

รายวิชา 2130317

นวัตกรรมและสื่อดิจิทัลทางสังคมศึกษา

3(2-2-5)

ผู้สอน อาจารย์ราศรี สวอินทร์  
สาขาวิชาสังคมศึกษา



# คำอธิบายรายวิชา

วิเคราะห์แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับนวัตกรรมและสื่อดิจิทัลทางสังคมศึกษา หลักการ ออกแบบ การผลิตและพัฒนา นวัตกรรมและสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเนื้อหาสังคมศึกษา วิเคราะห์และประเมินคุณค่าของสื่อและนวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ การใช้สื่อดิจิทัล และนวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

## จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญ แนวคิดพื้นฐาน ประเภทของนวัตกรรมและสื่อดิจิทัลทางการศึกษา
2. เพื่อให้ นักศึกษาปฏิบัติการสร้างผลิตนวัตกรรมและสื่อดิจิทัล ในการสอนวิชาสังคมศึกษาอย่างสร้างสรรค์ และนำไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ



# เนื้อหา/ชิ้นงาน

1. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม เทคโนโลยี และสารสนเทศ
2. ผลิตภัณฑ์นวัตกรรมประเภทสื่อวัสดุ อุปกรณ์ รายวิชาสังคมศึกษา คนละ 1 ชิ้นงาน
3. ผลิตภัณฑ์ดิจิทัล รายวิชาสังคมศึกษา คนละ 1 ชิ้นงาน
4. สหัตถการใช้สื่อ-บริการวิชาการ (คนละ 20-30 นาที)  
(นวัตกรรมข้อ 2 - 3 ต้องมีแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบ)



# การเก็บคะแนน

1. คะแนนสอบปลายภาค	20 คะแนน
2. สื่อนวัตกรรมประเภทวัสดุอุปกรณ์	20 คะแนน
3. สื่อดิจิทัลทางสังคมศึกษา	30 คะแนน
4. สาธิตการใช้สื่อ-บริการวิชาการ	20 คะแนน
5. เข้าเรียนไม่สาย-ขาด-ลา/ปฏิบัติตามข้อตกลง	10 คะแนน
	รวม 100 คะแนน



## หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรม เทคโนโลยี และสารสนเทศ

- ความหมายของนวัตกรรมและเทคโนโลยี สารสนเทศ
- หลักการ แนวคิด และทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยี สารสนเทศ
- การประยุกต์ใช้ทฤษฎีมาใช้ในการนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา

## ความหมายของนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา

วสันต์ อดิศักดิ์ กล่าวไว้ว่า นวัตกรรม หรือ นวัตกรรม เป็นคำสมาสระหว่าง “นว” และ “กรรม” ซึ่งมีความหมายว่า ความคิดและการกระทำใหม่ ๆ ที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งที่ดีกว่า

นวัตกรรมการศึกษาก็หมายถึง ความคิดและการกระทำใหม่ ๆ ที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อจะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบการศึกษา

## ความหมายของนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา

กิดานันท์ มลิทอง (2543 : 245) ได้กล่าวไว้ว่า นวัตกรรม เป็นแนวความคิด การปฏิบัติหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อนหรือเป็นการพัฒนา ดัดแปลงจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมา ใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยัง ช่วยประหยัดเวลาและแรงงานได้ด้วย

## ความหมายของนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา

นวัตกรรม” (Innovation) ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้เทคนิค และวิธีการใหม่ ใช้วิธีการสอนแบบใหม่ เปลี่ยนไปจากการใช้วิธีบรรยาย ซักถามธรรมดา การผลิตวัสดุ อุปกรณ์ใหม่ ๆ ขึ้นมาใช้ในการเรียนการสอน (Instructional Materials) การจัดทำจัดหาพวกวัสดุ อุปกรณ์ที่ทำขึ้นเองได้ ซึ่งเป็นพวก Software เช่น การทำแผนภาพ แผนภูมิ วัสดุในท้องถิ่นเป็นอุปกรณ์ในการสอน การจัดทำ “บทเรียนสำเร็จรูป” “บทเรียนโปรแกรม” เพื่อใช้ในการเรียนการสอนและการสอนซ่อมเสริม การจัดให้นักเรียนเก่งช่วยนักเรียนอ่อน ให้นักเรียนเป็นผู้ช่วยครู (Teacher assistant) เป็นต้น



## ความหมายของนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา

เคนเนท (Kencth, 1955 : 128 ) กล่าวว่า เทคโนโลยีทางการศึกษา หมายถึง การนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาใช้สำหรับการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นโดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อนำมาผลิตอุปกรณ์ เครื่องมือ ตลอดจนเทคนิคต่าง ๆ นำมาใช้เป็นอุปกรณ์การเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## ความหมายของนวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา

“เทคโนโลยี”(Technology)ในการจัดการเรียนการสอน เช่นโรงเรียนที่มีคอมพิวเตอร์ ใช้คอมพิวเตอร์ให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอน นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนของการเรียนรู้ที่ซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ ส่งการตามลำดับขั้นการใช้ดีโอเทปการใช้วิทยุ ใช้โทรทัศน์ช่วยสอนระบบเรียนทางไกลของกรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ



# INNOTECH คืออะไร

การใช้นวัตกรรม(Innovation) และเทคโนโลยี(Technology) ในการจัดการศึกษา คือใช้ในการเรียนการสอนถ้าใช้ทั้ง 2 อย่างร่วมกัน ด้วยการนำเอาเทคนิคและสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์มาใช้เรียก“INNOTECH” ซึ่งมาจากคำเต็มว่า “Innovation Technology” เป็นการนำเอาคำว่านวัตกรรมและเทคโนโลยีรวมเข้าด้วยกัน

# หลักการและทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมฯ

## 1. หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษา

### 1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้

### 1.2 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล

### 1.3 ทฤษฎีการพัฒนาการ

## 2. ทฤษฎีการสื่อสาร

## 3. ทฤษฎีระบบ

## 4. ทฤษฎีการเผยแพร่



# หลักการและทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษา

## ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานของเทคโนโลยีการศึกษานั้นเป็นทฤษฎีที่ได้จาก 2 กลุ่ม คือ

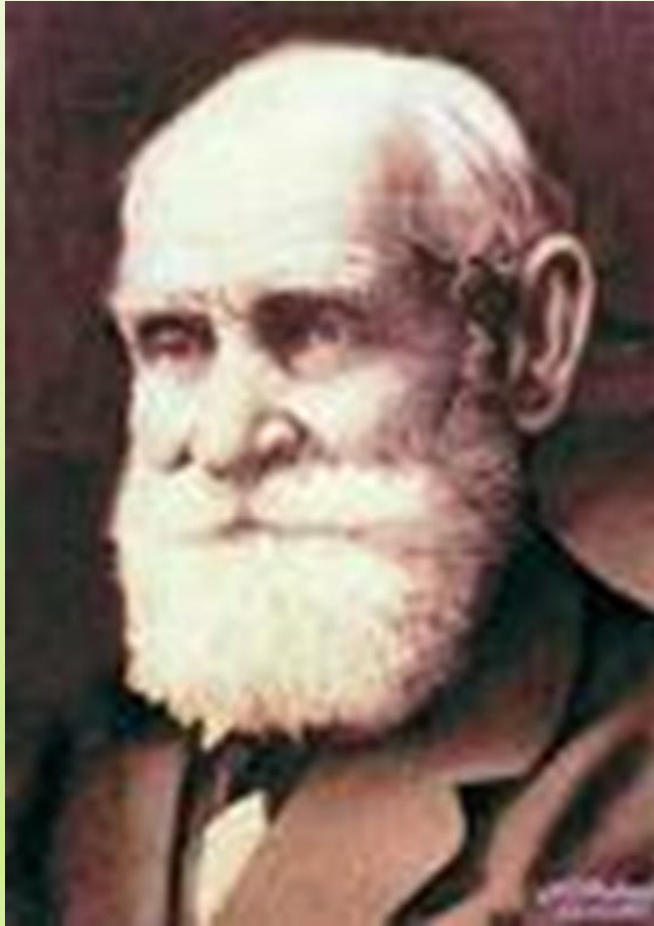
1. กลุ่มพฤติกรรม (Behaviorism)
2. กลุ่มความรู้ (Cognitive)

## กลุ่มพฤติกรรม (Behaviorism)

ทฤษฎีของนักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีหลายทฤษฎี เช่น

- ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory) / (Pavlov)
- ทฤษฎีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Connectionism Theory) / (Thorndike)
- ทฤษฎีการเสริมแรง (Stimulus-Response Theory) / (Skinner)

## ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theory)



พาฟลอบ (Pavlov) กล่าวไว้ว่า ปฏิกริยาตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งของร่างกายของคนไม่ได้มาจากสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว สิ่งเร้านั้นก็อาจจะทำให้เกิดการตอบสนองเช่นนั้นได้ ถ้าหากมีการวางเงื่อนไขที่ถูกต้องเหมาะสม



# ทฤษฎีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Connectionism Theory)

ทอนไดค์ (Thorndike) ซึ่งกล่าวไว้ว่า สิ่งเร้าหนึ่ง ๆ ย่อมทำให้เกิดการตอบสนองหลาย ๆ อย่าง จนพบสิ่งที่ตอบสนองที่ดีที่สุด เขาได้ค้นพบกฎการเรียนรู้ที่สำคัญคือ

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)
2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise)
3. กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect)





## ทฤษฎีการวางเงื่อนไข/ทฤษฎีการเสริมแรง (S-R Theory หรือ Operant Conditioning)



สกินเนอร์ (Skinner) กล่าวว่า ปฏิกริยาตอบสนองหนึ่ง อาจไม่ใช่เนื่องมาจากสิ่งเร้าสิ่งเดียว สิ่งเร้าอื่นๆ ก็คงจะทำให้เกิดการตอบสนองเช่นเดียวกันได้ ถ้าได้มีการวางเงื่อนไขที่ถูกต้อง

1. ตัวเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement)
2. ตัวเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement)

(Stimulus-Response Theory)

## การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่มพฤติกรรม มาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน ให้เข้ากับลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้เป็นขั้นเป็นตอน (Step by Step)
2. การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Interaction)
3. การได้ทราบผลในการเรียนรู้ทันที (Feedback)
4. การได้รับการเสริมแรง (Reinforcement)

## ทฤษฎีการรับรู้

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่า เครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่า การรับรู้ของคนเกิดจาก

- การเห็น 75%
- การได้ยิน 13%
- การสัมผัส 6%
- กลิ่น 3%
- รส 3%

การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า

## กลุ่มความรู้ (Cognitive)

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้เน้นความสำคัญของส่วนรวม ดังนั้นแนวคิดของการสอนซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นส่วนรวมก่อน โดยเน้นเรียนจากประสบการณ์ (Perceptual experience) ทฤษฎีทางจิตวิทยาของกลุ่มนี้ซึ่งมีชื่อว่า Cognitive Field Theory หรือ ทฤษฎีสนาม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้

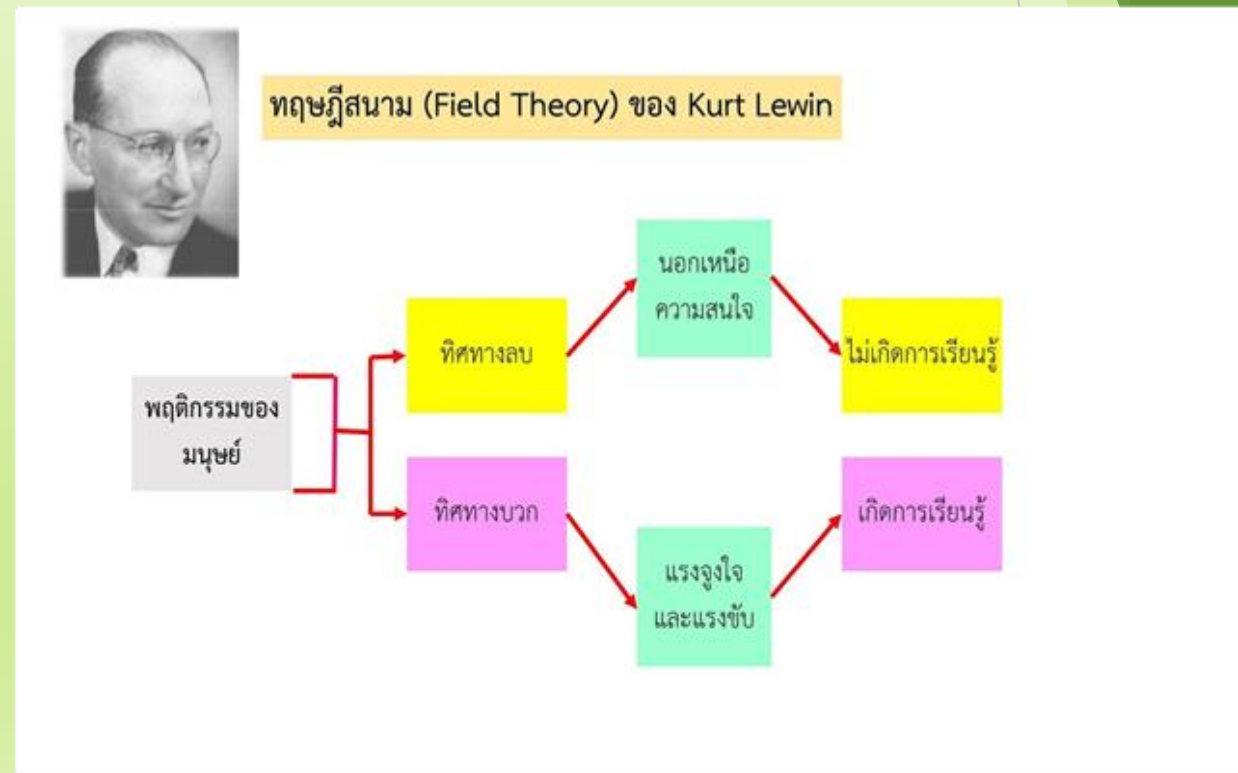
- โคห์เลอร์ (Kohler) การหยั่งเห็น (Insight) หมายถึง การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็นขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้

- เลวิน (Lewin)

- วิทคิน (Witkin)

## กลุ่มความรู้ (Cognitive)

- เคิร์ท เลวิน (Lawin) เชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์แสดงออกมาอย่างมีพลังและทิศทาง (Field of Force) สิ่งที่อยู่ในความสนใจและต้องการจะมีพลังเป็นบวก ซึ่งเขาเรียกว่า Life space สิ่งใดที่อยู่นอกเหนือความสนใจจะมีพลังเป็นลบ



## กลุ่มความรู้ (Cognitive)

### - วิทคิน (Witkin)

1. แบบพึ่งพาสภาพแวดล้อม (Field dependent)
2. แบบไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อม (Field independent)

แนวคิดของทฤษฎีนี้จะเน้นความพอใจของผู้เรียน ผู้สอนควรให้ผู้เรียนทำงานตามความสามารถของเขาและคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ การเรียนการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนลงมือกระทำด้วยตัวเอง ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ

การนำแนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มความรู้ (Cognition) มาใช้คือ การจัดการเรียนรู้

ต้องให้ผู้เรียนได้รับรู้จากประสาทสัมผัส เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ จึงเป็นแนวคิดในการเกิดการเรียนการสอนผ่านสื่อที่เรียกว่า โสตทัศนศึกษา (Audio Visual)

# ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory)

บุคคลมีความแตกต่างกันหลายประการ เช่น บุคลิกภาพ ทัศนคติ สติปัญญา และความสนใจ ความแตกต่างนี้ยังขึ้นอยู่กับสภาพทางสังคม และวัฒนธรรมทำให้มีพฤติกรรมการสื่อสารและการเลือกเปิดรับสารที่แตกต่างกัน ได้แก่

- 1) มนุษย์เรามีความแตกต่างกันมากในองค์ประกอบทางจิตวิทยาส่วนบุคคล
- 2) ความแตกต่างนี้บางส่วนมาจากลักษณะแตกต่างทางชีวภาค หรือทางร่างกายของแต่ละบุคคล แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมาจาก**ความแตกต่างที่เกิดจากการเรียนรู้**
- 3) มนุษย์ซึ่งถูกชুবเลี้ยงภายใต้สภาพการณ์ต่าง ๆ จะเปิดรับความคิดเห็น แตกต่างกันไป
- 4) การเรียนรู้สิ่งแวดล้อมทำให้เกิดทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อที่รวมเป็นลักษณะทางจิตวิทยาส่วนบุคคลที่แตกต่างกันไป



## ทฤษฎีการพัฒนาการ

### ทฤษฎีพัฒนาการของเปียเจท์

ได้อธิบายว่าการพัฒนาสติปัญญาและความคิดของผู้เรียนนั้น  
เกิดจากการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนควรจะต้องจัด  
สภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับความพร้อม  
ของผู้เรียนด้วย



## ทฤษฎีการพัฒนาการ

### ทฤษฎีพัฒนาการของบรูนเนอร์

ได้อธิบายว่าความพร้อมของเด็กสามารถจะปรับได้ ซึ่งสามารถจะเสนอเนื้อหาใดๆ แก่เด็กในอายุเท่าใดก็ได้ แต่จะต้อง รู้จักการจัดเนื้อหา และวิธีการสอนที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เหล่านั้น

ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องเข้าใจเด็ก และรู้จักกระตุ้นโดยการจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของเด็ก

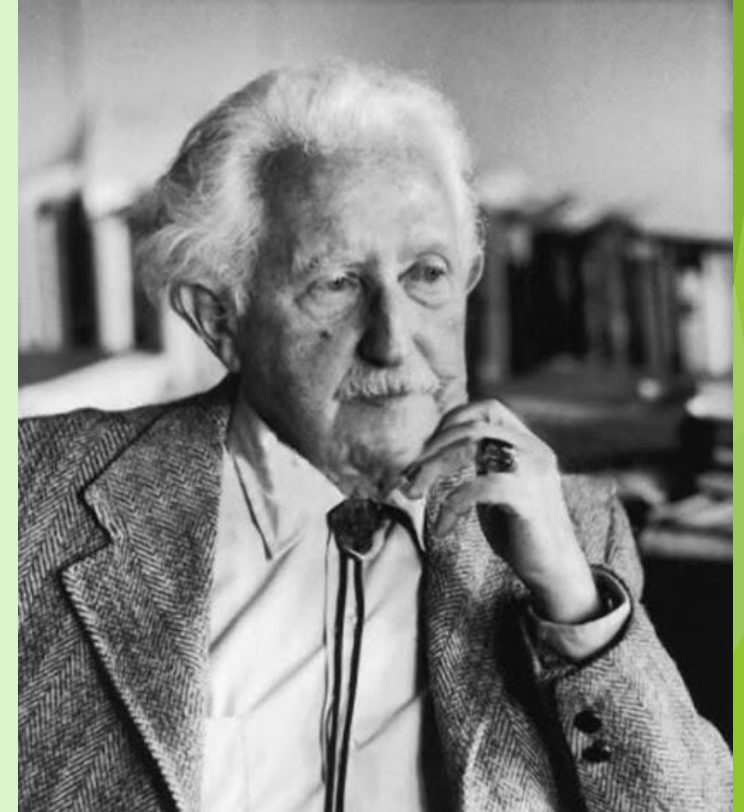


## ทฤษฎีการพัฒนาการ

### ทฤษฎีพัฒนาการของอิริคสัน

ได้อธิบายว่า การพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ย่อมขึ้นอยู่กับ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลกับสภาพสังคม ที่มีอิทธิพลมาเป็นลำดับขั้นของการพัฒนาและจะสืบเนื่องต่อ ๆ ไป เด็กที่มีสภาพสังคมมาดีก็จะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพที่ดีด้วย

ดังนั้นผู้สอนควร จะสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้เรียน ให้ ความสนใจ เพื่อแก้ปัญหาค่านิยมบางประการ



## ทฤษฎีการพัฒนาการ

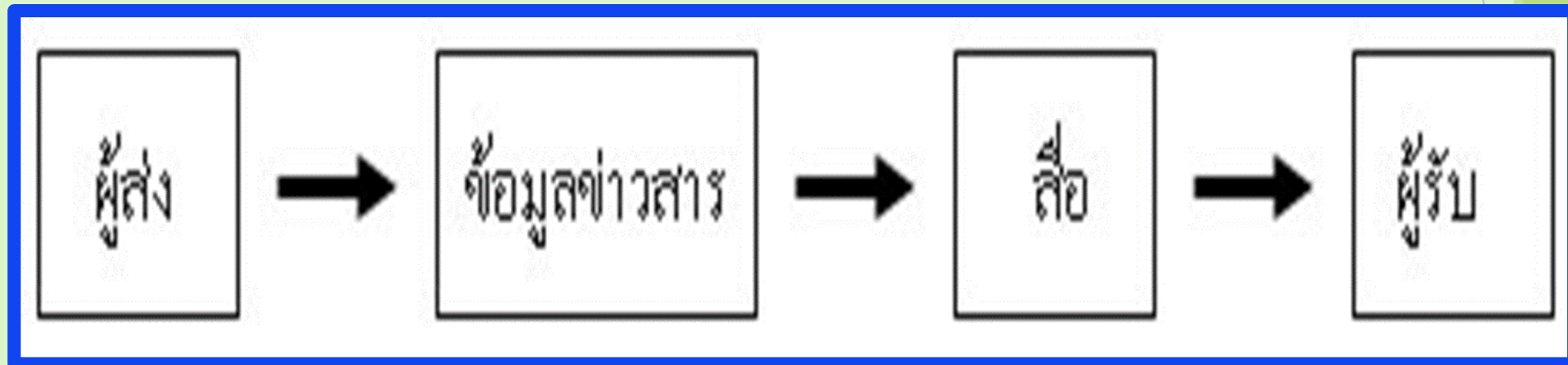
### ทฤษฎีพัฒนาการของกีย์เซล

ได้อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลจะขึ้นอยู่กับพัฒนาการซึ่งจะเป็นไปตามธรรมชาติ และเมื่อถึงวัยก็สามารถกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ ได้เอง ไม่จำเป็นต้องฝึกหรือเร่ง เมื่อยังไม่พร้อม ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความพร้อม ความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน

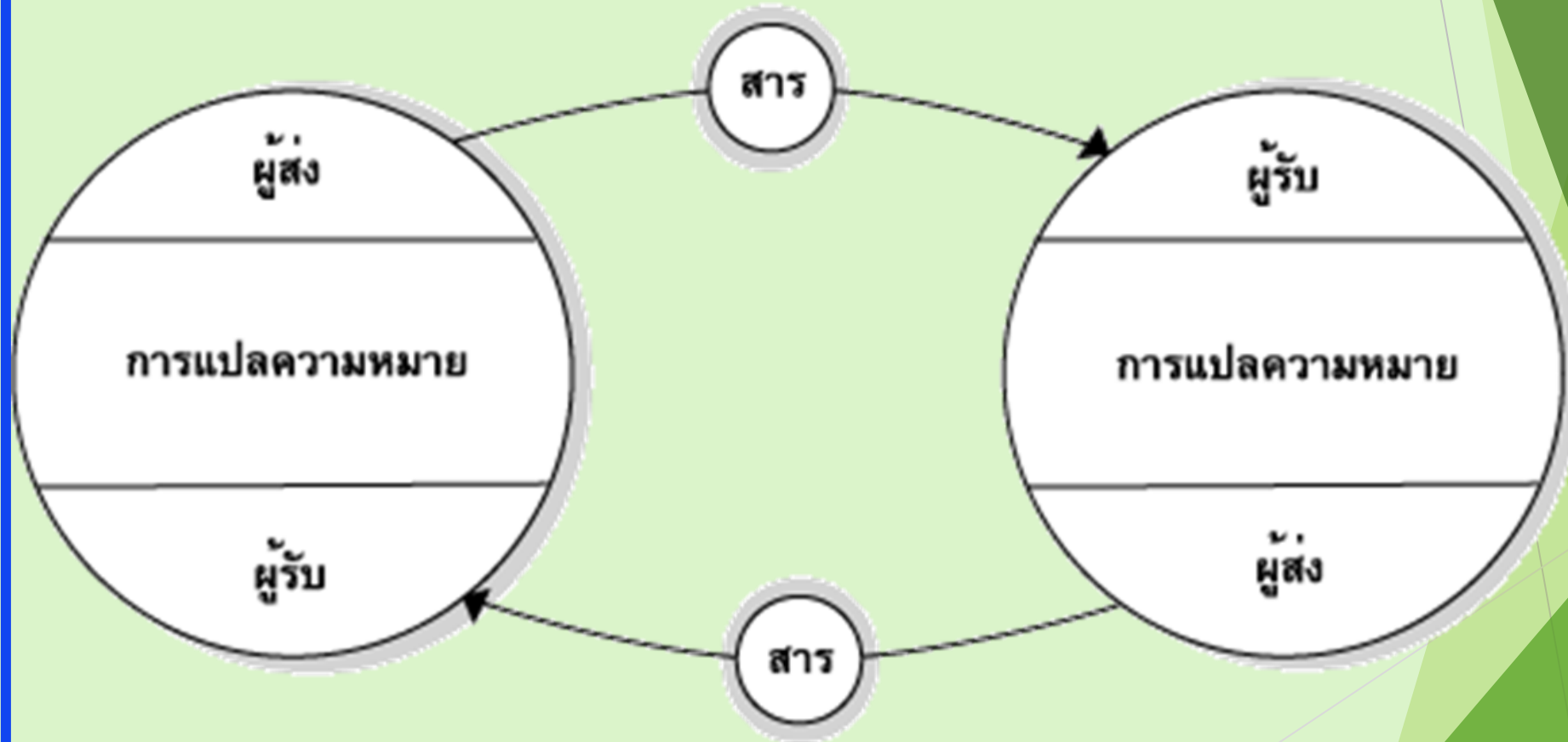


# ทฤษฎีการสื่อสาร

การสื่อสาร (communication) คือกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารระหว่างบุคคล ต่อบุคคลหรือบุคคลต่อกลุ่ม โดยใช้สัญลักษณ์ สัญญาณ หรือพฤติกรรมที่เข้าใจกัน โดยมีองค์ประกอบดังนี้

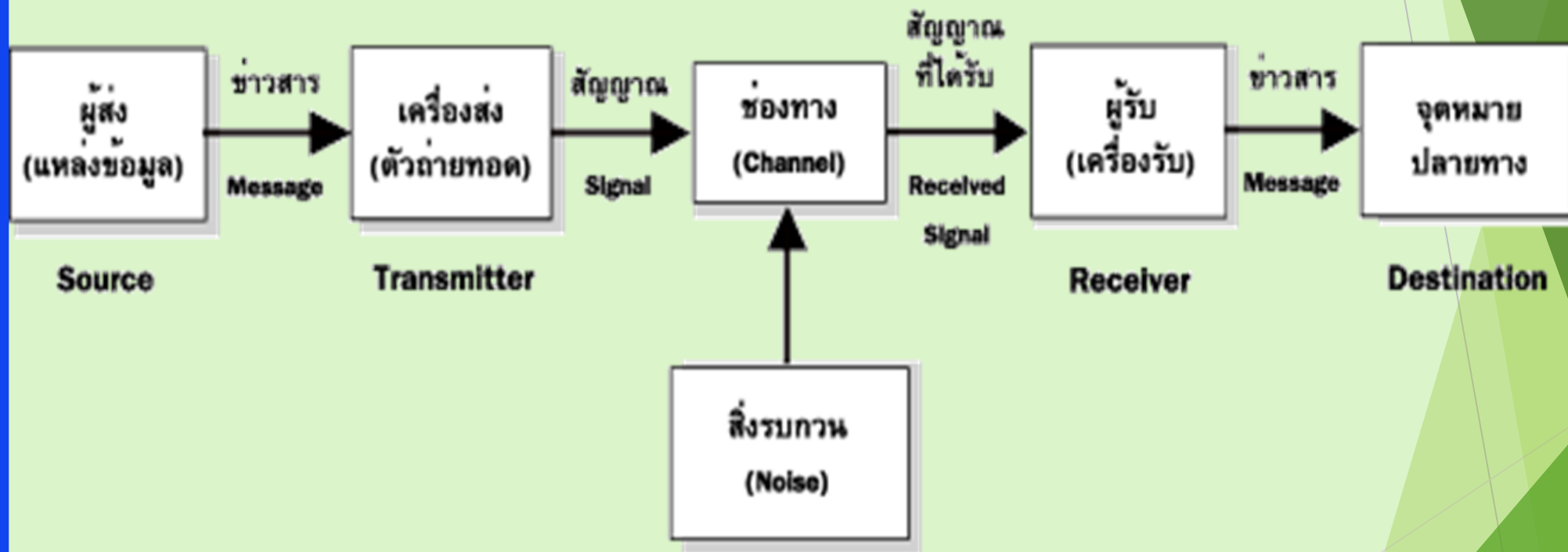


# รูปแบบจำลองเชิงวงกลมการสื่อสารของออสกูดและชแรมม์



ที่มา : ที่มาจากหนังสือเทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรมของ กิดานันท์ มลิทอง

## แบบจำลองการสื่อสารทางเดียวเชิงเส้นตรงของแชนเนลและวีเวอร์



ที่มา : ที่มาจากหนังสือเทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรมของ กิตานันท์ มลิทอง

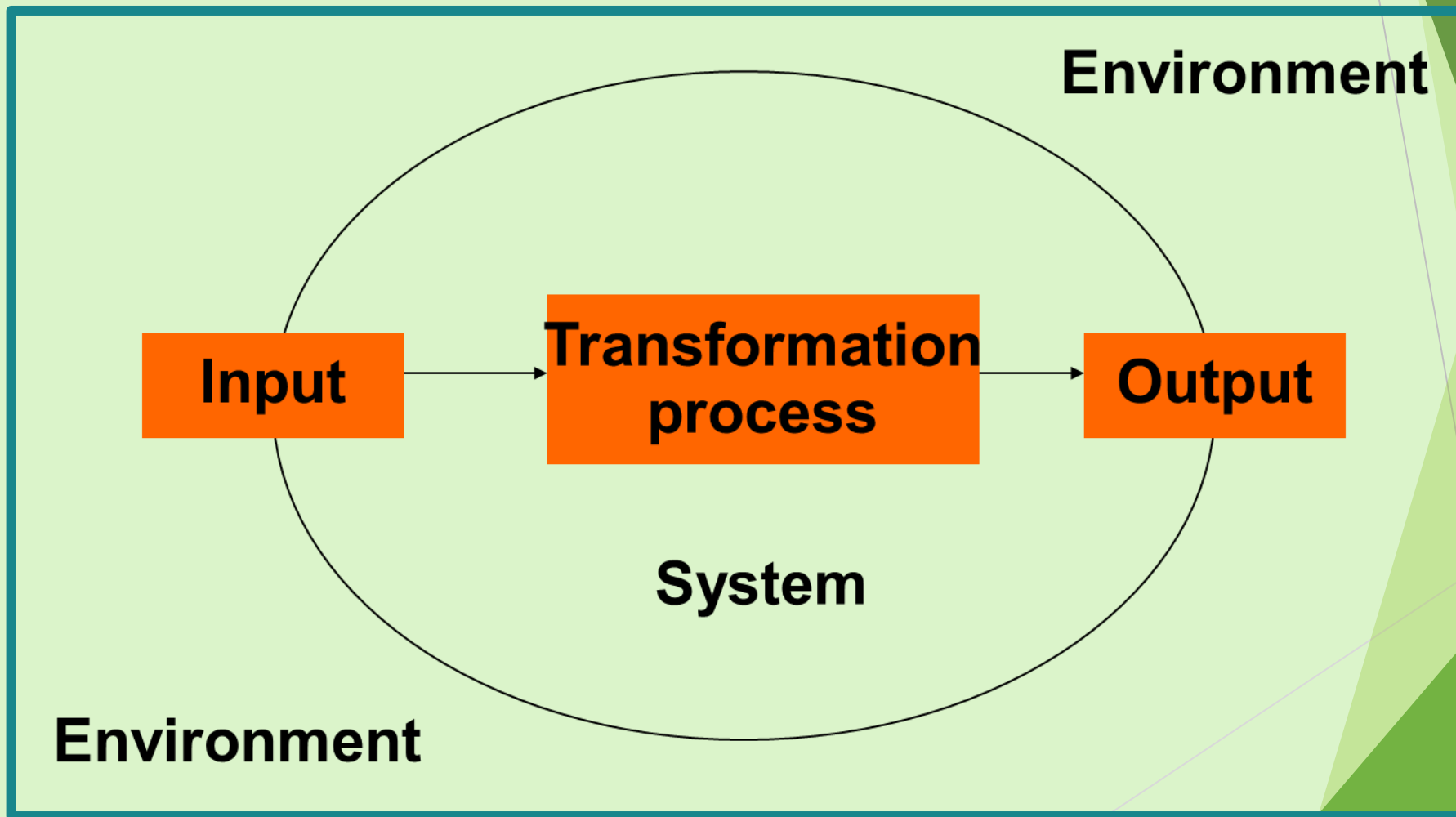
## ทฤษฎีระบบหรือการคิดอย่างกระบวนระบบ ( Systemic Thinking)

ระบบ หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ซึ่งประกอบกันขึ้นมาเป็นหนึ่งเดียว มีความสัมพันธ์กันในทางหนึ่งทางใดรวมกลุ่มอยู่ด้วยกัน กระทำการเพื่อความสำเร็จ ตามที่ต้องการ

ทฤษฎีระบบ (Systems theory) จัดเป็นสาขาวิชาเกิดขึ้นช่วงปลายทศวรรษที่ 20 ทฤษฎีระบบเป็นสาขาวิชาที่พัฒนาขึ้นโดยอาศัยแนวความคิดหลายสาขา โดยทำแนวคิดจากหลายสาขาวิชามาประยุกต์ผสมผสานสร้างเป็นทฤษฎีระบบขึ้นมา



# องค์ประกอบพื้นฐานของระบบ

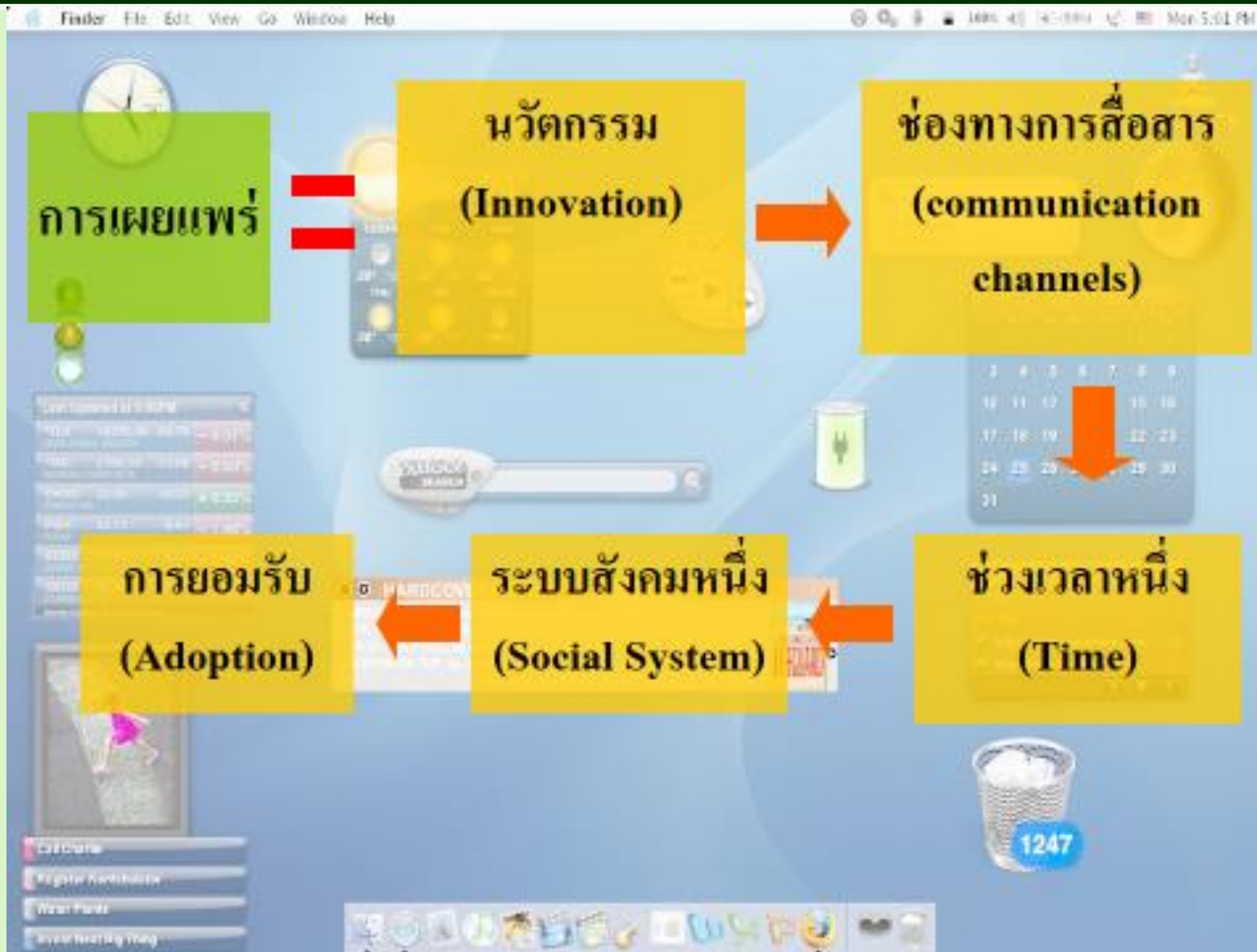


## ทฤษฎีการเผยแพร่

การเผยแพร่(Diffusion) หมายถึง กระบวนการที่ทำให้นวัตกรรมได้รับการยอมรับ และถูกนำไปใช้โดยสมาชิกของชุมชนเป้าหมาย

ทฤษฎีการเผยแพร่นั้น เกิดจากการผสมผสานทฤษฎีหลักการและความรู้ความจริง จากหลายสาขาวิชาที่มีศาสตร์เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ แต่ละศาสตร์ก็จะมีส่วนประกอบ เฉพาะในส่วนที่เป็นนวัตกรรมของศาสตร์นั้น ๆ ผลจากการรวบรวมกระบวนการวิธีการและ ทฤษฎีการเผยแพร่ของศาสตร์ต่าง ๆ นำไปสู่การสร้างทฤษฎีการเผยแพร่ขึ้น

# ทฤษฎีการเผยแพร่



## ทำไมต้องศึกษาทฤษฎีการเผยแพร่

1. ต้องการทราบว่าผลผลิตของเทคโนโลยีการศึกษาเป็นที่ยอมรับหรือไม่ เนื่องจากการปฏิบัติจริงนั้นไม่เหมือนกัน
2. นักเทคโนโลยีการศึกษาสามารถจัดเตรียมในการเผยแพร่งานเทคโนโลยีการศึกษาให้กับกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นำไปสู่การเผยแพร่นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ สร้างรูปแบบการเผยแพร่และรูปแบบการยอมรับนวัตกรรมขึ้น

## ทำไมต้องใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน

1. **ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแข็งขัน ด้วยความพึงพอใจและเต็มใจที่จะเรียนรู้**
2. **ให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างฉับพลัน ช่วยกระตุ้นผู้เรียนต้องการจะเรียนรู้ ต่อไป**
3. **ให้ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงด้วยการให้ประสบการณ์แห่งความสำเร็จเรียนรู้ด้วยความพอใจ**
4. **ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นขั้นตอนทีละน้อย ไม่เกิดความคับข้องใจ เรียนด้วยความสนใจพอใจ และไม่เบื่อหน่าย**

# สื่อดิจิทัล (Digital Media)

ให้นักศึกษาสรุปความหมาย ของคำต่อไปนี้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

- เทคโนโลยี (Technology)
- สื่อ (Media)
- สื่อดิจิทัล (Digital Media)

# องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล มีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่

1. ข้อความ (Text) เป็นเนื้อหาของเรื่องที่จะนำเสนอ

- ข้อความที่ได้จากการพิมพ์
- ข้อความจากการสแกน
- ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์

2. เสียง (Audio)

3. ภาพนิ่ง (Still Image)

4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

5. วิดีโอ (Video)

# Digital Literacy

## ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงานและการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือ ระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

ครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ

1. การใช้ (Use)
2. เข้าใจ (Understand)
3. การสร้าง (create)
4. เข้าถึง (Access) เทคโนโลยี ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



# ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 9 ด้าน



การใช้งาน  
คอมพิวเตอร์



การใช้งาน  
อินเทอร์เน็ต



การใช้งานเพื่อความมั่นคง  
ปลอดภัย



การใช้โปรแกรม  
ประมวลคำ



การใช้โปรแกรม  
ตารางคำนวณ



การใช้โปรแกรม  
การนำเสนอองาน



การใช้โปรแกรม  
สร้างสื่อดิจิทัล



การทำงานร่วมกัน  
แบบออนไลน์



ใช้ดิจิทัล  
เพื่อความมั่นคงปลอดภัย

# ประโยชน์ของการพัฒนา Digital Literacy ต่อการจัดการเรียนรู้/การศึกษา อย่างไร

ผู้สอน	ผู้เรียน	บุคลากรใน โรงเรียน	การบริหารงาน	ผู้ประกอบการ/ ชุมชน

