการเรียนรู้ มีการต่อยอดบนโลกออนไลน์ โดยเมื่อเด็กแสดงความชอบหรือความสนใจ ทางสถานศึกษา (โรงเรียน) มีความพร้อมที่จะส่งเสริมและสนับสนุนนำไปต่อยอดให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนการสอน ดังนั้น สถานศึกษา (โรงเรียน) ได้มีการนำนโยบายดังกล่าวมาปรับใช้โดยการเขียนเป็นโครงการหรือกิจกรรมด้วยระบบ AI เพื่อให้เด็กเข้าร่วม และให้เด็กเกิดการเรียนรู้แลกเปลี่ยนกันมีการจัดการแข่งขันในทุกภาคเรียน พร้อมทั้งมีการส่งผลงานเข้าประกวดชิงรางวัล อันเป็นกระบวนการสร้างแรงจูงใจ ส่งผลต่อการเรียนการสอนในระดับที่สูงขึ้นอาจกล่าวได้ว่า ปัจจุบันทุกโรงเรียนมีการมุ่งเน้นให้ครูผู้สอนในรายวิชา ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในรายวิชา มีการมอบหมายงานเพื่อให้เด็กผลิตผลงานและหรือกิจกรรมผ่านระบบแพลตฟอร์ม ทำให้เด็กเข้าถึงข้อมูลอันเป็นประโยชน์ ส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในภาคส่วนที่เป็นหน่วยงานกำหนดนโยบายมาโรงเรียน และโรงเรียนมีการกำหนดเป็นนโยบายเริ่มจากครูผู้สอนในรายวิชา ดังนั้น การจัดระบบการเรียนการสอนต้องมีความสอดคล้องกับนวัตกรรม (เทคโนโลยี) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต สิ่งสำคัญ คือ ระบบการเรียนการสอนต้องเน้นให้เด็กต้องมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สิ่งสำคัญ คือ ต้องไม่เอาเทคโนโลยีมากระทำ



ความผิดกฎหมายเมื่อโรงเรียนได้รับนโยบายก็จะตอบสนองโดยการให้ครูและผู้สอนนำมาจัดทำแผนการเรียนการสอนสู่เด็กในห้องเรียนต่อไป และจะเห็นได้ว่าหลังจาก สถานการณ์ โควิด-19 นั้นในแต่ละโรงเรียนได้มีการใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ เพื่อการเรียนการสอนได้อย่างเต็มที่และทำให้เทคโนโลยีได้ก้าวเข้าสู่โรงเรียนเพื่อการเรียนการสอนอย่างเต็มรูปแบบมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทางออนไลน์มาโดยตลอด

2. ผลการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างสรรค์ ผลสรุปในภาพรวม พบว่า

2.1) ด้านการศึกษา กล่าวคือ วิทยากรได้นำเสนอแอปพลิเคชันที่สามารถที่จะนำไปผลิตสื่อซึ่งมีความสอดคล้องกับระบบการเรียนการสอน ในสถานศึกษาและหรือในชั้นเรียนตามรายวิชาที่จะต้องค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสือและเอกสาร เป็นการช่วยให้ผู้บรรยายและเด็กนักเรียน เกิดความสนใจในที่จะเรียนรู้ กล่าวคือ การออกจากหนังสือเรียนมาสู่แท็บเล็ต เปิดโลกกว้างทางด้านความคิด มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวได้ เทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ครูผู้สอนทำงานได้ง่ายขึ้นมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และสิ่งสำคัญ คือ เด็กนักเรียนสามารถเลือก “เสพ” อย่างมีวิจารณญาณ

2.2) ด้านการใช้ในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ วิทยากรได้นำเสนอในเรื่องของการการสร้างและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แนะนำให้รู้จัก แอปพลิเคชัน สามารถทำอะไรได้บ้าง วิธีการสมัครแอปพลิเคชัน วิธีการเล่นที่ถูกต้อง วิธีการสร้าง Account (Step by Step) และเครื่องมือการสร้างคอนเทนต์ (Content) ตลอดรวมถึงวิธีการสร้างคอนเทนต์ ซึ่งถือว่ามีความเกี่ยวข้องสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ในประเด็นของข้อเท็จจริงและข้อมูลอันเป็นเท็จ เป็นกระบวนการสื่อให้เด็กนักเรียนได้ตระหนักรู้ ด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยไม่ตกเป็นกลไกของอาชญากรรมไซเบอร์ สูญเสียทรัพย์สินเงินทอง ซึ่งถือว่าเป็นกระบวนการป้องกันในเบื้องต้น

2.3) ด้านสังคม กล่าวคือ วิทยากรได้นำเสนอเทคโนโลยี “ด้านเศรษฐกิจ” ซึ่งถือว่ามีส่วนช่วยให้เด็กนักเรียนได้เข้าถึงระบบการนำนวัตกรรม AI ประดิษฐ์ สู่การสร้างรายได้ในรูปแบบการเรียนรู้ ในการขับเคลื่อนการทำงานในภาคอุตสาหกรรม อย่างเห็นได้ชัด และในประเด็นด้านการพัฒนาจะเห็นได้ว่าระบบ AI ได้เข้ามาทำงานแทนมนุษย์ในบางส่วน เป็นการแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีนั้นมีความสำคัญต่อสังคมภาพรวมเป็นไปในทิศทางของภาพอนาคตอันใกล้

สิ่งสำคัญของกระบวนการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างสรรค์ วิทยากรได้สอดแทรก “จริยธรรม” เพื่อให้เด็กนักเรียนที่เข้าอบรมได้นำเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติตน ในประเด็น ความดี ความงาม และความสุข โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ความดี ถือเป็นมาตรฐานในการประพฤติธรรมทั้งทางกาย ทางวาจา และทางใจ ส่งผลต่อการทำให้จิตใจเป็นสุข กอปรด้วยความรัก ความดี เป็นกุศล เป็นบุญ และแนวทางนำไปสู่ “คนดี” ที่มีศีลมีธรรม สอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศคือ ยึดมั่นถือมั่นความดีไม่ใช้ความทันสมัยและความได้เปรียบทางเทคโนโลยีละเมิดสิทธิของผู้อื่น ตลอดจนรวมถึงการส่งเสริมให้เกิดความดีในการใช้งานและการพัฒนาเป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญและควรจะทำควบคู่กันไปทุกด้านเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

2) ความงาม อันจะนำไปสู่ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ประพฤติปฏิบัติตนอยู่ในกรอบของ “ศีล” ซึ่งเป็นอารมณ์อันประเสริฐ อันจะนำไปสู่การทำงานร่วมกับกลุ่มบุคคลในสังคม เพราะเห็นงามในความ งามในท่ามกลางของความกัลยาณธรรม เป็นไปเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์นำไปสู่การพัฒนาที่เกิดความสมดุล

3) ความสุข อันเป็นความรู้สึกสุขกาย สบายใจ กล่าวคือ “ความสุขขั้นต่ำ” คือ สุขในกามคุณ ประกอบด้วยความสุขในรูปที่รู้ทางตา นำปรารถนา นำใคร่ นำพอใจ เกิดความกำหนัด ความสุขในเสียงที่รู้ทาง



หูกเล่นทางจุมูก รสทางลิ้น โภภะทางกาย และ “ความสุขสูงสุด” คือ ความสุขที่ประณีตสงบจากกาม สงบจากอกุศลธรรม มีความตริก (วิตก) ความตรอง (วิจารณ์) ความอุมใจ (ปิติสุข) เป็นภาวะแห่งจิตอันเป็นสมาธิ วางเฉยด้วยสติสัมปชัญญะจนเป็นอุเบกขา เป็นความสุขในอนานที่เป็นรูปมาน และความสุขในนิโรธสมาบัติ

3. ผลการศึกษารูปแบบชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร

เด็กนักเรียนสามารถปรับตัวโดยลำพัง เพื่อการรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้นวัตกรรมใหม่มาให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบของ AI ให้เด็กได้แรงบันดาลใจ ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วได้มากขึ้นเพียงใด ผลสรุปในภาพรวม พบว่า การปรับเปลี่ยนหรือการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเด็กและนักเรียนจะสามารถปรับตัวโดยลำพังได้หรือไม่ก็อาจจะปรับตัวได้ในเด็กที่ตระหนักรู้ถึงโทษแต่อย่างไรครูและผู้ปกครองก็มีความจำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว กล่าวคือเป็นผู้กลั่นกรองการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของเด็กในเบื้องต้น การปลูกฝังแนวความคิดการเรียนรู้ของเด็กนั้นทำได้ตั้งแต่เด็กโดยที่ให้เกิดเริ่มจากการปลูกฝังในครอบครัวและเมื่อเด็กโตขึ้นเข้าสู่โรงเรียนก็เริ่มมีสังคมที่เป็นสังคมของโรงเรียน เช่น โรงเรียนวัดสุทธิวราวม มีการแบ่งแยกเด็กเป็นสองระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นกลุ่มนี้อาจจะมีความสนใจในเรื่องของความบันเทิงดนตรีกีฬาเป็นต้น ส่วนระดับมัธยมปลายมีความรู้มากขึ้นสามารถใช้วิจารณ์ญาณในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารได้แต่อย่างไรโรงเรียนก็มุ่งเน้นให้ผู้ปกครองและโรงเรียนร่วมกันดูแลเด็กในวัยนี้อย่างใกล้ชิดเพราะเป็นวัยที่เริ่มเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวอาจจะมีความอยากรู้อยากเห็นมาก และส่วนสำคัญคือพื้นฐานสภาพสังคมของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกันจึงเป็นเรื่องที่ผู้ปกครองและโรงเรียนควรจะต้องดูแลเด็กควบคู่กันไปทั้งสองฝ่ายโดยครูผู้สอนก็จะปลูกฝังแนวความคิดในประเด็นความดี ความงาม และความสุข ให้กับเด็กเพื่อให้ก้าวเข้าสู่สังคมได้อย่างมีคุณภาพ

อภิปรายผล

1. ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็น “กระบวนการคัดกรองข้อมูล” จะต้องได้รับการชี้แนะ และหรือได้รับการควบคุมให้อยู่ในกรอบของการเรียนรู้ที่จะไม่ส่งผลเสียกระทบด้านลบต่อการรับรู้ข้อมูล ในภาคส่วนของการกำหนดนโยบายมาสู่การปฏิบัติก็มุ่งเน้นในเรื่องนี้ด้วย อาจเป็นเพราะระบบการใช้งานทางด้านเทคโนโลยีแบบไม่มีขีดจำกัด จึงต้องมีการกำหนดไว้ในหลักสูตร เพื่อให้เด็กนักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงาน (นวัตกรรม) สอดคล้องกับหลักการสำคัญของ SDGs (มูลนิธิมั่นพัฒนา, 2553) กล่าวว่า ที่ประชุมสมัชชาใหญ่องค์การสหประชาชาติ (UN General Assembly) ณ กรุงนิวยอร์ก ได้มีการรับรอง "เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของโลก 17 ประการ ในประเด็น" เป้าหมายที่ 9 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการปรับตัวให้เป็นอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืนและทั่วถึง และสนับสนุนนวัตกรรม

ดังนั้น สถานศึกษา (โรงเรียน) ได้มีการนำนโยบายดังกล่าวมาปรับใช้ โดยการเขียนเป็นโครงการหรือกิจกรรมด้วยระบบ AI อาจกล่าวได้ว่า ปัจจุบันทุกโรงเรียนมีการมุ่งเน้นให้ครูผู้สอนในรายวิชา ได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในรายวิชา ทำให้เด็กเข้าถึงข้อมูลอันเป็นประโยชน์ ส่งผลโดยตรงต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผล สอดคล้องกับ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, (2559) กล่าวว่า การพัฒนาศักยภาพของคนในประเทศทั้งบุคลากรด้านเทคโนโลยี บุคลากรที่ทำงานในภาคเกษตร อุตสาหกรรม และบริการ รวมถึงคนทั่วไปที่จะต้องชาญฉลาด รู้เท่าทันสื่อ เท่าทันโลก อาจกล่าวได้ว่า การจัดระบบการเรียนการสอนต้องมีความสอดคล้องกับนวัตกรรม (เทคโนโลยี) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต สิ่งสำคัญ คือ ระบบการเรียนการสอนต้องเน้นให้เด็กต้องมีการเรียนรู้



ต่อเนื่อง สิ่งสำคัญ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างเต็มที่และเทคโนโลยีได้ก้าวเข้าสู่โรงเรียนอย่างเต็มรูปแบบมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทางออนไลน์อยู่ตลอดเวลา

2. พัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างสรรค์ ในฐานะผู้มีส่วนจัดการศึกษาให้นักเรียน และหรือพัฒนาเยาวชนของชาติ มีการกำหนดมาตรฐาน เพื่อการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพและมีความปลอดภัยต่อเด็ก กล่าวโดยสรุปภาพรวม พบว่า ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดีขึ้น ดังนี้ 1) ด้านการศึกษา มีการสืบค้นข้อมูล และมีการเรียนรู้เพิ่มเติมพร้อมกันนำไปต่อยอดสู่กระบวนการเรียนการสอน 2) ด้านการใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่าเด็กนักเรียนได้นำไปใช้ในเรื่องของการทำธุรกรรมทางการเงินผ่านเทคโนโลยี ซึ่งมีความสะดวกและรวดเร็ว และ 3) ด้านสังคม มีการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ ในประเด็นการใช้โซเชียลมีเดียและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ United Nations Thailand, (2559) กล่าวว่า การศึกษาที่เท่าเทียม รับรองการศึกษาที่เท่าเทียมและทั่วถึง ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เด็กทั่วโลกที่ไม่ได้รับการศึกษาลดลงได้เกือบครึ่งหนึ่ง การประสบความสำเร็จครอบคลุมถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งตอกย้ำความเชื่อที่พิสูจน์แล้วว่าการศึกษาเป็นหนึ่งในแรงขับเคลื่อนที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาอย่างยั่งยืน ความมุ่งหมายที่จะประสบผลสำเร็จในการเข้าถึงหลักสากลเพื่อการศึกษาที่สูงขึ้นอย่างมีคุณภาพ และอุตสาหกรรม นวัตกรรม โครงสร้างพื้นฐาน พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง สนับสนุนนวัตกรรมความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นกุญแจสำคัญในการหาทางแก้ปัญหาอย่างยั่งยืนให้กับความท้าทายทางเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม เช่น การลงทุนในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และนวัตกรรม เหล่านี้เป็นวิธีที่สำคัญที่จะช่วยสนับสนุนการพัฒนาอย่างยั่งยืน เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) วิธีการแบบบูรณาการเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เกิดความคืบหน้าไปยังเป้าหมายอื่น ๆ

และในประเด็นการได้รับรู้ถึงหลัก “จริยธรรม” อันเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติตน ในประเด็นความดี ความงาม และความซื่อสัตย์สอดคล้องกับธีรภัทร์ เสรีรังสรรค์, (2549) กล่าวว่า คุณธรรมทางปัญญา เป็นคุณธรรมที่เกิดจากปัญญาของมนุษย์ หรือเหตุผลและความเข้าใจอย่างแท้จริงในหลักแห่งคุณธรรม และคุณธรรมทางสังคมให้เป็นไปเพื่อการใช้ชีวิตในสังคมสงบสุข ตลอดจนถึงคุณธรรมที่เกิดขึ้นจากการกระทำและการประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่พึงงามสิ่งที่ถูกต้องตามสังคม ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี ความเชื่อ และสำนึกอันทั่ว ๆ ไปเป็นคุณธรรมที่รู้จักจุดหมายในตัวเองและจุดหมายปลายทางของคุณธรรมก็คือ ความดี เป็นความดี เพื่อความดีนั่นเอง และยิ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรีย์พร แซ่เอี้ยบ และ พลพจน์ เขาวีวัฒน์, (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงจริยธรรมด้านจิตสาธารณะในสังคมไทยด้วยหลักสังคหวัตถุ 4 กล่าวว่า ความปรารถนาให้ผู้อื่นมีความสุขที่จะส่งผลให้ผู้มีจิตสาธารณะได้รับความสุขที่แท้จริงอย่างเป็นอิสระจิตสาธารณะเป็นการแสดงพฤติกรรมฝ่ายดีที่เป็นคุณธรรมจริยธรรมด้านความเสียสละ เพื่อช่วยเหลือเกื้อกูลผู้อื่นในสังคมให้พ้นจากความทุกข์ยากเดือดร้อน ผู้มีจิตสาธารณะเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแท้น่าคบหาสมาคมจึงควรค่าแก่การเชิดชูยกย่องและปลูกฝังให้เกิดมีขึ้นแก่บุคคลทั่วไป เพื่อเป็นการพัฒนาตนเองทั้งทางด้านกายภาพและภายในจิตใจ ทำให้จิตใจมีคุณธรรมที่สูงขึ้นอันส่งผลต่อการพัฒนาประเทศชาติเพื่อสร้างประโยชน์สุขทั้งตนเองและสังคมส่วนรวม

3. นำเสนอรูปแบบชุดกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

ในส่วนของการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของ AI เพื่อให้เด็กได้แรงบันดาลใจ โดยเน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ ทำกิจกรรมและฝึกการคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการคิดอย่างมีเหตุผล ท่ามกลางสิ่งแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่มีความเป็นพลวัต ซึ่งตรงและสอดคล้องกับ จุฑารัตน์ เกาะหวาย, (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ CPS ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน กล่าวคือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engaging) เป็นขั้นตอนการสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ขั้นที่ 2 สำรวจตรวจสอบทำความเข้าใจปัญหา (Problem Exploring) สำรวจและทำความเข้าใจในสถานการณ์ปัญหาให้ครอบคลุมทุกด้าน ขั้นที่ 3 สร้างทางเลือกในการแก้ปัญหา (Solution Creating) เป็นขั้นที่เน้นการฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้นักเรียน ขั้นที่ 4 วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา (Plan Executing) เป็นการจัดการกิจกรรมใน



ขั้นตอนการฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และขั้นที่ 5 การตรวจสอบ ยอมรับ และขยายองค์ความรู้ (Concept Examining) เป็นการทํากิจกรรมสำรวจ ตรวจสอบคำอธิบายที่นักเรียนสร้างขึ้นกับองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ยอมรับในปัจจุบัน และสอดคล้องกับ ศิวาพร ศรีศักดิ์นันท์, (2558) กล่าวว่า รูปแบบการเสริมสร้างจริยธรรมการสื่อสารเชิงพุทธมี 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) การสื่อสารกับบุคคลภายนอก (ปรโตโมหะ) และ 2) การสื่อสารภายในตนเอง (โยนิโสมนสิการ) เมื่อสื่อมวลชนเป็นผู้ส่งสารการสื่อสารกับบุคคลภายนอกควรยึดถือกัลยาณมิตร พุดเชิงบวก เขียนหรือพิมพ์ในสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม เช่น การใช้สื่อออนไลน์ของสื่อมวลชนควรผ่านกระบวนการสื่อสารภายในจิตใจ บนหลัก “ไตรสิกขา” (ศีล สมาธิ ปัญญา) และ “อริยสัจ 4” เพื่อเป็นการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันความทุกข์ เมื่อสื่อมวลชนเป็นผู้รับสารควรใช้วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ คิดใคร่ครวญอย่างแยบคายพร้อมด้วย กาลามสูตร หลักความเชื่อ 10 ประการ ไม่เชื่อทันทีที่พบเห็นข่าวสารมีการยับยั้งชั่งใจและ เป็นการดำเนินชีวิตในทางสายกลาง โดยตระหนักรู้ถึงผลกระทบต่อสังคม โดยยึดหลักจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพเป็นสำคัญ

องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในกรุงเทพมหานคร” มีหลักการสำคัญ ดังนี้

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อวิถีชีวิตคนส่วนใหญ่ ในรูปของการใช้ติดตามข่าวสาร สืบค้นข้อมูล ความบันเทิง เช่น ละคร ภาพยนตร์ เกม และนอกจากนี้ยังขยายไปสู่การสร้างอาชีพและสร้างรายได้จากอินเทอร์เน็ต ด้วยเครื่องมือที่เราเรียกกันว่าโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต หากพิจารณาสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ที่เราเรียกว่าปัจจัยสี่ อย่างไรก็ดี ปัจจัยที่ห้า (ยานพาหนะ) และปัจจัยที่ 6 (เครื่องมือสื่อสาร) ในประเด็นดังกล่าวข้างต้น ส่งผลต่อ “สังคมก้มหน้า”

การใช้โทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟน กระบวนการสร้างและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มเด็กนักเรียน และเยาวชน ส่งผลโดยตรงต่อการเรียนหนังสือการสอนที่มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล โดยเฉพาะในห้องเรียนที่ต้องมุ่งเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางของเรียนการสอน และเป็นการเพิ่มช่องทางการใช้ชีวิตประจำวันอย่างมีสติ ตลอดจนรวมถึงการเพิ่มรายได้ ในโลกออนไลน์ (cyber bullying)

ด้านลบจากการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนมากไป ซึ่งจะมีผลกระทบต่อแนวทางการจัดการศึกษาได้อีก กล่าวคือ การเข้าถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างเท่าเทียมจริงหรือไม่ โดยเฉพาะยังมีกลุ่มเด็กนักเรียนอีกหลายล้านไม่สามารถเข้าไม่ถึงเทคโนโลยี ฉะนั้น การใช้งานเทคโนโลยี หรือสมาร์ทโฟนต่าง ๆ ก็ควรถูกนำไปใช้เพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ หรือช่วยพัฒนาการเรียนการสอนของทั้งครูและนักเรียน กล่าวคือ “ทุกประเทศต้องหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นอันดับแรก พร้อมทั้งสนับสนุนครู อาจารย์ที่เป็นผู้สอน ลดการใช้โลกออนไลน์เข้ามาสอนแทนการได้เข้าห้องเรียนจริง แม้จะมีความสะดวกแต่มันไม่สามารถทดแทนความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนอย่างที่เราควรจะเป็นได้” ดังนั้น สิ่งสำคัญ คือ เราควรห้ามนักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือในโรงเรียนหรือไม่ เพราะว่าอุปกรณ์ดังกล่าวมีทั้งคุณประโยชน์ ในการใช้และมีโทษอยู่ในตัวถ้าใช้งานอย่างไม่เหมาะสม

อาจกล่าวโดยสรุป เมื่อประมวลผล พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียน ซึ่งมีความหลากหลายและซับซ้อน ทั้งในเชิงพฤติกรรม ทักษะคิด และการเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ ส่งผลกระทบต่อกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโรงเรียน บนกรอบของ “หลักจริยธรรม” (ความดี ความงาม และความสุภาพ) ส่งผลกระทบโดยตรงต่อระดับคุณภาพการศึกษาภาพรวมของประเทศ



ข้อเสนอแนะ

จากข้อมูลเชิงลึกพบว่า เด็กบางกลุ่มสามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ได้ดี ในขณะที่บางกลุ่มยังขาดแนวทางหรือผู้ชี้แนะอย่างเหมาะสม ทำให้จำเป็นต้องมีการวางแผนทางเพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และสร้างสรรค์ในหมู่นักเรียน ซึ่งควรมีการขับเคลื่อนใน 2 มิติ ได้แก่ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และ ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จัดตั้งนโยบาย “ห้องเรียนดิจิทัลมีชีวิต” (Living Digital Classroom) โรงเรียนในกรุงเทพฯ ควรได้รับการส่งเสริมให้พื้นที่การเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีชีวิตชีวา ไม่ใช่แค่ห้องคอมพิวเตอร์ที่เปิดเฉพาะคาบ แต่ต้องเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่นักเรียนสามารถสร้างผลงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และแสดงตัวตนผ่านเทคโนโลยีได้ตลอดเวลา โดยมีครูเป็น “โค้ชดิจิทัล” ไม่ใช่เพียงผู้สอน

2. นโยบาย “เทคโนโลยีเพื่อความเป็นมนุษย์” กระทรวงศึกษาธิการควรออกแบบนโยบายที่ไม่เน้นแค่ให้เด็กใช้เทคโนโลยีเป็น แต่ให้ใช้เป็น เพื่อพัฒนาตนเองและสังคม เช่น ส่งเสริมให้โรงเรียนจัด “โครงการเทคโนโลยีเพื่อชุมชน” หรือ “เทคโนโลยีเพื่อเพื่อน” โดยเน้นการสร้าง Empathy ผ่านนวัตกรรม เช่น เด็กออกแบบแอปช่วยเพื่อนที่เรียนช้ากว่า หรือผลิตคลิปให้ความรู้กับชุมชนผู้สูงอายุ

3. จัดตั้ง “เขตการเรียนรู้ดิจิทัล” ระดับเมืองกรุงเทพมหานครควรมีเขตนาร่องที่พัฒนาเป็น “Digital Learning District” ซึ่งประกอบด้วยโรงเรียนต้นแบบ ศูนย์เทคโนโลยีสำหรับครอบครัว แหล่งเรียนรู้ชุมชนดิจิทัล โดยบูรณาการระหว่างโรงเรียน หน่วยงานท้องถิ่น มหาวิทยาลัย และภาคธุรกิจ เพื่อผลักดันกรุงเทพฯ เป็นเมืองต้นแบบของ “การพัฒนาทางการศึกษาในยุค AI”

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. สร้าง “โค้ชชุดกิจกรรมดิจิทัล” ในแต่ละโรงเรียน โรงเรียนควรมีครูหรือเยาวชนที่ได้รับการอบรมเฉพาะทางด้านการออกแบบชุดกิจกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น ใช้ Canva, Genially, AI tools สร้างกิจกรรมใหม่ ๆ ให้กับเพื่อน ๆ พร้อมทำคู่มือ/วิดีโอสาธิต เพื่อแลกเปลี่ยนข้ามโรงเรียนและข้ามเขตพื้นที่ และควรส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนได้เข้ารับการฝึกอบรมตามหลักสูตรที่มีความทันสมัยเพื่อให้ครูผู้สอนได้นำมาถ่ายทอดให้กับเด็กนักเรียนในชั้นเรียนโปรแกรมต่างๆที่ทางกระทรวงศึกษาได้นำมาบรรจุในการเรียนการสอนนั้นถือว่ามีความทันสมัยในระดับหนึ่งแต่ก็ควรที่จะพัฒนาครูผู้สอนอยู่ตลอด

2. จัดตั้ง “คลินิกเทคโนโลยีสำหรับครอบครัว” ให้โรงเรียนเปิดพื้นที่การเรียนรู้ทุกวันเสาร์หรือช่วงเย็น ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาที่เน้นให้เด็กได้ศึกษาหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาสร้างกิจกรรมให้เด็ก-พ่อแม่เรียนรู้เทคโนโลยีไปด้วยกัน เช่น วิธีใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเน้นไปที่การใช้งานของเด็กที่ชำนาญตามลำพังควรมีการกวดขันให้เด็กที่ยังขาดวุฒิภาวะในการคิดและตัดสินใจได้มีผู้ปกครองให้ความควบคุมอยู่, วิธีคุยกับลูกเรื่องออนไลน์ป้องกันเด็กตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมไซเบอร์, หรือฝึกทำคอนเทนต์ร่วมกันในครอบครัวเพื่อเปลี่ยน “หน้าจอ” ให้กลายเป็น “พื้นที่ความสัมพันธ์” ถือเป็นกิจกรรมที่ล้นแล้วแต่มุ่งเน้นให้เด็กเรียนรู้และตระหนักรู้ในสิ่งที่ถูกผิด

3. ออกแบบกิจกรรม “เทคโนโลยีเชิงจริยธรรม” (Tech-Ethics Play) จัดกิจกรรมให้เด็กได้สวมบทบาทในสถานการณ์จำลอง เช่น เพื่อนแชร์ข่าวปลอม, เจอข้อความล่วงละเมิดทางเพศ, หรือ AI ตอบคำถามผิด แล้วให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และอภิปราย เพื่อปลูกฝังความเป็นมนุษย์ในโลกดิจิทัล จะเห็นว่าเด็กเยาวชนมีความห่างไกลกับหลักจริยธรรมไปบ้างผู้เรียนเห็นว่าสังคมไทยเป็นเมืองพุทธ ควรสอดแทรกหลักธรรมให้เด็กได้เรียนรู้และซึมซับเพื่อความตระหนักรู้ผิดชอบชั่วดีเป็นพื้นฐานที่สำคัญแห่งการดำรงชีวิตถ้าเด็กเยาวชนมีสำนึกดีการกระทำผิดในสังคมจะลดน้อย



4. เปิดเวที “นักเรียนคิด นักเรียนทำ” กับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนโลก โรงเรียนควรจัดเวทีให้นักเรียนเสนอปัญหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ตัวเองพบเจอ เช่น Cyberbullying, การเปรียบเทียบตัวเองจากโซเชียลมีเดีย แล้วออกแบบทางแก้ร่วมกันผ่านกิจกรรม เช่น ทำแคมเปญ TikTok ด้านความรุนแรงในออนไลน์ ทำ Infographic “ดิจิทัลไม่ติดกับดัก” เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยในกิจกรรมนี้อาจจะต้องอาศัยสถานศึกษาเป็นศูนย์กลางการจัดการงานเพื่อให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ที่จะแสดงออกทางความคิดแสดงความเป็นตัวตนออกมาโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้เห็นคุณค่าจากสิ่งที่ได้ทำเพื่อให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนคิดของเด็กเป็นการปลูกฝังความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เมื่อมีเวทีที่เด็กได้แข่งขันและมีการให้รางวัลเป็นแรงจูงใจในการทำ ความดีและสร้างสรรค์ผลงานออกสู่สังคมต่อไป หากโรงเรียนไม่สร้างเวทีนี้ให้กับเด็กก็จะมีพื้นที่ให้เด็กได้แสดงความสามารถออกมา

5. สร้างเครือข่าย “เพื่อนแท้ดิจิทัล” (Digital Buddy) ให้นักเรียนที่มีทักษะเทคโนโลยีช่วยเพื่อนที่ยังไม่คล่อง โดยโรงเรียนสร้างระบบจับคู่แบบอาสาสมัคร เช่น “นักเรียนพี่เลี้ยงดิจิทัล” ฝึกให้เด็กได้แบ่งปันความรู้ ดูแลกันและกัน เกิดบรรยากาศของการเรียนรู้ร่วมกันไม่ทอดทิ้งใครไว้ข้างหลังให้เด็กและเยาวชนไม่ได้รู้สึกโดดเดี่ยวเมื่อมีปัญหาที่ยังมีเพื่อนทางโลกออนไลน์ที่พร้อมซัพพอร์ตกันเป็นกำลังให้กันเป็นการลดความเครียดให้เด็กเยาวชนและเพื่อป้องกันปัญหาการคิดสั้นในเด็กและเยาวชนที่หาทางออกให้กับชีวิตไม่ได้มี หายครอบครัวที่ไม่สามารถให้ความรักความอบอุ่นกับเด็กได้ดีด้วยสภาพปัญหาของแต่ละครอบครัวโดยหรือ ด้วยสภาพสังคมปัจจุบัน วิธีการสร้างเครือข่ายออนไลน์ถือเป็นวิธีสร้างกำลังใจให้เด็กได้เป็นอย่างดี และอาจจะ ขยายผลต่อไปสู่สังคมคนวัยทำงานหรือสังคมคนสูงวัยในสังคมที่ลูกหลานขยายครอบครัวด้วยสภาพสังคมที่ เปลี่ยนไปในปัจจุบัน ปัญหาของสูงวัยในปัจจุบันคือบางคนเกิดโรคซึมเศร้าจากการที่ขาดความอบอุ่นจาก ลูกหลาน เพราะฉะนั้นแนวทางนี้จึงสามารถที่จะใช้ได้ในทุกช่วงวัยโดยอาศัยความทันสมัยของเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาท

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ประเด็นด้านการป้องกันและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ควรมีการศึกษาหาแนวทาง ป้องกันการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด โดยเฉพาะการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและการนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในเชิง ฉกฉวยโอกาส เช่น การหลอกลวงหรือการโจรกรรมข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างมาตรการที่ช่วยให้ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยมากขึ้น

2. ประเด็นด้านการสร้างภูมิคุ้มกันและจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยี ควรมีการศึกษาถึงแนวทางการปลูกฝังความรู้ ความเข้าใจ และจิตสำนึกในการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องตั้งแต่ระดับพื้นฐาน เพื่อให้ เด็กและเยาวชนตระหนักถึงโทษ ความเสี่ยง และผลเสียที่จะเกิดขึ้นหากใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด รวมทั้งการบูรณาการความรู้เหล่านี้ในระบบการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

3. ประเด็นด้านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการศึกษา ควรมีการวิจัยถึงผลดีและ ผลเสียของการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในห้องเรียน โดยเน้นการพัฒนาแนวทางที่ทำให้นักเรียนเป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้ และลดความเสี่ยงจากการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป ตลอดจนการพัฒนามาตรการเฝ้าระวังผลกระทบด้านจริยธรรม ความปลอดภัย และความเท่าเทียมในการเข้าถึง

4. ประเด็นด้านนโยบายสาธารณะและดิจิทัลเวลบียิง (Digital Well-being) ควรมีการศึกษากรอบ นโยบายสาธารณะเพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล ไม่เป็นภัยต่อสุขภาพกายและใจ เช่น การกำหนด มาตรฐานเวลาในการใช้สมาร์ทโฟน การสร้างพื้นที่ปลอดภัยทางดิจิทัล (digital safe zone) รวมทั้งการจัดทำ โครงการรณรงค์เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตดิจิทัลของประชาชน



บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร,
- จุฑารัตน์ เกาะหวาย. (2563). *การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้บูรณาการแบบ STEM เรื่อง เลี้ยงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วารสารชุมชนวิจัยและพัฒนาสังคม. 15(3), 254–265.
- มูลนิธิมันพัฒนา. (2553). *เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน*. สืบค้น 3 เมษายน 2568, จาก http://www.tsdf.or.th/th/semi_narevent/10268,
- ธีรภัทร์ เสรีรังสรรค์. (2549). *นักการเมืองไทย : จริยธรรม ผลประโยชน์ทับซ้อน การคอร์รัปชัน สภาพปัญหาสาเหตุ ผลกระทบ แนวทางแก้ไข*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน,
- ศิวาพร ศรีศักดิ์นันท์. (2558). “รูปแบบการเสริมสร้างจริยธรรมการสื่อสารเชิงพุทธทางสื่อออนไลน์ ของสื่อมวลชนไทย”. (วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สุรีย์พร แซ่เอี้ยบ, และ พลพจน์ เขาวีวัฒน์. (2561). การเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงจริยธรรมด้านจิตสาธารณะในสังคมไทยด้วยหลักสังคหัตถ์ 4. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*. 13(38), 1–14
- สำนักงานสหประชาชาติประเทศไทย. (2556). *เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)*. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2566, จาก <https://thailand.un.org/th/sdgs>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). “*ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560–2579)*”. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- ศักดิ์กร สุวรรณเจริญ, สพฤตรา ธรรมาอนิทร์, สวัฒนา เกิดม่วง, องค์กริสา พินิจจันทร์ และ พรเลิศ ชุ่มชัย. (2562). พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้สมาร์โฟนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจังหวัดนนทบุรี. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 29(3), 107–117.
- Audrey Azoulay, (2009). “*Smartphones at School? Only When They Clearly Support Learning*”, สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.unesco.org/en/articles/smartphones-school-only-when-they-clearly-support-learning>.,
- UNESCO, (2023). “*Technology in Education: A Tool on Whose Terms?*”, *Global Education Monitoring Report 2023*. สืบค้นเมื่อ 28 มิถุนายน 2567, จาก <https://gem-report-2023.unesco.org>.
- United Nations Thailand. (2559). *เป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืนของประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2568, จาก <http://www.un.or.th/globalgoals/th/the-goals/>