

The Development of Digital Volunteers to Promote Knowledge and Skills in Technology as Guideline for Model Digital Community in Surin Province

การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี

แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์

Warit Nualngang¹, Siriluk Wungchop², and Kanyanee Samoo^{3,*}

วาทธี นวลนาง¹, ศิริลักษณ์ หวังชอบ², และ กัญญาณี สมอ^{3,*}

Received: 1 September 2025;

Revised: 27 September 2025;

Accepted: 3 October 2025;

Published: 6 October 2025;

Abstract

This study aimed to develop digital volunteers with the competencies, knowledge, and skills necessary for effectively transferring digital technology knowledge to the community, to compare digital technology learning outcomes of digital volunteers before and after the training, and to evaluate the satisfaction with the implementation of the digital volunteer development program in promoting digital knowledge and skills, as guideline for model digital communities in Surin Province. The study targeted 150 digital volunteers from Ban Mueang Ling, Ban Charaphat, Ban Nong Saeng, Ban Nong Khu, Ban Prathun, and Huayjingwittaya School in Surin Province, selected through purposive sampling. The research instruments included 1) digital volunteer learning activities, 2) pre-training and post-training technology learning tests, and 3) satisfaction questionnaires. Data was analyzed using descriptive statistics: percentages, means, standard deviations, and a dependent t-test for comparative analysis. Results showed that the technology learning activities were of high quality overall (M = 4.54, S.D. = 0.54). Moreover, the participants' mean scores increased from 8.71 pre-training to 19.69 post-training, with a statistically significant improvement at the .05 level. Overall satisfaction with the program was at the highest level (M = 4.88, S.D. = 0.31). These findings indicate that the training effectively enhanced the knowledge and skills of digital volunteers and that the program was highly appreciated by participants, supporting the development of model digital communities in Surin Province.

Keywords: Digital Volunteer, Technology Skills, Model Digital Community

¹ Assistant Professor, Dr., Master of Education Program in Computer Education, Faculty of Science and Technology, Surindra Rajabhat University, Surin 32000, Thailand; ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 32000 ประเทศไทย; Email: w.nualngang@sru.ac.th

² Assistant Professor, Dr., Bachelor of Education Program in Computer, Faculty of Science and Technology, Surindra Rajabhat University, Surin 32000, Thailand; ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 32000 ประเทศไทย; Email: siriluk.wu@sru.ac.th

^{3*} Lecturer, Bachelor of Business Administration Program in Technology Digital for Business, Faculty of Management Sciences, Surindra Rajabhat University, Surin 32000, Thailand; อาจารย์ หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จังหวัดสุรินทร์ 32000 ประเทศไทย; Email: j2mtaeny@sru.ac.th

*Corresponding authors: Kanyanee Samoo (j2mtaeny@sru.ac.th)



บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลให้มีสมรรถนะ ความรู้ และทักษะที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแก่ชุมชน เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีก่อนและหลังการอบรมอาสาสมัครดิจิทัล และเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการดำเนินงานการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีแนวทางชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ กลุ่มเป้าหมาย คือ อาสาสมัครดิจิทัลผู้เข้าร่วมอบรมในเขตพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ ประกอบด้วย บ้านเมืองสิง บ้านจารพัด บ้านหนองแสง บ้านหนองคู บ้านประทุน และโรงเรียนห้วยจริงวิทยา จำนวน 150 คน โดยเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้อาสาสมัครดิจิทัล 2) แบบทดสอบวัดการเรียนรู้เทคโนโลยีก่อน-หลังการอบรม 3) แบบประเมินความพึงพอใจผลการดำเนินงาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเปรียบเทียบ t-test แบบ dependent ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสำหรับอาสาสมัครดิจิทัล มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.54, S.D. = 0.54$) นอกจากนี้ผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมหลังอบรม เท่ากับ 19.69 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการอบรม เท่ากับ 8.71 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.88, S.D. = 0.31$) จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลสามารถส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีในระดับสูงขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนาชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ได้

คำสำคัญ: อาสาสมัครดิจิทัล, ทักษะด้านเทคโนโลยี, ชุมชนดิจิทัลต้นแบบ

1. บทนำ (Introduction)

การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัล ได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของประชาชนในทุกมิติ ทั้งด้านการสื่อสาร การศึกษา การเข้าถึงบริการสาธารณะ สุขภาพ และการสร้างรายได้จากการประกอบอาชีพ การมีความรู้และทักษะด้านดิจิทัล (Digital Literacy) จึงกลายเป็นสมรรถนะสำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21 (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2000) ซึ่งยังรวมถึงทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล การสืบค้นข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ และการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งความก้าวหน้าด้านดิจิทัลจะเพิ่มขึ้นทั่วโลก แต่ในหลายพื้นที่ โดยเฉพาะในเขตชนบท ผู้สูงอายุ และชุมชนรายได้น้อย ยังคงเผชิญกับ ช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide) ซึ่งสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน โอกาสเรียนรู้ และสวัสดิภาพทางสังคม Shaengchart & Bhumpenpein (2025) ทั้งนี้ในบริบทประเทศไทย โดยพบว่าโครงสร้างเศรษฐกิจและการเข้าถึงเทคโนโลยียังสัมพันธ์กับความเหลื่อมล้ำในการใช้ทรัพยากรดิจิทัลอย่างชัดเจน

จังหวัดสุรินทร์ มีลักษณะเป็นจังหวัดชายแดนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีชุมชนทั้งเมืองและชนบท แต่ยังคงประสบปัญหาในการปรับตัวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ประชาชนหลายกลุ่มยังเข้าไม่ถึงศักยภาพของเทคโนโลยีในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตและเพิ่มช่องทางสร้างรายได้ หนึ่งในแนวทางที่เชื่อว่าสามารถลดช่องว่างนี้ได้ คือ การพัฒนา “อาสาสมัครดิจิทัล” (Digital Volunteers) เพื่อเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และทักษะดิจิทัลภายในชุมชน พลังของการเรียนรู้โดยเพื่อน การสนับสนุนแบบใกล้ชิด และความเข้าใจบริบทพื้นที่ จึงเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก Doungphummes et al. (2023)

โครงการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เป็นการพัฒนาประชาชนที่มีจิตอาสา มีความสนใจด้านดิจิทัล เพื่อเป็นตัวแทนของมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ในการทำหน้าที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำในด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ การรู้เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบัน การสร้างภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ การตลาดออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการใช้งานดิจิทัลในพื้นที่ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก ปัจจุบันสื่อออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ เนื่องจากมีความรวดเร็วและความสะดวกสบาย อีกทั้งสื่อออนไลน์ยังถูกนำมาใช้ประโยชน์ให้กับคุณคนในทุกสาขาอาชีพ โดยเฉพาะ อย่างยิ่ง



วงการธุรกิจออนไลน์ ดังนั้น การตลาดออนไลน์ (Online Marketing) เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยนี้ เนื่องจากทำให้ผู้คนรู้จักแบรนด์หรือสินค้าของแบรนด์ได้อย่างแพร่หลาย

จากข้อมูลข้างต้น เทคโนโลยีดิจิทัล นับเป็นปัจจัยสำคัญที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ประกอบการอาจ “ตกยุค” ไปได้อย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ โครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อพัฒนาท้องถิ่นระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ร่วมกันระหว่างหน่วยงาน คือ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จัดให้มีโครงการ “การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลและพัฒนาช่องทางการตลาดออนไลน์เพื่อจำหน่ายสินค้าของชุมชนและส่งเสริมชุมชนดิจิทัลต้นแบบ” ขึ้น เพื่อยกระดับความเข้าใจเทคโนโลยีของชุมชนและปรับใช้ได้จริงในชุมชน ส่งเสริมความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมดิจิทัลของประชาชนในพื้นที่ที่มีข้อจำกัด พร้อมทั้งสามารถถ่ายทอดความรู้และทักษะเทคโนโลยีสู่ประชาชนในชุมชนได้ เกิดเป็นชุมชนดิจิทัลต้นแบบที่เข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต และอาชีพได้อย่างยั่งยืนต่อไป

2. วัตถุประสงค์งานวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลให้มีสมรรถนะ ความรู้ และทักษะที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแก่ชุมชน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีก่อนและหลังการอบรมอาสาสมัครดิจิทัล
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงาน การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีแนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์

3. การทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Literature Review)

3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอาสาสมัครดิจิทัล

อาสาสมัครดิจิทัล (Digital Volunteers) เป็นกลุ่มบุคคลที่ได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะด้านดิจิทัล เพื่อช่วยเผยแพร่ ถ่ายทอด และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในชุมชน (UNESCO, 2021) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura Social Learning Theory กล่าวว่า การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นผ่านการถ่ายทอด ประสบการณ์ และการสาธิตจากบุคคลที่มีทักษะ (Bandura, 2018) ซึ่งอาสาสมัครดิจิทัลจึงมีบทบาทเป็น “ต้นแบบ” ให้แก่ชุมชน

3.2 การพัฒนาสมรรถนะ ความรู้ และทักษะด้านเทคโนโลยี

กรอบสมรรถนะดิจิทัลของสหภาพยุโรป (Vuorikari et al., 2022) อธิบายองค์ประกอบสมรรถนะดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ การรู้เท่าทันดิจิทัล ความปลอดภัยดิจิทัล การสื่อสาร การสร้างสรรค์เนื้อหา และการแก้ปัญหาในงานวิจัยของ Ng et al., (2021) พบว่า การอบรมและกิจกรรมเชิงปฏิบัติสามารถยกระดับทักษะดิจิทัลของผู้เข้าร่วมได้อย่างมีนัยสำคัญในบริบทประเทศไทย กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (Ministry of Digital Economy and Society, 2022) ผลักดันนโยบาย “Digital Citizen” โดยมุ่งเน้นการสร้างอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อช่วยชุมชนท้องถิ่นปรับตัวสู่สังคมดิจิทัล

3.3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี

แนวคิด Active Learning และ Community of Practice (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2020) สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ลงมือทำ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในชุมชน การจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านเทคโนโลยีในชุมชนช่วยเพิ่มความมั่นใจและทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างยั่งยืน ตัวอย่างในไทย เช่น โครงการ “อาสาสมัครดิจิทัลเพื่อชุมชน” (Digital Economy Promotion Agency, 2022). ที่จัดกิจกรรมสอนการใช้งานแอปพลิเคชันดิจิทัลแก่ประชาชน

3.4 แนวคิดและทฤษฎีของชุมชนดิจิทัลต้นแบบ

ชุมชนดิจิทัลต้นแบบ (Digital Model Community) เป็นกลุ่มคนที่แลกเปลี่ยนความรู้และทักษะผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างความร่วมมือและการเรียนรู้ร่วมกัน จากแนวคิด แอนดราโกยี (Andragogy) ว่าผู้ใหญ่เรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อเนื้อหาสอดคล้องกับประสบการณ์จริง มีความหมาย และสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาได้จริง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้เอื้อการเรียนรู้แก่ผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรง (Knowles, 1984) ดังนั้นอาสาสมัครดิจิทัล (Digital Volunteers) ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้และสนับสนุนสมาชิกอย่างใกล้ชิด การพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Competence) ช่วยให้สมาชิกใช้เทคโนโลยีได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ การเรียนรู้ในชุมชนนี้ได้รับการสนับสนุนจากทฤษฎีการเรียนรู้โดยสังเกต (Bandura,

2018) และทฤษฎีชุมชนแห่งการปฏิบัติ (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner, 2020) พร้อมทั้งแนวคิดการรวมตัวทางดิจิทัล (Digital Inclusion) เพื่อให้ทุกคนเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียม

4. กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเป็นแนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์

ตัวแปรต้น คือ การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล

ตัวแปรตาม คือ ผลลัพธ์ของอาสาสมัครดิจิทัล มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อยกระดับชุมชนสู่ “ชุมชนดิจิทัลต้นแบบ”

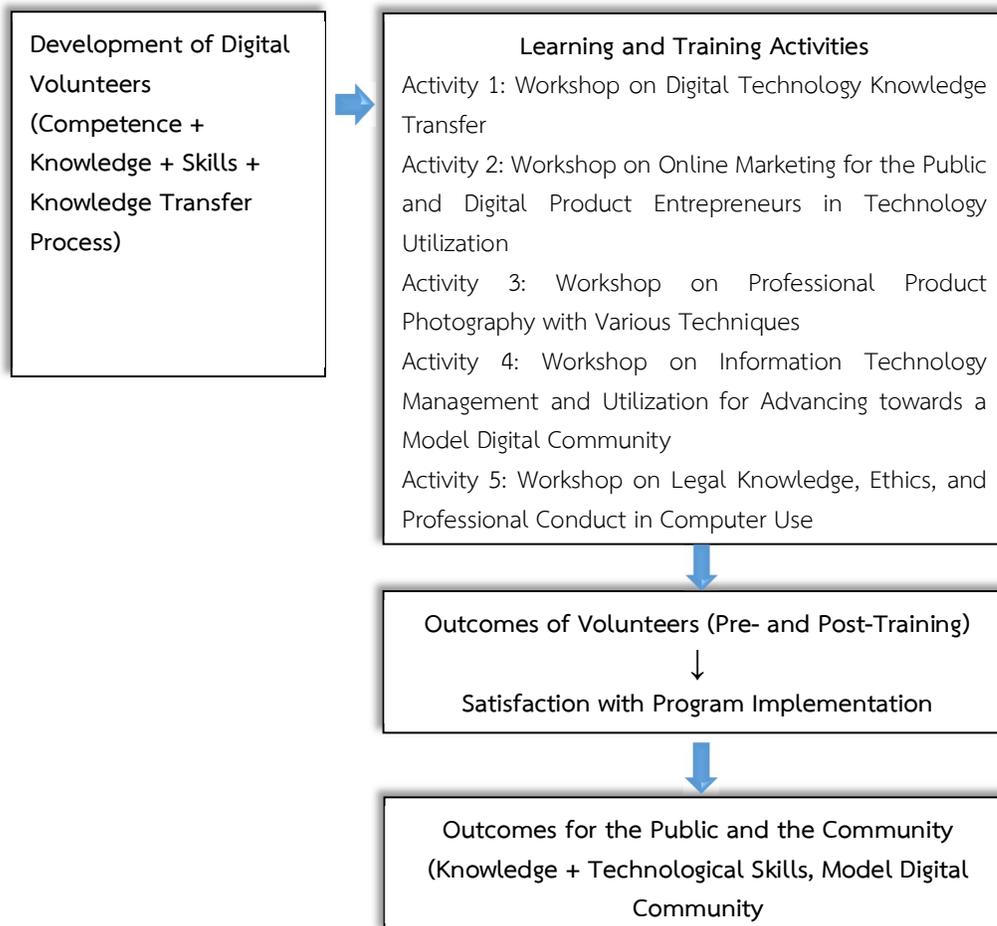


Figure 1. Conceptual Framework.

5. วิธีดำเนินงานวิจัย (Research Methodology)

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ผู้เข้าร่วมอบรม ในเขตพื้นที่จังหวัดสุรินทร์
2. กลุ่มเป้าหมาย คือ อาสาสมัครดิจิทัลผู้เข้าร่วมอบรมในเขตพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ ประกอบด้วย 5 หมู่บ้าน และ 1 โรงเรียน ได้แก่ บ้านเมืองสิง บ้านजारพัต บ้านหนองแสง บ้านหนองคู บ้านประทุน และโรงเรียนห้วยจิ้งจอก จำนวน 150 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

5.2 เครื่องมือในการวิจัย

งานวิจัยนี้มีเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ฐานอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ซึ่งมีรูปแบบเป็นชุดกิจกรรม จำนวน 5 ชุดกิจกรรม
2. แบบทดสอบวัดการเรียนรู้เทคโนโลยีก่อน-หลังการอบรม
3. แบบประเมินความพึงพอใจผลการดำเนินงาน

5.3 การสร้างเครื่องมือ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ ต่อการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ให้แก่อาสาสมัครดิจิทัล กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านการตลาด (ออนไลน์) สำหรับ ประชาชน และผู้ประกอบการสินค้า กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการ การถ่ายรูปลินค้าแบบมีอาชีพ ด้วย เทคนิคต่าง ๆ กิจกรรมที่ 4 อบรมเชิงปฏิบัติการ บริหารจัดการและการใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อต่อยอดสู่ชุมชนดิจิทัล ต้นแบบ และกิจกรรมที่ 5 อบรมเชิงปฏิบัติการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านกฎหมาย จริยธรรมและจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์

2) ระบุเนื้อหาและมิติการวัดตามกิจกรรม ในการออกแบบเครื่องมือวัดผลสำหรับกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 กิจกรรม โดยระบุเนื้อหาและมิติที่จะวัดผล เพื่อให้สามารถประเมินผลได้อย่างตรงจุดและครอบคลุมทุกด้าน โดยเนื้อหาในกิจกรรมออกแบบเพื่อวัดทั้งความรู้ และการประยุกต์ใช้

3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อและการสอนดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผล และด้านพัฒนาชุมชน ซึ่งครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหา ด้านที่ 2 ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม ด้านที่ 3 ความเหมาะสมของสื่อและเครื่องมือประกอบกิจกรรม และด้านที่ 4 ความสามารถของกิจกรรมในการส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยี ซึ่งให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 0.88 จากนั้นปรับปรุงเครื่องมือ โดยแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบทดสอบวัดการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีก่อน-หลังการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดการเรียนรู้ โดยระบุว่า วัดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะด้านเทคโนโลยี โดยมีการวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการอบรม

2) ระบุเนื้อหาที่จะวัด โดยมีประเด็นทั้งด้านความรู้และด้านทักษะ ดังนี้ ความรู้พื้นฐานด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี การใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัล และการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ให้ชุมชน

3) กำหนดรูปแบบข้อสอบ โดยกำหนดข้อสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมทั้ง 5 กิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล ให้แก่อาสาสมัครดิจิทัล กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านการตลาด (ออนไลน์) สำหรับ ประชาชน และผู้ประกอบการสินค้า กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการ การถ่ายรูปลินค้าแบบมีอาชีพ ด้วย เทคนิคต่าง ๆ กิจกรรมที่ 4 อบรมเชิงปฏิบัติการ บริหารจัดการและการใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อต่อยอดสู่ชุมชนดิจิทัล ต้นแบบ และกิจกรรมที่ 5 อบรมเชิงปฏิบัติการ ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านกฎหมาย จริยธรรมและจรรยาบรรณในการใช้ คอมพิวเตอร์

4) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อและการสอนดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผล และด้านพัฒนาชุมชน และผ่านการตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งค่า IOC เท่ากับ 0.75 จากนั้นปรับปรุงเครื่องมือ แก้ไขตามข้อเสนอแนะ และนำไป Try-out หาค่าความยากง่ายและค่าความเชื่อมั่นก่อนนำไปใช้

5) ทดสอบความยาก-ง่าย (Difficulty Index) และความเชื่อมั่น (Reliability) พบว่าค่าความยาก-ง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.43-0.70 อยู่ในเกณฑ์เหมาะสม ค่าความจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.26-0.80 อยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ถึงดีมาก และ



ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.90 แสดงว่าแบบทดสอบมีความเที่ยงสูง เหมาะสมต่อการนำไปใช้วัดผลการเรียนรู้

6) ปรับปรุงข้อสอบ โดยแก้ไขข้อสอบที่ไม่เหมาะสม ยากหรือง่ายเกินไปออก ตรวจสอบข้อสอบให้มีทั้งข้อสอบที่ยาก-ง่ายปานกลางผสมกัน เพื่อให้สามารถวัดความรู้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทั้งกลุ่ม

7) นำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยทำการเก็บข้อมูลจริง โดยให้ผู้เข้าร่วมอบรมตอบ ก่อนเริ่มกิจกรรมอบรม และหลังจบการอบรม จากนั้นทำการวิเคราะห์ผลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความแตกต่างและนัยสำคัญทางสถิติ (p-value)

3. แบบประเมินความพึงพอใจผลการดำเนินงาน การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีขั้นตอนดังนี้

1) กำหนดวัตถุประสงค์ของเครื่องมือ โดยระบุชี้ว่าแบบสอบถามวัดความพึงพอใจต่อเนื้อหา วิทยากร สื่อ และระดับความมั่นใจในการนำความรู้ไปใช้ และระบุกลุ่มเป้าหมาย(อาสาสมัครดิจิทัล)

2) ออกแบบโครงสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ มีการแบ่งแบบสอบถามเป็นตอน (Sections) เพื่อความเป็นระเบียบและครอบคลุม โดยแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป (เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ใช้เทคโนโลยี) ส่วนที่ 2 คือ แบบวัดความพึงพอใจ (Likert 5 ระดับ) จัดเป็นประเด็นย่อย ดังนี้ ด้านวิทยากร ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านการนำความรู้ไปใช้ และด้านสถานที่ ระยะเวลา อาหาร ส่วนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิด (ข้อเสนอแนะ ปัญหาความต้องการเพิ่มเติม)

3) สร้างข้อคำถาม โดยใช้ประโยคสั้น กระชับภาษาเข้าใจง่าย ครอบคลุม เนื้อหา วิทยากร กิจกรรม พฤติกรรม ใช้ Likert 5 ระดับ ระบุมาตราส่วน (1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด)

4) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านสื่อและการสอนดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผล และด้านพัฒนาชุมชน ซึ่งความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งค่า IOC เท่ากับ 0.82

5) ทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.90 จากนั้นนำแบบประเมินความพึงพอใจไป Try-out เพื่อตรวจสอบความสอดคล้อง และความชัดเจนของคำถาม

6) ปรับปรุงเครื่องมือ โดยแก้ไขตามข้อเสนอแนะและผลทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และ ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์คุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี ต่อการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีก่อนและหลังการอบรมของอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความแตกต่างและนัยสำคัญทางสถิติ (p-value)

3. วิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงาน ต่อการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

6. ผลการวิจัย (Results)

6.1 ผลการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลให้มีสมรรถนะ ความรู้ และทักษะที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลแก่ชุมชน

ผลการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ (Figure 2.)



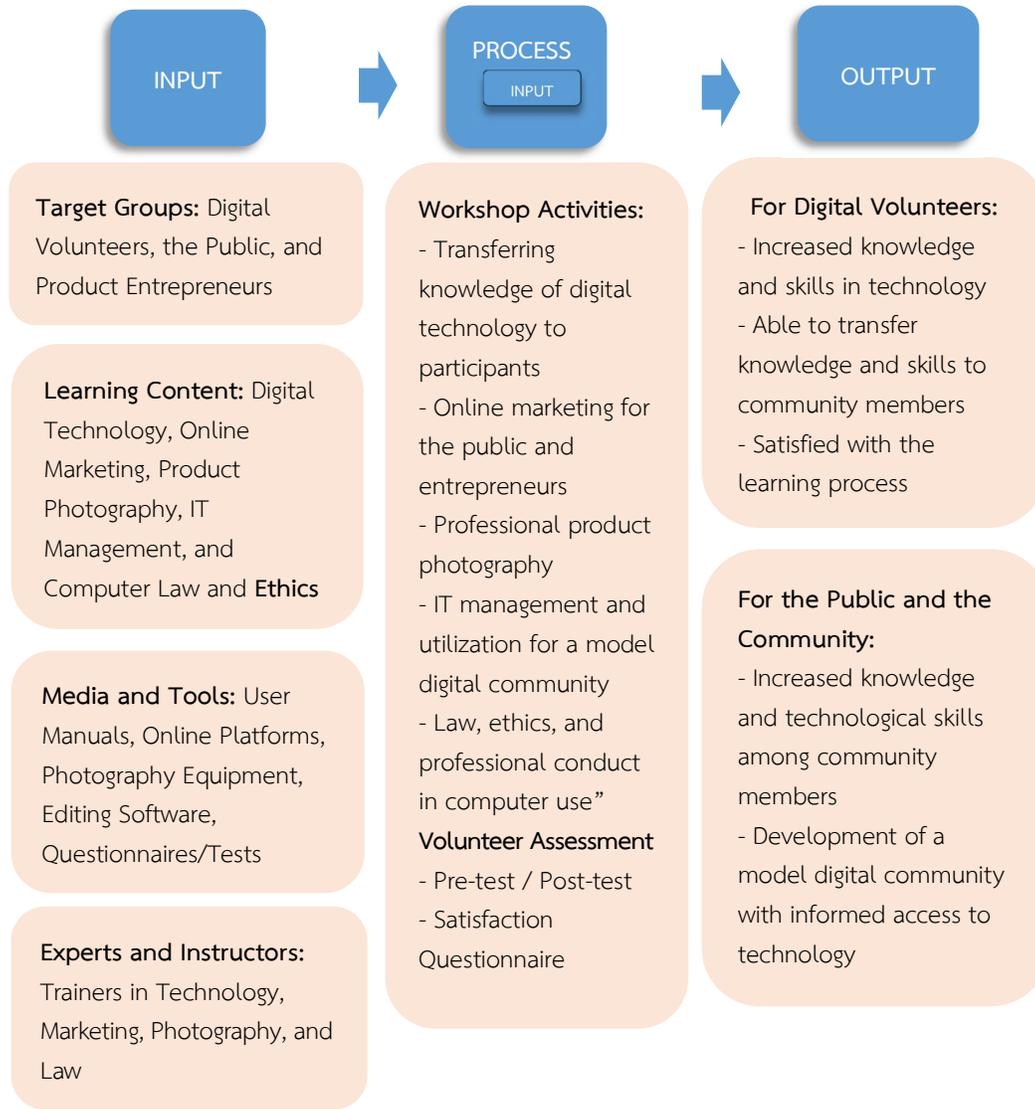


Figure 2. The Model of Development of Digital Volunteers to Promote Knowledge and Skills in Technology as Guideline for Model Digital Community in Surin Province.

จาก Figure 2. มีรูปแบบการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ จำนวน 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. สำรวจพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมอบรม ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) อาสาสมัครดิจิทัลมีบทบาทในการเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่ชุมชน (2) ประชาชนที่ต้องการพัฒนาความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและ (3) ผู้ประกอบการสินค้าในชุมชนที่มุ่งนำเทคโนโลยีและการตลาดออนไลน์ไปต่อยอดธุรกิจของตน ซึ่งเลือกจากหมู่บ้านและโรงเรียนเป้าหมายที่มีสินค้า OTOP ไม่ว่าจะเป็น ผลิตภัณฑ์จากปูนา ผ้าไหม น้ำพริก เป็นต้น ส่งผลให้ชุมชนเกิดจุดเด่นของการส่งเสริมการตลาดออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย 5 หมู่บ้าน และ 1 โรงเรียนเป้าหมาย ได้แก่ บ้านเมืองสิง บ้านจางพัต บ้านหนองแสง บ้านหนองคู บ้านประทุน และโรงเรียนห้วยจิ้งจอกวิทยา

2. เนื้อหาการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรม พบว่า เนื้อหาครอบคลุมองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้ในหลายมิติ ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารและการทำงาน การตลาดออนไลน์เพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจ การ

ถ่ายภาพสินค้าอย่างมืออาชีพเพื่อสร้างความน่าสนใจ การบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความยั่งยืน รวมถึงความรู้ด้านกฎหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์

3. สื่อและเครื่องมือการดำเนินกิจกรรม พบว่า การใช้สื่อและเครื่องมือสนับสนุนที่หลากหลาย เช่น คู่มือการใช้งาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น อุปกรณ์ถ่ายภาพที่เหมาะสมสำหรับการฝึกถ่ายภาพสินค้า ซอฟต์แวร์ตัดต่อที่ช่วยเพิ่มคุณภาพผลงาน และแบบสอบถามหรือแบบทดสอบที่ใช้วัดผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ

4. ผู้เชี่ยวชาญและวิทยากร พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การอบรมมีคุณภาพ คือการมีผู้เชี่ยวชาญและวิทยากรในหลากหลายสาขาเข้ามามีส่วนร่วม ไม่ว่าจะเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดออนไลน์ ผู้เชี่ยวชาญการถ่ายภาพสินค้า รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งทั้งหมดมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วน

5. การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ พบว่า ผู้เข้าร่วมอบรมให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี ซึ่งทั้ง 5 กิจกรรมทำให้ผู้เข้าร่วมได้รับทั้งความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ดังนี้

5.1 ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน

5.2 การตลาดออนไลน์สำหรับประชาชนและผู้ประกอบการ มุ่งเสริมสร้างทักษะด้านการขาย การสร้างแบรนด์ และการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อขยายโอกาสทางธุรกิจ

5.3 การถ่ายภาพสินค้าแบบมืออาชีพ ช่วยเพิ่มศักยภาพในการนำเสนอสินค้า โดยผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติจริงในการถ่ายภาพและจัดองค์ประกอบภาพเพื่อดึงดูดลูกค้า

5.4 การบริหารจัดการและใช้ประโยชน์จาก IT เพื่อชุมชนดิจิทัลต้นแบบ สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวางระบบ การจัดการข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาชุมชน

5.5 กฎหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์ มุ่งสร้างความตระหนักและทัศนคติที่ถูกต้องในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ

6. การวัดผลอาสาสมัครดิจิทัล พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบหลังการอบรมสูงกว่าก่อนการอบรม และผู้เข้าร่วมอบรมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการประเมินผลอาสาสมัครดิจิทัลนี้ ใช้วิธีการดังนี้

6.1 แบบทดสอบก่อนการอบรมและหลังการอบรม (Pre-test / Post-test) เพื่อวัดพัฒนาการด้านความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีของผู้เข้าร่วมอบรม

6.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อประเมินการนำไปประยุกต์ใช้จริง รวมถึงสะท้อนมุมมองและความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมอบรมต่อกิจกรรม

7. ผลลัพธ์สำหรับอาสาสมัครดิจิทัล

7.1 อาสาสมัครมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ผ่านกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการที่ครอบคลุมทั้งการตลาดออนไลน์ การถ่ายภาพสินค้า การบริหารจัดการ IT และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทำให้อาสาสมัครมีศักยภาพสูงขึ้น

7.2 อาสาสมัครสามารถถ่ายทอดความรู้และทักษะสู่ประชาชนในชุมชนได้ ซึ่งอาสาสมัครทำหน้าที่เป็นผู้ขยายผล โดยนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสอน ถ่ายทอด และประยุกต์ใช้จริงในพื้นที่ของตนเอง เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชน

7.3 อาสาสมัครมีความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้ จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการได้รับการประเมินผลอย่างเป็นระบบ ทำให้อาสาสมัครเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการทำงานเพื่อสังคม

8. ผลลัพธ์สำหรับประชาชนและชุมชน

8.1 ประชาชนมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น ผ่านการเรียนรู้จากอาสาสมัครและการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการดำเนินชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพได้อย่างมั่นใจ

8.2 เกิดชุมชนดิจิทัลต้นแบบที่เข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน โดยประชาชนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นแบบอย่างให้กับชุมชนอื่น ๆ



8.3 สามารถประยุกต์เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต อาชีพ และกิจกรรมชุมชน เช่น การทำการตลาดออนไลน์เพื่อเพิ่มรายได้ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรม และการใช้ระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการทรัพยากรในชุมชน

โดยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี สำหรับอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ทั้ง 5 กิจกรรม แสดงดัง Table 1.

Table 1. The effects of conducting the five activities.

Activity	Activity Type
Activity 1: Workshop on Digital Technology Knowledge Transfer	
Source: February 15 th -16 th , 2025 at HuayJingWiththaya School, Khalamae Subdistrict, Sikhorphum District, Surin Province	
Activity 2: Workshop on Online Marketing for the Public and Digital Product Entrepreneurs in Technology Utilization	
Source: February 10 th , 2025, at Charaphat Village, Charaphat Subdistrict, Sikhorphum District, Surin Province.	
Activity 3: Workshop on Professional Product Photography with Various Techniques	
Source: February 21 st , 2025 at Charaphat Village, Charaphat Subdistrict, Sikhorphum District, Surin Province	

Table 1. The effects of conducting the five activities. (Cont.)

Activity	Activity Type
Activity 4: Workshop on Information Technology Management and Utilization for Advancing towards a Model Digital Community	 <p data-bbox="727 600 1260 674">Source: January 26th, 2025 at Prathun Village, Tael Subdistrict, Sikhoraphum District, Surin Province.</p>
Activity 5: Workshop on Legal Knowledge, Ethics, and Professional Conduct in Computer Use	 <p data-bbox="688 999 1299 1071">Source: February 22nd, 2025 at Muang Ling Village, Muang Ling Subdistrict, Chom Phra District, Surin Province.</p>

จาก Table 1. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสำหรับอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ซึ่งการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการทั้ง 5 กิจกรรมมีผลลัพธ์สำคัญต่อการพัฒนาความรู้และทักษะด้านดิจิทัลของผู้เข้าร่วมอบรม ซึ่งกิจกรรมที่ 1 มุ่งเน้นถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมที่ 2 เกี่ยวกับการตลาดออนไลน์ช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีทักษะการสร้างและบริหารจัดการสื่อโซเชียลมีเดีย การออกแบบเนื้อหาและภาพลักษณ์สินค้า รวมทั้งเข้าถึงลูกค้าเป้าหมายได้ตรงจุด กิจกรรมที่ 3 คือการถ่ายภาพสินค้าแบบมืออาชีพ ทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจเทคนิคการถ่ายภาพ การจัดแสง มุมกล้อง และสามารถสร้างสรรค์ภาพถ่ายที่มีคุณภาพได้ด้วยตนเอง ส่วนกิจกรรมที่ 4 เน้นการบริหารจัดการและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนานวัตกรรมและต่อยอดสู่การสร้างชุมชนดิจิทัลต้นแบบ สุดท้ายคือกิจกรรมที่ 5 ด้านกฎหมาย จริยธรรม และจรรยาบรรณ ที่ช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องตามกฎหมาย มีความรับผิดชอบและยึดถือหลักจริยธรรม ภาพรวมแล้วการอบรมทั้งหมดช่วยเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่เหมาะสม นำไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการดำเนินชีวิต การทำงาน และการพัฒนาชุมชนได้อย่างยั่งยืน ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสำหรับอาสาสมัครดิจิทัล ดัง Table 2.

Table 2. Results of the Evaluation of Technology Learning Activities for Digital Volunteers (N=5)

Evaluation Items	M	S.D.	Interpretation
1.The consistency and completeness of the content	4.60	0.53	Very Good
2.The appropriateness of the activity format	4.47	0.55	Good
3.The media and tools used in the activity are appropriate	4.60	0.53	Very Good
4.The activity effectively promotes technology skills	4.50	0.55	Very Good
Overall	4.54	0.54	Very Good

จาก Table 2. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสำหรับอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (M = 4.54, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความสอดคล้องและความครบถ้วนของเนื้อหา และด้านความเหมาะสมของสื่อและเครื่องมือประกอบกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านความสามารถของกิจกรรมในการส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยี และความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม ตามลำดับ

6.2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีก่อนและหลังการอบรมอาสาสมัครดิจิทัล

ผลการทดสอบวัดการเรียนรู้ก่อน-หลังการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ดัง Table 3.

Table 3. Average Scores of the Learning Assessment Test Before and After Training (N=150)

Items (Score = 20)	M	S.D.	t-test	P-Value
Average Score Before	8.71	2.90		
Training			50.200*	.000
Knowledge (max = 10)	4.40	1.69		
Skills (max = 10)	4.30	1.84		
Average Score After	19.69	0.69		
Training				
Knowledge (max = 10)	9.76	0.64		
Skills (max = 10)	9.94	0.26		

*P < .05

จาก Table 3. ผลคะแนนแบบทดสอบวัดการเรียนรู้ก่อน-หลังการอบรมของอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยรวมหลังการอบรม (M = 19.69, S.D. = 0.69) สูงกว่าก่อนการอบรม (M = 8.71, S.D. = 2.90) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p < .05) นอกจากนี้ เมื่อเปรียบเทียบรายด้าน พบว่าด้านความรู้เพิ่มขึ้นจาก M = 4.40 (S.D. = 1.69) เป็น M = 9.76 (S.D. = 0.64) และด้านทักษะเพิ่มขึ้นจาก M = 4.30 (S.D. = 1.84) เป็น M = 9.94 (S.D. = 0.26) โดยผลการทดสอบ t-test ยืนยันว่าการเปลี่ยนแปลงทั้งสองด้านมีนัยสำคัญทางสถิติ (p < .05) แสดงให้เห็นว่าการอบรมมีประสิทธิผลในการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลทั้งด้านความรู้และทักษะ

6.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงาน การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีแนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์

ผลการประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงาน การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ดัง Table 4.

Table 4. Results of the Satisfaction Assessment on the Implementation(N=150)

Evaluation Items	M	S.D.	Level of satisfaction
1. Instructor / Trainer	4.84	0.37	Very High
2. Knowledge and Understanding	4.90	0.30	Very High
3. Application of Knowledge	4.88	0.32	Very High
4. Venue / Duration / Food	4.89	0.28	Very High
Total	4.88	0.31	Very High



จากตาราง Table 4. ผลการประเมินการดำเนินงานของผู้เข้าร่วมอบรม (อาสาสมัครดิจิทัล) ต่อการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ พบว่า ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.31 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.90 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30

7. สรุปผลการวิจัย (Conclusion)

1. รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.54, S.D. = 0.54$)
2. ผลการเรียนรู้เทคโนโลยีก่อนและหลังการอบรมของอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการอบรม เท่ากับ 8.71 และหลังการอบรม เท่ากับ 19.69 พบว่า ค่า $p < .05$ ดังนั้น ค่าเฉลี่ยผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมก่อนและหลังการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนน เฉลี่ยผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมหลังอบรมสูงกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนการอบรม
3. ผลประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงาน ของอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ พบว่า ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.31

8. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

จากผลการวิจัยรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งผลเป็นเช่นนี้เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มุ่งเน้นส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี โดยดำเนินการตามแนวคิด ADDIE (Branch, 2009) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) เพื่อสำรวจปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงบริบทของชุมชน จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอน การออกแบบ (Design) โดยกำหนดวัตถุประสงค์ รูปแบบกิจกรรม และเครื่องมือการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ต่อด้วยขั้นตอน การพัฒนา (Development) ที่สร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ เช่น วิดีโอ และแบบฝึกทักษะ พร้อมทั้งเตรียมเครื่องมือประเมินเพื่อทดสอบคุณภาพ เมื่อพร้อมแล้วจึงนำไปสู่ขั้นตอน การนำไปใช้ (Implementation) ผ่านการจัดอบรมและเวิร์กช็อปให้ผู้เข้าร่วมได้ลงมือปฏิบัติและแลกเปลี่ยนประสบการณ์จริง สุดท้ายคือ การประเมินผล (Evaluation) ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ และข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงต่อยอด ซึ่งกล่าวได้ว่า ADDIE ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้มีความเป็นระบบ สามารถตอบสนองต่อความต้องการของอาสาสมัครดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และก่อให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่มีคุณภาพในระดับดีมาก และการใช้แนวคิด Piaget (1970) ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism Theory) ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์จริง และการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม เน้น การลงมือปฏิบัติ (Hands-on) และการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Learning) เช่น การสร้างสื่อดิจิทัลหรือการทำตลาดออนไลน์ ซึ่งความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีที่ได้มานั้นจากแนวคิด Kolb (1984) ในทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้เกิดจากวงจร 4 ขั้น ได้แก่ ประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิด การทดลองนำไปใช้ เหมาะกับกิจกรรมที่ให้ผู้เรียน ทดลองใช้เครื่องมือดิจิทัลจริง เช่น เทคนิคการถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ทดลองใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ แล้วสะท้อนผลเพื่อนำไปปรับปรุง ซึ่งการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล มีการผสมผสาน Constructivism + Experiential Learning เพื่อให้ผู้ร่วมอบรมได้เรียนรู้จากการลงมือทำ, สะท้อนผลการเรียนรู้, และ เชื่อมโยงกับบริบทจริงของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ผลการเรียนรู้เทคโนโลยีของอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัล ต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ ก่อนและหลังการอบรม พบว่า มีการพัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน ผลการเรียนรู้เทคโนโลยีก่อนและหลัง การอบรมของอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัด สุรินทร์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการอบรม เท่ากับ 8.71 และหลังการอบรม เท่ากับ 19.69 พบว่า ค่า $p < .05$ ดังนั้น ค่าเฉลี่ย ผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมก่อนและหลังการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนน เฉลี่ยผลการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมอบรมหลังอบรมสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการอบรม แสดงให้เห็นว่า การจัด กิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล ช่วยให้ผู้เข้าร่วมอบรมพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีอย่างมี ประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Warnathong & Diteeyont (2020) พบว่า ใช้โมบายแอปเพื่อฝึกอบรม เจ้าหน้าที่ภาครัฐและพบว่าคะแนน digital literacy สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังใช้งาน และเพียงพอที่จะอ้างอิงว่าเทคโนโลยี เช่น mobile application นิยมใช้ในการพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติ และ การวิจัยของ Kewsuwan et al. (2024) พบว่าการ พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเพิ่มการเข้าถึงความรู้ดิจิทัลด้านบริการภาครัฐ ประเมินด้วย pre-test/post-test ความพึงพอใจ ผู้เข้าร่วมอบรม พบคะแนนหลังอบรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และความพึงพอใจระดับสูง

ผลการประเมินความพึงพอใจของการดำเนินงานพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้าน เทคโนโลยี แนวทางสู่ชุมชนดิจิทัลต้นแบบในจังหวัดสุรินทร์ พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.31 สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถตอบสนองต่อความ ต้องการและความคาดหวังของผู้เข้าร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งด้านเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับ จากการเข้าร่วมโครงการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongchanadech et al. (2020) พบว่า “คุณภาพแพลตฟอร์ม” และ “การยอมรับเทคโนโลยี” มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจของผู้ใช้บริการดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินในโครงการ อาสาสมัครดิจิทัลที่ผู้เข้าร่วมแสดงความพึงพอใจต่อความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jongpinij (2020) เกี่ยวกับการยืนยันตัวตนดิจิทัล (Digital ID) พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจสูงต่อการใช้ระบบเทคโนโลยีใน การยืนยันตัวตน ซึ่งสอดคล้องกับความพึงพอใจที่ผู้เข้าร่วมโครงการอาสาสมัครดิจิทัลมีต่อทักษะและความรู้ด้านเทคโนโลยี

9. ข้อเสนอแนะงานวิจัย (Recommendation)

9.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์

1. ขยายผลสู่ชุมชนในรูปแบบกิจกรรมที่ได้รับการประเมินว่ามีคุณภาพในระดับดีมาก ($M = 4.54, S.D. = 0.54$) ควรถูกนำไปปรับใช้กับชุมชนอื่น ๆ ในจังหวัดสุรินทร์ รวมทั้งจังหวัดใกล้เคียง เพื่อสร้างเครือข่ายอาสาสมัครดิจิทัลในระดับ ภูมิภาค ซึ่งจะช่วยยกระดับความพร้อมของชุมชนสู่การเป็นชุมชนดิจิทัลต้นแบบอย่างยั่งยืน
2. การบูรณาการกับหน่วยงานท้องถิ่น หน่วยงานราชการ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และสถาบันการศึกษา ควรนำ รูปแบบนี้ไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มแกนนำชุมชน เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเกิดประโยชน์ สูงสุดทั้งด้านการสื่อสาร การเรียนรู้ และการบริการสาธารณะ
3. การพัฒนาสื่อและเครื่องมือการเรียนรู้ดิจิทัล ควรใช้ผลการวิจัยนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล หรือหลักสูตรออนไลน์ เพื่อให้อาสาสมัครสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Self-Learning) และสามารถอัปเดตความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง
4. การสร้างระบบติดตามและประเมินผลระยะยาว เพื่อให้การพัฒนามีความยั่งยืน ควรมีการติดตามและประเมินผล อาสาสมัครดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริง และผลลัพธ์ต่อชุมชน เช่น การเข้าถึงข้อมูล ข่าวสาร ความร่วมมือในชุมชน และการลดช่องว่างทางดิจิทัล

9.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การขยายกลุ่มตัวอย่าง ควรมีการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่กว้างขึ้น เช่น อาสาสมัครดิจิทัลจากหลายจังหวัดหรือ หลายภูมิภาค เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และหาความแตกต่างด้านบริบท ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่มีความเหมาะสมในระดับประเทศ
2. การศึกษาผลลัพธ์ระยะยาว ควรมีการติดตามผลหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมในระยะยาว (อย่างน้อย 6 เดือน ถึง 1 ปี) เพื่อประเมินความยั่งยืนของการนำทักษะดิจิทัลไปใช้จริงในชุมชน และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ และคุณภาพชีวิตของประชาชน

3. การพัฒนานวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีใหม่ เช่น แพลตฟอร์ม AR/VR, ปัญญาประดิษฐ์ (AI), หรือแอปพลิเคชันมือถือ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพการเรียนรู้

10. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ภายใต้ชื่อโครงการ การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัล และช่องทางการตลาดออนไลน์ เพื่อจำหน่ายสินค้าชุมชน และส่งเสริมชุมชนดิจิทัลต้นแบบ

11. เอกสารอ้างอิง (References)

- Bandura, A. (2018). Toward a Psychology of Human Agency: Pathways and Reflections. *Perspectives on Psychological Science, 13*(2), 130-136. <https://doi.org/10.1177/1745691617699280>.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Digital Economy Promotion Agency. (2022). *Digital Transformation Fund for Community*. <https://www.depa.or.th/digitalservice/digital-transformation-Fund-for-community>. (In Thai)
- Doungphummes, N., Tantivejakul, N., & Sangsingkeo, N. (2023). Thai Village Health Volunteers' Employment of Self-Directed Learning and Collective Power in Time of Pandemic. *Social Work with Groups, 46*(3), 264-277. <https://doi.org/10.1080/01609513.2023.2205459>.
- Jongpinij, M. (2020). *Factors Influencing Satisfaction with the Use of Identity Verification in Digital Identity (Digital ID)*. [Master's dissertation, Thammasat University]. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:184296. (In Thai)
- Kewsuwan, N., Saengthong, T., & Theppaya, T. (2024). Developing a Training Course to Reduce the Gap in Information and Digital Knowledge Access of Governmental Service: A Case Study of a Community in Satun Province. *Journal of Information Science Research and Practice, 42*(4), 1-23. <https://doi.org/10.14456/jiskku.2024.25>.
- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. Jossey-Bass.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Ministry of Digital Economy and Society. (2022). *Annual Report 2022 of Ministry of Digital Economy and Society*. Ministry of Digital Economy and Society. (In Thai)
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An Exploratory Review. *Computers and Education: Artificial Intelligence, 2*, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2000). *Knowledge Management in the Learning Society*. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2000/02/knowledge-management-in-the-learning-society_g1gh266b/9789264181045-en.pdf.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.
- Shaengchart, Y., & Bhumpenpein, N. (2025). Bridging the Digital Divide in Rural Thailand: Understanding Potential Factors Influencing Starlink's Satellite Internet Adoption. *Social Sciences & Humanities Open, 11*, 101355. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101355>.
- UNESCO. (2021). *Global Education Monitoring Report 2021/2: Non-State Actors in Education: Who Chooses? Who Loses?*. https://digitallibrary.un.org/record/4020380/files/1382516_EN.pdf.



- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2, The Digital Competence Framework for Citizens: with New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/115376>.
- Warnathong, C., & Diteeyont, W. (2020). Development of Mobile Training Application to Increase Digital Literacy for Government Officers of The Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. *Journal of Education and Innovation*, 24(4), 111-120. (In Thai)
- Wenger-Trayner, E., & Wenger-Trayner, B. (2020). *Learning to Make a Difference: Value Creation in Social Learning Spaces*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108677431>.
- Wongchanadech, P., Singa, N., Phongdumrong, P., & Torthienchai, N. (2020). The Influence of Digital Satisfaction and Precursor Factors Affecting Consumer Behavior of E-book Purchase Intentions through Application Channels of Consumers in Bangkok. *Journal of Business Administration and Languages*, 11(2), 45-62. (In Thai)

