



## โครงการ : ส่งต่อเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

ในสังคมไทยปัจจุบัน เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตในหลากหลายด้านแทบจะเรียกได้ว่าเป็นปัจจัยที่ 5 ของมนุษย์ ทั้งด้านการติดต่อสื่อสาร การค้นหาแหล่งข้อมูล สื่อความรู้ในการศึกษาต่างๆ ซึ่งช่วยขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย แต่ในทางกลับกันภัยอันตรายแฝงจากเทคโนโลยีกลับมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะกรณีที่เกิดขึ้นกับเยาวชน เช่น การถูกหลอกให้โอนเงินและข้อมูลส่วนตัว การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การพนันออนไลน์ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber bullying) เป็นต้น ซึ่งอาจส่งผลร้ายต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในระยะยาว อีกทั้ง TRUBB เล็งเห็นว่าการเข้าถึงอุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ จะเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาและต่อยอดความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้ เช่น ทักษะการจัดการและวิเคราะห์ฐานข้อมูล ทักษะการออกแบบ ทักษะด้านการ Programming และ การประยุกต์ใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ TRUBB จึงตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมความรู้และเครื่องมืออุปกรณ์ในการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องและเหมาะสมเพื่อให้เด็ก เยาวชนสามารถรู้เท่าทันภัยอันตรายทางไซเบอร์หรือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ รวมถึงการเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชนให้มีแนวคิดในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และเป็นพื้นฐานในการสร้างสังคมแห่งนวัตกรรมได้อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายได้มีความรู้พื้นฐานด้านการใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม
2. เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงอุปกรณ์และเครื่องมือที่เหมาะสมต่อการศึกษารเรียนรู้ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีแนวคิดด้านการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### เป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายมีความรู้พื้นฐานด้านการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง
2. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงอุปกรณ์และเครื่องมือที่เหมาะสมต่อการศึกษารเรียนรู้ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

## การประเมินผลการดำเนินโครงการ

1. แบบสอบถามความคิดเห็นด้านการใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างถูกต้องและความคิดเห็นต่อการดำเนินกิจกรรม จากกลุ่มเป้าหมาย
2. คะแนนด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของกลุ่มเป้าหมายเพิ่มขึ้นไม่ต่ำกว่า 70% ของคะแนนเฉลี่ย

## ติดตามผล

จัดทำแผนงานติดตามการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างสม่ำเสมอปีละ 1-2 ครั้ง

