

แนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

Guidelines for Enhancing Digital Technology Capabilities to Promote Community- Based Tourism in Chulabhorn District, Nakhon Si Thammarat Province

กัลยาณี ทองเลี่ยมนาค ^{1,*}, ชรียา นนทกาญจน์ ² และ วิสาลักษณ์ คุณชนรุ่งโรจน์ ²

Kanlayanee Tongliemnak ^{1,*}, Chariya Nonthakarn ² and Visalak Khunthanarungrot ²

¹ คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีศรีวิชัย ประเทศไทย; Faculty of Management Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Thailand

² คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ประเทศไทย; Faculty of Science and Technology, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Thailand

* Corresponding author email: kanlayanee.t@rmutsv.ac.th

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์: 1) เพื่อศึกษาปัญหา ความต้องการ และระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของคนในชุมชน ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช 2) เพื่อพัฒนาแนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชน สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

วิธีการศึกษา: การวิจัยแบบผสมผสาน เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 255 คน โดยใช้แบบประเมินระดับความสามารถตนเองด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ร่วมกับการสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจำนวน 20 คน โดยนักวิชาการจำนวน 5 คน ผลการสังเคราะห์นำไปสู่การพัฒนาแนวทางการพัฒนากำลังคนเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ข้อค้นพบ: ชุมชนมีการรับรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวอยู่ในระดับปานกลาง ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพสอดคล้องกันและยืนยันความเหมาะสมของกรอบ MOUSE และแนวทางการพัฒนากำลังคนเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ มี 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักสูตรระยะสั้นที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน 2) การขับเคลื่อนการเรียนรู้ผ่านศูนย์กลางความรู้ และ 3) การใช้การเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์

เป็นกลไกถ่ายทอดองค์ความรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์จากศูนย์กลางความรู้ไปสู่คนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์

การประยุกต์ใช้จากการศึกษา: นำแนวทางการพัฒนากำลังคนเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ ไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวชุมชน ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล อำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

Abstract

Purpose: 1) To examine the problems, needs, and self-perceived digital technology competencies of community members regarding community-based tourism in Chulabhorn District; 2) To develop guidelines for enhancing the digital technology capabilities of these community members to support community-based tourism in Chulabhorn District.

Methodology: A mixed-methods approach was employed, collecting quantitative data from 255 participants using a self-assessment questionnaire on digital technology capabilities, alongside qualitative data from focus group discussions with 20 stakeholders and facilitated by five academic experts. The synthesized findings informed the development of human resource development guidelines to enhance digital technology capabilities for promoting community-based tourism in Chulabhorn District, Nakhon Si Thammarat Province.

Findings: The community's self-perceived digital technology capabilities for promoting community-based tourism were at a moderate level. Consistent quantitative and qualitative results confirmed the appropriateness of the MOUSE framework. The proposed human resource development approach for enhancing digital technology capabilities in Chulabhorn District consists of three components: (1) a short-course training program aligned with community needs; (2) a Knowledge Hub to drive learning and serve as a central source of information; and (3) the use of E-learning as a mechanism for delivering digital content and online learning activities from the Knowledge Hub to community members in Chulabhorn District.

Applications of this study: Applying the human resource development guidelines for enhancing digital technology capabilities to promote the sustainable use of digital technologies in community-based tourism in Chulabhorn District.

Keywords: Community-based tourism, Digital technology capabilities, Chulabhorn district, Nakhon Si Thammarat province

1. บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหนึ่งในเมกะเทรนด์ (Megatrends) กำหนดพลวัตของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวทั่วโลก ทั้งในด้านพฤติกรรมนักท่องเที่ยว รูปแบบการเดินทาง และศักยภาพการแข่งขันของแหล่งท่องเที่ยว (OECD, 2020) โดย OECD ได้ระบุว่าการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวครอบคลุม 4 มิติ ได้แก่ มิติประชากร (People) ซึ่งสะท้อนการเพิ่มขึ้นของสังคมผู้สูงอายุและความต้องการประสบการณ์ท่องเที่ยวเฉพาะบุคคล ตลอดจนบทบาทของประชากรยุคดิจิทัล (Digital natives) ที่มีอิทธิพลต่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านการบอกเล่าปากต่อปากทางออนไลน์ (Electronic word-of-mouth) (Aini, 2022) มิติโลก (Planet) ที่ให้ความสำคัญต่อความยั่งยืน มิติผลผลิตและนวัตกรรม (Productivity) ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและระบบเศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing economy) และมิติการปกครอง (Polity) ที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคง นโยบายการเดินทางและการบริหารจัดการภาครัฐ ทั้งนี้ OECD คาดการณ์ว่าในช่วงปี ค.ศ. 2030–2040 ประเทศกำลังพัฒนาจะมีโอกาสเติบโตทางการท่องเที่ยวสูง หากสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลควบคู่กับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและความยั่งยืนได้อย่างสมดุล (United Nations, 2017)

ประเทศไทยได้ตอบสนองต่อแนวโน้มดังกล่าวผ่านการส่งเสริม “การท่องเที่ยวชุมชน” (Community-Based Tourism: CBT) อันเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานราก ซึ่งเป็นหนึ่งในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ที่ให้ความสำคัญกับการยกระดับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative economy) ผ่านการผสมผสานทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของภาคการท่องเที่ยวชุมชน (Office of the National Economic and Social Development Council, 2022) แนวทางดังกล่าวสะท้อนการยอมรับว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังกลายเป็นทุนมนุษย์รูปแบบใหม่ที่เป็นต่อการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมในชุมชน

อำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นชุมชนที่มีทุนทางวัฒนธรรมโดดเด่นทั้งด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี และวิถีชีวิตท้องถิ่น ตั้งแต่การตั้งถิ่นฐานในพื้นที่ “สามวัง” ได้แก่ วังซ้อง วังใส และวังนาหมอบุญ จนถึงการค้นพบศิลาชองคอย ซึ่งเป็นศิลาจารึกเก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชียอาคเนย์ นอกจากนี้ อำเภอจุฬาภรณ์ยังมีกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น การแข่งขันแก่งคั่วกล้วย การประกวดเรือพระ การรำวงเวียนครก กีฬาวัวชน ท่องทุ่งวัฒนธรรม และเทศกาลว่าวนานาชาติ ซึ่งล้วนสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนและศักยภาพในการพัฒนาเป็นเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อีกทั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านคมนาคมที่มีถนนทางหลวงหมายเลข 41 ตัดผ่านยังเอื้อต่อการพัฒนาเส้นทางเชื่อมโยงการท่องเที่ยวระหว่างจังหวัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการได้รับพระราชทานนามว่า “จุฬาภรณ์ เมืองเจ้าฟ้า” ยังเพิ่มคุณค่าทางสัญลักษณ์และภาพลักษณ์เชิง

บวต่อการสร้างอัตลักษณ์การท่องเที่ยวชุมชน หากคนในชุมชนมีความสามารถทางเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้สนับสนุนการท่องเที่ยว จะสามารถกระจายรายได้ให้กับชุมชนเพิ่มขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ชุมชนจะมีทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง แต่ศักยภาพทางการท่องเที่ยวในยุคดิจิทัลมิได้ขึ้นอยู่กับทรัพยากรเพียงอย่างเดียว หากยังต้องอาศัยความสามารถการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนในการผลิตสื่อ ถ่ายทอดเรื่องราว และเข้าถึงตลาดใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ (National Innovation Agency, 2019; Yosso, 2005) งานวิจัยพบว่าหลายชุมชนยังขาดความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นต่อการประชาสัมพันธ์ ทำให้ไม่สามารถสื่อสารคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวได้เพียงพอ ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก (Marsdenia, 2022) การพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการสร้างความเข้มแข็งให้การท่องเที่ยวชุมชนในยุคปัจจุบัน

ดังนั้น แม้จะมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในหลากหลายพื้นที่ แต่ยังคงกรอบแนวทางเชิงระบบที่สามารถพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง โดยเฉพาะแนวทางที่เชื่อมโยงตั้งแต่การออกแบบหลักสูตรที่ตอบสนองความต้องการของพื้นที่ การจัดการองค์ความรู้ผ่านระบบนิเวศความรู้ของชุมชน และกลไกการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อถ่ายทอดและต่อยอดความรู้สู่ผู้เรียนอย่างยั่งยืน ช่องว่างดังกล่าวจึงนำไปสู่ความจำเป็นในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างกำลังคนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภोजุฬาภรณ์ ให้สามารถรองรับการแข่งขันในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาปัญหา ความต้องการ และระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของคนในชุมชน ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภोजุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช
- 2) เพื่อพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชน เพื่อใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวในอำเภोजุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

3. วิธีการศึกษา

การศึกษานี้ได้ประยุกต์ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะที่ 1 เพื่อศึกษาปัญหา และความต้องการการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

การศึกษานี้ศึกษา และความต้องการการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภोजุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช การวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

3.1.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักของการศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษานี้ ได้แก่ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านท่องเที่ยวในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 20 คน ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการธุรกิจการท่องเที่ยวในชุมชน เจ้าของที่ส่วนท้องถิ่น ตัวแทนภาคประชาชน นักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นผู้มีบทบาทเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนของอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช อย่างน้อย 2 ปี เพื่อแสดงถึงประสบการณ์และความเข้าใจในบริบทการท่องเที่ยวของชุมชนอย่างแท้จริง

3.1.2 เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวทางคำถามหรือประเด็นการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการพัฒนาความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชน ครอบคลุม 4 ประเด็น เกี่ยวกับ (1) สภาพการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชน (2) ปัญหาและข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัลของคนในชุมชน (3) ความต้องการพัฒนาศักยภาพในแต่ละมิติของกรอบ MOUSE (4) ข้อเสนอเกี่ยวกับหลักสูตรระยะสั้นที่เหมาะสมสำหรับคนในชุมชน โดยสรุปแต่ละประเด็นและการจดบันทึกผล

3.1.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยส่งเอกสารราชการเพื่อขอความอนุเคราะห์เข้าสัมภาษณ์ และนัดวันเวลาในการสัมภาษณ์ เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้านท่องเที่ยวในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 20 คน โดยมีผู้เข้าร่วมการประชุมทุกคน

3.1.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา โดยการจัดหมวดหมู่ประเด็นตามลักษณะเนื้อหา นำมาสังเคราะห์เป็นข้อค้นพบเชิงประเด็น เพื่อนำไปสู่แนวทางการพัฒนากำลังคนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน

3.2 ระยะที่ 2 เพื่อศึกษาระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง

การศึกษาระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการศึกษา

ประชากร คือประชาชนทั่วไปที่อาศัยในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งรวมถึงผู้ประกอบการท่องเที่ยวชุมชน ผู้นำชุมชน สมาชิกชุมชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการท่องเที่ยวชุมชน และประชาชนทั่วไป โดยมีเกณฑ์คัดเลือกเบื้องต้นเป็นผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และอาศัยในพื้นที่อำเภอจุฬาภรณ์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 255 คน

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวกพร้อมทั้งใช้การสุ่มตัวอย่างแบบส่งต่อ (Snowball sampling)

3.2.2 เครื่องมือการวิจัยและการพัฒนาเครื่องมือ

เครื่องมือการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามเพื่อประเมินระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของผู้ตอบแบบสอบถาม (Self-perceived digital capabilities) โดยผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือการวิจัยตามแนวคิดของ Hatlevik & Christophersen (2013) ครอบคลุม 5 มิติ ตามกรอบ MOUSE ซึ่งพัฒนาจากการสังเคราะห์วรรณกรรมด้านความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล การสื่อสารการท่องเที่ยว และการพัฒนาชุมชนในยุคดิจิทัล กรอบดังกล่าวประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ ด้านการผลิตและใช้สื่อดิจิทัล (Media) ด้านการขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Outreach) ด้านความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) ด้านการถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) และด้านการอบรมและพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง (Education) (Sharma & Bhat, 2022) จำนวน 20 ข้อ เครื่องมือผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ค่า IOC = 0.67 และได้ตรวจสอบความเที่ยงโดยกลุ่มทดลองจากชุมชนอำเภอทุ่งสงจำนวน 30 ชุด มีค่าความเที่ยงครอนบาคแอลฟามากกว่า 0.80

3.2.3 การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบสอบถามออนไลน์และเผยแพร่ผ่านช่องทางการประชาสัมพันธ์ของหน่วยงานต่าง ๆ ภายในอำเภอจุฬาภรณ์ เช่น กลุ่มผู้ใหญ่บ้าน กำนัน กลุ่มศิษย์เก่าโรงเรียนมัธยมประจำอำเภอ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มบาสโลบ กลุ่มแม่บ้านชาวจุฬาภรณ์ เป็นต้น โดยอนุญาตให้ผู้ที่ได้รับแบบสอบถามส่งต่อให้คนอื่นที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป และพำนักอาศัยในพื้นที่อำเภอจุฬาภรณ์

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ เพื่ออธิบายลักษณะพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ อาชีพ การศึกษา และระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง นำมาวิเคราะห์หาประเด็นที่ต้องพัฒนาตามกรอบ MOUSE

3.3 ระยะที่ 3 พัฒนาหลักสูตรระยะสั้นตามความต้องการของชุมชน

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาในระยะที่ 1 และ 2 มาสังเคราะห์เพื่อออกแบบหลักสูตรระยะสั้นที่เสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรตามแนวทางการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

- 1) สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต้องพัฒนา โดยสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้านปัญหา ความต้องการ ข้อเสนอแนะจากการสนทนากลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาวิเคราะห์ร่วมกับผลการประเมินระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง ตามกรอบ MOUSE

2) สังเคราะห์ผลเพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างหลักสูตร เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Learning outcomes) สำคัญและทักษะที่จำเป็นในแต่ละมิติของกรอบ MOUSE โดยยึดตามแนวคิด Bloom's Taxonomy

เพื่อให้สามารถพัฒนาจากความรู้พื้นฐานสู่การประยุกต์ใช้จริง

3) ออกแบบร่างหลักสูตร (Course design) ผู้วิจัยจัดทำร่างหลักสูตรระยะสั้นซึ่งประกอบด้วย 5 โมดูลตามมิติของ MOUSE

4) ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงหลักสูตรตามข้อเสนอแนะประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร โดยนักวิชาการทางด้านการท่องเที่ยว และทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 5 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน (2) ความถูกต้องของเนื้อหาและกิจกรรม (3) ความเป็นไปได้ในการจัดอบรม (4) ความชัดเจนของผลลัพธ์การเรียนรู้ และข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพเพื่อนำมาปรับปรุงหลักสูตร

3.4 ระยะที่ 4 พัฒนาแนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

การพัฒนาแนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยแบ่งกระบวนการออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1) ผู้วิจัยสังเคราะห์ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ เพื่อนำมาพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน

2) ผู้วิจัยการออกแบบองค์ประกอบ ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ โดยคำนึงถึงโอกาสในการพัฒนาได้จริง ผู้วิจัยนำผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับกรอบแนวคิดด้านการพัฒนาหลักสูตร การจัดการความรู้ในยุคดิจิทัลและการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อกำหนดองค์ประกอบของแนวทางการพัฒนากำลังคนเพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์

4. ผลการศึกษา

4.1 ผลการศึกษาปัญหา และความต้องการการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนเกี่ยวกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ตารางที่ 1 ข้อค้นพบเชิงประเด็นปัญหา และความต้องการการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder)	ปัญหา (Problems)	ความต้องการ (Needs)
ผู้นำชุมชน	- การใช้เทคโนโลยียังไม่ทั่วถึง - ขาดบุคลากรด้านสื่อออนไลน์ - อินเทอร์เน็ตบางพื้นที่ไม่เสถียร	- ต้องการระบบสื่อสารภายในชุมชน และ ทีมงานดูแลด้านประชาสัมพันธ์
วิสาหกิจชุมชน	- ส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการใช้สื่อออนไลน์และ การตลาดดิจิทัล	- ต้องการทักษะด้านดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ชุมชนและกิจกรรมท้องถิ่น - ต้องการผลิตสื่อเพื่อเล่าเรื่องราวสินค้า วิสาหกิจชุมชน
ผู้ประกอบการธุรกิจ ท่องเที่ยว	- ยังไม่มีการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเป็น ระบบ - ขาดทักษะการผลิตสื่อและการตลาดออนไลน์	- ต้องการช่องทางในการขยายตลาดและดึงดูด นักท่องเที่ยว - การผลิตสื่อด้วยวิธีไม่ยาก - ทบทวนความรู้ย้อนหลังได้
ตัวแทน ประชาชน	- ขาดความมั่นใจในการใช้ เทคโนโลยี - คิดว่าการทำสื่อเป็นเรื่องยาก - กลัวใช้ผิดพลาด	- ต้องการเรียนรู้แบบง่าย ทีละขั้นตอน - ทบทวนความรู้ย้อนหลังได้
หน่วยงานปกครอง ส่วนท้องถิ่น	- ขาดระบบข้อมูล ท่องเที่ยวกลาง - หน่วยงานทำงานแยกส่วน - ขาดทักษะใช้ Google Workspace / Line OA	- ต้องการเทคโนโลยีดิจิทัลส่งเสริมการทำ ร่วมกัน (Unity) - ต้องการให้ชุมชนมีศักยภาพและสามารถ พึ่งพาตนเองได้
นักท่องเที่ยว	- ข้อมูลยังไม่ถูกรวบรวมและนำเสนอในรูปแบบ ที่ทันสมัย	- ต้องการเข้าถึงข้อมูลท่องเที่ยวที่ถูกต้อง รวดเร็ว และน่าเชื่อถือ - ต้องการข้อมูลกรณีการขอความช่วยเหลือ

ตารางที่ 1 จากการสนทนากลุ่มสะท้อนปัญหาและความต้องการที่เชื่อมโยงกับกรอบ MOUSE โดยผู้นำชุมชนและเจ้าหน้าที่ท้องถิ่นต้องการเสริมความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) กลุ่มวิสาหกิจและผู้ประกอบการต้องการพัฒนาการผลิตและใช้สื่อดิจิทัล (Media) และการขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Outreach) กลุ่มประชาชนต้องการการเรียนรู้ที่ง่ายและต่อเนื่องซึ่งสอดคล้องกับมิติการอบรมและพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง (Education) ส่วนกลุ่มนักท่องเที่ยวต้องการเนื้อหาเล่าเรื่องท้องถิ่นที่ดึงดูด

ซึ่งสัมพันธ์กับมิติการถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) ทำให้หลักสูตรได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมทั้ง 5 มิติของกรอบ MOUSE และมีข้อเสนอแนะการพัฒนาหลักสูตรให้เน้นปฏิบัติจริง ใช้อุปกรณ์มือถือเป็นหลัก อบรมระยะสั้นกระชับ วิทยากรเข้าใจชุมชน และมีการติดตามผล เพื่อตอบสนองความต้องการจริงของชุมชน

4.2 ผลการศึกษาระดับความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภोजุฬารักษ์ จังหวัดนครราชสีมา ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ

4.2.1 ผลการวิเคราะห์สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 2 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ อาชีพ และระดับการศึกษา

ช่วงอายุ (ปี)	จำนวน (n=255 คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 30	38	14.9
31-40	72	28.2
41-50	90	35.3
51 ปีขึ้นไป	55	21.6
รวม	255	100
ระดับการศึกษา	จำนวน (n=255 คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	12	4.7
มัธยมศึกษาตอนต้น	18	7.1
มัธยมศึกษาตอนปลาย	50	19.6
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	3	1.2
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	30	11.8
ปริญญาตรี	135	52.9
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	7	2.7
รวม	255	100.0
อาชีพ	จำนวน (n=255 คน)	ร้อยละ
เกษตรกร	132	51.8
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	48	18.8
ลูกจ้างในสถานที่ราชการ/รัฐวิสาหกิจ	27	10.6
รับจ้างทั่วไป	18	7.0
นักเรียน/นักศึกษา	12	4.7
ข้าราชการบำนาญ	6	2.4
บริษัทเอกชน	9	3.5
นักการเมือง	3	1.2
รวม	255	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่า ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอายุ อาชีพ และระดับการศึกษา (n=255) แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยทำงานตอนกลาง (31–50 ปี) (International Labour Organization, 2022) คิดเป็นร้อยละ 63.5 ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีบทบาทสำคัญต่อกิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจในชุมชน อาชีพส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร (ร้อยละ 51.8) รองลงมาคือกลุ่มรับราชการและรัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 18.8) ซึ่งสะท้อนโครงสร้างอาชีพของพื้นที่ โดยมีระดับการศึกษาที่หลากหลาย ตั้งแต่ประถมศึกษาไปจนถึงระดับปริญญาตรีและสูงกว่า โดยกลุ่มที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีสัดส่วนสูงสุด (ร้อยละ 52.9) ซึ่งสะท้อนศักยภาพพื้นฐานด้านการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน ขณะเดียวกันยังพบผู้ตอบแบบสอบถามที่มีการศึกษาระดับประถมและมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการออกแบบกิจกรรมการพัฒนาให้รองรับความแตกต่างด้านพื้นฐานทางการศึกษา

4.2.2 การประเมินความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง สำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
Media: การผลิตและใช้สื่อดิจิทัล				
การถ่ายภาพ/วิดีโอ	3.19	0.67	63.81	ปานกลาง
การตัดต่อสื่อดิจิทัล	3.21	0.64	64.22	ปานกลาง
การออกแบบโปสเตอร์/อินโฟกราฟิก	3.16	0.67	63.30	ปานกลาง
การเผยแพร่สื่อบนออนไลน์	3.28	0.62	65.64	ปานกลาง
โดยรวม	3.21	0.65	64.24	ปานกลาง
Outreach: การขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย				
การสร้างเพจ/โปรไฟล์	3.05	0.78	61.01	ปานกลาง
การโพสต์เนื้อหา	3.08	0.75	61.60	ปานกลาง
การประชาสัมพันธ์กิจกรรม	3.02	0.76	60.52	ปานกลาง
การสื่อสารกับนักท่องเที่ยวออนไลน์	2.99	0.74	59.83	ปานกลาง
โดยรวม	3.04	0.76	60.74	ปานกลาง
Unity: ความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน				
การวางแผนร่วมกับชุมชน	3.36	0.54	67.22	ปานกลาง
การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์	3.47	0.57	69.41	ปานกลาง
การมีส่วนร่วมพัฒนาเนื้อหา	3.42	0.57	68.52	ปานกลาง
การร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก	3.35	0.61	67.13	ปานกลาง
โดยรวม	3.40	0.57	68.07	ปานกลาง (ค่าสูง)
Sharing: การถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Storytelling)				
การเล่าเรื่องวิถีชีวิต	2.80	0.87	55.92	ปานกลาง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ร้อยละ	ระดับความคิดเห็น
การเขียนโพสต์แนะนำสถานที่	2.84	0.89	56.73	ปานกลาง
การบันทึกและแชร์ประสบการณ์	2.75	0.83	55.11	ปานกลาง
การเลือกใช้สื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์	2.77	0.84	55.42	ปานกลาง
โดยรวม	2.79	0.85	55.79	ปานกลาง (ค่าต่ำ)
Education: การอบรมและพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง				
ความสนใจเข้าร่วมอบรม	3.03	0.75	60.52	ปานกลาง
การเรียนรู้ด้วยตนเอง	3.07	0.74	61.43	ปานกลาง
การถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่น	3.09	0.76	61.82	ปานกลาง
การพัฒนาตนเองต่อเนื่อง	3.15	0.77	62.90	ปานกลาง
โดยรวม	3.08	0.75	61.67	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลประเมินความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามการรับรู้ของตนเอง ด้านการผลิตและใช้สื่อดิจิทัล (Media) ระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.21$) แสดงว่าชาวบ้านสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลเบื้องต้น เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ แต่ยังมีข้อจำกัดทักษะเชิงลึก เช่น การตัดต่อหรืองานออกแบบ ด้านการขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Outreach) ระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.04$) สะท้อนว่าชุมชนสามารถใช้สื่อออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ได้บางส่วน แต่ยังไม่เป็นระบบและยังขาดกลยุทธ์ทางการตลาด ด้านความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) ระดับปานกลางค่าสูง ($\bar{X}=3.40$) แสดงว่าชุมชนมีการทำงานร่วมกันอยู่บ้าง แต่ยังมีขาดการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน ด้านการถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) ระดับปานกลางค่าต่ำ ($\bar{X}=2.79$) เป็นจุดอ่อนที่สุด สะท้อนว่าคนในชุมชนยังขาดทักษะในการเล่าเรื่องออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการอบรมและพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง (Education) ระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.08$) แสดงว่าผู้ตอบให้ความสนใจเรียนรู้ด้านดิจิทัล แต่ยังมีข้อจำกัดด้านโอกาสการเข้าถึงการฝึกอบรมและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4.3 การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์

โดยการนำผลการวิจัยระยะที่ 1 และ 2 ซึ่งพบว่าคนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์มีข้อจำกัดด้านความสามารถทางเทคโนโลยีดิจิทัลในหลายมิติ ทั้งการผลิตสื่อ การตลาดออนไลน์ การถ่ายทอดอัตลักษณ์ และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันชุมชนสะท้อนความต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่ง่าย เน้นการปฏิบัติและสามารถทบทวนได้เองภายหลัง “หลักสูตรระยะสั้น” จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมเนื่องจากตอบโจทย์ข้อจำกัดด้านเวลา ระดับพื้นฐานของผู้เรียน และสอดคล้องกับความต้องการพัฒนาความสามารถเชิงปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้จริงเพื่อเสริมสร้างศักยภาพการท่องเที่ยวชุมชน

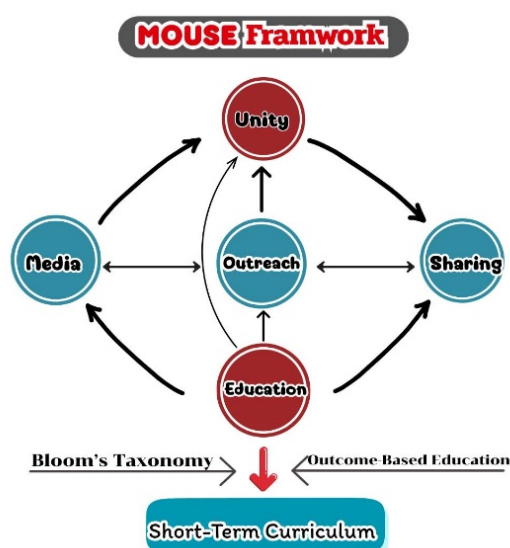
4.3.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลประเมินความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต้องพัฒนา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน

ตารางที่ 4 ประเด็นความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ต้องพัฒนา ตามกรอบ MOUSE

กรอบ MOUSE	ปัญหา	ความต้องการ	ความสามารถที่ต้อง พัฒนา	แนวทางการพัฒนา
Media	- มีทักษะถ่ายภาพและใช้โซเชียลมีเดียเบื้องต้น แต่ขาดการติดต่อ/สร้างสื่อคุณภาพ - ใช้สื่อออนไลน์ไม่สม่ำเสมอ - ขาดความมั่นใจ	ผลิตสื่อดิจิทัลคุณภาพ (ภาพ วิดีโอ อินโฟกราฟิก) สำหรับประชาสัมพันธ์	ทักษะด้านการออกแบบ การติดต่อ และการสร้าง Content มีอาชีพ	อบรมการผลิตสื่อดิจิทัล การติดต่อ และการใช้ สื่อสังคม (Social Media) อย่างสร้างสรรค์
Outreach	- ใช้เพียง Facebook ส่วนบุคคลในการเผยแพร่ - ไม่รู้วิธีโปรโมตออนไลน์ - ขาดกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล	- ต้องการสร้างคอนเทนต์ที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย	การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย การเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมาย	พัฒนาการตลาดดิจิทัล การใช้ SEO และ Cross-platform Marketing ส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน ได้แก่ เครื่องแกง หัตถกรรม พัดใบพ้อ กาแฟชีงมุด เป็นต้น
Unity	- ทำงานแยกส่วน - ไม่มีระบบข้อมูลกลาง - ไม่ใช้เทคโนโลยีประสานงาน	- ต้องการแพลตฟอร์มทำงานร่วมกันออนไลน์	ขาดการเชื่อมโยงและการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ	สร้างเครือข่ายและกลไกความร่วมมือในชุมชน เช่น กลุ่มวิสาหกิจชุมชน กลุ่มกิจกรรมบาสโลบ กลุ่มเตรียมงานทางเดินเท้าเล่นว่าว เทศกาลงานว่าวนานาชาติ
Sharing	- ชาวบ้านมีความรู้ท้องถิ่น แต่ยังไม่ถ่ายทอดผ่าน Storytelling - ขาดความมั่นใจในการเล่าเรื่อง	สามารถเล่าเรื่องท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างน่าสนใจ	- การเขียน/เล่าเรื่องราวเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว - การสร้างเรื่องราวท้องถิ่นผ่านสื่อออนไลน์ - การเขียนเชิงสร้างสรรค์เพื่อโปรโมตท่องเที่ยว	อบรม Storytelling และ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์วัฒนธรรม/กิจกรรมชุมชน เช่น กิจกรรมแข่งขันการทำแกงคั่วกลิ้ง การประกวดรางวัลเวียนครก กิจกรรมเทศกาลว่าวนานาชาติ

กรอบ MOUSE	ปัญหา	ความต้องการ	ความสามารถที่ต้อง พัฒนา	แนวทางการพัฒนา
Education	การเรียนรู้ด้านดิจิทัลยัง จำกัดและไม่ต่อเนื่อง	- การจัดอบรมพัฒนา ความสามารถทาง เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง สม่ำเสมอ - ต้องการเรียนรู้แบบ ง่ายและปฏิบัติได้จริง	- การรู้ดิจิทัล - ทักษะการเรียนรู้ ด้วยตนเอง	- หลักสูตรต้นแบบปฏิบัติ จริง - ติดตามผลหลังอบรม

จากตารางที่ 4 พบว่า ประเด็นความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ชุมชนต้องพัฒนา โดยจัดองค์ประกอบตามกรอบ MOUSE ซึ่งชี้ให้เห็นข้อจำกัดที่สำคัญในมิติด้านการผลิตและใช้สื่อดิจิทัล (Media) พบว่าชุมชนมีทักษะพื้นฐานและยังขาดการออกแบบ การติดต่อสื่อสารอย่างมืออาชีพ ส่วนด้านการขยายการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Outreach) ขาดความรู้ด้านการตลาดออนไลน์และกลยุทธ์ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ขณะที่ด้านความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) แสดงปัญหาการทำงานที่แยกส่วนและไม่มีระบบข้อมูลกลางสนับสนุนการประสานงาน สำหรับด้านการถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) แม้มีภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้มแข็ง แต่ยังขาดการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพสัมพันธ์ และในมิติด้านการอบรมและพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง (Education) ยังเกิดขึ้นแบบครั้งคราวไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้ความสามารถดิจิทัลไม่พัฒนาไปข้างหน้าอย่างเป็นระบบ พบว่าชุมชนมีความต้องการการเรียนรู้แบบง่าย ปฏิบัติได้จริง ต้องใช้แนวทางการเรียนรู้แบบทีละขั้น ใช้อุปกรณ์มือถือเป็นตัวหลัก ควรออกแบบหลักสูตรระยะสั้นแบบเน้นปฏิบัติ ทบทวนบทเรียนได้ และติดตามหลังอบรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประเด็นเหล่านี้จึงเป็นข้อมูลสำคัญในการออกแบบหลักสูตรและแนวทางเสริมสร้างกำลังคนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการท่องเที่ยวชุมชนต่อไป สรุปดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์เชิงเหตุผลในกรอบ MOUSE

จากภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์เชิงอธิบายระหว่างมิติในกรอบ MOUSE หากชุมชนได้รับพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ (Media) จะส่งผลให้ค่าการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Outreach) สูงขึ้นและมีความมั่นใจในการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) มากขึ้น ถ้าความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) สูงจะส่งผลให้การถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) สูงขึ้น และการพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง (Education) จะมีผลเชิงบวกต่อทุกมิติของกรอบ MOUSE

4.3.2 กรอบโครงสร้างหลักสูตร ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

ลำดับการเรียนรู้ของ Bloom และเครื่องมือที่ใช้ ผู้วิจัยสังเคราะห์จากผลการวิจัยระยะที่ 1 - 2 และแนวคิดการจัดการศึกษาโดยยึดผลลัพธ์การเรียนรู้เป็นฐาน (Outcome-Based Education: OBE) ช่วยให้การพัฒนากำลังคนด้านความสามารถเทคโนโลยีดิจิทัลมีทิศทางที่ชัดเจนสามารถประเมินผลได้และเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงในบริบทของชุมชนดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 กรอบโครงสร้างหลักสูตร ตามกรอบ “MOUSE” และผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

กรอบ MOUSE	ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO)	Bloom's Taxonomy	เครื่องมือที่ใช้
Media	PLO1: ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัลพื้นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนได้	ผู้เรียนเริ่มจากการประยุกต์ใช้ (Apply) เครื่องมือดิจิทัล แล้วจึงสร้างสรรค์ (Create) ผลงานสื่อขั้นพื้นฐาน	Canva, CapCut, AI Facebook Page, สมาร์ท โฟน
Sharing	PLO2: ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องอัตลักษณ์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัลได้	ผู้เรียนต้องเข้าใจ (Understand) อัตลักษณ์ท้องถิ่น วิเคราะห์ (Analyze) คุณค่าทางวัฒนธรรม แล้วจึงสร้างสรรค์ (Create) เนื้อหาที่มีเรื่องราว	Facebook, TikTok, AI, Capcut, VN, InShot
Outreach	PLO3: ผู้เรียนสามารถใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อขยายการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวได้	การใช้ช่องทางออนไลน์คือการประยุกต์ใช้ (Apply) เครื่องมือวิเคราะห์ (Analyze) กลุ่มเป้าหมายและประเมิน (Evaluate) ช่องทางที่เหมาะสม	Facebook Insight, TikTok Analytics Facebook page TikTok, google Maps
Unity	PLO4: ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมท่องเที่ยวชุมชนได้	วิเคราะห์ (Analyze) บทบาท-หน้าที่ ประเมิน (Evaluate) ข้อมูลร่วมและสร้างสรรค์ (Create) ผลงานร่วม	LINE Group, Facebook Group, Google Drive, Google Meet, Zoom, Website
Education	PLO5: ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง	เริ่มจากเข้าใจ (Understand) แนวคิดใหม่ ประเมิน (Evaluate) คุณภาพแหล่งเรียนรู้และสร้างสรรค์ (Create) การพัฒนาตนเองต่อเนื่อง	google forms, Youtube QR code

จากตารางที่ 5 พบว่า กรอบแนวคิด MOUSE สำหรับพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียน โดยกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (PLO) ประกอบด้วย PLO1-PLO5 ให้เชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนรู้จากการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ การเล่าเรื่องอัตลักษณ์ชุมชน การใช้ช่องทางออนไลน์ การทำงานร่วมกันผ่านเครื่องมือดิจิทัล ตลอดจนการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งหมดสอดคล้องกับลำดับความสามารถทางปัญญาตามกรอบ Bloom's Taxonomy ที่เริ่มจากความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ และพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่มีคุณค่า ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้ได้จริง และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อเสริมสร้างการท่องเที่ยวชุมชนได้อย่างยั่งยืน

4.3.3 ตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรโดยนักวิชาการ การประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร (5 ระดับ)

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตร

ด้านที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน	4.60	0.49	เหมาะสมมาก
2. ความถูกต้องของเนื้อหาและกิจกรรม	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
3. ความเป็นไปได้ในการจัดอบรม	4.20	0.45	เหมาะสม
4. ความชัดเจนของผลลัพธ์การเรียนรู้	4.80	0.40	เหมาะสมมาก
รวม	4.50	0.47	เหมาะสมมาก

ผู้วิจัยดำเนินการปรับตามข้อเสนอแนะจากนักวิชาการ ดังนี้

1) ปรับลำดับ PLO ด้วยเหตุผลเชิงตรรกะการเรียนรู้ ลำดับการเรียนรู้และกระบวนการทำงานจริง ตาม PLO1 ถึง PLO5

2) ปรับความเป็นไปได้ในการจัดอบรม มิใช่เป็นแค่การอบรม แต่ควรพัฒนาระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่ทำให้การเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเกิดขึ้นตลอดเวลาและต่อยอดได้ด้วยตนเอง นักวิจัยได้นำข้อเสนอแนะไปพัฒนาในข้อ 4.4

4.4 แนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับกรอบแนวคิดด้านการพัฒนาหลักสูตร การจัดการความรู้ในยุคดิจิทัลและการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อกำหนดองค์ประกอบ

4.4.1 องค์ประกอบของแนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลของคนในชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

องค์ประกอบที่ 1 หลักสูตรระยะสั้นที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน ตามกรอบ MOUSE

องค์ประกอบที่ 2 การจัดการองค์ความรู้ด้วยกลไกการจัดการความรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ โดย ศูนย์กลางความรู้ทำหน้าที่เป็นฐานข้อมูลและระบบนิเวศความรู้ที่มีการเชื่อมโยงกัน 1) ผู้ให้ความรู้ (Knowledge creators) ผู้มีองค์ความรู้ เช่น ผู้เชี่ยวชาญดิจิทัล นักวิชาการ คนรุ่นใหม่ ผู้รู้ท้องถิ่น 2) ผู้ใช้ความรู้ (Knowledge users) ได้แก่ ผู้ประกอบการ วิสาหกิจชุมชน ผู้นำ คนทั่วไป และ 3) ใช้เทคโนโลยีเป็นแพลตฟอร์มกลาง (Digital brokers) เข้าด้วยกันในลักษณะเปิดและต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่ 3 กระบวนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เหมาะต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลตามความต้องการของชุมชนที่รองรับการเรียนรู้แบบง่าย เรียนรู้แบบทีละขั้น เน้นปฏิบัติและปฏิบัติได้จริง ทบทวนบทเรียนได้ มีการติดตามหลังการอบรม เป็นช่องทางการถ่ายทอดและการเรียนรู้ ซึ่งได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning และ Learning platform) จุดแข็งคือการรวมคอร์สสั้น ๆ ไว้ในแพลตฟอร์มเดียว ทำให้คนในอำเภอจุฬาภรณ์สามารถกลับมาเรียนซ้ำ ทบทวน และอัปเดตเนื้อหาใหม่ได้ตลอด 2) หน่วยเรียนจิ๋ว (Microlearning) เหมาะกับกลุ่มชุมชนที่มีเวลาจำกัด เช่น คลิป 3–5 นาที/อินโฟกราฟิก การส่งเนื้อหาผ่าน Line OA หรือกลุ่ม Facebook ของโครงการทำให้เข้าถึงได้ง่าย 3) รูปแบบผสมผสาน (Blended learning) เจาะตัวจริงในพื้นที่และเรียนแบบออนไลน์เพิ่มเติม เช่น ลงพื้นที่กิจกรรมภาคสนามเรียน การถ่ายภาพ/วิดีโอสถานที่ท่องเที่ยวร่วมกับการเรียนออนไลน์ก่อน-หลังชั้นเรียน

5. สรุปผลการศึกษา

แนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช มีองค์ประกอบและความสัมพันธ์ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 หลักสูตรระยะสั้น เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชนตามกรอบ MOUSE และมีผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร (Programme Learning Outcomes: PLO) ดังนี้

PLO1: ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัลพื้นฐานเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวชุมชนได้

PLO2: ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องอัตลักษณ์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัลได้

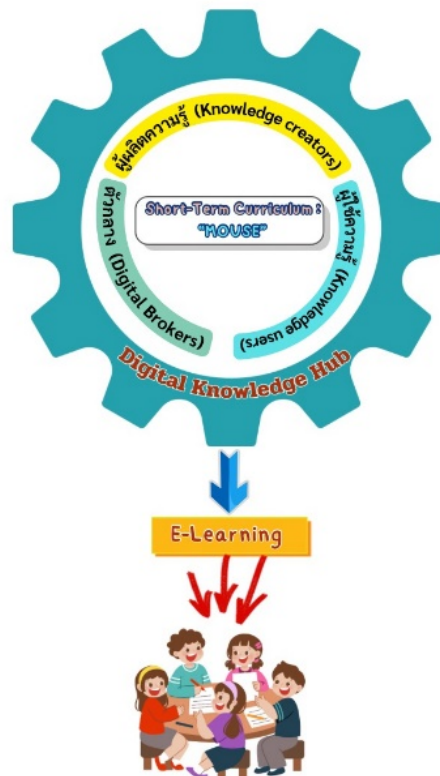
PLO3: ผู้เรียนสามารถใช้ช่องทางออนไลน์เพื่อขยายการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวได้

PLO4: ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้

PLO5: ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่ 2 การจัดการองค์ความรู้ ด้วยกลไกการจัดการความรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ รูปแบบ ศูนย์กลางความรู้ประกอบด้วยผู้ผลิต/ผู้ให้ความรู้ (Knowledge creators) ผู้ใช้ความรู้ (Knowledge users) และตัวกลางซึ่งใช้เทคโนโลยีเป็นแพลตฟอร์มกลาง (Digital brokers) ในลักษณะเปิดและต่อเนื่อง

องค์ประกอบที่ 3 กระบวนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (E-learning) ที่มีรายละเอียด/ความเหมาะสมต่อคนในชุมชนที่ต่างกัน ได้แก่ Learning platform สามารถกลับมาเรียนรู้ ทบทวนได้ หน่วยงานเรียนรู้เหมาะกับผู้ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และรูปแบบผสมผสาน ออนไลน์และพื้นที่จริง สรุปได้ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของแนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

หลักสูตรระยะสั้นที่ออกแบบตามความต้องการของชุมชน ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างการพัฒนาความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบทจริงของพื้นที่ ขณะที่ ศูนย์กลางความรู้ทำหน้าที่เป็นแหล่งรวมข้อมูล ทรัพยากร และเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เมื่อเชื่อมโยงกับเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นกลไกถ่ายทอดองค์ความรู้ในรูปแบบดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลา จึงเกิดระบบการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เสริมพลังซึ่งกันและกันและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพของชุมชนอย่างยั่งยืน

6. อภิปรายผล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่ากำลังคนด้านการท่องเที่ยวชุมชน ยังคงเผชิญข้อจำกัดความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัล แม้ชุมชนมีความพร้อมทางสังคมและทุนวัฒนธรรมแต่ความสามารถในการนำความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้เพื่อสร้างผลลัพธ์เชิงเศรษฐกิจยังอยู่ในระดับจำกัด การประเมินความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลระบุว่า ชุมชนมีความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลยังขาดความชำนาญด้านการผลิตสื่อ การออกแบบประสบการณ์ดิจิทัล และการนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนบนแพลตฟอร์มออนไลน์อย่างเป็นระบบ ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสอดคล้องกับ DigComp framework ของ European Commission (2022) ซึ่งอธิบายว่าทักษะดิจิทัลไม่ได้หมายถึงเพียงการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี แต่ต้องสามารถสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างเกิดผลจริง

เมื่อพิจารณาในเชิงโครงสร้าง พบว่ามิติความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของชุมชน (Unity) มีความเข้มแข็งอย่างเห็นได้ชัด ความร่วมมือดังกล่าวสะท้อนถึงทุนทางสังคมที่สามารถนำไปต่อยอดการพัฒนาได้อย่างไร้ดี ความร่วมมือเพียงอย่างเดียวมิได้เพียงพอต่อการพัฒนาหากปราศจากความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยขับเคลื่อนการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างสร้างสรรค์ ความร่วมมือจึงไม่อาจพัฒนาไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมได้ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ Sharma & Bhat (2022) ซึ่งระบุว่าความร่วมมือเป็นเพียงเงื่อนไขตั้งต้น แต่ความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลคือปัจจัยชี้วัดการเติบโตอย่างยั่งยืนของการท่องเที่ยวโดยชุมชน ในทางกลับกัน มิติด้านการถ่ายทอดข้อมูลและเรื่องราวท้องถิ่น (Sharing) ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาและการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมกลับอยู่ในระดับต่ำ ทั้งที่ชุมชนมีเรื่องราวเชิงพื้นที่และอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นจำนวนมาก การขาดทักษะในการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัล (Digital storytelling) ทำให้ชุมชนไม่สามารถแปลงทรัพยากรวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อค้นพบ แนวทางการพัฒนากำลังคน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนในอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ด้านที่เสนอได้แก่ การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น การสร้างศูนย์กลางความรู้ และการใช้ระบบการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ตลอดเวลาและทุกกลุ่มเป้าหมายสนับสนุนการเรียนรู้ต่อเนื่อง ถือว่าเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงเนื่องจากไม่เพียงมุ่งเสริมทักษะเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ยังสร้างระบบการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างรองรับอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ยังสนับสนุนแนวคิดรูปแบบผสมผสาน ซึ่ง Hrastinski (2019) ยืนยันว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพในระยะยาว

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้เสนอแนวทางการพัฒนากำลังคนที่ไม่เพียงมุ่งเน้นการถ่ายทอดทักษะ หากแต่สร้างระบบการเรียนรู้ที่ประสานองค์ความรู้ เทคโนโลยี กระบวนการจัดการความรู้ และบริบทชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นองค์รวม จึงสามารถเป็นต้นแบบเชิงนโยบายสำหรับการพัฒนากำลังคนด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนได้ โดยคนในชุมชนสามารถสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

7. กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย เป็นอย่างสูง ที่ได้จัดสรรทุนอุดหนุนการทำโครงการวิจัยฉบับนี้ ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ทั้งนี้คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ ชุมชนชาวจุฬาภรณ์ ผู้เข้าร่วมโครงการ ผู้นำชุมชน ผู้บริหารท้องถิ่น ผู้บริหารสถานศึกษา พัฒนาชุมชน สำนักงานอำเภอจุฬาภรณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมายในการวิจัย รวมทั้งเป็นผู้ประกอบการที่คอยดูแลคณะผู้วิจัย จัดกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

- Aini, S. N. (2022). The effect of digital native electronic word-of-mouth (e-WOM) on destination awareness tourism village in West Java. *Journal of Tourism Sustainability*, 2(3), 159–168. <https://doi.org/10.35313/jtospolban.v2i3.41>
- European Commission. (2022). *The digital competence framework for citizens (DigComp 2.2)*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Hatlevik, O. E., & Christophersen, K.-A. (2013). Digital competence at the beginning of upper secondary school: Identifying factors explaining digital inclusion. *Computers & Education*, 63, 240–247. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.015>
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- International Labour Organization. (2022). *World employment and social outlook*. International Labour Organization.
- Marsdenia, M. (2022). Digital literacy of rural community to achieve economic resilience: Development of tourism local destination. *Proceedings*, 83(1), 12. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022083012>
- National Innovation Agency. (2019). *Thai tourism innovation report*. National Innovation Agency.
- OECD. (2020). *OECD tourism trends and policies 2020*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/6b47b985-en>
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2022). *The 13th National Economic and Social Development Plan (2023–2027)*. Office of the National Economic and Social Development Council.
- Sharma, V., & Bhat, D. A. R. (2022). The role of community involvement in sustainable tourism strategies: A social and environmental innovation perspective. *Business Strategy and Development*, 6(2), 119–127. <https://doi.org/10.1002/bsd2.227>
- Yosso, T. J. (2005). Whose culture has capital? A critical race theory discussion of community cultural wealth. *Race Ethnicity and Education*, 8(1), 69–91. <https://doi.org/10.1080/1361332052000341006>