

คุณภาพชีวิตของผู้เรียนกับการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล Student Quality of Life for Learning Management in Digital Age

ดร. มานะ สินธุวงษานนท์

Dr. Mana Sinthuwongsanont

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล

Author for Correspondence: Email: mana_sin@vu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ กล่าวถึงคุณภาพชีวิตของผู้เรียน (Quality of Life) กับการจัดการเรียนรู้ (Learning Management) ในยุคดิจิทัล (Digital Age) ซึ่งความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคม วิถีชีวิตต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ฉับพลัน ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ที่ต้องมีการปรับตัวให้รู้เท่าทัน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี สามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีความสุข การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนเพื่อให้สามารถรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้น ต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมทันสมัย ทันต่อความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การพัฒนาทักษะทางด้านการแก้ปัญหา การพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต มีทักษะความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และสร้างสรรค์นวัตกรรม การเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อ การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงและการยอมรับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมและความคิดเห็น การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การพัฒนาทักษะอาชีพ การพัฒนาทักษะทางด้านการอ่าน การเขียนและการคิดคำนวณ การวางแผนจัดสรรเวลาหรือการบริหารเวลาให้เหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิต การเรียน การทำงาน การพัฒนาผู้เรียนทางด้านคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีความสุขตามศักยภาพของตนเอง ทั้งนี้คุณภาพชีวิตของผู้เรียนมีอิทธิพลส่งผลต่อการเรียนรู้และคุณภาพการศึกษาโดยตรง

คำสำคัญ : คุณภาพชีวิตของผู้เรียน, การจัดการเรียนรู้, ยุคดิจิทัล

Received date: Received: 23/11/ 61 Revised: 16/01/62 Accepted: 20/01/62

Abstract

This article talks about the students' life quality and learning management in the digital age. The advancement of digital technology influences the lives of people in society. People's way of life needs to be adapted to the rapidly changing context which immediately affects the students' life quality. Students must be able to adapt to the changes that have taken place in the technological advancement and can live in the digital world happily. The students' learning management needs to cope with what is happening. The relevant agencies need to improve the curriculum to be up-to-dated with the advancement of technology. The learning management needs to develop students' thinking skills, promoting the development of problem solving skills. It needs to develop the students' life skills and the 21st century citizenship skills, developing students for creativity and innovation, enhancing the students' skills in using technology, developing communication skills and media literacy, being adapted to the changes and being acceptant to the cultural differences and opinions. The learning management needs to develop teamwork skill, profession skill, reading, writing and calculating skills, encouraging students to know how to plan, allocate time, or manage time to suit their working lives. The learning management needs to develop students in terms of moral and ethics as well as equip students with the characteristics and skills in the 21st century. Learning management in the digital age aims to improve the students' life quality in order to live in the modern world happily according to their potential as the students' life quality has an influence on learning and quality of education directly.

Keywords : Students' Life Qualify, Learning Management, Digital Age

บทนำ

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกที่เป็นพลวัตในปัจจุบัน เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ฉับพลัน นับเป็นความท้าทาย ต่อการปรับตัวและการดำรงอยู่ของชีวิต ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างก้าวกระโดด รวมทั้งการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คน การดำรงชีวิตอยู่ภายใต้การเปลี่ยนแปลงในยุคที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things) การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)

เข้ามาเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม เข้ามาทดแทนสิ่งเก่าๆ เดิมๆ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคม ซึ่งคนรุ่นใหม่ที่เกิดและเติบโตในปัจจุบันจะเป็นกลุ่ม Digital Native ซึ่งหมายถึงผู้ที่เกิดเติบโตในยุคดิจิทัล (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ : สวทช., 2558) การปฏิบัติดิจิทัลมีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตของคนในสังคม ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง ทั้งนี้คุณภาพชีวิตหมายถึงภาวะความเป็นอยู่ที่ดี (Will Being) ทั้งของตนเองในด้านร่างกายและจิตใจ และของสังคมที่ครอบคลุมถึงความปลอดภัยและสิทธิเสรีภาพ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) คุณภาพชีวิตของบุคคลเกิดจากการทำให้บุคคลมีความสุข แสดงถึงสภาพการทำงานที่ดีมีประสิทธิภาพในการทำงาน มีผลต่อความสำเร็จของหน่วยงาน (ชลธิชา มะลิพรม, 2560) ทั้งนี้องค์ประกอบคุณภาพชีวิตของบุคคลโดยทั่วไปประกอบด้วย 1) ด้านสุขภาพกาย 2) ด้านสุขภาพจิต 3) ด้านสังคม และ 4) ด้านสภาพแวดล้อม (องค์การอนามัยโลก, อ้างถึงใน ศิรินันท์ กิตติสุขสถิต, 2557)

เจตนารมณ์ในการพัฒนาประเทศตามแนวทางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ มุ่งพัฒนาประเทศในทุกด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การศึกษา ทำให้เศรษฐกิจไทยมีขนาดใหญ่ขึ้น มีฐานการผลิตและการบริการที่มีความเข้มแข็ง ขยายโอกาสด้านบริการสังคม ทุกด้านที่มีความครอบคลุมทั่วถึงทำให้รายได้ประชาชนสูงขึ้น ปัญหาความยากจนลดลง และคุณภาพชีวิตประชาชนดีขึ้น แต่ประเทศไทยประสบปัญหาคุณภาพในเกือบทุกด้านที่สำคัญ ได้แก่คุณภาพคน คุณภาพการศึกษา คุณภาพบริการสาธารณะและบริการสาธารณสุข ยังมีความเหลื่อมล้ำสูง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) ประเด็นในการพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560-2564) ที่สำคัญคือ การยกระดับคุณภาพชีวิตของคนไทย เนื่องจากคุณภาพของคนต่ำ การเตรียมความพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากร มุ่งเน้นยกระดับคุณภาพมนุษย์ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมกับช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ มีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมและส่วนรวม คือ มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

คุณภาพชีวิต (Quality of Life)

คุณภาพชีวิต (Quality of Life) หมายถึง ลักษณะของความเป็นอยู่ที่ดีของบุคคล หมายถึง ความสมบูรณ์ทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และต้องอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี (ทรูปลูกปัญญา, 2557) คุณภาพชีวิต คือลักษณะดีเด่นของบุคคลในความเป็นอยู่ (เทเวศร์ พิริยพจน์, 2552) ยูเนสโก (UNESCO, 1978, อ้างถึงใน ศิรินันท์ กิตติสุขสถิต และคณะ, 2557) ได้ให้ความหมายว่า คุณภาพชีวิต หมายถึง ความรู้สึกของการอยู่อย่างพอใจ มีความสุขความพอใจต่อองค์ประกอบต่างๆ ที่มีส่วน

สำคัญต่อบุคคลนั้นๆ ได้แก่ อาหารสุขภาพอนามัยโภชนาการ การศึกษา สิ่งแวดล้อม รายได้ที่อยู่อาศัย และทรัพยากร ทั้งนี้องค์การอนามัยโลก (WHO อ้างถึงใน ศิรินันท์ กิตสุขสถิต และคณะ, 2557) ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ตัวชี้วัดองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตมีอยู่ 4 มิติ คือ 1) มิติด้านสุขภาพกาย (Physical) 2) มิติด้านสุขภาพจิต (Psychology) 3) มิติด้านความสัมพันธ์กับสังคม (Social Relationship) 4) มิติด้านสภาพแวดล้อม (Engagement) ทั้งนี้ยังมีแนวคิดขององค์ประกอบคุณภาพชีวิตของบุคคลที่ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้ (Daily Technology, 2558) 1) ด้านร่างกาย ได้แก่ โครงสร้างทางร่างกาย สุขภาพและบุคลิกภาพ 2) ด้านจิตใจ ได้แก่ สภาพจิตใจ สุขภาพจิต รวมทั้งคุณธรรมจริยธรรม 3) ด้านสังคม ได้แก่ สถานะทางสังคมการได้รับการยอมรับนับถือ 4) ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจ การเงินและรายได้ที่มั่นคง

Walton (1974) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับตัวกำหนดคุณภาพชีวิตของการทำงาน (Quality of work Life) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เป็นปัจจัยในการดำรงชีวิตไว้ดังนี้

1. การให้สิ่งตอบแทนที่เหมาะสมและยุติธรรม (Adequate and liaise Commination)
2. สิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยและส่งเสริมสุขภาพ (Safe and Healthy Environment)
3. การพัฒนาความสามารถของบุคคล (Development of Human Calvaeiteis)
4. ความเจริญงอกงามและสวัสดิภาพ (Growth and Security)
5. การบูรณาการทางด้านสังคม (Social Integration Ship)
6. กระบวนการยุติธรรมการปฏิบัติตามหลักกฎหมาย (Constitutionalism)
7. ความสมดุลของชีวิต (Total Life Spaces)
8. ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสังคม (Social Relevance)

สำหรับคุณภาพชีวิตของผู้เรียนตามแนวคิดจุฬาลักษณ์ สุนทรวภาค (อ้างถึงในประสิทธิ์ เรื่องแสงอร่าม, 2560) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตในโรงเรียนของผู้เรียนประกอบด้วย 6 ด้าน คือ 1) ด้านร่างกาย 2) ด้านอารมณ์และจิตใจ 3) ด้านสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน 4) ด้านวิชาการ 5) ด้านสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับเพื่อนในโรงเรียน 6) ด้านสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู

ทั้งนี้สรุปได้ว่า คุณภาพชีวิตหมายถึง สภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่เป็นคุณลักษณะที่ดี มีความสุข ความพึงพอใจในสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่ ซึ่งองค์ประกอบคุณภาพชีวิตประกอบด้วย 1) ด้านร่างกาย ได้แก่ โครงสร้างทางร่างกาย สุขภาพทางกายและบุคลิกภาพ 2) ด้านจิตใจ ได้แก่ สภาพจิตใจ สุขภาพจิต รวมทั้งด้านคุณธรรมจริยธรรม 3) ด้านสังคม ได้แก่ สถานะทางสังคม เกี่ยวตยศชื่อเสียง การยอมรับนับถือ การมีมนุษย์สัมพันธ์กับผู้อื่น และ 4) ด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจ การเงิน และรายได้ คุณภาพชีวิตของผู้เรียน คือสภาพความเป็นอยู่ที่ดีของผู้เรียนที่มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ด้านสติปัญญาและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีซึ่งประกอบด้วยด้านต่างๆ ดังนี้คือ 1) ด้านสุขภาพกาย มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ 2) ด้านสุขภาพจิต มีสุขภาพจิตดีอารมณ์

ร่าเริงแจ่มใส มีคุณธรรมจริยธรรม 3) ด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ 4) ด้านสภาพแวดล้อมทั่วไป และ 5) ด้านสัมพันธภาพกับสังคม ซึ่งคุณภาพชีวิตของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน และส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนโดยตรง ถ้าได้มีการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้เรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี จะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และส่งเสริมคุณภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้น

ดิจิทัล (Digital)

ความหมาย ดิจิทัล (Digital) วิกิพีเดีย (Wikipedia, 2561) ได้ให้คำพินัยระบุว่า “เชิงเลข” ในทฤษฎีข้อมูลหรือระบบข้อมูลเป็นวิธีแทนความหมายของข้อมูล หรือชิ้นงานต่างๆ ในรูปแบบของตัวเลข โดยเฉพาะเลขฐานสองที่ไม่ต่อเนื่องกัน ซึ่งต่างจากระบบอนาล็อก ที่ใช้ค่าต่อเนื่องหรือสัญญาณอนาล็อก ซึ่งเป็นค่าต่อเนื่อง หรือแทนความหมายของข้อมูล โดยการใช้ฟังก์ชันที่ต่อเนื่อง ถึงแม้ว่าการแทนความหมายเป็นดิจิทัลจะไม่ต่อเนื่องข้อมูลที่ถูกแปลความหมายนั้นสามารถเป็นไปได้อย่างต่อเนื่องและไม่ต่อเนื่อง (เช่น ตัวเลขหรือตัวหนังสือ) หรือต่อเนื่อง (เช่น เสียงภาพและการวัดอื่นๆ)

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียงมาจัดรูปแบบโดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์หรือตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้น โดยอาศัยความก้าวหน้าการและวิธีการทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความกราฟฟิกเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอมาจัดการตามกระบวนการและวิธีการผลิต โดยนำมาเชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานและตรงกับวัตถุประสงค์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทำงาน โดยใช้รหัสดิจิทัล แยกแยะระหว่าง “0” “1” ในการแสดงข้อมูล (สื่อดิจิทัลคืออะไร, 2559)

ปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทย มีความสัมพันธ์ และใกล้ชิดกับดิจิทัลตลอดเวลา ซึ่งมีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ของผู้คน เช่น การใช้อินเทอร์เน็ต การซื้อขายในระบบออนไลน์ การทำธุรกรรมผ่านแอปพลิเคชัน และการสื่อสารเป็นต้น ซึ่งปัจจุบันมักจะเรียกว่ายุคดิจิทัล 4.0 (Digital 4.0) ทั้งนี้ การวิวัฒนาการของดิจิทัล ตั้งแต่เริ่มแรกจนถึงปัจจุบัน (WCE Logistics, 2561) เป็นดังนี้

Digital 1.0 เป็นจุดเริ่มต้นของอินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นช่องทางการดำเนินชีวิตของผู้คนจากออฟไลน์ (Offline) มาเป็นการออนไลน์ (Online) มากขึ้น การใช้อีเมล (Email) การกำเนิดขึ้นของเว็บไซต์ (Website) ทำให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วตลอด 24 ชั่วโมง มีการดำเนินกิจกรรมได้รวดเร็วเริ่มมีกิจกรรมเชิงพาณิชย์และโฆษณาผ่านทางเครื่องมือออนไลน์

Digital 2.0 เป็นยุคที่เริ่มมีการสร้างเครือข่ายในการติดต่อสื่อสารกันในโลกออนไลน์ เครือข่ายสังคม (Social Network) เริ่มจากสนทนากันในกลุ่มเล็ก ๆ เริ่มพัฒนาขยายวงกว้างไปสู่การดำเนินกิจกรรมในเชิงธุรกิจ โดยมองว่า Social Network เป็นเครื่องมือเชื่อมต่อและสร้างเครือข่ายทางธุรกิจได้เป็นอย่างดีอีกทั้งยังเป็นการช่วยพัฒนา Brand ของสินค้า Social Media เป็นเสมือนกระบอกเสียงและเวทีในการเสนองานสู่สายตาของคนทั้งโลกเป็นอย่างดี เครื่องมือ Social Media

ยังสามารถเป็นอำนาจในการต่อรองของผู้บริโภค

Digital 3.0 เป็นยุคแห่งข้อมูลและ Big Data เป็นยุคแห่งการใช้ข้อมูลที่วิ่งเข้าออกเป็นล้านๆ ดาต้าให้เป็นประโยชน์การเติบโตของ Social Media และ E-Commerce จากยุค 2.0 ทำให้เกิดการขยายของข้อมูลอย่างมหาศาล เริ่มมีการนำข้อมูลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ข้อมูลถูกนำมาประมวลผลวิเคราะห์ถึงความต้องการของผู้บริโภค เพื่อสร้างสินค้าและบริการที่สามารถตอบสนองโจทย์ของลูกค้าได้ การนำบิ๊กดาต้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดจำเป็นต้องมีระบบคลาวด์ (Cloud Computing) มาช่วยในการเก็บข้อมูล สามารถดึงข้อมูลจากที่ใดก็ได้ ข้อมูลต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถบริหารจัดการข้อมูลและแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่น (Shared Service) ลดต้นทุนและความยุ่งยากเพิ่มความรวดเร็วในการบริการและทำธุรกิจ บิ๊กดาต้าสามารถนำมาต่อยอด ประยุกต์ใช้ข้อมูลพัฒนาเป็นแอปพลิเคชัน (Application) ทำให้สะดวกสบายแก่ผู้บริโภคผ่านทางสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้อีกด้วย

Digital 4.0 เป็นยุคที่เทคโนโลยีมีมันสมอง เป็นยุคที่ความสามารถของเทคโนโลยีจะทำให้อุปกรณ์ต่างๆ สื่อสารและทำงานกันเองได้อย่างอัตโนมัติ ในยุค 4.0 เทคโนโลยีถูกนำมาต่อยอดเพื่อลดบทบาทของมนุษย์และเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการใช้ความคิดเพื่อข้ามขีดจำกัด สร้างสรรค์พัฒนาสิ่งใหม่ๆ โดยเรียกยุคนี้ว่า Machine – to – Machine เช่นเราสามารถเปิด-ปิด หรือสั่งงานอื่นๆ กับเครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านตัวเองผ่านแอปพลิเคชัน (Application) โดยไม่ต้องเดินไปกดสวิตช์ ผู้คนในปัจจุบันโดยเฉพาะเยาวชนในวัยเรียน ซึ่งเกิดและเติบโตในยุคดิจิทัล (Digital Native) ซึ่งสามารถพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น แต่การใช้งานที่ปราศจากการแนะนำการสร้างความรู้ความเข้าใจ อาจนำไปสู่ปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมและถูกต้อง (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ : สวทช., 2558) จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาให้ความรู้ การคิดวิเคราะห์ทักษะการสื่อสารและการจัดการสารสนเทศสำหรับยุคดิจิทัล เพื่อให้เกิดการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน : ก.พ.(2560) ได้ให้ความหมายของการรู้ดิจิทัล หรือ Digital Literacy ว่า คือทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือหมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมืออุปกรณ์และเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสาร การปฏิบัติงานหรือใช้เพื่อพัฒนาระบบการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถใน 4 ด้าน ดังนี้ คือ 1) การใช้ (Use) ความคล่องตัวทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต 2) ความเข้าใจ (Understand) คือชุดของทักษะที่จะช่วยให้เข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้ตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่พบในโลกออนไลน์ 3) การสร้าง (Create) เป็นความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย

หลาย 4) การเข้าถึง (Aeess) เป็นการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลกระทบที่เกิดจากดิจิทัล

จากความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วฉับพลันของเทคโนโลยีดิจิทัล มีอิทธิพลส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต และคุณภาพชีวิตของผู้นในสังคมโดยเฉพาะผู้เรียนซึ่งอยู่ในวัยเด็กและเยาวชนทั้งด้านบวกและลบจากรายงานของธนาคารโลก (Word Bank, 2516) สรุปได้ดังนี้

1. ผลกระทบที่เกิดจากดิจิทัลเทคโนโลยีที่มีต่อรายได้และความไม่เท่าเทียมกัน คือ ประชาชนที่ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่มีโอกาสเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัล ความไม่เท่าเทียมกันทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางรายได้
2. การมีทักษะที่ดีและเข้มแข็งทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับประชาชนในการเพิ่มรายได้ให้สูงขึ้น
3. การผลิตในภาคอุตสาหกรรมใช้เทคโนโลยีระดับสูงในการผลิต จะมีการจ้างงานคนที่ได้รับการศึกษาในระดับสูงหรือได้รับการศึกษาที่ดี มีทักษะความรู้ความสามารถสูง
4. ตำแหน่งงานในสายการผลิต เป็นงานที่มีรายได้น้อยและใช้แรงงานที่มีความรู้ความสามารถและทักษะต่ำ จะลดลง
5. รัฐต้องมีนโยบายในเรื่องการศึกษาให้ชัดเจน สร้างระบบการศึกษาที่มีรากฐานที่เข้มแข็งให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบอันจะทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการจ้างงานที่ใช้เทคโนโลยีระดับสูงในอนาคต

ทั้งนี้จากรายงานการพัฒนาโลกปี 2516 โดยธนาคารโลก (Word Bank, 2516) เรื่องผลตอบแทนทางด้านดิจิทัลที่เกิดขึ้น ธนาคารโลกได้ให้แนวคิดในการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต ให้เป็นเครื่องมือของการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น และสร้างความเข้มแข็งให้กับผู้คน โดยชี้ให้เห็นประเด็นที่สำคัญ สามลำดับแรก ได้แก่

ประการแรก การสร้างสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ ที่ช่วยให้สามารถติดต่อ และแข่งขันได้อย่างสะดวก ต้องมีการลงทุนทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การลงทุนอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นต้น

ประการที่สอง การช่วยให้คนทำงานได้มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้นโดยการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี เช่น การจัดรวมโครงการที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไว้ในหลักสูตรการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบทักษะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากออนไลน์อย่างมาก การจัดหลักสูตรการเรียนรู้ทางออนไลน์ และการเข้าถึงออนไลน์ ของผู้เรียน

ประการที่สาม การเพิ่มความรับผิดชอบของหน่วยงานภาครัฐในการดำเนินการจัดการในการนำเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องมาใช้เพื่อบริการประชาชนให้เข้าถึงได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะสร้างประโยชน์

และให้ผลตอบแทนอย่างมากมายทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

การเปรียบเทียบผลดีและผลเสียในยุคดิจิทัล

องค์กรยูนิเซฟ (ทักษิณา ช่ายแก้ว, 2561) ได้เปรียบเทียบผลดีและผลเสียที่เกิดขึ้น เมื่อเด็กเยาวชนหรือผู้เรียนก้าวเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตหรือโลกของดิจิทัลไว้ดังนี้

1. ผลดีที่เกิดขึ้นของเทคโนโลยีดิจิทัล ช่วยให้เด็กเข้าถึงแหล่งข้อมูล และเข้าถึงชุมชนที่ใหญ่ขึ้น ช่วยสร้างโอกาสในอนาคตด้านการงานและอาชีพ
2. ผลเสียที่เกิดจากอินเทอร์เน็ต อาจนำมาซึ่งสิ่งที่เป็นอันตรายและสร้างความเครียดให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่ไม่รู้จักใช้อินเทอร์เน็ตอย่างฉลาดรอบคอบ
3. ยูนิเซฟเปิดเผยว่าผลดีของอินเทอร์เน็ตช่วยเปลี่ยนแปลงชีวิตของเด็กๆ ได้ โดยเฉพาะเด็กด้อยโอกาสหรือเด็กพิการที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกล ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้
4. ผลเสียอีกประการหนึ่ง คือผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 1 ใน 3 คนทั่วโลกเป็นเด็ก และเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตยังมีความรู้้น้อยมากเกี่ยวกับผลกระทบทางลบที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัลต่อเด็ก ยังไม่มีการป้องกันเด็กจากอันตรายที่เกิดจากโลกดิจิทัล
5. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ต่อสาธารณะในโลกดิจิทัลอาจทำให้เด็กเป็นอันตราย ความเสี่ยงก็คือหมายถึงการนำข้อมูลส่วนตัวของเด็กไปใช้ในทางที่ผิด การเข้าถึงข้อมูลที่เป็นอันตรายแก่เด็กและการรังแกเด็กในโลกออนไลน์
6. เด็กๆ ในวัยเรียนยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของเครือข่ายอาชญากรรมทางออนไลน์ เช่น การลักลอบการค้ามนุษย์ การทำร้ายเด็กทางออนไลน์ ต้องรักษาความเป็นส่วนตัวของเด็กในโลกดิจิทัล ปกป้องข้อมูลส่วนตัวของเด็กไม่ให้ตกไปอยู่ในมือของคนไม่หวังดี
7. ข้อเสนอแนะของยูนิเซฟขอให้รัฐบาลประเทศต่างๆ โรงเรียน และธุรกิจด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ให้ความสำคัญในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็กในวัยเรียนและการปกป้องเด็กๆ ในโลกออนไลน์

จากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัล และผลกระทบที่เกิดจากอิทธิพลในยุคดิจิทัล (Digital Age) ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้าน เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมในภาพรวม ทำให้วิถีชีวิตและการดำรงอยู่ของผู้เรียนต้องมีการปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงไปจากวิถีชีวิตแบบเดิมไปโดยสิ้นเชิง เพื่อปรับตัวให้เข้ากับวิถีการดำรงชีวิตที่เปลี่ยนไป ซึ่งผลของการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมีผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของผู้คน และอันไหนไวต่อการเปลี่ยนแปลง การใช้และเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึงแต่ขาดความรู้ความเข้าใจต่อภัยของอินเทอร์เน็ต จะก่อให้เกิดอันตรายและเป็นภัยต่อผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้และสืบค้นข้อมูลจะเป็นผลดีต่อผู้เรียน ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ด้วยการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ นับว่าเป็นผลดีต่อการพัฒนาผู้เรียน

ที่เกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปสร้างความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว การค้นหาความรู้ และการใช้เพื่อการบันเทิง การพักผ่อน การได้รับบริการที่สะดวกรวดเร็วจากอินเทอร์เน็ต ระบบออนไลน์ เป็นผลดีที่เกิดขึ้น ในขณะเดียวกันก็มีความเสี่ยงกับเด็กในวัยเรียน ถ้าขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดการวิเคราะห์ ภัยที่จะเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัลซึ่งเป็นอันตรายต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียนโดยตรง ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีเป็นปัจจัยที่ทำให้โลกอยู่ในภาวะที่ไร้พรมแดนก่อให้เกิดโอกาสที่เป็นภัยคุกคามต่อคุณภาพชีวิตของผู้คน (วนิดา นานบุญ, 2558)

คุณภาพชีวิตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

คุณภาพชีวิตโดยรวมของผู้เรียนที่อยู่ท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลเปลี่ยนแปลงไปตามอิทธิพลของโลกยุคปัจจุบัน ถ้าพิจารณาตามองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตในแต่ละด้านพบว่า

1. ด้านร่างกาย ในผู้เรียนที่สามารถวางแผนและจัดสรรเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม จะไม่เป็นปัญหาด้านสุขภาพแต่อย่างใด และสามารถมีพัฒนาการทางกายได้เหมาะสมตามวัย แต่ในผู้เรียนกลุ่มที่เสพติดอยู่กับการใช้เครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีดิจิทัล หมกมุ่นไม่จัดสรรเวลาในการใช้จะเป็นภัยที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน บางรายอาจเป็นโรคอ้วนโดยไม่รู้ตัว บางรายอาจเป็นโรคขาดสารอาหาร เพราะการใช้เวลาอยู่กับโลกออนไลน์ โอกาสที่จะได้ดูแลเรื่องสุขภาพร่างกายและอาหารการกินให้เหมาะสมกับความต้องการและพัฒนาการทางกายอาจมากเกินไป หรือน้อยเกินไป ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อสุขภาพของเด็กโดยตรง ปัญหาทางด้านสุขภาพอื่นๆ ที่อาจพบในผู้เรียน เช่น ปัญหาทางด้านสายตา ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และส่วนต่างๆ ของร่างกาย ถ้าใช้เวลาอยู่กับคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนนานเกินไป จนขาดการดูแลตนเอง การพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา ความรู้ความสามารถ ตลอดจนทักษะในการดำรงชีวิตของผู้เรียนควรต้องมีการปกป้อง ป้องกันสิ่งที่จะเป็นผลเสียตามมา เนื่องจากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ ทั้งด้านการสื่อสาร เทคโนโลยี ปัญหาในการแข่งขันในทุกรูปแบบก่อให้เกิดความเครียดส่งผลต่อสุขภาพกาย สุขภาพชีวิต (บุญทรัพย์ นามเกษม, 2558) ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน

2. ด้านสุขภาพจิต สำหรับผู้เรียนที่ฉลาดรู้เท่าทันโลกออนไลน์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาทางด้านอารมณ์ จะมีสุขภาพจิตดี อารมณ์ร่าเริงแจ่มใส รวมทั้งมีคุณธรรมจริยธรรม รู้จักวิเคราะห์แยกแยะสิ่งที่เป็นคุณและเป็นโทษ ตัดสินใจในการเลือกรับข้อมูลสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง รู้ว่าสิ่งใดควรไม่ควร จะไม่มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลแต่อย่างใด แต่ในกรณีผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไม่ฉลาดรอบคอบ ไม่รู้เท่าทันกับสิ่งที่มาเป็นภัยอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ไปติดกับดักกับสื่อที่เป็นภัยเกิดความเครียดและนำมาซึ่งจะอันตราย จะ

พบกับบุคคลที่ไม่หวังดี การล่อลวงให้หลงเชื่อและการหลอกให้กระทำความผิด ตกอยู่ในอันตราย อาจนำไปสู่การไร้คุณธรรมจริยธรรม อาจคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องแต่เป็นการหลงผิด เพราะขาดการกลั่นกรอง ข้อมูลสารสนเทศในสื่อต่าง ๆ กลุ่มมีงานวิจัยพอจะใช้ข้อมูลในโลกออนไลน์ที่เกี่ยวกับข้อมูลของเด็กไปใช้ในทางที่ผิด การล่อลวงการค้ามนุษย์ การล่วงละเมิดทางเพศ การทำร้ายผู้เรียนทางออนไลน์ ซึ่งเมื่อเกิดขึ้น ผลกระทบที่เกิดขึ้นจะเป็นการทำร้ายจิตใจส่งผลต่อปัญหาสุขภาพจิตของผู้เรียน ทำลายพัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจของเด็กไม่ให้เติบโตตามวัยและพัฒนาการที่ควรจะเป็น ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน และคุณภาพการศึกษาในภาพรวม

3. ด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ หรือด้านวิชาการสำหรับผู้เรียน พัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นผลดีต่อการศึกษา เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูล แหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้มากมายในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถเข้าถึงชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC) ที่กว้างใหญ่มากขึ้น ช่วยสร้างโอกาสในการเรียนรู้ให้กับกลุ่มผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงทุกกลุ่ม รวมทั้งกลุ่มเด็กที่ด้อยโอกาสทางการศึกษา อยู่ในพื้นที่ห่างไกลกันดาร เด็กที่ด้อยโอกาสทางเศรษฐกิจหรือเด็กพิการ พวกเขาสามารถเข้าถึงการศึกษาได้ ถ้าผู้เรียนกลุ่มนี้สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ พวกเขาก็จะสามารถได้รับการศึกษา หรือเข้าถึงการศึกษาได้เช่นเดียวกับเด็กทั่วไป เทคโนโลยีดิจิทัลยังสามารถช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญาให้กับผู้เรียนได้โดยการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสืบเสาะแสวงหาความรู้ ถ้าผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล จะสามารถใช้ประโยชน์ในการศึกษาการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง การเรียนทางระบบออนไลน์ การจัดหลักสูตรการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ ผ่านระบบออนไลน์ จะส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาแก่ผู้เรียน เทคโนโลยีดิจิทัลยังสามารถช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างทั่วถึง เพราะผู้เรียนสามารถเข้าถึงระบบการศึกษาและการเรียนรู้ได้ดีขึ้นในยุคดิจิทัล

4. ด้านสภาพแวดล้อมทั่วไป สภาพแวดล้อมที่อยู่ล้อมรอบตัวเด็ก มีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ซึ่งมีรายงานการวิจัยหลายฉบับ ที่ระบุว่าสภาพแวดล้อมมีอิทธิพล ส่งผลต่อการเรียนรู้และคุณภาพของผู้เรียน การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้สภาพแวดล้อมเปลี่ยนไปตามความเจริญก้าวหน้าที่เกิดขึ้นในด้านบวกที่เป็นผลดีที่เกิดขึ้น ช่วยทำให้เกิดสิ่งแวดลอมที่ถูกลักษณะและปลอดภัย เป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของผู้คนและการเรียนรู้ของผู้เรียน ถูกสุขลักษณะและไม่เสี่ยงอันตรายต่อการดำรงชีวิต ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตที่ดี (Walton, 1974) สิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวันที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดสิ่งแวดลอมที่ดีส่งเสริมต่อสุขภาพทางกายและสุขภาพจิตที่ดีของผู้เรียน และในทางตรงกันข้ามถ้าความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่เป็นผลทางด้านลบ เช่น มลภาวะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้สิ่งแวดลอมที่อยู่รอบตัวผู้เรียนเป็นอันตรายไม่มีความปลอดภัย ไม่ถูกสุขลักษณะ ไม่ส่งเสริมสุขภาพร่างกายของผู้เรียน จะส่งผลต่อการดำรงชีวิต และส่งผลที่ไม่ดีต่อคุณภาพการเรียนของ

ผู้เรียน ถ้าผู้เรียนขาดความรู้และรอบคอบในการวิเคราะห์สิ่งที่เป็นอันตรายหรือภัยที่จะเกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์ เทคโนโลยีดิจิทัลที่อยู่รอบตัวสัมผัสและเข้าถึงได้ง่าย จะทำให้เกิดความไม่ปลอดภัยและค่อนข้างเสี่ยงอันตราย

5. ด้านสัมพันธภาพกับสังคม การมีสัมพันธเกี่ยวข้องกับสังคมไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนผู้เรียนด้วยกัน หรือความสัมพันธ์กับครูผู้สอน จะส่งผลและมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของผู้เรียน กับสังคมที่เขาสัมผัสและส่งผลต่อการเรียนรู้ หรือความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ที่มีต่อสังคมทั่วไป ก็มีผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน การอยู่ในสังคมออนไลน์หรือใน Social Media ทำให้วิถีชีวิตและสัมพันธภาพทางสังคมเปลี่ยนไป ในทางบวกของยุคดิจิทัล คือ เด็กได้มีโอกาสสัมผัสกับสังคมที่กว้างขวางและเป็นสังคมที่ใหญ่ขึ้น มีโอกาสได้พบปะผู้คน มีเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ เปิดมุมมองและโลกทัศน์ให้กว้างไกล มีโอกาสได้เรียนรู้และสัมผัสประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม อันเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ในขณะเดียวกันการเข้าถึงสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัล ก็มาพร้อมกับความเสี่ยงและภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เพราะเด็กจะยังไม่สามารถวิเคราะห์กลั่นกรองสิ่งที่ได้พบเห็นว่าสิ่งใดเป็นอันตรายหรือไม่ สิ่งใดควรหรือไม่ควรในการใช้สื่อดิจิทัล ซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียน เช่น ความรุนแรง ความก้าวร้าว จากการได้สัมผัสกับสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ในบางคนอาจโดดเดี่ยวมีโลกส่วนตัวสูง ไม่มีความสัมพันธ์กับใครในโลกความเป็นจริงจะหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์ ไม่มีเพื่อน ส่งผลเสียต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน

การพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้เรียนในยุคดิจิทัล

จากผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีที่มีต่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะผู้อยู่ในวัยเรียน ทั้งด้านพัฒนาการที่ดีขึ้น และทางด้านที่มีผลต่อการทำลายพัฒนาการและความเจริญงอกงามของผู้เรียน การใช้ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา เพื่อสร้างความเข้มแข็งให้สังคมและเสริมสร้างความสามารถของคนในชาติตามบทบัญญัติรัฐธรรมนูญ พุทธศักราช 2560 มาตรา 69 และมาตรา 71 ที่ระบุว่าให้รัฐ ต้องส่งเสริมพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพและความสามารถสูงขึ้น (สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา,2560) แสดงให้เห็นว่าการใช้เทคโนโลยีที่มี ความก้าวหน้าจะช่วยพัฒนาให้ผู้คนเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น คุณภาพชีวิตที่ดี ย่อมเป็นชีวิตที่สมหวังและประสบความสำเร็จ การนำแนวคิดที่เกี่ยวกับการศึกษาในยุคดิจิทัล (Digital Age Education) มาใช้เป็นหลักในการจัดการศึกษา เพื่อการพัฒนาคนให้เป็นคนที่สมบูรณ์พร้อม โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมการจัดหลักสูตรที่เน้นทักษะชีวิตเพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน (อติพร เกิดเรือง,2017) ซึ่งแนวทางในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดำรงอยู่ในยุคดิจิทัล อย่างมีความสุข และการประยุกต์ใช้

เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนมี ดังนี้ (Digital Technology, 2558)

1. การพัฒนากาย เพื่อมุ่งพัฒนาร่างกายให้มีสุขภาพแข็งแรง สมบูรณ์ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ และความพิการใด ๆ
2. การพัฒนาทางอารมณ์มีความสุขร่าเริง แจ่มใส ไม่มีความเครียด หรือวิตกกังวลต่อการเรียน การปฏิบัติงาน ในหน้าที่รับผิดชอบมีความเจริญหูเจริญตามองโลกในแง่ดี
3. การพัฒนาทางสังคมให้เป็นคนที่มีเกียรติได้รับการยกย่องเคารพนับถือ การยอมรับความรู้สึกเป็นเจ้าของ และความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม
4. การพัฒนาทางความคิดให้เป็นคนที่มีความคิดมีความต้องการที่จะรู้ และเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการคิดค้นหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาทั้งหลายให้ตัวเองดำรงชีพอยู่อย่างสุขสบาย
5. การพัฒนาทางจิตใจ ให้เป็นคนที่มีคุณค่ามีประโยชน์ต่อชุมชนต่อสังคม เป็นที่พึ่งยึดเหนี่ยวทางจิตใจ มีความมั่นใจว่าชีวิตนี้มีคุณค่ามีความสุข มีชีวิตที่ดีกว่าในอนาคตทำให้หลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งหลาย
6. การพัฒนาทางปัญญา ทำให้เป็นคนมีความเฉลียวฉลาดสามารถคิดพิจารณาเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล ทำให้แก้ปัญหาแตกฉานในบุคคลนั้นได้ จึงจำเป็นจะต้องมีการศึกษาเล่าเรียน มีความสนใจต่อการเรียนรู้ เพื่อให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถและนำไปพัฒนาชีวิตที่มีคุณค่าต่อไปในอนาคต
7. การพัฒนาทางวินัย ช่วยให้เป็นคนมีระเบียบวินัยในตนเอง มีความเคารพและปฏิบัติตามตามภาระหน้าที่ต่าง ๆ ที่มีอยู่ให้อยู่ในกรอบของข้อบังคับกฎเกณฑ์ที่ได้กำหนดขึ้น ไม่ประพฤติตนออกนอกกรอบนอกทาง ซึ่งการมีวินัยที่ดีนั้น พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ได้ทรงมีพระกระแสว่า คนที่มีระเบียบวินัยนั้นเป็นผู้ที่เข้มแข็ง เป็นผู้ที่หวังดีต่อตนเองจะเป็นผู้ที่มีความสำเร็จในอนาคต (10 กันยายน 2524)

ทั้งนี้จากการศึกษาบทบาทหน้าที่ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ของประสิทธิ์ เรื่องแสงอร่าม (2560) พบว่า บทบาทหน้าที่ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนของโรงเรียนภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งเมื่อพิจารณาบทบาทหน้าที่ในด้านต่าง ๆ เรียงลำดับด้านที่โรงเรียนมีบทบาทในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนจากมากที่สุด และรองลงไปคือ การส่งเสริมทางสติปัญญาการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม การส่งเสริมพัฒนาการทางกาย และการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ซึ่งบทบาทของหน่วยงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน มีความสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความพร้อมและปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงในสังคมยุคใหม่ ที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้าอย่างก้าวกระโดด พร้อมทั้งมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนให้มีศักยภาพสูงขึ้น

พร้อมกับการก้าวสู่ความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Learning Management)

การจัดการเรียนรู้ (Learning Management) เป็นการวางแผนการจัดกิจกรรมต่างๆ ตามหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน หรือมีประสบการณ์ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนค่อนข้างถาวร (ระวีวรรณ ศรีคร้ามครั้น, 2560) องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญประการหนึ่ง นอกจาก หลักสูตรบุคลากร ผู้ปกครอง ผู้เกี่ยวข้อง ชุมชน วิธีการ หรือกิจกรรมแล้วก็คือ วัสดุ อุปกรณ์ ซึ่งหมายถึงเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาผู้เรียน เช่นการประเมินผลเพื่อการพัฒนาผู้เรียน การใช้ข้อมูลสารสนเทศจากผลการประเมินเป็นข้อมูลป้อนกลับ เพื่อการวินิจฉัยปัญหาในการเรียนรู้การปรับปรุงวิธีการจัดการเรียนรู้และการทำงานของผู้เรียนพัฒนาผู้เรียนเป็นรายบุคคลเทคโนโลยีสารสนเทศจะให้ข้อมูลที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นการให้ข้อมูลกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2559)

ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคมและโดยเฉพาะคุณภาพชีวิตของผู้เรียนดังนั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ให้สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในโลกยุคดิจิทัล ซึ่งการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะที่จำเป็นมีแนวทางในการดำเนินการดังนี้

1. การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมทันสมัยก้าวทันต่อความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี
2. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้รู้จักแยกแยะตัดสินใจได้ว่าสิ่งใดถูกต้องเหมาะสมสำหรับตนเอง
3. การพัฒนาทักษะทางด้านการแก้ปัญหาโดยการใช้ปัญญา
4. การพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิต มีความรู้ความสามารถ ทักษะในการดำรงชีวิต และทักษะความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21
5. การจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับผู้เรียน ให้มีความซื่อสัตย์ มีความเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย
6. การพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้การใช้นวัตกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรม
7. การส่งเสริมพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทักษะคอมพิวเตอร์
8. การส่งเสริมให้มีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง ยอมรับสิ่งใหม่ ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้นได้

9. การจัดการเรียนรู้เพื่อให้เข้ากับความต้องการทางวัฒนธรรม ความแตกต่างทางด้านความคิด สามารถอยู่ร่วมกันได้ในสังคม

10. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และการให้ความร่วมมือกันในสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

11. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และการปกป้องตนเองจากสื่อทางด้านการสื่อสารสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล

12. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะอาชีพ ทักษะการเรียนรู้ และการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้

13. การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถจัดสรรเวลาหรือการบริหารเวลา (Time Management) ในการเรียน การทำกิจกรรมส่วนตัว การใช้อินเทอร์เน็ต การทำงาน และกิจกรรมอื่นๆ ให้ลงตัวเหมาะสม ไม่เสพติดเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดปัญหากับตนเองได้

14. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะทางด้านการคิดคำนวณ และทักษะด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลหรือในศตวรรษที่ 21 ควรจัดในรูปแบบที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรงเน้นการปฏิบัติ และแนวทางที่ควรนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่น่าสนใจ คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL) ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการกับการทำงานในสถานที่ประกอบการหรือสถานที่ปฏิบัติงานจริง จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านสมรรถนะเพิ่มสูงขึ้น ประโยชน์ที่ได้รับจะทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะหลายด้าน เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะด้านเทคนิควิชาชีพ ทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะด้านการทำงานเป็นทีม (อลงกต ยะไวทย์, ณัฐวัฒน์ วงษ์ขวลิตกุล, และอัจฉราพร โชติพฤษ, 2561) การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการการทำงานกับการเรียน ก็เป็นแนวทางที่ดีแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

บทสรุป

ยุคดิจิทัลเป็นยุคที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทำให้บริบททางสังคมโลกเปลี่ยนแปลงไป จากความก้าวหน้าความฉลาดของเทคโนโลยีอุปกรณ์ต่างๆ สามารถสื่อสารและทำงานได้อย่างอัตโนมัติ เทคโนโลยีต่างๆ ถูกนำมาพัฒนาขีดความสามารถเพื่อลดบทบาทของมนุษย์ มาทำงานแทนมนุษย์ และเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการใช้ความคิด เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ต่อไป ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคมโลกอย่างชัดเจน ทั้งด้านการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน การเรียนรู้ของผู้เรียน ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพ

จิต สติปัญญา ด้านสภาพแวดล้อมทั่วไป และด้านสัมพันธภาพกับสังคม การใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ต้องมีการลงทุนทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การลงทุนกับอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้ง่าย การพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะเพิ่มขึ้นเพื่อการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการดำเนินชีวิตและพัฒนาคุณภาพชีวิต การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขด้วยการจัดการเรียนเพื่อมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นในทุกด้าน ทั้งการคิดวิเคราะห์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้ชีวิต ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนคุณลักษณะและทักษะของผู้เรียนและพัฒนาสู่ความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ควรได้มีการดำเนินการในลักษณะที่หลากหลายรูปแบบ รวมทั้งการจัดการเรียนรู้บูรณาการกับการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL) ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะครอบคลุมในหลายด้านที่จำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล และการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งแนวทางในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนได้แก่ การพัฒนากาย การพัฒนาทางอารมณ์ การพัฒนาทางสังคม การพัฒนาทางความคิด การพัฒนาทางจิตใจ การพัฒนาทางปัญญา การพัฒนาทางวินัย พร้อมทั้งการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) มาช่วยในการยกระดับคุณภาพชีวิตสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

บรรณานุกรม

- ชลธิชา มะลิพรม. (2560). **คุณภาพชีวิตของบุคลากรทางการศึกษา**. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/pnuhuso/article/view/136733/101914>
- ทักษิณา ช่างแก้ว. (2561). **เปรียบเทียบข้อดีข้อเสียเมื่อเปิดประตูเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต**. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.voathai.com/a/children-digital-world-i-thruplugg-piayua.2557>
- ทรูปลูกปัญญา. (2557). **คุณภาพชีวิตหมายถึงอะไร**. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก [www.trusyllookyanya.com>questiondetail](http://www.trusyllookyanya.com/questiondetail)
- เทเวศร์ พิริยะพจน์. (2552). **คุณภาพชีวิต**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://sites.google.com/site/schandenfr>
- บุญทรัพย์ นามเกษม. (2558). การศึกษาปัญหาและแนวทางแก้ปัญหาการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโรงเรียนขาดโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 1-7. **ศึกษาวารสารศึกษาศาสตร์**, 2 (2) : 58-67.
- ประสิทธิ์ เรืองแสงอร่าม. (2560). **คุณภาพชีวิตนักเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ สังกัดสำนักงานการศึกษาพิเศษ**. **Viridian E-Journal, Silpakorn University**, 10(2), 546-557.

- ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. (2550). “การจัดการเรียนรู้” สารานุกรมวิชาชีพครูเฉลิมพระเกียรติ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี. น. 47-54.
กรุงเทพ ฯ : สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ
: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วนิดา นาบุญ. (2558). การศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาการดำเนินการโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพพระดัตของของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา. **ศึกษาวารสารศึกษาศาสตร์**, 2(2), 25-34.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2559). กระบวนทัศน์การประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. **ศึกษาวารสารศึกษาศาสตร์**, 3 (1) , 3-6.
- ศิรินันท์ กิตติสุขสถิตย์, เฉลิมพล แจ่มจันทร์, กาญจนา ตั้งชลทิพย์, และจรัมพร ไหล่ยอง. (2557). **คุณภาพชีวิต การทำงานและความสุข**. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี : บริษัท อักษรอุษาคีรีเทนิว จำกัด.
- “สื่อดิจิทัลคืออะไร”. (2559). **สื่อดิจิทัลคืออะไร**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก sai23734.blogspot.com.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.(2560). **สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564**. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2561, จาก www.nesdb.go.th/download/pla
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน : ก.พ. (2560). **Digital Literacy คืออะไร**. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.ocse.go.th/mean-dlp>
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช). (2558). **การรู้ดิจิทัล (Digital literacy)**. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.nstda.or.th/nstda-knowledge/142-knowledge/2632>
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2560). **รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ: สำนักงานการพิมพ์สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- อดิพร เกิดเรือง. (2560). การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง**, 6(1),173-184.
- อลงกต ยะไวท์, ณัฐวัฒน์ วงษ์ชลิตกุล และอัจฉราพร โชติพฤษ. (2561). การสร้างระบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการการเรียนรู้กับการทำงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. **ศึกษาวารสาร ศึกษาศาสตร์**, 5(1) , 18-33.

- Daily Technology. (2558). องค์ประกอบของคุณภาพชีวิตที่ดี. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2561, จาก www.dailytech.in.th
- Walton, Richard, E. (1974). “Improving the Quality of Work Life”. Harvard Bussiness Review (May-June 1974) : 12-16.
- Wikipidia. (2561). ความหมายของดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://th.m.wikipedia.org/wiki/>
- WICE Logisties. (2561). ยุคดิจิทัล 4.0 เมื่อโลกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก [www.wice.co.th.>Digital-4.0-technology](http://www.wice.co.th/Digital-4.0-technology)
- World Bank. (2016). แนวคิดสำหรับประเทศไทยในการเข้าสู่ยุคดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2561, จาก [blogs.worlbank.org>node](http://blogs.worldbank.org/node)