

- การใช้ (Use)

คือทักษะและความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) อีเมล (e-mail) และเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ ไปสู่เทคนิคขั้นสูงขึ้น สำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ เช่น Cloud Computing และ Internet of Things (IoT)

- การเข้าใจ (Understand)

คือทักษะที่ทำให้เราเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำได้และพบบนโลกออนไลน์ เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นเมื่อเริ่มเข้าสู่โลกออนไลน์ ทำให้เข้าใจและตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรม ความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวของเราอย่างไร เราควรพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

- การสร้าง (Create)

คือทักษะในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านทางสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ การสร้างเนื้อหาด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าการรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล แต่ยังรวมถึงความสามารถในการดัดแปลงสื่อสำหรับผู้ชมที่หลากหลาย ความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich Media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วนร่วมกับ Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ เช่น การเขียน Blog การแชร์ภาพหรือวิดีโอ รวมถึงการใช้ Social Media รูปแบบต่างๆ

ประโยชน์ของการมี Digital Literacy

สำหรับการเรียน

- เพิ่มประสิทธิภาพและช่องทางในการสื่อสาร หรือทำงานร่วมกัน
- อำนวยความสะดวกในการใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อการศึกษา
- อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ
- ขยายขีดความเป็นไปได้ในการใช้ความคิดสร้างสรรค์
- เตรียมพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตและการทำงานในปัจจุบัน
- อำนวยความสะดวกและเพิ่มช่องทางในการศึกษาหาความรู้นอกห้องเรียน
- ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำหรับการทำงาน

- สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสพผลสำเร็จมากขึ้น
- มีความยืดหยุ่นในการทำงานมากขึ้น หรือสามารถทำงานได้ทุกที่ทุกเวลา
- ขยายโอกาสก้าวหน้าในการทำงาน
- เพิ่มคุณสมบัติให้กับตนเองด้วยความสามารถทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

สำหรับการใช้ชีวิต

- สามารถติดต่อสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น
- สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร หรือบริการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิตได้มากขึ้น
- เสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการพัฒนาตนเองด้านการใช้เทคโนโลยี และเตรียมพร้อมสำหรับเทคโนโลยีที่พัฒนาต่อไปในอนาคต
- สามารถศึกษาหาความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตของเราได้อย่างไม่หยุดนิ่ง และเข้าถึงแหล่งข้อมูลความรู้ได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างของการพัฒนา Digital Literacy

- การใช้โปรแกรมสำนักงานสำเร็จรูป ได้แก่ Microsoft Word ในการทำรายงาน Microsoft Excel สำหรับการคำนวณ และ Microsoft Power Point เพื่อการทำงาน Presentation ซึ่งเป็นพื้นฐานในการผลิตผลงานในการเรียนและการทำงาน
- การใช้งานอีเมล เพื่อติดต่อสื่อสาร และรับส่งจดหมาย รวมถึงไฟล์ประเภทต่างๆ ได้ทุกเวลา
- การใช้งานเว็บเบราว์เซอร์ เพื่อสืบค้นข้อมูล ความรู้ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วโดยไม่มีขีดจำกัด

เอกสารอ้างอิง

Digital Literacy Project [ออนไลน์]. [อ้างถึงวันที่ 22 มีนาคม 2561] เข้าถึงได้จาก :

<http://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp>

Digital Literacy สร้างภูมิคุ้มกันให้รู้ทันสื่อดิจิทัล [ออนไลน์]. [อ้างถึงวันที่ 18 เมษายน 2561] เข้าถึงได้จาก :

<https://medium.com/@networktraining/digital-literacy-72192bd601de>

การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) [ออนไลน์]. [อ้างถึงวันที่ 22 มีนาคม 2561] เข้าถึงได้จาก :

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632>

ทำไมต้องพัฒนา Digital Literacy [ออนไลน์]. [อ้างถึงวันที่ 18 เมษายน 2561] เข้าถึงได้จาก :

<https://sites.google.com/site/learningcomputer34506/digital-liteacy/3-thami-txng-phathna-digital-literacy>

ทำไมยุคนี้ คนต้องมี Digital Literacy [ออนไลน์]. [อ้างถึงวันที่ 22 มีนาคม 2561] เข้าถึงได้จาก :

<https://www.icdlthailand.org/digital-literacy>

สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

กรมวิทยาศาสตร์บริการ

โทร. 0 2201 7285

E-mail : akarima@dss.go.th

พฤศจิกายน 2560