

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

เขต 3

วิทยานิพนธ์

ของ

ชนัญชิดา ตะเพ็ชร

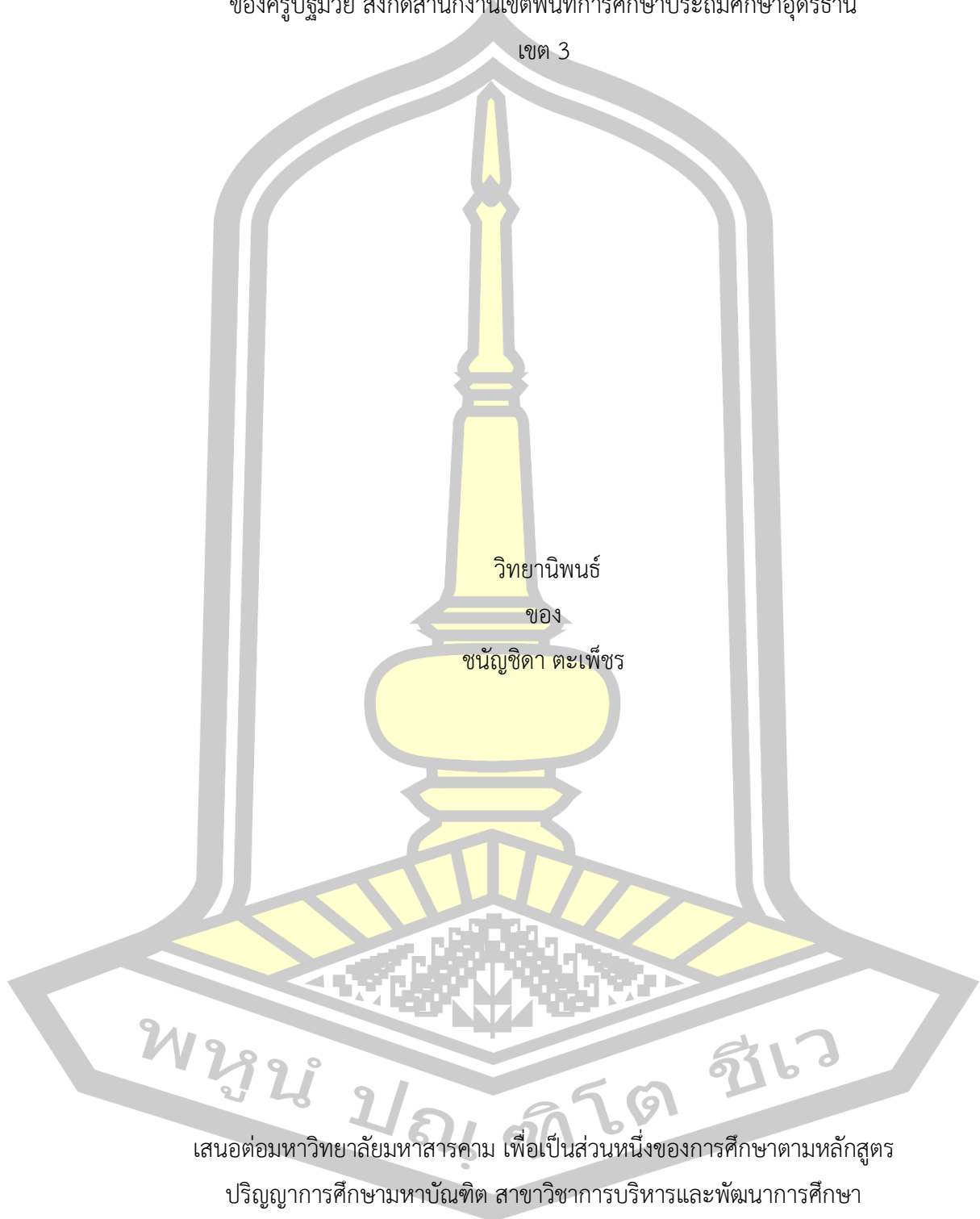
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

เมษายน 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี

เขต 3



วิทยานิพนธ์

ของ

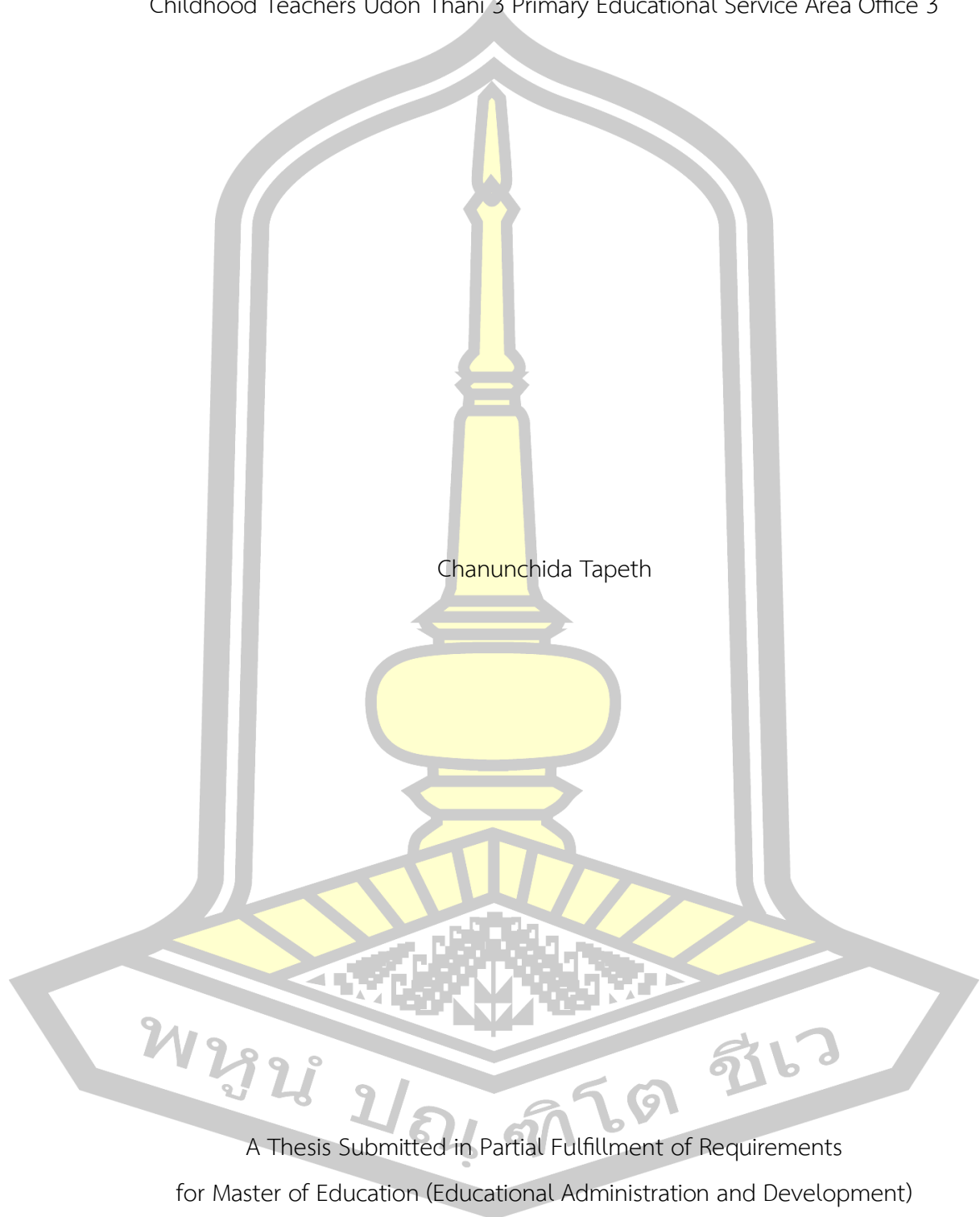
ชนัญชิดา ตะเพ็ชร

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา

เมษายน 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Teaching Enhancement Program in Digital Era for Early
Childhood Teachers Udon Thani 3 Primary Educational Service Area Office 3



Chanunchida Tapeth

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Educational Administration and Development)

April 2024

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวชนัญชิตา ตะเพียร
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
การบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. กาญจน์ เรืองมนตรี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(รศ. ดร. ธรินทร์ นามวรรณ)

.....กรรมการ

(ผศ. ดร. สันธะวา คามดิษฐ์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(รศ. ดร. กฤษณก ดวงชาทม)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา ของมหาวิทยาลัย
มหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3		
ผู้วิจัย	ชนัญชิดา ตะเพ็ชร		
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ธรินทร์ นามวรรณ		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	การบริหารและพัฒนาการศึกษา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จำนวน 201 คน การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยการเปิดตารางสำเร็จรูปของเครชีและมอร์แกน และการสุ่มแบบชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และแบบประเมิน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

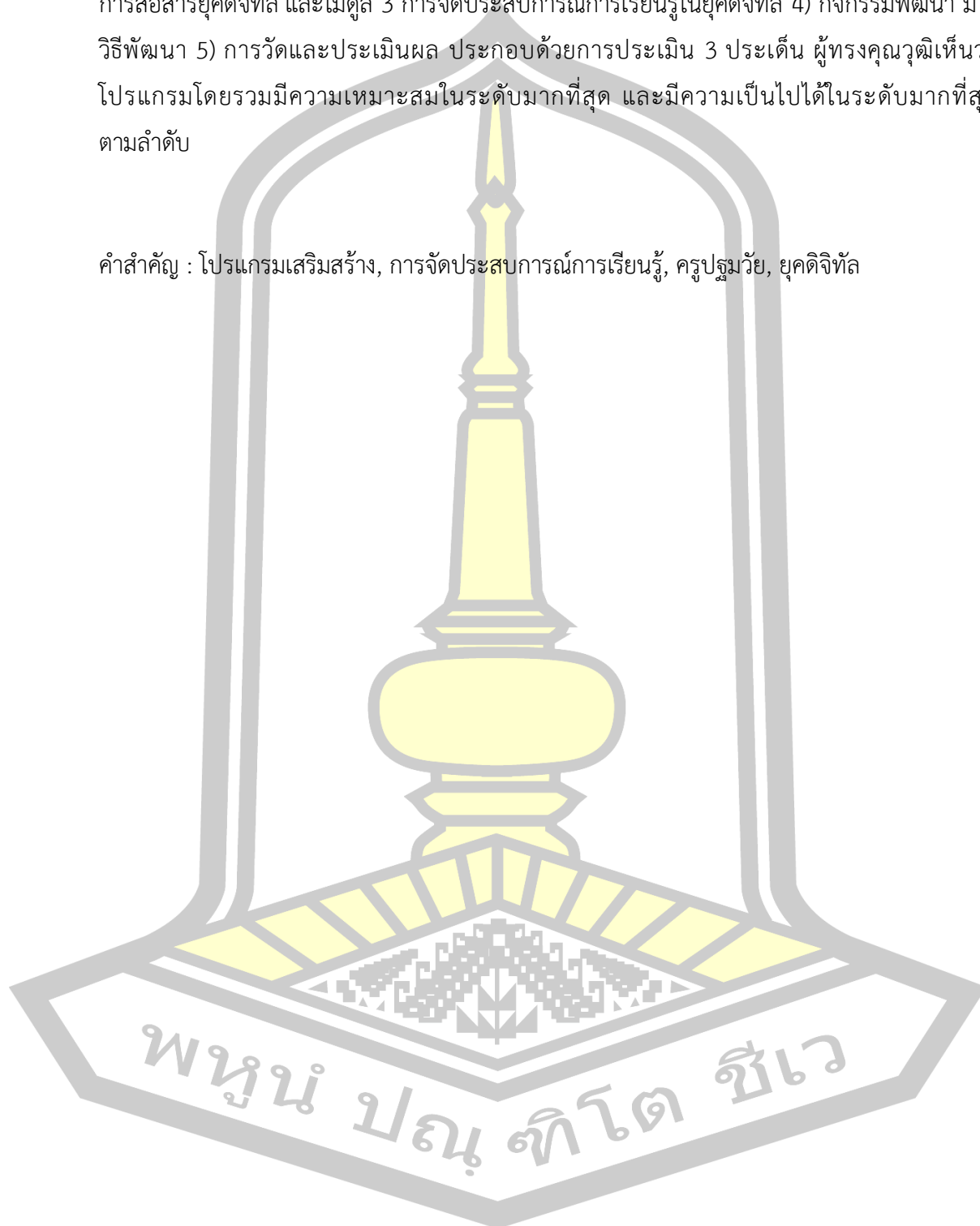
ผลการวิจัย พบว่า

1. สภาพปัจจุบันของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนความต้องการจำเป็นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 สูงสุดคือ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล รองลงมาคือ ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล และด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ตามลำดับ

2. โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) หลักการ 2)

จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา ประกอบด้วย 3 โมดูล ได้แก่ โมดูล 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล โมดูล 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล และโมดูล 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 4) กิจกรรมพัฒนา มี 5 วิธีพัฒนา 5) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย การประเมิน 3 ประเด็น ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่า โปรแกรมโดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

คำสำคัญ : โปรแกรมเสริมสร้าง, การจัดประสบการณ์การเรียนรู้, ครูปฐมวัย, ยุคดิจิทัล



TITLE	The Development of Teaching Enhancement Program in Digital Era for Early Childhood Teachers Udon Thani 3 Primary Educational Service Area Office 3		
AUTHOR	Chanunchida Tapeth		
ADVISORS	Associate Professor Tharinthorn Namwan , Ed.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Educational Administration and Development
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2024

ABSTRACT

This research aims to: 1) study current state, study the current state, desirable conditions, and requirements for learning experiences management in the digital era for early childhood teachers under Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3 2) develop an enrichment program to enhance learning experiences in the digital era of early childhood teachers under Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3. The research sample consisted of 201 teachers from Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3. These were obtained by sample size determination through Krejcie and Morgan's chart and collected by stratified random sampling technique based on districts and simple random sampling. The tools used in the research included a five-rating scale questionnaire, semi-structured interviews, and an evaluation of feasibility. The statistics used in this research were averages and standard deviations.

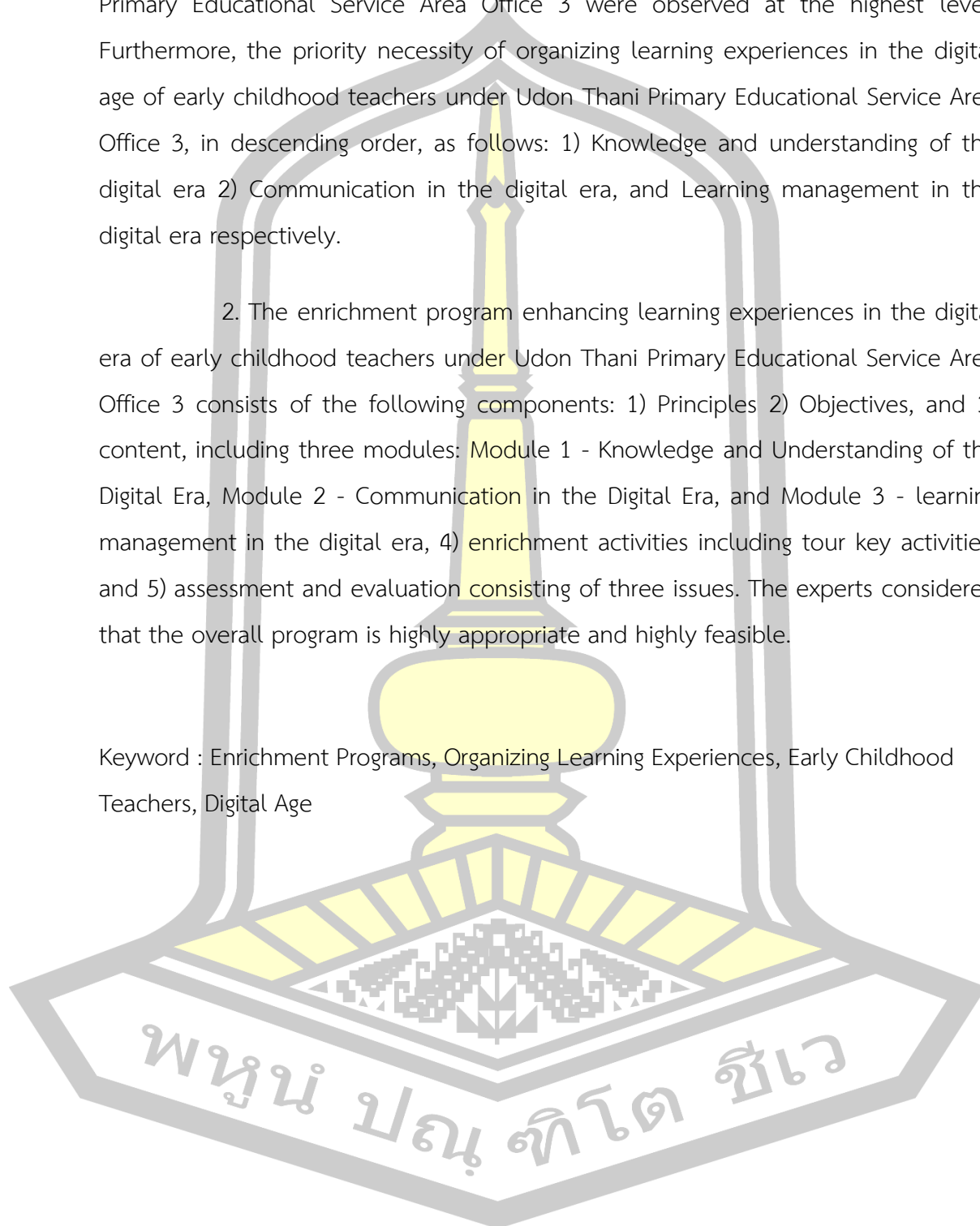
The results of the research are as follows:

1. The current state of the digital learning experiences of early childhood teachers under Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3 was found to be at a moderate level. Additionally, the desirable conditions of learning experience

management in the digital era of early childhood teachers under the Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3 were observed at the highest level. Furthermore, the priority necessity of organizing learning experiences in the digital age of early childhood teachers under Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3, in descending order, as follows: 1) Knowledge and understanding of the digital era 2) Communication in the digital era, and Learning management in the digital era respectively.

2. The enrichment program enhancing learning experiences in the digital era of early childhood teachers under Udon Thani Primary Educational Service Area Office 3 consists of the following components: 1) Principles 2) Objectives, and 3) content, including three modules: Module 1 - Knowledge and Understanding of the Digital Era, Module 2 - Communication in the Digital Era, and Module 3 - learning management in the digital era, 4) enrichment activities including four key activities, and 5) assessment and evaluation consisting of three issues. The experts considered that the overall program is highly appropriate and highly feasible.

Keyword : Enrichment Programs, Organizing Learning Experiences, Early Childhood Teachers, Digital Age



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เกิดจากความสนใจของข้าพเจ้าที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีของโลก โดยเฉพาะการเสริมสร้างการฝึกอบรมและสัมมนาเพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะของครูปฐมวัยในการใช้เทคโนโลยีการศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากท่านคณาจารย์ผู้มีพระคุณ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณท่านรองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจน์ เรืองมนตรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สินธะวา คามดิษฐ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณก ดวงชาทม ที่ได้ให้ความกรุณาในการให้คำปรึกษา แนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระเดช จิราธนัตต์ ท่านธีรยุทธ อุ่นวิเศษ ท่านมะลิวัลย์ สมศรี ท่านเฉลิมชัย วิรุณพันธ์ ท่านพิไลลักษณ์ แก้วก่า ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย และตรวจสอบยืนยันประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแนวทางส่งผลให้งานวิจัยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคุณครูวรรณกานต์ ไพธรมรินทร์ โรงเรียนวัดเตาปูนหาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต 2 คุณครูปิยะดา ดีเหง้า โรงเรียนชุมชนบ้านซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ คุณครูกิตติยากรณ์ คำภูเวียง โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 2 ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการเข้าศึกษาการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย ทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการทำงานของข้าพเจ้าต่อไปในอนาคต

ชนัญชิตา ตะเพ็ชร

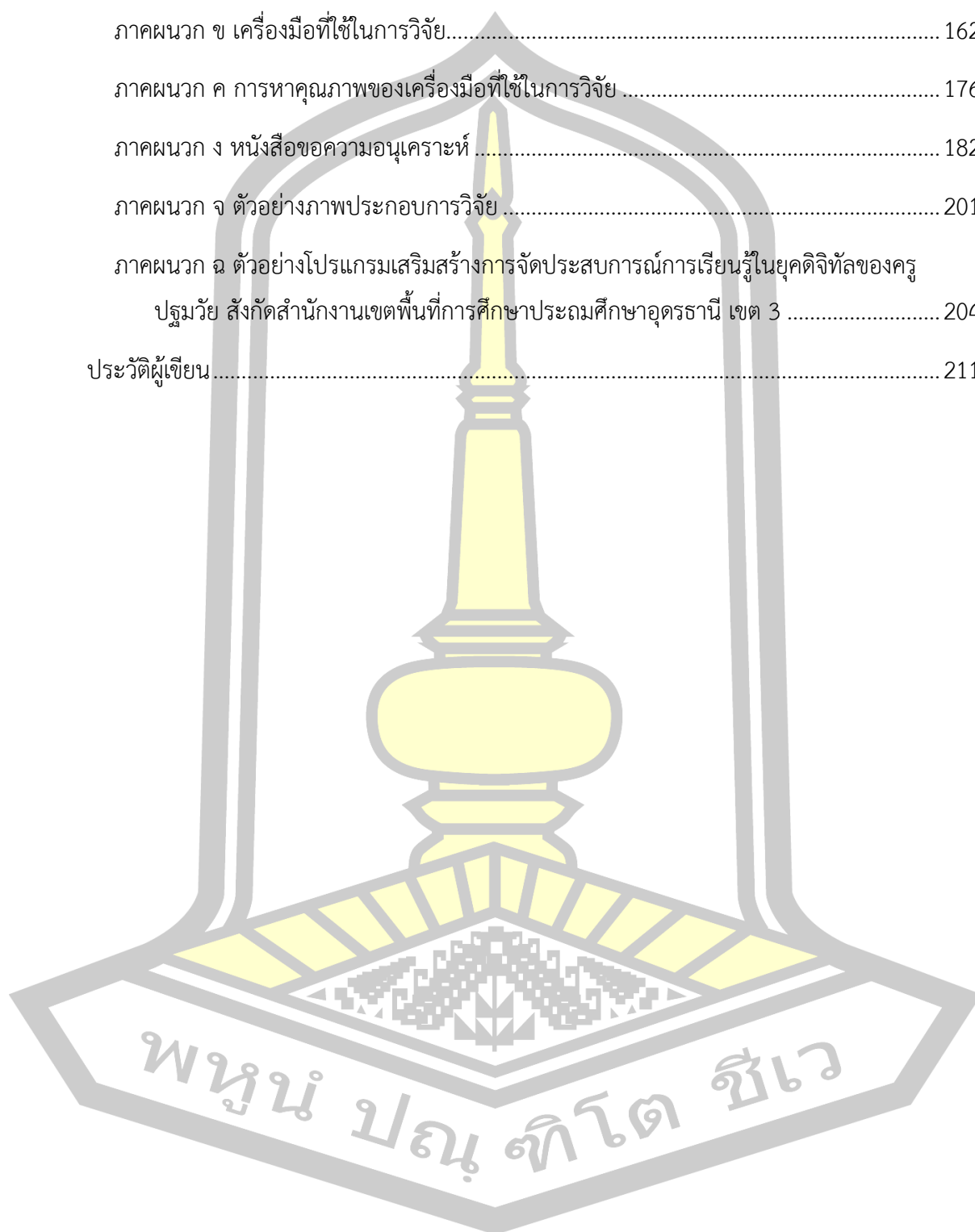
พูน ปณ จิต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามของการวิจัย.....	4
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้.....	10
ยุคดิจิทัล.....	15
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล.....	17
โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม.....	49
วิธีการพัฒนาครู.....	57
การศึกษาความต้องการจำเป็น.....	75
บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.....	78

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	80
งานวิจัยในประเทศ.....	80
งานวิจัยต่างประเทศ.....	88
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	92
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	94
ระยะที่ 2 การออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุค ดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	100
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	106
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	106
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	106
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	107
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	107
ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู ปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	119
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	142
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	142
สรุปผล	142
อภิปรายผล.....	144
ข้อเสนอแนะ.....	146
บรรณานุกรม.....	148
ภาคผนวก.....	159

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ	160
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	162
ภาคผนวก ค การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	176
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์	182
ภาคผนวก จ ตัวอย่างภาพประกอบการวิจัย	201
ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู ปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	204
ประวัติผู้เขียน	211



สารบัญตาราง

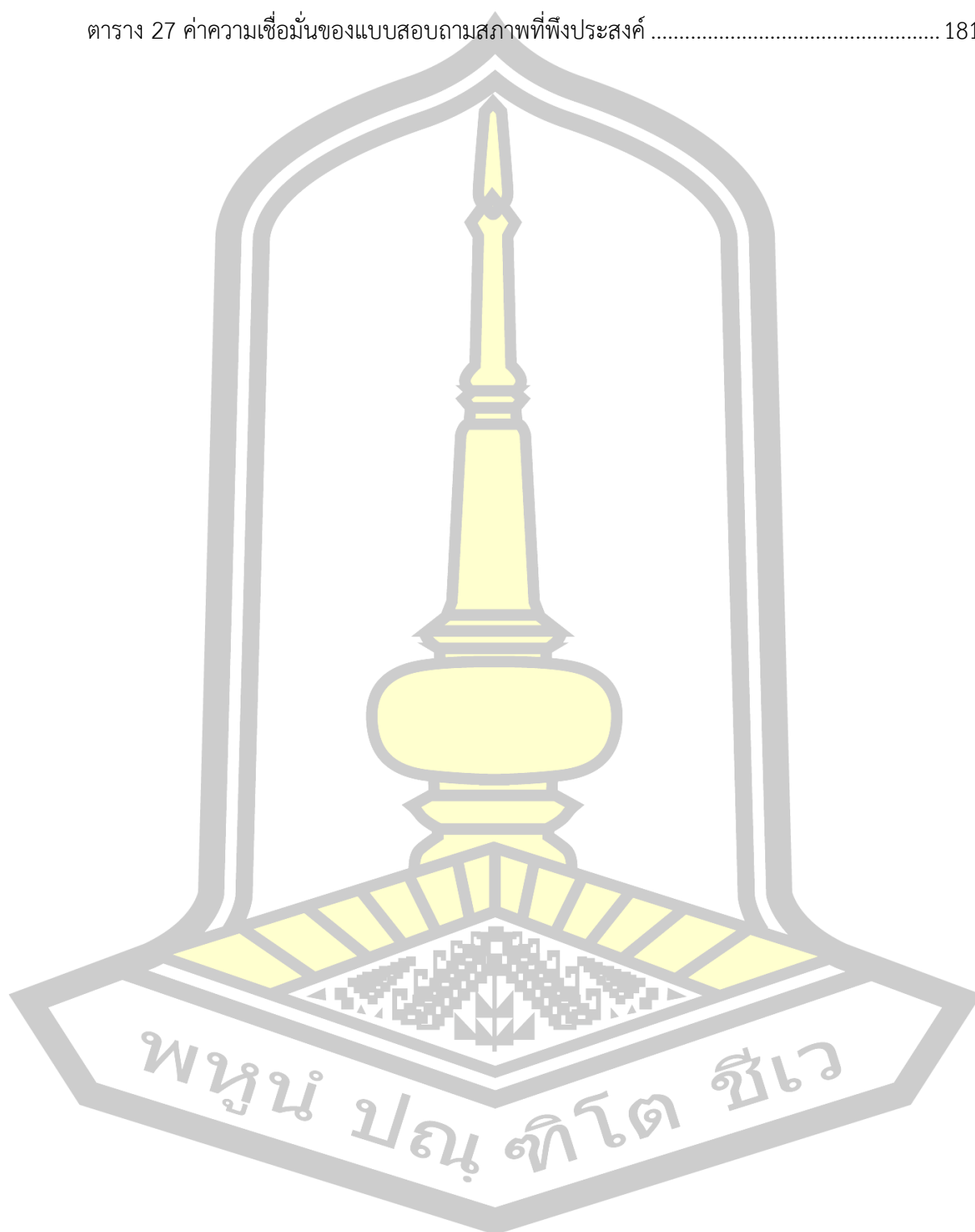
หน้า

ตาราง 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อบ่งชี้ขององค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล	21
ตาราง 2 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล	29
ตาราง 3 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบคุณลักษณะด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	36
ตาราง 4 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	48
ตาราง 5 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อบ่งชี้ขององค์ประกอบของโปรแกรม	51
ตาราง 6 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อบ่งชี้ขององค์ประกอบของการพัฒนาโปรแกรม	55
ตาราง 7 การสังเคราะห์วิธีเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	65
ตาราง 8 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	107
ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนา โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	109
ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการ พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	110
ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการ พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	111
ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการ พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ..	113

ตาราง 13 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3	114
ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) โดยรวม.....	115
ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) ในด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	116
ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) ในด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล.....	117
ตาราง 17 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI _{modified}) ในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล.....	118
ตาราง 18 การสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาประกอบการยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.....	122
ตาราง 19 ผลการตรวจสอบยืนยันโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.....	130
ตาราง 20 หลักการและวิธีการพัฒนา ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	136
ตาราง 21 หลักการและวิธีการพัฒนา การสื่อสารยุคดิจิทัล	138
ตาราง 22 หลักการและวิธีการพัฒนา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล	140
ตาราง 23 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน.....	141
ตาราง 24 ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.....	177
ตาราง 25 ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.....	179

ตาราง 26 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน..... 181

ตาราง 27 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์ 181



สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
ภาพประกอบ 2 ระยะเวลาของการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการและผลที่คาดหวัง.....	93
ภาพประกอบ 3 โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย.....	134



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในศตวรรษที่ 21 โลกได้พลิกผันสู่สังคมโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งสร้างความท้าทายแก่คนในสังคมทุกช่วงวัย ความเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร การประกอบอาชีพ การศึกษา การแสดงพฤติกรรม รวมทั้งการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ทำให้ประชากรต้องมีการปรับตัวในการใช้ชีวิตให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติและมีคุณภาพ และความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมทางการศึกษา รวมถึงการจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ การปฏิรูปการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จึงเป็นโจทย์สำคัญสำหรับในสังคมโลกยุคดิจิทัล เพราะการศึกษาเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาและบ่มเพาะคนให้มีทักษะและสมรรถนะที่จำเป็น ทั้งทักษะศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญแก่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (วิจารณ์ พานิช, 2558)

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคดิจิทัลมีอิทธิพลต่อประเทศไทยในการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม อุตสาหกรรม และการจัดการศึกษา กล่าวคือ องค์การที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบการจัดการศึกษาต้องมีการปรับตัวทั้งด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การแข่งขัน การลงทุนทางด้านการศึกษา และความคาดหวังของสังคม เพื่อให้การจัดการศึกษาของประเทศไทยมีความคล่องตัวในด้านการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนและจัดการศึกษา การปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการด้านการศึกษาใหม่ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นตัวการขับเคลื่อน ทำให้องค์การทางการศึกษาต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธี ก่อให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา มีการปรับเปลี่ยนวิธีการบริหารงาน หัวใจหลักของการปฏิรูปการศึกษา คือ การเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาโดยให้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาของไทย (สุนทร โคตรบรรเทา, 2551)

จากสภาพปัจจุบันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของประเทศไทย ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ และการพัฒนาการศึกษา เพื่อให้สังคมไทยสามารถอยู่รอดกับสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นสังคมแห่งยุคดิจิทัล (Digital Era) ซึ่งเป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้การสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลข่าวสาร และองค์ความรู้ต่าง ๆ มีความสะดวก รวดเร็ว ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ตลอดเวลา รวมทั้งสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลปริมาณมหาศาลผ่านโลกออนไลน์มากขึ้น ความเป็นยุคดิจิทัลนี้จึงเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ไปได้อย่าง

มากมาย โดยสภาพดังกล่าวนำไปสู่โอกาสอย่างมหาศาล แต่ในทางตรงกันข้ามทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้อีกมากมายด้วยเช่นกัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ และทำให้เกิดสภาวะการแข่งขันที่สูงขึ้นในทุกด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่สำคัญคือ ส่งผลให้คุณลักษณะของเด็กเปลี่ยนไป (สุกัญญา แซ่ม้อย, 2561)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ดำเนินการทบทวนหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ให้มีความสอดคล้องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทุกด้าน เพื่อพัฒนาไปสู่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 อีกทั้งหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 ยังสอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ในมาตรา 54 วรรคสอง อันมีความว่า ให้เด็กเล็กได้รับการดูแล และพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษาเพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้สมกับวัย เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษา โดยส่งเสริมและสนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชน เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาระบบการจัดการศึกษาในระดับการศึกษาปฐมวัย นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ในยุทธศาสตร์ข้อ 4 ด้าน การสร้างโอกาส ความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม พัฒนาศักยภาพคนในทุกช่วงวัย ให้การสนับสนุน และส่งเสริมในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะช่วงวัยเด็กตั้งแต่แรกเกิดให้ได้รับการพัฒนาที่เหมาะสมตามวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล พร้อมได้น้อมนำแนวพระราชดำริ พระบรมราโชบายด้านการศึกษา ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช อันมีใจความสำคัญว่า มุ่งปลูกฝังความดี ให้นักเรียนอบรมบ่มนิสัยให้เป็นพลเมืองดี เป็นเด็กที่มีน้ำใจ รู้จักทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม มีความสามัคคี รู้จักดูแลช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่กัน การรู้จักแยกแยะสิ่งที่ถูกที่ผิด สิ่งที่ดี ที่ชั่ว ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดี สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณบดินทรเทพยวรางกูร อันมีใจความสำคัญว่า การศึกษาต้องมุ่งสร้างพื้นฐานชีวิตหรืออุปนิสัยที่มั่นคงเข้มแข็ง อาทิการสร้างบุคลิกและอุปนิสัยที่ดีงาม (Character Education) มาขับเคลื่อนงานด้านการศึกษาให้เกิดเป็นรูปธรรม เมื่อกล่าวถึงหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่มีความประสงค์ให้ทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมรับรู้ ส่วนร่วมสนับสนุนการจัดการศึกษาปฐมวัย และส่วนร่วมในการตัดสินใจ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบในการวางแผน ส่งเสริม สนับสนุน ตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กปฐมวัยพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ต่อไป ซึ่งในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เป็นการจัดการศึกษาปฐมวัยเพื่อพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานของการอบรมเลี้ยงดูและกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อธรรมชาติ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ภายใต้บริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่ได้ก่อกำเนิดอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทรและความเข้าใจ เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ พร้อมทั้งมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนได้รับการพัฒนาด้าน

ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง รวมถึงได้รับการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัยและยังสามารถเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม มีทักษะชีวิต
 พร้อมทั้งปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยการ
 มีส่วนร่วมระหว่าง สถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก
 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

การจัดการศึกษาปฐมวัยมีความสำคัญคือ เป็นการเริ่มต้นในการบ่มเพาะให้เด็กเจริญเติบโต
 เป็นพลเมืองที่มีความรู้ มีทักษะความสามารถ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การส่งเสริมให้เด็ก
 ปฐมวัยได้รับการพัฒนาไปในทิศทางที่เหมาะสม สอดคล้องกับวัยและการพัฒนาการของเด็กปฐมวัยอย่าง
 เป็นองค์รวม ตั้งแต่ปฏิสนธิจนถึงอายุ 6 ปี ซึ่งอยู่ในวัยที่คุณภาพของชีวิตทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์
 สังคมและสติปัญญา กำลังเริ่มต้นอย่างเต็มที่ (สุภาวดี หาญเมธี, 2561) จึงเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็น
 ส่งผลให้การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญตามไปด้วย ซึ่งการจัดการศึกษาสำหรับ
 เด็กปฐมวัยมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากระดับอื่น ๆ เพราะเด็กในช่วงอายุนี้นี้เป็นวัยที่สำคัญต่อ
 การวางรากฐาน บุคลิกภาพและการพัฒนาทางสมอง เพื่อส่งเสริมศักยภาพในการเรียนรู้ทั้งด้าน
 ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และเน้นพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพ
 และศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) นอกจากนี้การที่โลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามี
 บทบาทสำคัญที่ทำให้การดำเนินชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งสร้างความท้าทายให้กับคน
 ในสังคมทุกช่วงวัย การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัยของแต่ละประเทศย่อมสะท้อนถึง
 การเปลี่ยนแปลงและความพยายามเพื่อพัฒนาเด็กในประเทศของตนให้มีความพร้อมในการเป็น
 พลเมืองเข้มแข็งทั้งของประเทศและของโลก ด้วยเหตุนี้จึงควรศึกษา และทำความเข้าใจการจัด
 การศึกษาระดับปฐมวัยจากประเทศที่ประสบความสำเร็จทางการศึกษาในฐานะเป็นบทเรียนจาก
 ต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพในประเทศไทย บทความนี้จึงมุ่งเน้น
 การสืบค้นและอธิบายการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยด้วยการศึกษาและวิเคราะห์เปรียบเทียบการจัด
 การศึกษาเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล อาทิ รูปแบบและลักษณะแนวทางของ
 หลักสูตร และแนวทางการผลิตและพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาระดับปฐมวัยในต่างประเทศ
 ได้แก่ สิงคโปร์ ฮองกง อิสราเอล นิวซีแลนด์ ฟินแลนด์ และสวีเดน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เป็นหน่วยงานขับเคลื่อนการจัด
 การศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับวัยเรียนได้รับการพัฒนาตามมาตรฐานการศึกษาอย่างทั่วถึง และสำนักงาน
 เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุนการจัด
 การศึกษาขั้นพื้นฐานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด และการที่จะทำหน้าที่ให้สมบูรณ์นั้นบุคลากร
 ทางการศึกษาโดยเฉพาะครูจะต้องมีความสามารถในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักสูตร
 ซึ่งให้ความสำคัญกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดไว้ในโครงสร้างของหลักสูตร

แต่ในปัจจุบันบุคลากรครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 พบปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากปัจจัยหลายด้าน ซึ่งมีทั้งที่เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนเองและครูผู้สอน ปัญหาที่พบสำหรับครูผู้สอนที่เห็นได้ชัดเจนเป็นปัญหาด้านการใช้เทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าโดยรวม แต่ขาดการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ ขาดการบูรณาการ ขาดกลไกประสานงานที่ชัดเจนในการแปลงนโยบายไปสู่การปฏิบัติ รวมถึงการบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างพอเพียง และเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมเป็นสิ่งที่พบปัญหา ยังมีปัญหาในการดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพราะผลการประเมินด้านผู้เรียนยังไม่เป็นที่น่าพอใจ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3, 2565)

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยซึ่งมีบทบาทและมีภาระหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา จึงมีความสนใจที่จะศึกษาและการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของครูและสถานศึกษา เพื่อให้ครูสามารถพัฒนาคุณภาพของนักเรียนให้มีคุณภาพ มีความรู้ ทักษะในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเพื่อใช้ในการพัฒนาตนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วย ตัวเองจนนำไปสู่ความเป็นครูมืออาชีพ สามารถทำหน้าที่ของตนเองได้อย่างเข้มแข็ง จริงจัง และดำเนินงานด้านการศึกษาให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษาที่ดีมีประสิทธิภาพต่อไป

คำถามของการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เป็นอย่างไร
2. โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ควรเป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้ทราบสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของด้านการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้าง
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
2. ได้โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย เป็น 2 ระยะ ดังนี้

1. ขอบเขตประชากร และกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้สอดคล้องกับคำถาม
และความมุ่งหมายการวิจัย ผู้วิจัยจึงนำเสนอแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรม
เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

1.1 ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนในระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ประจำปีการศึกษา 2565 จำนวน 420 คน (สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3, 2565)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนในระดับปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จำนวน 201 คน การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
ได้มาโดยการเปิดตารางสำเร็จรูปของเครซีและมอร์แกน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ใช้เทคนิคการสุ่ม
แบบชั้นภูมิ โดยใช้ขนาดโรงเรียนหน่วยการสุ่ม และใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 การประเมินโปรแกรม
ความเป็นไปได้ของโปรแกรม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง
(Purposive Sampling)

2. ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งเน้นเพื่อการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยยึดหลักการของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ว่าด้วยหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 นำมาบูรณาการและกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการวิจัยไว้ดังนี้

1. องค์ประกอบประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล
- 1.2 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล
- 1.3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

2. วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยศึกษาจาก

ตำราเอกสาร และนักวิชาการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ได้เป็น 5 องค์ประกอบ

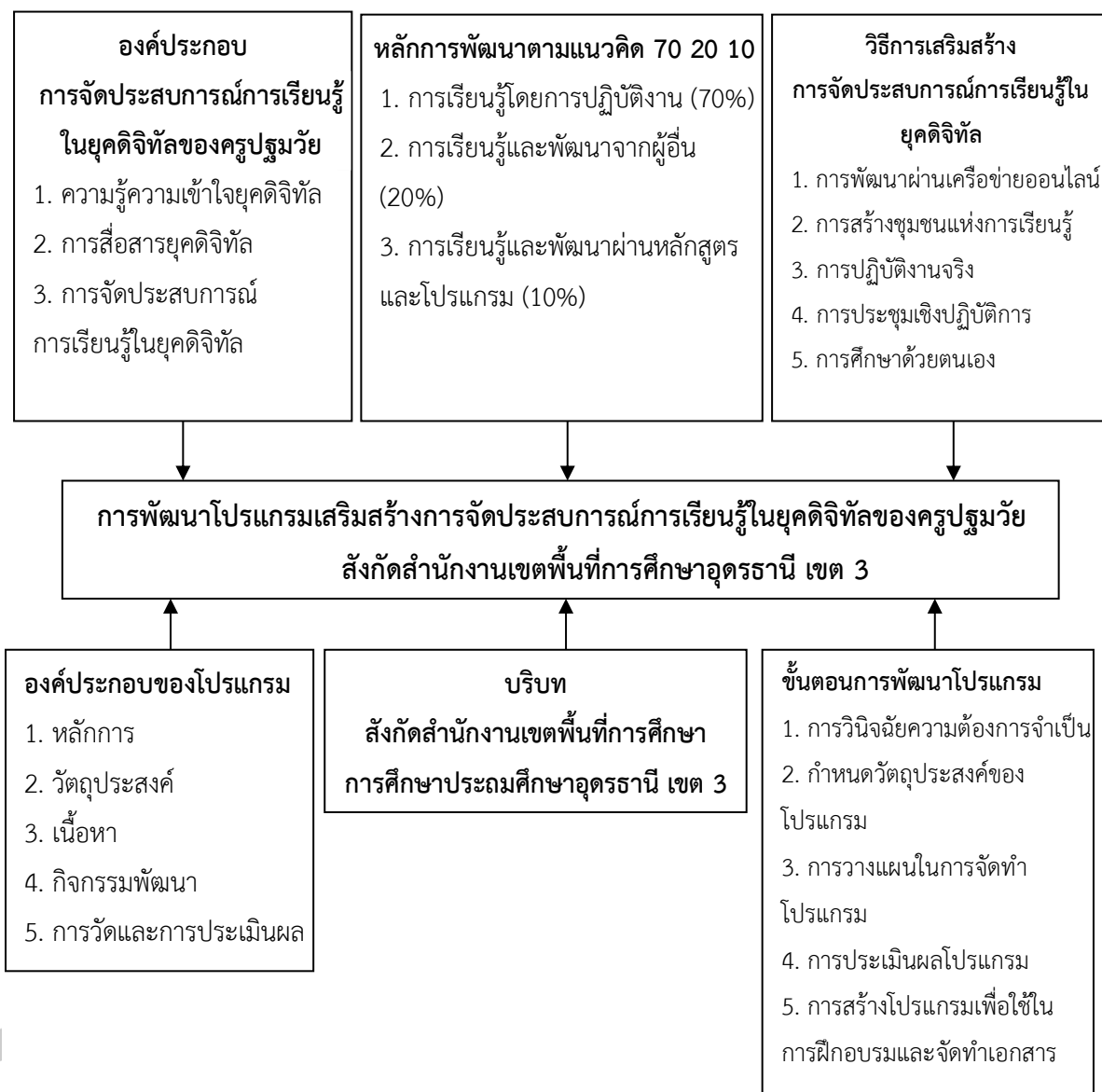
- 2.1 การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์
- 2.2 การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 2.3 การปฏิบัติงานจริง
- 2.4 การประชุมเชิงปฏิบัติการ
- 2.5 การศึกษด้วยตนเอง

องค์ประกอบโปรแกรม โดยศึกษาจากตำราเอกสาร และนักวิชาการวิเคราะห์และสังเคราะห์ ได้เป็น 5 องค์ประกอบ

1. หลักการและความสำคัญ
2. วัตถุประสงค์
3. เนื้อหาและสาระสำคัญ
4. กิจกรรมและเครื่องมือพัฒนา
5. การวัดและการประเมินผล

พูน ปณ จิต ชีเว

จากกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและนำมาสรุปเป็นกรอบแนวคิด
ในการดำเนินการวิจัยได้ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

2. ความรู้ความเข้าใจดิจิทัล หมายถึง มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการเข้าถึงเว็บไซต์ เพื่อศึกษาพัฒนาตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล เข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะในการใช้ดิจิทัล คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัยจากการใช้ดิจิทัล สืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ คิวเวิร์คหาคำให้เหตุผลในการกลั่นกรอง ตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

3. การสื่อสารยุคดิจิทัล หมายถึง สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง มีทักษะการพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสารใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิดอย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร รู้จักวิเคราะห์ และตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ

4. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล หมายถึง การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และนำผลมาปรับปรุงพัฒนา

5. วิธีเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย หมายถึง วิธีการพัฒนาหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การให้ข้อมูลเนื้อหา โดยทั่วไปเพื่อที่ครูจะได้เตรียมพร้อมและปฏิบัติงานได้ตามวัตถุประสงค์จัดให้มีการอบรม เพื่อเป็นการรับทราบสื่อสารโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญ มีการระดมสมองให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ศึกษาดูงาน อบรมต่าง ๆ มีการนิเทศติดตามพัฒนาครูโดยวิธีต่าง ๆ ในรูปแบบการผสมผสาน ซึ่งการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาในการทำงาน มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนาตามแนวคิด 70 : 20 : 10 ประกอบด้วย 1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ 2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ 3) การปฏิบัติงานจริง 4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 5) การศึกษาด้วยตนเอง

6. การพัฒนาโปรแกรม หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงแก้ไขหรือปรับปรุงจากเดิมที่มีอยู่ในดีขึ้นโดยวิธีการต่าง ๆ ตามแบบแผนวิธีปฏิบัติที่วางไว้เพื่อเป็นหลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการสร้างหรือปรับปรุง การดำเนินการจัดการที่เป็นกระบวนการทำงานร่วมกันระหว่างบุคลากรทางการศึกษาที่ประกอบไปด้วย ผู้ให้การพัฒนาที่ประกอบไปด้วยการวางแผน

7. ครูปฐมวัย หมายถึง ครูที่สอนระดับปฐมวัย โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

8. สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 หมายถึง หน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้
2. ยุคดิจิทัล
3. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
4. โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม
5. วิธีการพัฒนาครู
6. การศึกษาความต้องการจำเป็น
7. บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ความหมายการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

Cole และ Chan (1987) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง แบบแผนที่เป็นภาพในจินตนาการของครูผู้สอน หรือแผนการทำงานที่อธิบายกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการรวบรวมและจัดองค์ประกอบของกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีระบบที่แน่นอน

Duke (1990) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นแนวคิดในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งได้มาจากทฤษฎีทางการศึกษาที่ยึดเป็นแบบแผน มีการกำหนดข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับในสิ่งที่นักเรียนควรเรียน และวิธีการเรียนรู้จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นอกจากนี้ควรจะมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นอกจากนี้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะเน้นภาระการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครูผู้สอนและจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการฝึกอบรมครูผู้สอนให้สามารถใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้นั้นได้ อนึ่ง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะมีจุดอ่อน และจุดแข็งที่แตกต่างกันออกไป และไม่มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบใดที่ที่ดีที่สุด

นฤมล เนียนหอม (2560) กล่าวว่าในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย ครูควรศึกษาก่อนว่า ทักษะ สารการเรียนรู้ หรือประสบการณ์สำคัญใดที่จะจัดให้กับเด็ก แล้วจึงวางแผนการจัดกิจกรรมต่อไป อย่างไรก็ตามครูควรตระหนักถึงหลักสำคัญของการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ กล่าวคือ ความสอดคล้องเชื่อมโยงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสารการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ การที่เด็กได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลายช่วยให้เกิดการตกลึกทางความคิด และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ความรู้ที่ได้ไม่ลบเลือนไปโดยง่าย การนำสารการเรียนรู้ และทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการให้เด็กฝึกฝนมาเชื่อมโยงไว้ในการสอน การใช้แหล่งเรียนรู้รอบตัว สื่อมีความหลากหลาย มีความเพียงพอกับความต้องการของเด็ก และการจัดกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับกลุ่มเด็กและสภาพแวดล้อม โดยมุ่งให้เกิดประโยชน์แก่เด็กมากที่สุด

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กล่าวถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นการบูรณาการทั้งทักษะและสารการเรียนรู้ ซึ่งจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ยึดหลักการบูรณาการที่ว่า หนึ่งแนวคิดเด็กสามารถเรียนรู้ได้หลายกิจกรรม หนึ่งกิจกรรมสามารถเรียนรู้ได้หลายทักษะและหลายประสบการณ์สำคัญ จากความหมายของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีนักการศึกษาได้กล่าวไว้ข้างต้น

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นการบูรณาการการเรียนรู้ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงโดยผ่านการเล่น พร้อมทั้งพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้าน ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยผ่านการเรียนรู้ทั้ง 6 กิจกรรม กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมเสรี และกิจกรรมเกมการศึกษา

องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครูปฐมวัย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อครูผู้สอนมาก เพราะเป็นองค์ประกอบที่สมบูรณ์ทำให้เด็กเกิดประสบการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและเสริมสร้างการเรียนรู้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กไปในทางที่ดีขึ้น ดังนั้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นั้นจะต้องมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องทั้งที่เป็นตัวเด็ก ความรู้ และกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ทำการศึกษา องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนี้

Kibler (1974) ได้เสนอไว้ว่า องค์ประกอบประสบการณ์การเรียนรู้ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ

องค์ประกอบที่ 1 จุดมุ่งหมายในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นผลผลิตทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นในนักเรียน ซึ่งมีความครอบคลุมพฤติกรรมทางด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) ด้านจิตใจ (Affective Domain) และด้านการปฏิบัติ (Psychomotor Domain)

องค์ประกอบที่ 2 การวัดพฤติกรรมพื้นฐาน เป็นการตรวจสอบความพร้อมความรู้พื้นฐาน และทักษะเบื้องต้นของนักเรียนก่อนการเรียนการสอนจริง ๆ

องค์ประกอบที่ 3 การจัดกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียน โดยเริ่มต้นจากพฤติกรรมพื้นฐานต่อเนื่องจนถึงพฤติกรรมปลายทาง

องค์ประกอบที่ 4 ประเมินผลรวม เป็นการประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์เพียงใด มีวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เหมาะสมเพียงใด

Kemp (1985) ได้เสนอไว้ว่า องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นั้นประกอบไปด้วย 10 ประการ ดังนี้

1. พิจารณาความจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมาย อุปสรรค และลำดับความสำคัญ

2. กำหนดหัวข้อเรื่อง และความมุ่งหมายทั่วไป

3. อธิบายลักษณะที่สำคัญของนักเรียน

4. วิเคราะห์จัดเรียงลำดับเนื้อหาวิชา เพื่อให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

5. ระบุดจุดมุ่งหมายของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

6. เลือกวิธีสอนและกิจกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมาย

7. เลือกทรัพยากรที่สนับสนุนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

8. จัดหาบริการต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมหรือการผลิตสื่ออุปกรณ์การสอน

9. เตรียมการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

10. พัฒนารูปแบบการวัดผลก่อนเรียน

Anderson (1997) ได้เสนอไว้ว่าองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ ดังนี้

1. หลักการ

2. วัตถุประสงค์

3. หลักฐานที่แสดงการยอมรับประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ นั้น ๆ
Anderson (1997) ได้เสนอไว้ว่าองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ประกอบด้วย 4 ข้อหลัก คือ

1. หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. วิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์
4. สิ่งแวดล้อมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้

ที่ต้องการ

Joyce และ Weil (2000) กล่าวว่า องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ 5 ข้อ ดังนี้

1. หลักการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ คือ การกล่าวถึงความเชื่อและแนวคิด
ของทฤษฎีรองรับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หลักการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะเป็นตัว
ชี้้นำกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอน การดำเนินการในการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้
2. จุดประสงค์การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุถึงความคาดหวังที่
ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้
3. เนื้อหา เป็นส่วนที่ระบุถึงเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะใช้ในการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์การจัดประสบการณ์การเรียนรู้
4. กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินการ เป็นส่วนที่ระบุถึงวิธีการปฏิบัติในขั้นตอน
หนึ่ง ๆ เมื่อนำการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้
5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนหนึ่งของประสิทธิผลของการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้

ทิสนา แคมมณี (2550) กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้จำต้องเป็นมี 4 ข้อ ได้แก่

1. มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือ
เป็นหลักการของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ นั้น ๆ
2. มีการบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน
ที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ
3. มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ
ของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ

4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังนั้น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องสามารถทำนายผลที่จะเกิดตามมาได้ และมีศักยภาพในการสร้างความคิดรวบยอดและความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ได้

นฤมล เนียนหอม (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ปฐมวัย ครูควรศึกษาก่อนว่า ทักษะ สาระการเรียนรู้ หรือประสบการณ์สำคัญใดที่จะจัดให้กับเด็ก แล้วจึงวางแผนการจัดกิจกรรมต่อไป อย่างไรก็ตามครูควรตระหนักถึงหลักสำคัญของการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ กล่าวคือ ความสอดคล้องเชื่อมโยงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสาระการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ การที่เด็กได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลายช่วยให้เกิดการตกลึกทางความคิด และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ความรู้ที่ได้ไม่ลบล้างไปโดยง่าย การนำสาระการเรียนรู้ และทักษะต่าง ๆ ที่ต้องการให้เด็กฝึกฝนมาเชื่อมโยงไว้ในการสอน การใช้แหล่งเรียนรู้รอบตัว สื่อมีความหลากหลาย มีความเพียงพอกับความต้องการของเด็ก และการจัดกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่น และปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับกลุ่มเด็กและสภาพแวดล้อม โดยมุ่งให้เกิดประโยชน์แก่ เด็กมากที่สุด

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. จัดประสบการณ์การให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการคือเหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ และยังประเมินพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน
2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
3. จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้
4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำและนำเสนอความคิด โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวกและเรียนรู้ร่วมกับเด็ก
5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน
6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก ๆ กัน

ยุคดิจิทัล

ความหมายยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการและหน่วยงานต่าง ๆ ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับยุคดิจิทัล ดังต่อไปนี้

พัชรา วาณิชชิติน (2560) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ยุคดิจิทัล (Digital Era) หมายถึง ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทขับเคลื่อนสังคมไปข้างหน้า เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนในสังคมและส่งผลกระทบต่อการทำงานขององค์กรต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว

จิณณวัตร ปะโคทั้ง (2549) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ยุคดิจิทัล (Digital Era) คือ ยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการสื่อสาร การส่งผ่านความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ภาพ หรือวิดีโอที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกที่และทุกเวลา

สุกัญญา แซ่มซ้อย (2561) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ยุคดิจิทัลเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า ทำให้มีความสะดวกรวดเร็วในการสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลข่าวสารและองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลมากขึ้น เป็นโลกที่อินเทอร์เน็ตเป็นทุกสรรพสิ่ง หรือเรียกว่า IOT (Internet of Things) อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่สามารถเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่จำนวนมาก (Big Data) ผ่านการวิเคราะห์ ประมวลผลอย่างรวดเร็ว ทำให้มีความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน ความเป็นยุคดิจิทัลนี้จึงเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ไปได้อย่างมากมาย โดยสภาพดังกล่าวนำไปสู่โอกาสอย่างมหาศาล แต่ในทางตรงกันข้ามทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้อีกมากมายด้วยเช่นกัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ และทำให้เกิดสภาวะการแข่งขันที่สูงขึ้นในทุกด้าน รวมถึงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่สำคัญคือ ส่งผลให้คุณลักษณะของผู้เรียนเปลี่ยนไป

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ยุคดิจิทัลเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า ทำให้มีความสะดวกรวดเร็วในการสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลข่าวสารได้อย่างดี เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตได้อย่างมากมาย สะดวกสบายในการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของชีวิต เพิ่มศักยภาพของมนุษย์ในการใช้ความคิด สร้างสรรค์พัฒนาสิ่งใหม่ใหม่ได้เป็นอย่างดี เพิ่มศักยภาพในออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับครูในยุคดิจิทัล

ทักษะยุคดิจิทัล

การจัดการศึกษาไทยในยุคดิจิทัลที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์เก่าไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ รวมทั้ง รูปแบบ แนวคิด ทฤษฎี และวิธีการมาตรฐาน

ในการปฏิบัติงานของครู โดยมุ่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน ซึ่งเป็นความท้าทายของครูยุคดิจิทัล มีนักวิชาการและหน่วยงานต่าง ๆ ได้กล่าวถึงทักษะยุคดิจิทัลไว้ ดังนี้

ยีน กุวรวรณ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ยุคดิจิทัล เป็นยุคที่ก้าวสู่ AI มีผลให้สิ่งแวดล้อมที่เรียกอีกอย่างว่า นิเวศน์ทางด้านดิจิทัล (Digital Eco System) เปลี่ยนแปลง เป็นแรงผลักดันทำให้คนรุ่นที่เกิดในยุคนี้มีความเป็นชาวพื้นเมืองดิจิทัล (Digital Native) มากขึ้น เพราะเกิดมาบนสิ่งแวดล้อมดิจิทัล ลักษณะพิเศษของชาวพื้นเมืองดิจิทัลที่เด่นชัดคือ สามารถทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน มีความคิดแบบขนาน (Parallelism) ทั้งนี้เพราะใช้คอมพิวเตอร์ (Computer) แบบหลายหน้าจอพร้อมกัน ประการที่สองคือ การอ่านแบบใช้การมอง (Visualize) ไม่ชอบอ่านหนังสือที่เป็นเล่ม (Complete Story) แต่อ่านเป็นส่วน (Fragment) การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดแก้ปัญหา มีทักษะการทำงานร่วมกัน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการผลิตนวัตกรรมที่ก่อให้เกิดรายได้ และนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ภาวะผู้นำดิจิทัลต้องกำหนดทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน ซึ่งเป็นผู้เรียนในยุคดิจิทัลควรมีทักษะและความสามารถใหม่เพิ่มขึ้นมาอีก ตามความจำเป็นต่อการอาศัยอยู่ในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีเองไม่ได้เพียงแค่เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์เท่านั้น ยังได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการจัดประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนของโรงเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 อย่างเต็มรูปแบบ

Park (2016) ได้นำเสนอองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล 8 ประการ ดังนี้

1. อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล (Digital identity) กล่าวคือ คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในยุคดิจิทัลจะต้องมีทักษะในการสร้างบริหารอัตลักษณ์และชื่อเสียงในโลกออนไลน์ของตนเองให้เป็น ซึ่งนั้นรวมไปถึงการจัดการกับตัวตนในโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้น และระยะยาวด้วย
2. การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital use) คือ ทักษะในการใช้เครื่องมือและสื่อในยุคดิจิทัล เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยสามารถสร้างสมดุลให้กับชีวิตออนไลน์ และออฟไลน์ได้อย่างดี
3. การอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Digital safety) หมายถึง ทักษะในการบริหารจัดการความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การไม่ปรั้งแะและสามารถจัดการกับการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ได้อย่างตลอดรอดฝั่ง รวมไปถึงการเกี่ยวพาราสิ การเหยียดผิวเหยียดชนชั้น รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ที่สุ่มเสี่ยง เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรง ไปเปลือย ลามก หยาบคาย เสียศีล
4. ความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital security) ซึ่งหมายความว่า การมีความสามารถในการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตนเองมีภัยคุกคามในโลกไซเบอร์หรือไม่ เช่น การแอบบัญชีผู้ใช้อีเมล เพชบุ๊ก เครื่องมือสื่อสารติดไวรัสคอมพิวเตอร์ มัลแวร์ ถูกขโมยรหัสผ่าน แอบบัญชีธนาคาร

ฯลฯ และครอบคลุมไปถึงการป้องกัน การหลีกเลี่ยง และจัดการอย่างถูกวิธี เมื่อเจอภัยคุกคามหรือ ถูกละเมิดความปลอดภัยด้วย

5. การแสดงอารมณ์ในโลกดิจิทัลอย่างชาญฉลาด (Digital emotional intelligence) กล่าวอีกนัยหนึ่งคือทักษะในการเข้าสังคมในโลกออนไลน์ เช่น การแสดงความเห็นอกเห็นใจ เสียใจ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี สนุกสนาน ฯลฯ เพื่อสานสัมพันธ์กับผู้คนในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารในโลกดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

7. การบริหารจัดการลิขสิทธิ์ดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ความเข้าใจในสิทธิเฉพาะตัว และสิทธิทางกฎหมาย รวมไปถึงสิทธิความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และหลีกเลี่ยงถ้อยคำแห่งความเกลียดชังของทั้งตัวเองและผู้อื่น

8. การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา ประเมิน ใช้ประโยชน์ แบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา รวมไปถึงความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ หรือคิดเชิงประมวลผล (Computational thinking) กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทักษะยุคดิจิทัลเป็นยุคที่ก้าวสู่ทักษะและความสามารถใหม่ของการจัดการศึกษาที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการจัดประสบการณ์ด้านการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ มีทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล มีทักษะในการสื่อสารหลากหลายรูปแบบ การสื่อสารผ่านทางเทคโนโลยีได้ผลดีตามวัตถุประสงค์ และเกิดความสัมพันธ์ที่ดีสอดคล้องกับสภาพความรู้ในยุคดิจิทัล และเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ได้มีนักวิชาการ และหน่วยงานต่าง ๆ ได้กล่าวถึงไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

อ่องจิต เมธยะประภาส (2557) ได้กล่าวไว้ว่า ครูยุคดิจิทัลต้องมียุทธศาสตร์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีประสบการณ์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบใหม่
2. มีทักษะการแสวงหาความรู้
3. มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนสู่ผู้เรียน ผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. มีความสามารถในการเสาะหา และคัดเลือกเนื้อหาความรู้ หรือเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนผ่านทางสื่อเทคโนโลยี

5. เป็นนักประเมินที่ดี มีความบริสุทธิ์และยุติธรรม และสามารถใช้เทคโนโลยีในการประเมินผล

6. เป็นผู้ใช้เทคโนโลยี (User) อย่างคุ้มค่า และใช้อย่างหลากหลาย

7. สามารถใช้เทคโนโลยีสร้างบทเรียน

8. ต้องร่วมมือ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ผ่านสื่อเทคโนโลยี

จนพัฒนาเป็นเครือข่ายความร่วมมือ เช่น เกิดชุมชนครูบน Web

9. สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ทั้งในฐานะที่เป็นผู้ผลิตความรู้ผู้กระจายความรู้และผู้ใช้ความรู้

ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2557) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับครูไทยในอนาคตไว้ 8 ประการ ดังนี้ คือ

1. ครูต้องมีความรู้และทักษะในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี หากไม่รู้จริงในเรื่องที่สอนแล้วก็ยากที่นักเรียนจะมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ

2. ครูต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้เทคโนโลยีจะช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียน และหากออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยส่งเสริมความรู้และทักษะที่ต้องการได้เป็นอย่างดี

3. ครูผู้สอนต้องเข้าใจแนวคิดที่ว่า ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่ภายในเข้ากับการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ดังนั้น ครูจึงควรนำแนวคิดนี้ไปพัฒนางานแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความรู้ที่คงทน และเกิดทักษะที่ต้องการ

4. ครูต้องสามารถจัดกิจกรรมให้เชื่อมโยงระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกับครู ครูภายในสถานศึกษาเดียวกันหรือต่างสถานศึกษา ระหว่างสถานศึกษา และสถานศึกษากับชุมชน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ อันจะก่อให้เกิดประสบการณ์ตรงกับนักเรียน

5. ครูมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างนักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน เพื่อฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะสำคัญอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

6. ครูต้องมีทักษะการสื่อสาร ทั้งการบรรยาย การยกตัวอย่าง การเลือกใช้สื่อ และการนำเสนอ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

7. ครูต้องออกแบบสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนมากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้หน้าห้องเพียงอย่างเดียว

8. ครูต้องมีทิวทัศน์ต่อนักเรียนต้องแสดงออกถึงความรัก ความห่วงใยอย่างจริงใจต่อนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความเชื่อใจส่งผลให้เกิดสภาพการเรียนรู้ต้นแบบผ่านคลาซ ซึ่งเป็นสภาพที่นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด

รักษิต สุทธิพงษ์ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของครูยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 7 ประการ ดังนี้

1. มีความเป็นผู้นำและเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ
2. มีความเข้าใจในตัวผู้เรียนและมีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง
3. มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์
4. มีความสามารถในการปรับตัว และการเรียนรู้ตลอดชีวิต
5. มีความสามารถในการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาชีวิตในลักษณะเครือข่าย
6. มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลบูรณาการรายวิชา
7. มีความสามารถในการสื่อสารที่หลากหลาย

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2561) ได้กล่าวไว้ว่า ครูไทยในยุคศตวรรษที่ 21 ขณะที่โลกมีการพัฒนาด้วยโอเดียความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ แต่เรายังคงเลือกที่จะเป็นผู้รับมากกว่าที่จะเป็นนักสร้างสรรค์เสียเอง ทำให้ประเทศไทยเรตกอยู่ในฐานะเป็นเพียงผู้บริโภคอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ฉะนั้นมันถึงเวลาแล้วที่จะต้องเปลี่ยนวัฒนธรรมการเรียนรู้ของเด็กไทยเสียใหม่ให้รู้จักการสร้างสรรค์ ร่วมกันวางแผน รู้จักแยกแยะ รู้จักประยุกต์ วิจัยค้นคว้า สร้างผลงาน วางแผนและประมวลผลเป็น ซึ่งตัวแปรที่สำคัญในเรื่องนี้ก็คือครู ซึ่งองค์ประกอบสำคัญ 8 ดังนี้

1. สร้างและบูรณาการความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีมาใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ
 2. มีความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูจะต้องสอนให้เด็กมีทักษะกระบวนการคิด โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์
 3. มีวิสัยทัศน์และตถกถลิกทางความคิด เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน
- ครูจะต้องเป็นคนมีวิสัยทัศน์ เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยการส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กตถกถลิกทางความคิดได้ด้วยตัวเอง และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

4. ครูต้องรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ มีทักษะใหม่ ๆ พร้อมทั้งชี้แนะข้อดีข้อเสียให้ผู้เรียนได้ ครูจะต้องสามารถใช้เทคโนโลยีส่งเสริมการศึกษาได้หลากหลาย และสามารถชี้ให้เด็กเห็นถึงข้อดีข้อเสีย และการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

5. มีทักษะการสอนเด็กให้เติบโตเต็มศักยภาพและสร้างผลงานใหม่ ๆ ครูจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กตามวัยและให้เด็กพัฒนาอย่างเต็มที่ตามศักยภาพของเด็ก และเน้นให้เด็กเปลี่ยนจากเป็นผู้รับกลายเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่

6. ต้องเข้มแข็งในจรรยาบรรณ คุณธรรม จริยธรรม และชักชวนให้คนอื่น ๆ ทำเพื่อสังคม ครูจะต้องยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ รักษาคุณธรรม จริยธรรม และเป็นบุคคลหนึ่งในสังคมที่ช่วยให้สมาชิกในสังคมนั้น ๆ มีแนวทางในการปฏิบัติตนต่อตนเองและสังคมที่เหมาะสม

7. มีบทบาทนำด้านการสอนและวิชาชีพ พัฒนาคุณภาพของโรงเรียน และในวิชาชีพพร้อมกับ

8. ผู้บริหารมากขึ้น ครูจะต้องมีบทบาทต่อการส่งเสริม พัฒนา และประเมินผล การเรียนรู้และวิชาชีพในโรงเรียนร่วมกับบุคลากร ผู้บริหารและชุมชน

สุชัชวีร์ สุวรรณสวัสดิ์ (2561) ได้กล่าวว่า ครูยุค Digital Disruption มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. สอนผู้เรียนให้ทำงานได้ ทำงานเป็น มีความเชี่ยวชาญจริง ไม่ใช่สอนเพื่อไปสอบ เพื่อไปได้วุฒิปริญญา เพราะวุฒิปัญญากำลังจะหมดความนิยม

2. สอนเพื่อตอบโจทย์โลกแห่งความเป็นจริง (Real World) ใช้ได้ในชีวิตจริง ไม่ใช่สอนตามหนังสือตามแบบฝึกหัด

3. ยอมปรับตัวแรงและเร็ว ไม่ทำแบบค่อยเป็นค่อยไป เพราะในโลกดิจิทัลหนึ่งนาทีก็ถือว่าช้าไป

4. มีความเข้าใจ และเข้าถึงผู้เรียนอย่างแท้จริง สื่อสารได้ด้วยวิธีการใหม่ ๆ

5. ไม่หลบหลีกเทคโนโลยีขั้นสูงในการเรียนการสอน ควรรู้ทั้งเรื่องการเรียนรู้ออนไลน์ การใช้เครื่องมือใหม่ ๆ อีกทั้งเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI

6. การประเมินรายบุคคล ทั้งจากผู้เรียนและการจัดอันดับการสอนแบบทันที (Real Time) ด้วยบิ๊กดาต้าและบล็อกเชน

7. คิดหลักสูตรเองและเครื่องมือเรียนรู้เองได้ สร้างสรรค์ความแตกต่างแบบไม่ซ้ำใคร

8. มีจิตวิญญาณความเป็นครู

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ครูยุคดิจิทัล หมายถึง ครูที่มีความสามารถในการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และสามารถสร้างความรู้

ด้วยตนเอง เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา โดยครูเป็นผู้กำกับติดตามและคอยให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เน้นผู้เรียนให้มีความเป็นผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งครูเองเป็นผู้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคุ้มค่า และหลากหลายสำหรับสร้างบทเรียน นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของ อ่องจิต เมธยะประภาส (2557) ; ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2557) ; รักจิต สุทธิพงษ์ (2560) ; ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2561) และสุชัชวีร์ สุวรรณสวัสดิ์ (2561) ผู้วิจัยจึงได้นำมาทำการสังเคราะห์องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ขอบข่ายองค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

องค์ประกอบ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	อ่องจิต เมธยะประภาส (2557)	ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2557)	รักจิต สุทธิพงษ์ (2560)	ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2561)	สุชัชวีร์ สุวรรณสวัสดิ์ (2561)	ความถี่
1. ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	5
2. การสื่อสารยุคดิจิทัล	✓	✓	✓		✓	4
3. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	✓	✓	✓	✓	✓	5
4. เข้าใจ มุ่งเน้นทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล		✓	✓	✓		3
5. มีจิตวิญญาณความเป็นครู		✓		✓	✓	3
6. ใช้เทคโนโลยีในการวัดและประเมินผล	✓			✓		2
7. ยอมรับและปรับตัวในยุคดิจิทัล			✓		✓	2
8. มีทักษะแสวงหา สืบค้นความรู้	✓					1
9. มีความรู้ในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี		✓				1
10. การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์			✓			1

จากตาราง 1 พบว่า ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล และคุณลักษณะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล มีค่าความถี่มากที่สุด รองลงมาคือ เข้าใจ มุ่งเน้นทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากความถี่ในระดับสูงสุด 3 ลำดับแรก และนำองค์ประกอบที่มีคะแนนความถี่ต่ำ ได้แก่ เข้าใจ มุ่งเน้นทักษะของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีในการวัดและประเมินผล มีจิตวิญญาณความเป็นครู และมีความรู้ในเรื่องที่สอน เป็นอย่างดี มารวมกับองค์ประกอบที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล องค์ประกอบการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และยอมรับและปรับในยุคดิจิทัล รวมกับองค์ประกอบความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ได้องค์ประกอบคุณลักษณะครูผู้นำในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล 2. ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล และ 3. ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

ในปัจจุบันความรู้ความเข้าใจดิจิทัลเป็นข้อสำคัญในบริบทที่เทคโนโลยีสารสนเทศ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สื่อมีความหลากหลาย หลากรูปแบบ ทั้งข้อความ ภาพ เสียงฯ ในขณะที่ความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นนี้ทำให้บุคคลสามารถทำงานได้รวดเร็วและง่ายดายมากขึ้น รวมไปถึงการจัดการศึกษาในปัจจุบันที่ดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน เป็นตัวช่วยในการอำนวยความสะดวกในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนเกิดทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.1 ความหมายความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการและหน่วยได้ให้ความหมายความสามารถรู้และเข้าใจดิจิทัลไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

Gilster (1997) ได้ให้ความหมายว่า การรู้ดิจิทัลเป็นความสามารถในการทำความเข้าใจการใช้สารสนเทศในรูปแบบ และจากแหล่งที่หลากหลายที่นำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์ ครอบคลุมถึงความเข้าใจของบุคคลในการทำงานกับทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัลในทำนองเดียวกับความรู้ความเข้าใจในการใช้ทรัพยากรสารสนเทศหรือวรรณกรรมที่เป็นสิ่งพิมพ์ การรู้ดิจิทัลยังเป็นแนวคิด และวิธีการคิด หรือความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรม (Idea and mindset) โดยมีการใช้ทักษะเฉพาะ หรือสมรรถนะในการทำงานร่วมกับสารสนเทศดิจิทัล การมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่คอมพิวเตอร์เครือข่ายนำเสนอ และรวมถึงการที่บุคคลนำเสนอ สารสนเทศดิจิทัลด้วยความรู้ความเข้าใจ นอกจากนี้ Gilster ยังกล่าวว่าการรู้ดิจิทัล และประสิทธิภาพในการใช้อินเทอร์เน็ต มีความสำคัญเท่าเทียมกัน

Martin และ Grudziecki (2006) ได้ให้ความหมายว่า เป็นความตระหนัก ทักษะ และความสามารถของบุคคลในการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างเหมาะสม และใช้ในการอำนวยความสะดวกในการระบุ (Identify) เข้าถึง (Access) จัดการ (Manage) บูรณาการ (Integrate) ประเมิน (Evaluate) วิเคราะห์ (Analyze) และสังเคราะห์ (Synthesize) ทักษะการดิจิทัล การสร้างความรู้ใหม่ การแสดงออกโดยการสร้างสื่อและการสื่อสารกับผู้อื่นในบริบทของสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตที่เฉพาะเจาะจง เพื่อสามารถแสดงออกและสะท้อนทางสังคม

สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา (2561) ได้ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ (Media and information literacy) หมายถึง ความสามารถของแต่ละบุคคล ในการเข้าถึง เข้าใจ ตีความ ประเมิน และสร้างข้อมูล และสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ดังกล่าวโดยไม่ถูกครอบงำ และสามารถใช้สื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตของทั้งตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม ตามแนวคิด การรู้เท่าทันสื่อ และสารสนเทศ (Media and Information Literacy)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล หมายถึง การใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม โดยใช้ในการอำนวยความสะดวก ตระหนักถึงผลกระทบของการใช้เทคโนโลยี เป็นสื่อวิเคราะห์ กลั่นกรองข้อมูล ข่าวสาร สามารถสังเคราะห์ทรัพยากรดิจิทัลในการสร้างความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อและการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะในการทำงานที่สำคัญ สามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ เพื่อพัฒนากระบวนการ และการทำงานในองค์กรให้มีความทันสมัย และเกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

1.2 ความสำคัญของความรู้และเข้าใจดิจิทัล

มีนักวิชาการได้กล่าวถึง ความสำคัญของความรู้และเข้าใจดิจิทัลไว้ดังต่อไปนี้

ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน (2559) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกฝนผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการปฏิบัติงานในโลกของความเป็นจริง ให้มีความรู้ความเข้าใจ ประเมิน วิเคราะห์ จัดการ ใช้สารสนเทศสร้างองค์ความรู้ใหม่ สื่อสารและทำงานร่วมกัน ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม อย่างมีวิจารณญาณ และมีคุณธรรม โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและบูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและรายวิชาในหลักสูตรต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ได้พัฒนาการรู้ดิจิทัลให้สามารถอยู่รอดได้ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

พรชนิตร์ สีนาราช (2560) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญในบริบทที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วเกินกว่าสังคมจะตามทัน ในขณะที่ความก้าวหน้าที่เกิดขึ้นทำให้บุคคลสามารถทำงานได้รวดเร็วและง่ายดายมากขึ้น สามารถค้นข้อมูล

จากฐานข้อมูลออนไลน์ดูหนัง ฟังเพลง ส่งหรือเผยแพร่ข้อความให้ผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย จากสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวทำให้เกิดความท้าทายอย่างเร่งด่วน เพื่อนำมาซึ่งบรรทัดฐานทางสังคมรูปแบบการตลาดและกรอบกฎหมายโครงสร้างทางสังคม มาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ของพฤติกรรมที่เหมาะสมในบริบทสภาพแวดล้อมดิจิทัลและยังไม่มี การรับรู้แพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทการเรียนการสอนในระดับต่าง ๆ รวมถึงการสร้างแนวความคิดที่ถูกต้องในเรื่องการรับ การใช้ การเผยแพร่ลิขสิทธิ์ รวมถึงจริยธรรมทางวิชาการในบริบทดิจิทัล

นิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) ได้กล่าวว่า ทักษะดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้สอน โดยการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน การเป็นผู้สอนจำเป็นต้องสร้างเนื้อหาในสื่ออื่น ๆ มากขึ้น เพื่อเป็นช่องทางช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจและแก้ปัญหาด้วย เพราะผู้เรียนที่เป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟนั้นแม้จะสามารถหาแหล่งความรู้ได้เองจากสื่อออนไลน์ต่าง ๆ แต่ก็ยังไม่สามารถแยกแยะเนื้อหาที่ดีและไม่ได้ โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ที่เนื้อหาถูกนำเสนอแบบรวดเร็ว แต่มีคุณภาพต่ำ ขาดการประเมินเนื้อหา ก่อนเผยแพร่ ผู้สอนจำเป็นต้องสร้างแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้องให้มากขึ้นผ่านสื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อประโยชน์ต่อผู้เรียนที่จะได้เข้าใจและทบทวน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาสำหรับการสร้างอนาคตของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัลช่วยให้สามารถอยู่ในยุคที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข่าวสาร รู้เท่าทัน ทำให้การสืบค้น หรือเข้าถึงข้อมูลเป็นเรื่องง่ายและรวดเร็ว ความสามารถรู้และเข้าใจดิจิทัลช่วยให้เกิดความสะดวกในการทำงานและการดำเนินชีวิต รวมถึงการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการแบ่งปันความรู้ ความคิด ซึ่งความสามารถรู้และเข้าใจดิจิทัลต้องคำนึงถึงผลกระทบของสังคมเป็นหลัก

1.3 ตัวบ่งชี้ของความรู้ความเข้าใจดิจิทัล

มีนักวิชาการและหน่วยงาน กล่าวถึงตัวบ่งชี้ของความสามารถรู้และเข้าใจดิจิทัลไว้ดังนี้

Hague และ Payton (2010) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัลสำหรับครูผู้สอน ในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการทำงานในหน้าที่ (Functional Skills) มุ่งเน้นความรู้และทักษะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารบูรณาการกับความรู้วิชาต่าง ๆ เช่น การบูรณาการทางความรู้และทักษะระหว่างวิชาภาษาอังกฤษกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ความสามารถในการจินตนาการ เชื่อมโยงระหว่างความคิดและการสร้างสรรค์ผลงาน โดยคำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นการสร้าง ผลงานหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรือแนวความคิดใหม่ ๆ หรือสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน ซึ่งการรู้ดิจิทัลเกี่ยวข้องทั้งการใช้อย่างมีวิจารณญาณและการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เช่น ผู้เรียนสามารถ สร้างเว็บไซต์ด้วยตนเองสำหรับผู้ชมเฉพาะกลุ่ม ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดการภาพ ตัดต่อวิดีโอ การใส่เสียง นำเสนอสิ่งใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความประทับใจตั้งแต่ ครั้งแรกของการเข้าชม

3. การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการประเมินผล (Critical Thinking and Evaluation) เป็นการวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูล ความคิด สารสนเทศ โดยใช้ทักษะการให้ เหตุผลร่วมกับสื่อ เพื่อตั้งคำถาม วิเคราะห์ กลั่นกรอง ประเมินสารสนเทศและสร้างข้อโต้แย้งเกี่ยวกับ สื่อดิจิทัลนั้น ๆ ที่นำมาพิจารณาได้ ทั้งนี้ ยังเป็นการสะท้อนการตีความหมาย และการกำหนด ความสำคัญของเรื่องที่พิจารณา เพื่อทำการตัดสินใจให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

4. ความเข้าใจทางสังคมและวัฒนธรรม (Cultural and Social Understanding) เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจ และแบ่งปันความหมายของการสื่อสาร ในแต่ละสังคม และวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจปฏิกิริยาที่แสดงออกมา มีลักษณะที่เหมือนกัน แต่อาจมีความหมายแตกต่างกัน เพราะมีความต่างของวัฒนธรรมนั่นเอง รวมทั้งจะต้องทำความเข้าใจถึงสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ ที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ได้แหลมคมขึ้น

5. การร่วมมือ (Collaboration) เป็นความสามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้ โดยผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนรู้การมีส่วนร่วมในการสร้างและแบ่งปันความรู้และทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม มีความสามารถอธิบายความคิด และการต่อรองเมื่อความคิดของคนไม่เป็นไปแนวทาง เดียวกับสมาชิกในกลุ่ม ทั้งนี้ยังเป็นการพัฒนาทักษะการโต้แย้ง ความยืดหยุ่นความร่วมมือ ความประนีประนอม และการฟัง

6. ความสามารถในการค้นหาและเลือกข้อมูล (The Ability to Find and Select Information) เกี่ยวข้องกับการที่ผู้เรียนมีวิจารณญาณในการสืบค้นและเลือกเนื้อหา สารสนเทศที่ค้นได้จากอินเทอร์เน็ต โดยเนื้อหานั้นมีความสัมพันธ์กับวิชาที่เรียน ซึ่งหมายถึง การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่ค้นมาได้จากหลาย ๆ เว็บไซต์

7. การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (Effective Communication) ความสามารถในการแสดงความคิด ความเข้าใจ ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถเลือกเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมที่สุดเพื่อใช้ทำงานของตนเอง การสื่อสารที่ดีจำเป็นต้อง ตระหนักและพิจารณาถึงความต้องการของผู้ชมและการสื่อสารที่มีความคิดซับซ้อน ด้วยการอธิบาย

ให้ชัดเจน โดยสามารถเลือกรูปแบบ เครื่องมือ และสื่อที่เหมาะสมเพื่อการนำเสนอสารสนเทศ อย่างมีความหมาย

8. ความปลอดภัยทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Safety) เป็นความสามารถทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัยจากการใช้เว็บไซต์ การสื่อสาร การสร้าง และการทำงานร่วมกันด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนต้องพิจารณาว่าพฤติกรรมใดที่นำไปแล้วก่อให้เกิดความปลอดภัย และสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับความปลอดภัยถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะใช้ออนไลน์ได้

Eshet (2012) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการรู้ดิจิทัลประกอบด้วย 6 ทักษะ การคิดตามกรอบเชิงทฤษฎี (Skill Based Theoretical Framework) มีดังต่อไปนี้

1. ทักษะการเห็นภาพ (Photo-visual skill) มีความเข้าใจข้อความจากภาพที่ปรากฏได้ เนื่องจากพัฒนาการของสภาพแวดล้อมดิจิทัลมาจากรูปแบบข้อความ ประโยคสู่รูปแบบของการแสดงความหมายด้วยภาพ ซึ่งบุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลจำเป็นต้องใช้ทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) ในการใช้ภาพแสดงความคิด เพื่อพัฒนาทักษะนี้

2. ทักษะการสร้าง (Reproduction skills) ความสามารถในการสร้างความหมายใหม่ หรือการตีความใหม่โดยการผสมผสานสารสนเทศที่มีอยู่แล้วในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อความ ภาพ เสียง ทำเป็นสิ่งใหม่ ซึ่งมองได้ 2 ส่วน คือ ส่วนการเขียนสามารถปรับโครงสร้างหรือจัดระเบียบสร้างความหมายใหม่ได้ และส่วนศิลปะเป็นการนำส่วนของภาพและเสียงมาปรับแต่งและจัดการเพื่อสร้างงานศิลป์ใหม่

3. ทักษะการแตกแขนง (Branching skills) หรือทักษะไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia) หรือการเชื่อมโยงสารสนเทศโดยการคลิกไปที่ไฮเปอร์ลิงก์ (Hyperlink) เป็นความสามารถในการท่องไปบนเว็บเพื่อศึกษาหาความรู้ในรูปแบบไม่ต่อเนื่อง (Nonlinear) การแตกแขนงของความรู้สามารถขยายกลยุทธ์การแสวงหาสารสนเทศ และสร้างความรู้จากสารสนเทศแต่ละชั้นที่เข้าถึงได้ ซึ่งตามทฤษฎีความยืดหยุ่นทางปัญญา (Cognitive Flexibility Theory) ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการแตกแขนงในหลายมิติของทักษะการคิด เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างมีความหมายของปรากฏการณ์อันซับซ้อนได้ ซึ่งดีต่อการคิดเชิงเปรียบเทียบ การสร้างแบบจำลองในใจ การสร้างแผนที่ความคิด และรูปแบบอื่นในเชิงนามธรรมได้

4. ทักษะสารสนเทศ (Information skills) ความสามารถในการมีวิจารณญาณทางการประเมินคุณภาพและความถูกต้องในการบริโภคข่าวสาร ซึ่งเป็นทักษะสารสนเทศ กระทำการเหมือนตัวกรองที่จะช่วยระบุได้ว่าสารสนเทศใดถูกหรือผิด มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่กำหนดไว้ หรือเป็นสารสนเทศที่บิดเบือน

5. ทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Socio-Emotional Skills)

มีความเข้าใจในกติกาที่อยู่บนโซเชียลสเปซ และการประยุกต์ความเข้าใจนี้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ความท้าทายในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ไม่เพียงแต่จะใช้ทักษะความสามารถในการแบ่งปันความรู้ แต่สามารถแบ่งปันอารมณ์ในการสื่อสารดิจิทัลด้วย เช่น อาจมีการหลอกลวงในห้องสนทนา และหลีกเลี่ยงที่จะถูกดักโจมตีจากสิ่งหลอกลวงและไวรัสทางอินเทอร์เน็ต ทักษะนี้เป็นทักษะที่มีความซับซ้อนมากที่สุด ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ มีวุฒิภาวะ และมีทักษะสารสนเทศ ทักษะแตกแขนง และทักษะการเห็นภาพที่ดี

6. การคิดแบบเรียลไทม์ (Real Time Thinking) เป็นความสามารถในการประมวลผลด้วยข้อมูลในปริมาณมากในเวลาเดียวกันหรือในเสี้ยวเวลาหนึ่ง ซึ่งผู้ใช้งานจะต้องแยกความตั้งใจ การตอบสนอง และแรงกระตุ้นในรูปแบบอื่น ๆ ที่ปรากฏอย่างต่อเนื่องในสถานที่ต่าง ๆ บนหน้าจอให้ได้ มีความสามารถประมวลผลงานที่แตกต่างกันอย่างต่อเนื่อง (Multi-Tasking) และความสามารถเปลี่ยนมุมมอง และทัศนคติอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการตอบสนองแบบเรียลไทม์ด้วย

สำนักพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559) ได้กล่าวว่า การรู้ดิจิทัล ประกอบด้วย ความหลากหลายของทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้โครงสร้างประกอบดังต่อไปนี้

1. การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สื่อสะท้อนความสามารถเกี่ยวกับการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการผลิตสื่อผ่านความเข้าใจและการตระหนักเกี่ยวกับ 1) ศิลปะ ความหมาย และการส่งข้อความในรูปแบบต่าง ๆ 2) ผลกระทบและอิทธิพลของสื่อมวลชนและวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม 3) สื่อข้อความถูกสร้างขึ้นอย่างไรและทำไมถึงถูกผลิตขึ้น และ 4) สื่อสามารถใช้ในการสื่อสารความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) ความชำนาญในเทคโนโลยีส่วนใหญ่มักจะเกี่ยวข้องกับความรู้ดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมจากทักษะคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานสู่ทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้น

3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้สารสนเทศเป็นอีกสิ่งที่สำคัญของการรู้ดิจิทัลซึ่งครอบคลุมความสามารถในการประเมินว่า สารสนเทศใดที่ผู้เรียนต้องการ การรู้วิธีการที่จะค้นหา สารสนเทศที่ต้องการออนไลน์ และการรู้การประเมิน และการใช้สารสนเทศที่สืบค้นได้ การรู้สารสนเทศถูกพัฒนาเพื่อการใช้ห้องสมุด มันยังสามารถเข้าได้ดีกับยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่มีข้อมูลสารสนเทศออนไลน์มหาศาลซึ่งไม่ได้มีการกรอง ดังนั้นการรู้วิธีการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแหล่งที่มา และเนื้อหา นับเป็นสิ่งจำเป็น

4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นสะท้อนความสามารถเกี่ยวกับความเข้าใจ การแปลความหมายสิ่งที่เห็น การวิเคราะห์ การเรียนรู้

การแสดงความคิดเห็น และความสามารถในการใช้สิ่งที่เห็นนั้นในการทำงานและการดำรงชีวิตประจำวันของตนเองได้ รวมถึงการผลิตข้อความภาพไม่ว่าจะผ่านวัตถุ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการสื่อสารในสังคมสมัยใหม่

5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) เป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมเครือข่าย ทุกวันนี้ไม่เพียงจำเป็นต้องเข้าใจการบูรณาการความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เช่น เพลง วิดีโอ ฐานข้อมูลออนไลน์ และสื่ออื่น ๆ ยังจำเป็นต้องรู้วิธีการใช้แหล่งสารสนเทศเหล่านั้นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนความรู้

6. การรู้สังคม (Social literacy) หมายถึง วัฒนธรรมแบบการมีส่วนร่วมซึ่งถูกพัฒนาผ่านความร่วมมือและเครือข่ายเยาวชนต้องการทักษะสำหรับการทำงานภายในเครือข่ายทางสังคมเพื่อการรวบรวมความรู้ การเจรจาข้ามวัฒนธรรมที่แตกต่าง และการผสมผสานความขัดแย้งของข้อมูล

พรชนิตว์ สีนาราช (2560) ได้นำเสนอสมรรถนะการรู้ดิจิทัลได้ว่าประกอบไปด้วยทักษะ ความรู้และทัศนคติ ดังนี้

1. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้แก่ ทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะการรู้สารสนเทศ ทักษะการรวบรวม จัดเก็บและสร้างความรู้ทักษะการสื่อสารและเผยแพร่สารสนเทศดิจิทัลและกระบวนการคิด ทักษะการคิดวิเคราะห์ทักษะทางสังคม (Soft skills) เป็นต้น

2. ความรู้ที่จำเป็นในบริบทดิจิทัล ได้แก่ ความรู้เรื่องการเลือกใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ความรู้เรื่องสารสนเทศที่นำเสนอผ่าน คอมพิวเตอร์ในรูปแบบและจากแหล่งที่หลากหลาย การรู้เท่าทันสื่อ ความรู้เรื่องการประเมินสารสนเทศดิจิทัล ความรู้เรื่องจริยธรรมทางวิชาการ เป็นต้น

3. ทัศนคติที่เหมาะสม เนื่องจากการมีทักษะและความรู้ที่ดีอาจไม่สามารถบรรลุผลการเป็นบุคคลที่มีการรู้ดิจิทัลได้ หากมีทัศนคติที่ไม่เหมาะสม ทัศนคติที่เหมาะสม ได้แก่ การมีสำนึกที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ต และมีความตระหนักถึงการป้องกันความเป็นส่วนตัวและสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาทั้งของตนเองและผู้อื่น การยึดมั่นในกฎระเบียบและบรรทัดฐานในการสื่อสาร การยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรมและการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม เป็นต้น

สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา (2561) ได้กล่าวว่า การมีสมรรถนะ (Competence) ในการใช้ข้อมูลเพื่อสื่อสารในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม ซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการเข้าใจดิจิทัลที่ทำให้เกิดความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ความเข้าใจสารสนเทศและสามารถประเมินสื่อดิจิทัลเพื่อสามารถนำไปเข้าสู่กระบวนการตัดสินใจในการดำเนินการกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งสามารถผลิต

เนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือดิจิทัล โดยมีความเข้าใจดิจิทัลขั้นพื้นฐาน และขั้นสูง โดยมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ประกอบด้วย

1. การรู้สื่อ (Media literacy)
2. การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy)
3. การรู้สารสนเทศ (Information literacy)
4. การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy)
5. การรู้การสื่อสาร (Communication literacy)
6. การรู้สังคม (Social literacy)

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านความรู้ ความเข้าใจยุคดิจิทัลของ Hague และ Payton (2010) ; Eshet (2012) ; สำนักพัฒนา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559) ; พรชนิตร์ สีนาราช (2560) และสมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา (2561) ผู้วิจัยจึงได้นำมาทำการสังเคราะห์ ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบความรู้ความเข้าใจดิจิทัล ปรากฏดัง ตาราง 2

ตาราง 2 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบ ด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล	Hague และ Payton (2010)	Eshet (2012)	สำนักพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559)	พรชนิตร์ สีนาราช (2560)	สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา (2561)	ความถี่
1. มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ	✓		✓	✓	✓	4
2. มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล	✓	✓	✓		✓	4
3. สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล	✓		✓	✓	✓	4

ตาราง 2 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบ ด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล	Hague และ Payton (2010)	Eshet (2012)	สำนักพัฒนาวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีแห่งชาติ (2559)	พรชนิตว์ สีนาราช (2560)	สมิทธิ ตารากร ณ อยู่ธยา (2561)	ความถี่
4. มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ใน การใช้ดิจิทัล	✓		✓		✓	3
5. คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล	✓	✓		✓		3
6. คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล	✓		✓			2
7. การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล	✓	✓				2

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนความถี่ของมีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่าง
คล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล
สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล มีค่าสูงสุด รองลงมาคือ มีความ
เข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะในการใช้ดิจิทัล และคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับ
ความปลอดภัยจากการใช้ดิจิทัล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การพิจารณาจากความถี่ในระดับสูงสุด 3 ลำดับแรก
และนำตัวบ่งชี้ที่มีความถี่ต่ำมารวมกับตัวบ่งชี้ที่มีความคล้ายคลึงกัน ได้ตัวบ่งชี้ของคุณลักษณะด้าน
ความรู้ความเข้าใจดิจิทัล 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

1. มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ
2. มีความสามารถในการเข้าถึงเว็บไซต์ เพื่อศึกษาพัฒนาตนเอง
3. มีความคิดสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล
4. สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
5. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะในการใช้ดิจิทัล
6. คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัยจากการใช้ดิจิทัล

7. สืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ คิดวิเคราะห์ให้เหตุผลในการกลั่นกรอง ตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

2. ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

การสื่อสารเป็นรากฐานสำหรับการคิด การจัดการ และการเชื่อมต่อกับคนอื่น ๆ ในสังคมปัจจุบันยุคดิจิทัลเป็นยุคของการสื่อสารที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและทำหน้าที่ได้อย่างไร้ขีดจำกัด สื่อต่าง ๆ ถูกส่งผ่านจากคนหนึ่งสู่อีกคนโดยใช้เวลาไม่ถึงนาที

2.1 ความหมายการสื่อสารยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการและหน่วยงานต่าง ๆ ได้ให้ความหมายการมีทักษะด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ดังนี้

Park (2016) ได้ให้ความหมายว่า การสื่อสารในโลกดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกับผู้อื่น โดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล

วิโรจน์ สารรัตน์ (2556) ได้ให้ความหมายว่า ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการนำเสนอความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การเขียน และการกระทำอย่างหลากหลายรูปแบบและเหมาะสม เข้ากับสถานการณ์ใช้การสื่อสารเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายต่าง ๆ เช่น การแจ้งข่าว การสอน การจูงใจ และเชื่อเชิญ ตลอดจนนำสื่อและเทคโนโลยีมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและทราบถึงผลกระทบ

อภิษฐา อยู่ในธรรม (2557) ได้ให้ความหมายว่า การสื่อสารในยุคดิจิทัล คือ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างชัดเจน ทั้งการพูด การเขียน และทักษะการสื่อสารทางอวัจนภาษาหลากหลายรูปแบบ และสื่อสารได้หลายภาษา ตลอดจนสามารถใช้การสื่อสารเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย ทั้งการให้ข้อมูลการสอน การกระตุ้นหรือการโน้มน้าว สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลาย เลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสามารถประเมินผลที่จะเกิดขึ้นจากการใช้สื่อเหล่านั้น และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน

สุทธิชัย ปัญญโรจน์ (2558) ได้ให้ความหมายว่า การสื่อสารยุคดิจิทัล คือ การวางแผนและการผสมผสานรูปแบบการสื่อสารหลายรูปแบบกับกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่องที่จะส่งผลให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) การสื่อสารการตลาดสมัยใหม่สามารถทำในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ซึ่งมีเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งบทความ รูปภาพ วิดีโอ แล้วสามารถนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นได้รับรู้รับฟัง โดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ในระบบอินเทอร์เน็ต เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ไลน์ (Line) การติดต่อสื่อสารที่ผู้เรียนนิยมใช้ในการแสดงออก

เรื่องความสนใจของตน คือ การใช้ Google ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองลำพังสิ่งที่ผู้สอนหรืออาจารย์เตรียมพร้อมให้เกิดกับนักเรียนรุ่นใหม่ โดยไม่ต้องพึ่งอาจารย์หรือห้องเรียนไปจนถึงไม่ต้องพึ่งสถาบันการศึกษา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสื่อสารยุคดิจิทัล หมายถึง การนำรูปแบบอย่างหลากหลายมาใช้ในการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อและเทคโนโลยีที่หลากหลายและเหมาะสม สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ความสำคัญของการสื่อสารยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการได้กล่าวถึง ของความสำคัญของการสื่อสารยุคดิจิทัลไว้ดังต่อไปนี้
 ธัญพร จารุไพศาล (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่า ทักษะในการสื่อสารที่ดีจะช่วยให้ได้งานตามต้องการ ทำงานได้อย่างราบรื่น รวดเร็ว ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการทำงานสูง และมีความสุขในการทำงาน

Robbins (2001) ได้กล่าวว่า การติดต่อสื่อสารทำหน้าที่หลักสำคัญในกลุ่มหรือองค์การ 4 ประการ คือ

1. การควบคุม การติดต่อสื่อสารในองค์การของผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชาจะอยู่ในรูปของการบังคับบัญชาการทำงาน การติดตามงาน และการประเมินผลการทำงานเพื่อให้ได้งานที่มีประสิทธิภาพ
2. การจูงใจ ผู้บังคับบัญชาสามารถจูงใจผู้ใต้บังคับบัญชา โดยการบอกถึงความก้าวหน้าในการทำงานของผู้ใต้บังคับบัญชาที่มีประสิทธิภาพ เช่น การเลื่อนขั้น การขึ้นเงินเดือน เป็นต้น หรือการใช้คำพูดเพื่อเสริมแรงบวก เช่น การชมเชย เป็นต้น
3. การแสดงออกทางอารมณ์ การติดต่อสื่อสารสามารถที่จะช่วยลดความคับข้องใจทางด้านอารมณ์โดยการพูดคุยกับผู้อื่น
4. การให้ข้อมูล การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นนั้นทำให้องค์การได้รับทราบข้อมูลต่าง ๆ ความต้องการของลูกค้าหรือข้อมูลของคู่แข่งทางธุรกิจ ซึ่งเป็นประโยชน์เพื่อนำมาตัดสินใจในการกำหนดกลยุทธ์ต่าง ๆ ขององค์การ

ธันท์ สมณคุปต์ (2562) ได้กล่าวว่า การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมมนุษย์ได้อย่างชัดเจน เพราะการสื่อสารถือเป็นกิจกรรมพื้นฐานของมนุษย์ การที่เทคโนโลยีได้สร้างสรรค์ความก้าวหน้าด้านการสื่อสาร สังคมมนุษย์จึงมีความเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นทางเลือกในการสื่อสาร ช่องทางการสื่อสารใหม่ ๆ รูปแบบการสื่อสาร พฤติกรรมในการสื่อสาร รวมไปถึงการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร จึงกล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางทางการสื่อสารของสังคมมนุษย์ล้วนเป็นผลพวงแห่งการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งสิ้น วิวัฒนาการของการสื่อสารในปัจจุบันนอกจากจะสร้าง

วิทยาการใหม่ ๆ ให้กับการสื่อสารแล้ว ยังสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ในการสื่อสาร รวมไปถึงยังสร้างวัฒนธรรมพฤติกรรมทางการสื่อสารใหม่ในการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงบทบาทใหม่ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความสำคัญของการสื่อสารยุคดิจิทัลมีความสำคัญที่ส่งผลให้การทำงานเป็นไปตามเป้าหมายบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการทำงานได้อย่างราบรื่น รวดเร็ว เป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคมมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล

2.3 ตัวบ่งชี้คุณการสื่อสารยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการและหน่วยงาน ได้กล่าวถึงตัวบ่งชี้ของการสื่อสารยุคดิจิทัลไว้ดังนี้

Partnership for 21st Century Skills (2014) ได้กล่าวว่า ทักษะการสื่อสารดิจิทัล ประกอบด้วย

1. สื่อสารด้วยวาจา (Oral communication)
2. การเขียน (Written)
3. ทักษะการพูดที่สาธารณะ (Public Speaking)
4. ทักษะการนำเสนอ (Presenting skill)
5. ทักษะการฟัง (listening)
6. ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communication Technology)
7. การรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต (Media and Internet Literacy)
8. การวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูล (Data Interpretation and Analysis)
9. การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programming)

Scalco (2017) ได้กล่าวว่า ทักษะด้านการสื่อสารที่ดี มี 6 ด้าน ดังนี้

1. รู้จักตนเอง การติดต่อสื่อสารที่ดีควรเริ่มต้นจากการรู้จักตนเองก่อน เมื่อใดก็ตามที่มีการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สิ่งสำคัญคือจะต้องรู้จักและสามารถจัดการกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองให้ได้ก่อน ไม่ควรให้ผู้ฟังรับรู้อารมณ์ในด้านที่ไม่ดีของผู้พูดให้คนอื่นได้เห็น เพราะผู้ฟังอาจจะตัดสินคุณได้ว่าเป็นคนลึกลับและไม่มีความมั่นใจ
2. รู้จักและเข้าใจผู้ฟัง การสื่อสารที่ดีที่สุดมักเกิดขึ้นจากการที่เรารู้จักและเข้าใจผู้ฟัง รู้ว่าวิธีใดที่จะทำให้ผู้ฟังสนใจในสิ่งที่เรากำลังต้องการจะสื่อสาร รู้ว่าผู้ฟังเขาสนใจอะไร รวมไปถึงการดูแลเอาใจใส่และการสร้างความไว้วางใจให้กับผู้ฟังด้วย ทักษะนี้จะทำให้ได้รับ

ความเชื่อใจจากผู้ฟัง สิ่งเหล่านี้ที่จะช่วยรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้พูดและผู้ฟังให้ดำเนินไปในระยะยาวได้

3. พูดให้ตรงประเด็น ชัดเจน และเจาะจง การสื่อสารอย่าง

ตรงไปตรงมา และชัดเจน จะสามารถทำให้ผู้ฟังรู้สึกคล้อยตาม มีความเข้าใจ และให้ความร่วมมือกับสิ่งที่ผู้พูดนำเสนอ ถ้าผู้พูดได้อธิบายสิ่งต่าง ๆ ไว้อย่างชัดเจน และไม่คลุมเครือแล้วก็นับเป็นสิ่งที่ดีกว่า การทิ้งให้ผู้ฟังรู้สึกสงสัยหรือเข้าใจผิดไปได้ และเมื่อใดก็ตามที่มีใครสักคนขอความคิดเห็น ควรเน้นการให้คำแนะนำด้วยวิธีง่าย ๆ และสามารถนำไปใช้ได้จริง ควรจะให้คำแนะนำกับผู้อื่นอย่างเป็นมิตร และเปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้ตอบคำถาม

4. ให้ความสำคัญกับภาษากาย และสีหน้าท่าทาง ภาษากาย

และสีหน้าท่าทางนั้นสำคัญเช่นเดียวกัน เพราะการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง ทางภาษามือ และทางสายตานั้นเป็นการช่วยยืนยันคำพูดของผู้พูด หรือแม้แต่สามารถทำลายคำพูดของผู้พูดได้

5. เป็นผู้ฟังที่ดี สิ่งที่จะกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารที่เปิดกว้างและ

เที่ยงตรงภายในองค์กรก็คือ การเป็นผู้ฟังที่ดี เมื่อมีใครสักคนกำลังพูดอยู่นั้นควรตั้งใจฟังในสิ่งที่ผู้อื่นพูด ถามคำถามไปบ้าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสนใจพร้อมทั้งเปิดใจรับฟังในสิ่งต่าง ๆ ให้มากและไม่แสดงท่าทีปฏิเสธแม้ว่าจะไม่เห็นด้วยก็ตาม จะเป็นสิ่งที่จะช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และยังสร้างความเข้าใจระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังเป็นอย่างดีด้วย

6. การให้เกียรติซึ่งกันและกัน มุ่งเน้นการสื่อสารเพื่อการสนับสนุน

ให้ขวัญกำลังใจ เพื่อช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ หรือเกิดการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

Manpower Group (2018) ได้กล่าวว่า เทคนิคการสื่อสารยุคดิจิทัล ดังนี้

1. การวางความคิดอย่างมีระบบ การที่ผู้นำจะสื่อสารให้ชัดเจนได้ต้องมีกระบวนการเรียบเรียง วางกรอบที่ชัดเจนก่อน เพราะหากทำให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย และมีเหตุผลแล้วการโน้มน้าวก็จะทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เลือกวิธีสื่อสารที่ตรงประเด็น-สถานการณ์-เวลา เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดกับการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) การสื่อสารในองค์กร (Internal Communication) การสื่อสารกับลูกค้า (Customer Communication) การสื่อสารกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอกองค์กร (Stakeholder Communication) นั้น สิ่งสำคัญจะต้องใช้วิธีสื่อสารให้ตรงประเด็นเข้าใจสถานการณ์ และเลือกเวลาให้เหมาะสมที่สุด

3. เป็นผู้ฟังที่ดี อีกหนึ่งกลเม็ดของผู้นำที่ดี ถ้าหากจะสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจก็ต้องเข้าใจคนอื่นก่อน ต้องเข้าใจสารที่ผู้สื่อสารส่งมา ไม่คิดไปเอง ถ้าเข้าใจแล้ว ผู้นำก็จะสื่อสารได้ตรงประเด็นยิ่งขึ้น

4. การสื่อสาร 2 ทาง (Two way communication) ผู้นำที่ดีควรเรียนรู้วิธีการใช้คำถามแบบปลายเปิด เช่น ทำไม เพราะอะไร อย่างไร ไม่ควรใช้คำถามปลายปิด เพราะไม่เกิดประโยชน์ หากเราใช้คำถามถูก จะเกิดการตอบรับที่ดีและต่อยอดอย่างมีประสิทธิภาพ

5. ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือให้เหมาะสม ปัจจุบันมีช่องทางและเครื่องมือในการสื่อสารหลากหลายไม่ว่า Social Media, Direct Communication หรืออื่น ๆ เป็นต้น ผู้นำที่ดีจึงควรเลือกให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของแต่ละกลุ่มที่ต้องการสื่อสาร

6. ใจเขา-ใจเรา หลีกเลี่ยงคำพูดประชดประชัน กระแทกกระเทียบ แดกดัน ซึ่งสร้างแต่ความขัดแย้งไม่ก่อประโยชน์ และจะมีแต่ผลเสียตามมา

7. ภาษากายเป็นเรื่องสำคัญ ผู้นำที่ดีควรใช้ภาษากายแสดงออกถึงความตั้งใจฟัง เช่น สบตาแบบมีไมตรียิ้ม พยักหน้าเบา ๆ ให้เกียรติผู้สื่อสารก่อนเสมอ นอกจากนี้จะต้องไม่พูดแทรก ไม่ตัดบทหรือเปลี่ยนเรื่องทันที รอให้ผู้สื่อสารจบก่อนและค่อยพูด

8. รักษาवासสัตย์ เทคนิคการสื่อสารนี้สำคัญมาก ๆ เหมือนคำที่ว่า “กษัตริย์ตรัสแล้วไม่คืนคำ”

สุทธิชัย ปัญญโรจน์ (2558) ได้กล่าวว่า แนวคิดสำคัญ 7C เพื่อการสื่อสารที่ดีว่า การสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารด้วยคำพูด การเขียน การใช้ท่าทาง มีดังนี้

1. Clear ชัดเจน การสื่อสารไม่ว่าจะเป็นด้วยการพูด การเขียน จะต้องเป็นการสื่อสารที่มีความชัดเจน เรียบง่าย เมื่อสื่อสารออกไปแล้วผู้รับสารต้องมีความเข้าใจที่ชัดเจน เช่นเดียวกับผู้ส่งสาร

2. Concise มีความกระชับ การสื่อสารที่ดีไม่จำเป็นต้องเขียนหรือพูดยาว ๆ หรือต้องปริมาณมาก ๆ แต่การสื่อสารที่ดีไม่ว่าการพูดหรือการเขียน ควรพูดหรือเขียนให้มีความสั้นกระชับ

3. Correct มีความถูกต้อง เป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารควรพิจารณาและตรวจสอบก่อนที่จะส่งสารออกไปว่าสารที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารออกไปเป็นข้อมูลข่าวสารที่มีความถูกต้องชัดเจนหรือไม่ หากไม่ถูกต้องควรแก้ไขให้ถูกต้องก่อนที่จะส่งสารออกไป

4. Courteous มีความสุภาพ พอเหมาะ พอสมควร สารที่ส่งออกไปควรเป็นไปด้วยความสุภาพ พอเหมาะ พอสมควร ไม่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป ทั้งนี้ การสื่อสารเป็นทั้งศาสตร์ คือ เรียนรู้ได้และเป็นทั้งศิลป์ กล่าวคือ ประยุกต์ใช้ได้ ผู้ส่งสารจึงต้องรู้จักการวิเคราะห์สถานการณ์ และต้องรู้จักวิเคราะห์ผู้รับสาร

5. Concrete สื่อให้มีความสร้างสรรค์ การสื่อสารที่ดีควรสื่อไปในลักษณะการสร้างสรรค์มากกว่าการทำลายกัน เพราะการสื่อสารในด้านบวกมักจะทำให้ผู้รับสารชื่นชอบมากกว่าการส่งข่าวสารออกไปในด้านลบ

6. Consider เชื่อถือได้ พิจารณาว่าการสื่อสารนั้นสามารถเป็นที่เชื่อถือสำหรับผู้รับสารหรือทำให้ผู้รับสารคล้อยตามด้วยหรือไม่ เพราะการสื่อสารหากต้องการได้รับความร่วมมือจากผู้รับสารที่ส่งออกไปและผู้ส่งสารจะต้องทำให้ผู้รับสารเชื่อถือยอมรับเสียก่อน

7. Complete มีความสมบูรณ์ครบถ้วน การสื่อสารที่ดีสารที่ส่งควรมีความครบถ้วนสมบูรณ์เสียก่อนที่จะส่งออกไปยังผู้รับสาร ดังนั้นผู้ส่งสารควรต้องมีการตรวจสอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบการสื่อสารยุคดิจิทัล ปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบคุณลักษณะด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบ ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	Partnership for 21st Century Skills (2014)	Dan Scalco (2017)	Manpower Group (2018)	สุทธิชัย ปัญญโรจน์ (2558)	ความถี่
1. สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง	✓	✓	✓	✓	4
2. มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม	✓	✓	✓	✓	4
3. เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	✓	✓	✓		3
4. ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม	✓		✓		2
5. รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิดอย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร		✓	✓	✓	3
6. วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป	✓			✓	2
7. สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิดความคิด		✓			1
8. สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสาร			✓		1

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนความถี่สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง มีค่าสูงสุด รองลงมาคือ มีทักษะการพูดในที่สาธารณะ โดยแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม และเป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาจากความถี่ในระดับ สูงสุด 3 ลำดับแรก และนำตัวบ่งชี้ที่มีคะแนนความถี่ต่ำมารวมกับตัวบ่งชี้ที่มีความคล้ายคลึงกัน ได้ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบคุณลักษณะด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

1. สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง
2. มีทักษะการพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม
3. เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสาร
4. ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม
5. รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร
6. วางแผนความคิดอย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร รู้จักวิเคราะห์

และตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ

3. ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัล เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ มีมากขึ้น และได้รับการแทนด้วยดิจิทัล มีอยู่รอบ ๆ ตัวเป็น Cloud Knowledge การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัลครูผู้สอนต้องสร้างสมรรถนะให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน เสริมความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นให้มีความรู้ ทักษะ ความคิด การสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอยู่ได้ในสภาวะการดำรงชีวิตและการทำงาน ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรม

ความหมายการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไว้ ดังนี้

ดิเรก วรรณเศียร (2558) ได้ให้ความหมายการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล คือ ยุคที่ครูควรใช้วิธีสอนแบบบรรยายหรือครูคอยบอกเล่าให้น้อยลง แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น ส่วนอีกแนวคิดคือการเรียนรู้โดยตรง (Active learning) โดยมุ่งจัดการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด โดยผ่านการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติ คิด แก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ ทำงานเป็นกลุ่ม สรุปเป็นความรู้และสามารถนำเสนอได้อย่างเหมาะสม

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ (2559) ได้กล่าวว่า การศึกษา 4.0 คือ การเรียนการสอนที่สอนให้นักศึกษาสามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้มาบูรณาการ เชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ มาตอบสนองความต้องการของสังคม ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลเป็นการเรียนการสอนในยุค 4.0 ต้องปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้

เทคโนโลยีในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ปลอ่ยให้กล้าคิดและกล้าที่จะผิด แต่ทั้งหมดก็ยังคงต้องอยู่ในกรอบที่สังคมต้องการหรือยอมรับได้ ไม่ใช่ว่าเก่งจริง คิดอะไรใหม่ ๆ ได้เสมอและมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งปัจจัยหลักของการใช้เทคโนโลยีที่เกิดความคุ้มค่า

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ได้ให้ความหมายการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ไว้ว่า เป็นการศึกษา 4.0 คือ การศึกษายุคผลิิตภาพ เป็นยุคที่ต้องการผลผลิต หรือ Products ให้ได้มากที่สุด เพื่อประโยชน์ของชุมชนตนเองและชุมชนอื่น ๆ ด้วยทักษะการศึกษาที่เน้น การทำได้ และลงมือทำแล้วออกมาเป็นผลผลิต นอกจากนี้การศึกษาไทย 4.0 ยังถือว่าเป็นยุคที่เข้าสู่ ศตวรรษที่ 21 ที่ประเทศไทยต้องมองผลิิตภาพในลักษณะที่ตามให้ทันและก้าวไปข้างหน้า การศึกษาไทย 4.0 จำเป็นต้องเน้นที่การคิดสร้างสรรค์ (Creative) และแปรความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นผลผลิตออกมา (Product) แล้วผู้เรียนต้องรับผิดชอบตามมากขึ้น การศึกษาเชิงผลิิตภาพและสร้างสรรค์ จึงประกอบไปด้วยแนวคิด Critical, Creative, Productive และ Responsible หรือ CCPR Model

จิณณวัตร ปะโคทั้ง (2561) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนการสอนในยุคโลกดิจิทัล คือ ยุคที่ครูมีบทบาทในการเป็นผู้อำนวยความสะดวกและชี้แนะแนวทางเพื่อให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และบางครั้งอาจจะต้องเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียนด้วย ดังนั้น ครูในยุคนี้จึงต้องมีคุณลักษณะของครูในศตวรรษที่ 21 ที่เรียกว่า E-Teacher เช่น ต้องมีประสบการณ์ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบใหม่ โดยจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และสื่อเทคโนโลยี มีทักษะในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อขยายองค์ความรู้ของตนเองตลอดเวลา มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนเองสู่นักเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการเสาะหาและคัดเลือกเนื้อหาความรู้หรือเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนผ่านทางสื่อเทคโนโลยี สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลทั้งในฐานะที่เป็นผู้ผลิตความรู้ ผู้กระจายความรู้และผู้ใช้ความรู้ เป็นต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล หมายถึง การจัดการศึกษาที่มุ่งให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถนำความรู้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ และเกิดความคุ้มค่ามากที่สุด

ความสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการกล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลไว้ ดังนี้
 ณิชพล กาฬภักดี (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่า การศึกษาในยุคปัจจุบัน เป็นยุคแห่ง การเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตลอดจนการนำเทคโนโลยีสื่อการสอนที่ทันสมัยมาใช้เป็นจำนวนมาก ซึ่งสอดคล้องกับการดำรงชีวิตในปัจจุบันนี้ต้องอาศัยข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัย เพื่อให้ทันโลกทันเหตุการณ์ ข้อมูลข่าวสารแต่เดิมนั้นจะอยู่ในรูปของเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ก็จะถูกแปลงเป็น

สัญญาณดิจิทัล เพื่อสะดวกในการรับ-ส่ง และประมวลผลข้อมูล มนุษย์ในยุคนี้จึงดำรงชีวิตอยู่ในสังคมดิจิทัล ผู้ใดไม่เรียนรู้ ไม่ยอมรับที่จะใช้ ก็จะไม่เปรียบเทียบกับผู้อื่น

วิทวัส ดวงภูเมศ (2560) ได้กล่าวว่า การจัดการศึกษา ยุค 4.0 เป็นส่วนสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ สร้างให้ผู้เรียนเป็นคนที่รักที่จะเรียนรู้ มีคุณธรรม และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งก็คือเป็นการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นทักษะในการคิดวิเคราะห์เป็นหลัก

ยีน ภูววรรณ (2560) ได้กล่าวว่า ในการจัดการศึกษายุคดิจิทัลมีเป้าหมายสำคัญมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากเทคโนโลยี เป็นตัวกระตุ้นองค์ความรู้ในยุคดิจิทัล มีลักษณะที่มีความเชื่อมโยง (Hyperlinked) มีหลายมิติ (Multidimensional) สร้างขึ้นได้เอง (Constructed) อยู่ในรูปแบบของกราฟิก เสียง และวิดีโอ (Held in graphic and video formats) ซึ่งรวมไว้อยู่ในโปรแกรมในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต (incorporate powerful search engines)

จิตรา สุขเจริญ (2561) ได้กล่าวว่า การจัดการศึกษาในทุกระดับมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาศักยภาพของคน เมื่อประเทศไทยก้าวเข้าสู่ “ไทยแลนด์ 4.0” สถาบันการศึกษาต่าง ๆ ควรมีการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เปลี่ยนไป และสอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและทิศทางแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 ซึ่งประกอบด้วย จุดมุ่งหมาย 3 ประการ ได้แก่

1. คนไทยเป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และยุทธศาสตร์ประเทศไทย 4.0
2. สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ และคุณธรรม จริยธรรม รู้รักสามัคคี และร่วมมือผนึกกำลังมุ่งสู่การพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
3. ประเทศไทยก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลาง และความเหลื่อมล้ำภายในประเทศลดลง กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัลมีความสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้ ครูสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และเกิดความคุ้มค่ามากที่สุด

ขั้นตอนในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

แม็ค เอ็ดดูเก๊า (ม.ป.ป.) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน

5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้งคำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่าง ๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูลสารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ รวมทั้งการทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรนัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วยแบบต่าง ๆ หรือด้วยผังกราฟิก การแปลผล จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ซึ่งเป็นแก่นความรู้

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร คือ ขั้นนำเสนอความรู้ด้วยการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่น่าสนใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษา และนำเสนอด้วยวาจา

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อประโยชน์ส่วนรวม ด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็น ความรู้แนวทางสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรมด้วยความรับผิดชอบต่อสังคม อันเป็นการแสดงออกของการเกื้อกูล และแบ่งปันให้สังคมมีสันติอย่างยั่งยืน เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถพื้นฐานเบื้องต้นสำคัญที่ใช้ในการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ ความสามารถด้านภาษา (Literacy) ความสามารถด้านคำนวณ (Numeracy) ความสามารถด้านเหตุผล (Reasoning ability)

Smith และ Ragan (1999) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลการเรียนรู้ประเภทใดก็ได้ ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นนำ (Introduction)
2. ขั้นสอน (Body)
3. ขั้นสรุป (Conclusion)
4. ขั้นประเมินผล (Assessment)

โดยขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ใช้เป็นขั้นตอนในการนำเสนอเหตุการณ์การเรียนการสอน และวิเคราะห์ลักษณะของเหตุการณ์การเรียนการสอนตามลักษณะบทบาทของผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ

แบบที่ 1 เป็นแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่มหรือเป็นผู้มีบทบาท นำโดยผู้เรียนเป็นผู้สืบสอบค้นพบความรู้ด้วยตนเอง (Exploratory) หรือแบบที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Student-center)

แบบที่ 2 เป็นแบบที่ผู้สอนเป็นฝ่ายริเริ่มหรือเป็นผู้มีบทบาทนำในการเสนอการเรียนการสอน โดยใช้การบอก อธิบายให้แก่ผู้เรียน (Expository) หรือแบบที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ (Teacher-center)

แบบที่ 3 เป็นแบบที่ผู้สอนและผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันในเหตุการณ์การเรียนการสอน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนนอกจากจะคำนึงถึงขั้นตอนในการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนว่ามีลำดับอย่างไร แล้วยังต้องพิจารณาถึงลักษณะของบทบาทผู้สอนและผู้เรียนในขั้นตอน

อรรถัย มูลคำ และคณะ (2542) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ ดังนี้

1. ขั้นนำ เป็นการสร้างและกระตุ้นความสนใจหรือเตรียมความพร้อมในการเรียน
2. ขั้นกิจกรรม เป็นการจัดกิจกรรมตามหลักการ เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construct) มีปฏิสัมพันธ์ช่วยกันเรียนรู้ (Interaction) มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ (Participation) เรียนรู้กระบวนการ/ผลงานและความรู้ (Process/Product) และนำความรู้ไปใช้ (Application)

3. ขั้นวิเคราะห์ เป็นการอภิปรายผลจากกิจกรรม โดยทำการวิเคราะห์อภิปรายผลงาน และข้อความรู้ที่สรุปได้จากกิจกรรม และวิเคราะห์อภิปรายกระบวนการเรียนรู้

4. ขั้นสรุปประเมินผล เป็นการสรุป/ประเมินผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

ทิตินา แคมมณี (2543) ได้นำเสนอการสอน แบบ CIPPA MODEL ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ของผู้เรียนจากแหล่งข้อมูล หรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ผู้เรียน หรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล/ประสบการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ

ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตน รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้รับประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อม ๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้ขั้นนี้เป็นขั้นสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อความที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตน และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความที่ได้อ่าน ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหา และความจำในเรื่องนั้น ๆ หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเพื่อตั้งคำถาม 2) ขั้นการดำเนินกิจกรรม 3) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) ขั้นสรุปอภิปรายผล และ 5) ขั้นประเมินผล

องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

มีนักวิชาการกล่าวถึง การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไว้ดังนี้

Kukulka-Hulme และ Traxler (2013) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล มีความจำเป็นและมีความสำคัญยิ่งต่อการเสริมสร้างประสิทธิภาพทางการเรียนของผู้เรียน ดังนี้

1. การออกแบบเนื้อหา (Design of Content) โดยการออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ ดังนี้

1.1 การออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้เรียน (Learner-Centre Content) จะเน้นไปในสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง

1.2 การออกแบบเนื้อหาสำหรับบุคคลทั่วไป (Personalized Content) ไม่เน้นรายละเอียดที่เป็นเนื้อหาเชิงวิชาการมากนัก แต่เน้นการแบ่งปันความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

1.3 ความทันสมัยและเป็นปัจจุบันของเนื้อหา (Update Content) จะต้องมีความทันสมัยและเป็นปัจจุบันตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนและก้าวหน้าความรู้ใหม่ ๆ

1.4 การจัดแบ่งช่วงเวลาการใช้เนื้อหา (Time or Scheduled Content) ควรคำนึงถึงการจัดแบ่งช่วงเวลาของการใช้เนื้อหาให้มีความเหมาะสม กับวัย เพศ อายุของผู้เรียน

1.5 การสื่อสารเชิงวนเนื้อหา (Aural Content) ควรใช้ภาษาเขียน มาทำการเรียบเรียงให้เป็นภาษาหรือข้อความที่เข้าใจง่าย มีความเหมาะสม ไม่ยืดเยื้อจนหาเนื้อหา ความรู้ไม่ได้

1.6 ความยืดหยุ่นของเนื้อหา (Flexible Content) ควรใช้เนื้อหาที่มีความเหมาะสมไม่ถึงเครียด ควรเพิ่มทางเลือกให้กับผู้เรียนในการสอบถามหรือให้ความคิดเห็นได้ และการออกแบบเนื้อหาไม่ควรมีแค่ตัวอักษรอย่างเดียว แต่ควรมีภาพหรือสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความน่าสนใจมากขึ้น

2. การออกแบบกิจกรรมทางการเรียน (Design of Activities)

2.1 พฤติกรรมทางการเรียน (Behaviorist Learning) หมายถึง ความสนใจในเนื้อหา การแสดงออก หรือลักษณะของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่แสดงออกให้เห็นต่อ กิจกรรมหรือเนื้อหา ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมทางการเรียนจะต้องคำนึงถึงช่วงอายุของผู้เรียน เพราะผู้เรียนแต่ละช่วงอายุมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

2.2 การสร้างสรรค์ทางการเรียน (Constructivist learning) การออกแบบกิจกรรมในการเรียนรู้ควรเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวมมากขึ้น

3. การออกแบบกระบวนการสื่อสาร

3.1 การออกแบบกระบวนการสื่อสารเป็นสิ่งที่สำคัญของการออกแบบ การเรียนการสอนในยุคดิจิทัล เพราะในบางครั้งอาจจะไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาเขียนทั้งหมด แต่จะเน้นเป็นรูปภาพ การตอบโต้กันผ่านทางจอภาพ ซึ่งผู้สอนจะต้องออกแบบของเนื้อหา กระบวนการสื่อสารให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถต่อยอดความคิดได้

3.2 มีระบบการจัดการเก็บรวบรวมสารสนเทศทั้งในรูปแบบของภาพ และเสียง เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้นี้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม ไม่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

สมจิต จันทรฉาย (2557) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีหลักการพื้นฐานที่ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรคำนึงถึง เพื่อช่วยให้การออกแบบการเรียนการสอนมีคุณภาพ ดังนี้

1. คำนึงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ การออกแบบการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้มากกว่ากระบวนการสอน ผู้ออกแบบการเรียนการสอนจะต้องพิจารณาผลการเรียนรู้อย่างชัดเจน เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการเลือกกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ อย่างมีประสิทธิภาพ
2. คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เวลาที่ใช้ คุณภาพการสอน เจตคติและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้ควรนำมาพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน
3. รู้จักประยุกต์ใช้หลักการเรียนการสอน วิธีสอน รูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาสาระ เพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญาและจิตใจในกิจกรรมการเรียนการสอน
4. ใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรเลือกใช้สื่อที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความแตกต่างในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
5. มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนการสอนที่มีคุณภาพควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เริ่มจากการวางแผน การนำไปทดลองใช้จริง และนำผลการทดลองและข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่นนี้จะทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ
6. มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอน และการประเมินผลผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และน่าสนใจมากขึ้น การประเมินผลผู้เรียนไม่ควรมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อทราบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ควรให้ได้ข้อมูลที่น่าไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้
7. องค์ประกอบการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กัน องค์ประกอบการเรียนการสอน เช่น จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ควรมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน และเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ

แก้วตา เจื่อนาค (2560) ได้กล่าวว่า แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21 มีขั้นตอนดังนี้

1. การวิเคราะห์เป้าหมายการเรียนรู้ (Goal Analysis) คือ พิจารณาเนื้อหาความรู้ ทักษะการเรียนรู้ และคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน พร้อมทั้งกำหนดทิศทางในการปฏิบัติให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้
2. การวิเคราะห์ผู้เรียน (Define Learners) จากข้อมูลและบริบทพื้นฐานของผู้เรียน เพื่อจะได้ออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน
3. การเลือกวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Method Learning Selections) ผู้สอนต้องคำนึงถึงเป้าหมายการเรียนรู้ลักษณะของเนื้อหา และผู้เรียน โดยเลือกวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม จนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยหลักการเรียนรู้สมัยใหม่ คือ Teach Less, Learn More สอนให้น้อย แต่ให้ผู้เรียนเรียนได้เยอะ ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และทำให้ผู้เรียนได้พัฒนา การเรียนรู้ตามกรอบแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งวิธีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะแห่ง ศตวรรษที่ 21
4. การเลือกเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology Selection) ผู้สอนควรเลือกใช้ ICT ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา เป้าหมายการเรียนรู้ ความสามารถในการใช้ ICT ของผู้สอน และระบบสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. การเลือกวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ผู้สอนควรใช้การประเมินที่หลากหลาย สามารถประเมินผลการเรียนรู้ได้ทั้งด้านเนื้อหาความรู้ และทักษะกระบวนการ โดยเน้นการประเมินตามสภาพจริง เช่น การใช้แฟ้มสะสมผลงาน การประเมิน การทำงานกลุ่ม การประเมินการใช้ ICT เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสประเมินตนเองและประเมินเพื่อนด้วย เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนยอมรับผลการประเมิน และวางแผนในการแก้ไขปรับปรุงด้วยตนเอง

วลินดา อุณเรื่อน (2563) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน เนื่องจากการวิเคราะห์ผู้เรียนจะส่งผลต่อการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนควรคำนึงถึงการวิเคราะห์ถึงลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียนแต่ละคน ในด้านความถนัด ด้านความสนใจของผู้เรียน หรือระดับสติปัญญาของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญสิ่งแรกๆ ที่ผู้สอนควรทำก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2. การจัดเตรียมเนื้อหา หลังจากทำการวิเคราะห์ผู้เรียนแล้ว ผู้สอนควรคัดเลือกเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับผู้เรียนในชั้นเรียน

3. การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นส่วนของการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ ได้เผชิญสถานการณ์ปัญหาและประยุกต์ความรู้ได้อย่างเหมาะสม และเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4. การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดบรรยากาศในห้องเรียน สื่อการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้และมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ที่ดีทั้งในด้านจิตใจ ร่างกาย และสติปัญญา นั่นเอง

5. การวัดและประเมินผลผู้สอนควรมีการประเมินความรู้และทักษะของผู้เรียนและให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมให้ดีกว่าที่จะเลื่อนขั้นไปทำงานที่ระดับที่ยากขึ้น

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2563) ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลแบบ New normal เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่มีลักษณะเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ ประเมินตนเอง นำความรู้ไปใช้ประโยชน์ และสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งแตกต่างจากการออกแบบการเรียนรู้แบบทั่วไปที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายและวิธีการเรียนรู้ที่คิดว่าดีที่สุดสำหรับผู้เรียน มีจุดเน้นอยู่ที่การทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่เป็นการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด นำไปประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ควรมีการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ดังนี้

1. วิเคราะห์ Passion ของผู้เรียนว่าอะไรที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้มี Passion ในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะมีสิ่งกระตุ้นแตกต่างกัน หากผู้สอนค้นพบสิ่งกระตุ้น Passion ดังกล่าวจะเป็นจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมการเรียนรู้อันพึงประสงค์ของผู้เรียน เช่น ความกระตือรือร้น การแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

2. วิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ Passion ของผู้เรียน กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความความสงสัยใคร่รู้ของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ Passion จะช่วยให้ผู้เรียนใช้พื้นที่การเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ตรงกันข้ามหากกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับ Passion ผู้เรียนจะมีพฤติกรรมไม่อยากเรียนรู้

3. วิเคราะห์ Platform และวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน การวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ สอดคล้องกับวิถีชีวิตของตนเอง (หลายเส้นทางเป้าหมายเดียวกัน) สำหรับ Platform การเรียนรู้นั้นอาจจะเป็นการเรียนรู้บนโลกออนไลน์ การเรียนรู้ที่โรงเรียน การเรียนรู้ที่บ้านการเรียนรู้ที่ชุมชน ส่วนวิธีการ

เรียนรู้ควรเน้นวิธีการเรียนรู้ตามแนวทาง Active learning ในทุก Platform เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สะท้อนคิด และถอดบทเรียนเป็นแก่นของความรู้ซึ่งการถอดบทเรียนจะช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก

4. เตรียมทรัพยากรการเรียนรู้สำหรับการเรียนรู้ในแต่ละ Platform และวิธีการเรียนรู้ขั้นตอนนี้จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกพื้นที่การเรียนรู้ของตนเองในลักษณะการเรียนรู้ส่วนบุคคล (Personalized learning) หรือการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีจิตใจจดจ่อและมุ่งมั่นอยู่กับการเรียนรู้ของตนเอง

5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะเปิดพื้นที่การเรียนรู้ทั้ง 5 ประการ ได้แก่ 1) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ของตนเอง 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบและใช้วิธีการเรียนรู้ของตนเอง 3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินเพื่อพัฒนาตนเอง 4) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อส่วนรวม และ 5) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนคิดตนเอง เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ครั้งใหม่ หากผู้สอนเปิดพื้นที่การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้มากเท่าใด การเรียนรู้เชิงลึกจะเกิดขึ้นได้มากเท่านั้น

6. ประเมินประสิทธิภาพของ Platform และวิธีการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ว่าสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการประเมินในส่วนนี้จะนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีพื้นที่การเรียนรู้มากขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ปรากฏดังตาราง 4



ตาราง 4 การสังเคราะห์ตัวบ่งชี้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ตัวบ่งชี้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัล	Kukulska-Hulme และ Traxler (2013)	สมจิต จันทรัมย์ (2557)	แก้วตา เจื่อนาค (2560)	วไลดา อุ่นเรือน (2563)	วิชัย วงษ์ใหญ่ (2563)	ความถี่
1. การวิเคราะห์ผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	5
2. การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	5
3. การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้		✓			✓	2
4. การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	✓	✓	✓	✓	✓	5
5. การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน	✓	✓	✓	✓	✓	5
6. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ		✓	✓		✓	3
7. การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้		✓	✓	✓	✓	4
8. การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วย การวิจัย		✓				1

จากตาราง 4 พบว่า การวิเคราะห์ผู้เรียน การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้
ที่สอดคล้องกับผู้เรียน การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ การวิเคราะห์วิธีการ การกระบวนการ
จัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน และการเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน มีค่าสูงสุด
รองลงมาคือ การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณา
จากความถี่ในระดับสูงสุด และนำตัวบ่งชี้ที่มีความถี่ต่ำไปรวมกับความถี่ที่มีความคล้ายคลึงกัน
ไปรวมกับตัวบ่งชี้ที่มีความคล้ายคลึงกัน ได้ตัวบ่งชี้ขององค์ประกอบคุณลักษณะด้านการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล 6 ตัวบ่งชี้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน
2. การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน

3. การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน
4. การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน
5. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และนำผลมาปรับปรุงพัฒนา

โปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรม

ความหมายของโปรแกรม

Barr และ Keating (1990) กล่าวว่า โปรแกรมมีความหมายได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล โดยทั่วไปคำว่าโปรแกรมใช้ใน 3 ความหมาย คือ

1. โปรแกรม หมายถึง หน่วย (Units) ที่จัดขึ้นเพื่อทำกิจกรรมพิเศษหรือให้บริการตามความต้องการของสถาบันหรือบุคคล
2. โปรแกรม หมายถึง ลำดับการปฏิบัติตามที่วางแผนไว้ (Series of Planned Intervention) เพื่อวัตถุประสงค์โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะ
3. โปรแกรม หมายถึง กิจกรรมที่วางแผนไว้ (Planned Activity) เพื่อเป้าหมายโดยเฉพาะ

Boone (1992) ให้ความหมายของโปรแกรมการพัฒนาทางวิชาชีพ หมายถึง ผลของความร่วมมือระหว่างผู้เข้าร่วมโปรแกรมกับผู้พัฒนาโปรแกรมในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการ การวางแผน การสร้างแผนการจัดกิจกรรม การปฏิบัติการ การประชาสัมพันธ์ การประเมินผล การรายงานและความรับผิดชอบต่อโปรแกรม

รังสรรค์ สุธารมย์ (2556) ได้ให้ความหมายว่า โปรแกรม หมายถึง แผนงาน โครงการ และกิจกรรมที่มีกระบวนการอย่างเป็นระบบในการดำเนินงานต่าง ๆ โดยมีกิจกรรมที่มีการกำหนดระยะเวลา หลักสูตร เนื้อหาที่แน่นอน

ปริญญ์ มีสุข (2552) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมการพัฒนาทางวิชาชีพครู หมายถึง ระบบแผนโครงสร้างที่กำหนดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยเหลือครูให้ทำกิจกรรมกับเพื่อนร่วมงาน โดยทุกกิจกรรมล้วนมีแนวทางเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานของครู

องค์ประกอบของโปรแกรม

Boone (1992) ได้สรุปองค์ประกอบของการพัฒนาโปรแกรม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การจัดทำแผนการออกแบบ

2. ดำเนินการพัฒนา

3. ตรวจสอบและการประเมินผล

Caffarella (2002) ได้สรุปองค์ประกอบของการพัฒนาโปรแกรมในการพัฒนาโปรแกรมไว้ 11 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การจัดพื้นฐานสำหรับกระบวนการ
2. การวางแผน
3. การกำหนดแนวคิดโปรแกรม
4. การค้นหาจัดลำดับความสำคัญของแนวคิดของการพัฒนาโปรแกรม
5. การเตรียมถ่ายโอนความรู้
6. การสร้างแผนการประเมินผล
7. การพิจารณารูปแบบตารางเวลาและความต้องการของเจ้าหน้าที่
8. การเตรียมแผนงานด้านงบประมาณและการตลาด
9. การออกแบบแผนการสอน
10. การประสานงานด้านสิ่งสนับสนุนและพร้อมรับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น
11. การสื่อสารคุณค่าของโครงการ

อาทิตยา โปณะทอง, ชัยณรงค์ สุวรรณสาร และกาญจนา ภัทราวิวัฒน์ (2562) ได้กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตรอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงสำหรับนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา มี 6 องค์ประกอบ คือ

1. หลักการและเหตุผล
2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรอบรม
3. เนื้อหาของหลักสูตรอบรม
4. กิจกรรมการอบรม
5. สื่อ-อุปกรณ์
6. การประเมินผล

เริงฤทธิ์ เยื่อใย (2558) ได้พัฒนาโปรแกรมพัฒนาสมรรถนะมุ่งผลสัมฤทธิ์ของครูในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาสมรรถนะมุ่งผลสัมฤทธิ์ของครูในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน มีองค์ประกอบโปรแกรม 9 ประการ ดังนี้

1. หลักการ
2. จุดมุ่งหมาย
3. เป้าหมาย

4. ระยะเวลา
5. โครงสร้างและเนื้อหา
6. กิจกรรมการพัฒนา
7. สื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้
8. การประเมินผล
9. เงื่อนไขความสำเร็จ

สุวิทย์ ยอดสละ (2556) ได้สรุปกรอบแนวคิดขององค์ประกอบโปรแกรม ไว้ดังนี้

1. ที่มาและความสำคัญของโปรแกรม
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม
3. รูปแบบและวิธีการ พัฒนา
4. โครงสร้างของโปรแกรม
5. เนื้อหาและสาระสำคัญของโปรแกรม
6. การวัดและประเมินผล

นฤมล มณีงาม (2547) ได้สรุปองค์ประกอบของโปรแกรมที่สมบูรณ์ มีดังนี้ 1) หลักการของโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 3) ลักษณะของโปรแกรม 4) คุณสมบัติของผู้ใช้โปรแกรมและกลุ่มเป้าหมาย 5) เอกสารที่ใช้ในโปรแกรม 6) ขั้นตอนการจัดกิจกรรม 7) การประเมินผล

ตาราง 5 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อบ่งชี้ขององค์ประกอบของโปรแกรม

องค์ประกอบของโปรแกรม	Boone (1992)	Caffarella (2002)	อาทิตย์ยา โปณะทอง, ชัยณรงค์ สุวรรณสาร และกาญจนา ภัทรวิวัฒน์ (2562)	เรณูพัทธ์ เยื่อใย (2558)	สุวิทย์ ยอดสละ (2556)	นฤมล มณีงาม (2547)	ความถี่
1. หลักการและความสำคัญ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
2. วัตถุประสงค์		✓	✓	✓	✓	✓	5
3. เนื้อหาและสาระสำคัญ		✓	✓	✓	✓		4

ตาราง 5 (ต่อ)

องค์ประกอบของโปรแกรม	Boone (1992)	Caffarella (2002)	อาทิตยา โปณะทอง, ชัยณรงค์ สุวรรณสาร และกาญจนา ภัทรวิวัฒน์ (2562)	เริงฤทธิ์ เยื่อใย (2558)	สุวิทย์ ยอดสละ (2556)	นฤมล มณีงาม (2547)	ความถี่
4. กิจกรรมและเครื่องมือการพัฒนา			✓	✓		✓	3
5. การวัดและการประเมินผล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
6. สื่อ นวัตกรรมและแหล่งเรียนรู้			✓	✓			2
7. กระบวนการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้		✓			✓		2

จากตาราง 5 พบว่า การสังเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรมโดยใช้องค์ประกอบที่มีความถี่ที่ 3 ขึ้นไปและนำองค์ประกอบที่มีความถี่ต่ำมารวมเข้ากับองค์ประกอบที่มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกันได้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการและความสำคัญ
2. วัตถุประสงค์
3. เนื้อหาและสาระสำคัญ
4. กิจกรรมและเครื่องมือพัฒนา
5. การวัดและการประเมินผล

การพัฒนาโปรแกรม

Barratt (2014) ได้เสนอขั้นตอนของการพัฒนาโปรแกรมไว้ ดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม (Analyze the Training Need) เมื่อมีการพัฒนาโปรแกรมการอบรมเพื่อพัฒนางานต้องคำนึงถึง อะไรคือความรู้ อะไรคือทักษะ และทัศนคติของผู้ที่รับการอบรมที่จะทำให้โปรแกรมการอบรมมีความสมบูรณ์และให้สามารถเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างผู้เข้ารับการอบรม นอกจากนี้ยังต้องมีการพิจารณาระยะเวลาของการฝึกอบรม พร้อมทั้งวิธีการ แนวโน้มที่ดีที่สุดที่ผู้เข้ารับการอบรมจะได้เรียนรู้และเครื่องมือหรือทรัพยากรที่มีให้คุณ

2. ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบโปรแกรมการอบรม (Design the Training Program)

โดยจะต้องออกแบบให้อยู่บนพื้นฐาน ซึ่งเป็นผลจากขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งอธิบายในลักษณะที่สามารถวัดผู้เข้าฝึกอบรมได้ตามจุดประสงค์ เมื่อเสร็จสิ้นการฝึกอบรม นอกจากนี้ยังต้องกำหนดวิธีการอบรมแสดงเป็นวิธีการฝึกอบรมให้ผู้เข้าอบรมได้เห็นชัดเจน อาจนำเสนอได้หลายวิธี เช่น โดยการสอนในห้องเรียนทางออนไลน์ หรือใช้วิธีการผสมผสานทั้งสองแบบก็ได้ โดยการออกแบบในขั้นตอนนี้อาจสร้างเค้าร่างหรือเค้าโครงเนื้อเรื่องที่จะช่วยในการพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม

3. ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม (Develop the Training Program)

ในขั้นตอนการพัฒนาเป็นการใช้วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายและวัสดุอื่น ๆ ที่สร้างขึ้น ในระหว่างขั้นตอนการออกแบบ เพื่อพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม วัสดุนี้อาจรวมถึงส่วนประกอบของการฝึกอบรมออนไลน์และวัสดุสำหรับการฝึกอบรมและผู้เข้ารับการฝึกอบรม ในช่วงนี้ยังอาจจะพัฒนาวิธีการทดสอบการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของผู้เข้ารับการอบรมเกี่ยวกับความรู้ทักษะหรือทัศนคติขึ้นอยู่กับการฝึกอบรม

4. ขั้นตอนที่ 4 การใช้โปรแกรมการฝึกอบรม (Implement the Training Program)

ขั้นตอนการนำโปรแกรมไปใช้นี้บางครั้งเรียกว่า ขั้นตอนการจัดส่งหรือขั้นตอนการส่งมอบ ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่จะต้องทำการการฝึกอบรมให้กับผู้เข้าร่วมฝึกอบรมไม่ว่าจะเป็นคำสั่งหรือการฝึกที่ใช้ทางออนไลน์ ในห้องเรียนหรือผ่านวิธีอื่น ๆ ครั้งแรกของการวิธีการฝึกอบรมหรือวิธีการสอนบางครั้งจะถูกเรียกว่า “การนำร่อง”

5. ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลโปรแกรมการฝึกอบรม (Evaluate the Training Program)

ขั้นตอนการประเมินผลเป็นขั้นตอนที่จะสามารถตรวจสอบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ ทักษะหรือทัศนคติตามที่ระบุเป้าหมายไว้ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับในระหว่างขั้นตอนการประเมินผล สามารถทำการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมในการออกแบบการพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมในครั้งต่อไปที่นำเสนอให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม

Caffarella (2002) ได้นำเสนอการวางแผนโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนไว้ในหนังสือ ซึ่งประกอบไปด้วย 9 ขั้นตอน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้ คือ

1. ขั้นที่ 1 การสร้างข้อมูลพื้นฐานสำหรับกระบวนการวางแผน
2. ขั้นที่ 2 การระบุแนวความคิดของโปรแกรม
3. ขั้นที่ 3 การจัดลำดับแนวความคิดของโปรแกรม
4. ขั้นที่ 4 การพัฒนาวัตถุประสงค์ของโปรแกรม
5. ขั้นที่ 5 การเตรียมการสำหรับถ่ายโอนการเรียนรู้

6. ขั้นที่ 6 การสร้างแผนการประเมินผล การกำหนดรูปแบบตารางเวลาและความต้องการทางด้านเจ้าหน้าที่

7. ขั้นที่ 7 การออกแบบแผนการสอน

8. ขั้นที่ 8 การประสานงานผู้เกี่ยวข้อง

9. ขั้นที่ 9 การศึกษาคุณค่าของโปรแกรม

Carolyn และคณะ (2012) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนของการพัฒนาโปรแกรม มีขั้นตอนดังนี้
 ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม (Analyze the training need) เมื่อมีการพัฒนาโปรแกรมการอบรมเพื่อพัฒนางานต้องคำนึงถึง อะไรคือความรู้ อะไรคือทักษะและทัศนคติของผู้รับการอบรม ที่จะทำให้โปรแกรมการอบรมมีความสมบูรณ์และให้สามารถเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างผู้เข้ารับการอบรม นอกจากนี้ยังต้องมีการพิจารณาระยะเวลาของการฝึกอบรมพร้อมทั้งวิธีการ แนวโน้มที่ดีที่สุดที่ผู้เข้ารับการอบรมจะได้เรียนรู้ และเครื่องมือหรือทรัพยากรที่มีให้

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบโปรแกรมการอบรม (Design the training Program) โดยจะต้องออกแบบให้อยู่บนพื้นฐาน ซึ่งเป็นผลจากขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งอธิบายในลักษณะที่สามารถวัดผู้เข้าฝึกอบรมได้ตามจุดประสงค์ เมื่อเสร็จสิ้นการฝึกอบรม นอกจากนี้ยังต้องกำหนดวิธีการอบรมแสดงเป็นวิธีการฝึกอบรมให้ผู้เข้าอบรมได้เห็นชัดเจน อาจนำเสนอได้หลายวิธี เช่น โดยการสอนในห้องเรียนทางออนไลน์หรือใช้วิธีการผสมผสานทั้งสองแบบก็ได้ โดยการออกแบบในขั้นตอนอาจสร้างเค้าร่างหรือเค้าโครงเนื้อเรื่องที่

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม (Development the training program) ในขั้นตอนการพัฒนาเป็นการใช้วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายและวัตถุประสงค์อื่น ๆ ที่สร้างขึ้น ในระหว่างขั้นตอนการออกแบบเพื่อพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม วัสดุนี้อาจรวมถึงส่วนประกอบของการฝึกอบรมออนไลน์และวัสดุสำหรับการฝึกอบรมและผู้เข้ารับการฝึกอบรม ในช่วงนี้อาจจะพัฒนาวิธีการพัฒนาวิธีทดสอบการเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาการของผู้เข้ารับการอบรมเกี่ยวกับความรู้ ทักษะหรือทัศนคติขึ้นอยู่กับฝึกอบรม ขั้นตอนที่

ขั้นตอนที่ 4 การใช้โปรแกรมการฝึกอบรม (Implement the training program) ขั้นตอนการนำโปรแกรมไปใช้นั้นบางครั้งเรียกว่า ขั้นตอนการจัดส่งหรือขั้นตอนการส่งมอบ ในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่จะต้องทำการฝึกอบรมให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม ในช่วงนี้อาจจะพัฒนาวิธีการทดสอบการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการของผู้เข้ารับการอบรมเกี่ยวกับความรู้ ทักษะหรือทัศนคติขึ้นอยู่กับ การอบรมจะช่วยให้การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลโปรแกรมการฝึกอบรม (Evaluate the training)
 ขั้นตอนการประเมินผลเป็นขั้นตอนที่จะสามารถตรวจสอบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้
 ทักษะหรือทัศนคติตามที่ระบุในเป้าหมายไว้ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ความจำเป็นในการฝึกอบรม
 โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับในระหว่างขั้นตอนการประเมินผล สามารถทำการเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมในการ
 ออกแบบการพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมในครั้งต่อไปที่นำเสนอให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม

วิโรจน์ สารรัตน์ (2551) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาโปรแกรมพัฒนา
 วิชาชีพบุคลากรทางการศึกษา ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรม
 การตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎีของโปรแกรมที่พัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเอกสารประกอบ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบและการปรับปรุงโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 4 สร้างเครื่องมือประเมินโปรแกรมในภาคสนาม ขั้นตอนที่ 5 ทดลอง
 โปรแกรมในภาคสนามการทดลองใช้โปรแกรมในภาคสนาม จริง

รัชณี กัลยาวิทย์ และอังฉรา ธารอุไรกุล (2545) ได้ให้ความหมายของการพัฒนา
 โปรแกรม คือ การตรวจสอบเอกสารต่าง ๆ ที่ใช้เขียนโปรแกรม (reviewing) การออกแบบโปรแกรม
 (designing) การเขียนรหัสโปรแกรม (coding) การทดสอบโปรแกรม (testing) และการจัดทำ
 เอกสาร (documenting)

ตาราง 6 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อบ่งชี้ประกอบของการพัฒนาโปรแกรม

องค์ประกอบของขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม	Barratt (2014)	Caffarella (2002)	Carolyn และคณะ (2012)	วิโรจน์ สารรัตน์ (2551)	รัชณี กัลยาวิทย์ และอังฉรา ธารอุไรกุล (2545)	ความถี่
1. การวินิจฉัยความต้องการจำเป็น	✓	✓	✓			3
2. ศึกษาแนวคิดทฤษฎี				✓		1
3. กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรม		✓		✓	✓	3

ตาราง 6 (ต่อ)

องค์ประกอบของขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม	Barratt (2014)	Caffarella (2002)	Carolyn และคณะ (2012)	วิโรจน์ สารรัตน์ (2551)	รัชนี กัลยาวิทย์ และอังคณา ธารอุไรกุล (2545)	ความถี่
4. การวางแผนในการจัดทำโปรแกรม	✓	✓	✓			3
5. การออกแบบโปรแกรม		✓			✓	2
6. การนำโปรแกรมไปใช้	✓		✓			2
7. การประเมินผลโปรแกรม	✓	✓	✓	✓		4
8. การสร้างโปรแกรมเพื่อใช้ในการฝึกอบรม และจัดทำเอกสาร		✓		✓	✓	3
9. ทดลองใช้โปรแกรม				✓	✓	2
10. การพัฒนาโปรแกรม	✓		✓			2

จากตาราง 6 สรุปได้ว่าการสังเคราะห์ขอบข่ายการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยใช้องค์ประกอบที่มีความถี่สูงที่ 3 ขึ้นไป และนำองค์ประกอบที่มีความถี่ต่ำมารวมเข้ากับองค์ประกอบที่มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกันได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวินิจฉัยความต้องการจำเป็น
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรม
3. การวางแผนในการจัดทำโปรแกรม
4. การประเมินผลโปรแกรม
5. การสร้างโปรแกรมเพื่อใช้ในการฝึกอบรมและจัดทำเอกสาร

วิธีการพัฒนาครู

ความหมายของการพัฒนา

ความหมายของการพัฒนานักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการพัฒนาไว้ดังนี้

ยนต์ ชุ่มจิต (2535) ให้ความหมายว่า การพัฒนา หมายถึง การดำเนินงานที่พยายามจะพัฒนาให้ครูมีความรู้ ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน ตลอดจนมีเจตคติที่ดีในการทำงาน รวมถึง การมีบุคลิกภาพและคุณธรรมของความเป็นครูที่ดีด้วย

ดนัย เทียนพุฒ (2545) ให้ความหมายว่า การพัฒนา หมายถึง การพัฒนาทรัพยากรบุคคล ซึ่งเป็นวิธีการที่มุ่งให้พนักงานได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร และตัวพนักงานเอง หรืออาจมองในลักษณะเป็นการใช้คนให้เต็มเท่าที่บุคคลนั้นมีอยู่ จึงมีลักษณะเป็นการยกระดับหน้าที่ความรับผิดชอบของพนักงานให้เท่าเทียมกับระดับขีดความสามารถของพนักงาน

ชูชัย สมบัติไกร (2548) ได้อธิบายไว้ว่า การพัฒนาครู เป็นการพัฒนาเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความชำนาญและความสามารถในการปฏิบัติหน้าที่ของครู รวมทั้ง การพัฒนาด้านคุณธรรมและจริยธรรมให้เกิดขึ้น เนื่องจากครูเป็นบุคคลที่สำคัญในการสร้างคุณภาพการศึกษาให้เกิดขึ้น โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความรู้ ความดี และความเก่ง ดังคำกล่าวที่ว่า “ครูคือผู้สร้างอนาคตของชาติ” เป็นคำกล่าวที่ยอมรับโดยทั่วไปของประชาคมโลก เพราะการศึกษานั้นเป็นเครื่องมือสำคัญของการพัฒนาคนให้มีความรู้ และปัญญา การพัฒนาครูให้มีความรู้ ความสามารถ จัดกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะอ่านออก เขียนได้ รู้จักค้นคว้า หาคำตอบ หรือค้นหาคำความรู้ใหม่ สามารถพึ่งพาตนเองได้ในการเรียนรู้ ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน และชุมชน ดังนั้นการพัฒนาครูให้เป็นบุคคลที่มีศักยภาพจึงเป็นงานที่ผู้บริหารการศึกษาจะต้องกระทำอย่างจริงจังและต่อเนื่อง การส่งเสริมสนับสนุนให้ครูได้รับการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ครูทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุดทั้งในระดับองค์กร รวมถึงทำให้บุคลากรมีความก้าวหน้าในตำแหน่งหน้าที่การงานที่ปฏิบัติด้วย

Castetter (1992) ได้ให้ความหมายว่า การพัฒนาบุคลากรในวงการศึกษามีหมายถึง การจัดเตรียมการต่าง ๆ ที่ระบบโรงเรียนได้จัดทำขึ้น เพื่อการปรับปรุงการปฏิบัติงานของบุคลากรในระบบโรงเรียน ตั้งแต่เริ่มต้นการจ้างบุคลากรไว้ ไปจนกระทั่งบุคลากรปลดเกษียณ

Michael และ Andy (2002) ได้ให้ความหมายว่า การพัฒนาครู ต้องตั้งใจฟังและสนับสนุนให้ครูได้แสดงความคิดเห็น หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้า ลดช่องว่างการปฏิบัติสำหรับยุทธศาสตร์ใหม่ และพิจารณาสร้างชุมชนให้พวกเขาได้พัฒนาร่วมกันนอกเวลา

ยนต์ ชุ่มจิต (2550) ได้ให้ความหมายว่า ครูคือผู้อบรมสั่งสอนศิษย์หรือถ่ายทอดความรู้ให้แก่ศิษย์ ซึ่งภารกิจสำคัญของครูคือการสอน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการผสมผสานทั้งศาสตร์และศิลป์ ต้องศึกษาเล่าเรียนให้แตกฉาน และใช้ความสามารถเฉพาะตัว รวมทั้งบุคลิกลักษณะ วาทศิลป์ สลีลาในการสอน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีได้เฉพาะตัวบุคคล

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ (2551) ได้อธิบายไว้ว่า ครูเป็นภูมิปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ครูต้องเป็นตัวทวีคูณในการนำเด็กเข้าสู่ระบบของการเรียนรู้ บทบาทของครูต้องเปลี่ยนจากผู้บอกความรู้ (Telling, Talking) มาเป็นผู้ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการ (Process) คิดค้นหาความรู้ด้วยตนเอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (Teacher) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เป็นผู้เตรียมประสบการณ์เพื่อการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง

อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา (2553) ได้อธิบายไว้ว่า ครูต้องเป็นตัวอย่างของคุณธรรม มีคุณค่าความเป็นมนุษย์หรืออุปนิสัยที่ดีงาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เลียนแบบ ครูต้องเป็นแบบอย่างของสิ่งที่ครูปรารถนาจะให้นักเรียนเป็น ต้องเปลี่ยนบทบาทของตัวเอง ครรหาทางแนะนำให้ผู้เรียนได้หาความรู้ และคำตอบด้วยตัวเอง

ทิตนา แคมมณี (2554) ได้อธิบายไว้ว่า ครูต้องพัฒนาการสอนอยู่เสมอ ไม่มีวิธีการสอนวิธีใดที่ดีที่สุด ครูควรเลือกวิธีการสอนที่หลากหลาย เพราะจะช่วยให้การสอนบรรลุผล การที่ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสอนยิ่งมากเท่าไรก็จะช่วยให้มีทางเลือกมากขึ้นเท่านั้น ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนอยู่เสมอ

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2554) ได้อธิบายไว้ว่า ครูต้องพัฒนาการสอนใหม่ให้มีคุณค่าและสอดคล้องกับโลกยุคใหม่คำนึงถึงหลักคิด 4 ประการ คือ มองปัญหาที่จะศึกษาเรียนรู้ (Problem-Based) สอนโดยนำการวิจัยมาแก้ปัญหา (Research-Based) ผลของการเรียนการสอนโดยกระบวนการวิจัยค้นคว้าจะต้องออกมาเป็นผลผลิต (Productivity-Based) และนำผลผลิตนั้นมาวิเคราะห์วิจารณ์อย่างถี่ถ้วนตกผลึกในความรู้ (Crystal-Based) แล้วกระบวนการเหล่านี้มาผสมผสานกันเพื่อพัฒนาผู้เรียน

สรุปได้ว่า การพัฒนาครูหมายถึงกระบวนการดำเนินกิจกรรมหรือการปรับเปลี่ยนบทบาทตนเอง โดยให้ครูได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น เป็นการเพิ่มพูนความรู้ทักษะและความสามารถตลอดจนเจตคติในการปฏิบัติงานของตนให้ดีขึ้น วัตถุประสงค์ของการพัฒนาครู ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราทางวิชาการ ของนักวิชาการและนักการศึกษา รวมทั้งผลการวิจัยต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาได้ให้อธิบายวัตถุประสงค์ของการพัฒนาครูแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

วิธีพัฒนา

พศิน แดงจวง (2558) ให้ความคิดเห็นว่า หลักการพัฒนาครูสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การพัฒนาตนเอง เช่น การฝึกอบรมปฏิบัติงาน การประชุมทางวิชาการ การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การช่วยเหลือเพื่อนครูในการทำงาน การเสนอรายงานพัฒนา ผู้เรียนและกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งเป็นการฝึกฝนที่ครูเลือกปฏิบัติด้วยตนเองตามศักยภาพจุดเด่น จุดด้อย และโอกาสของตน
2. การส่งเสริมเพิ่มพูนให้บุคลากรมีความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและทัศนคติที่ดีขึ้น รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนให้ครูเข้ารับการประชุม อบรม สัมมนา ส่งเสริมให้ครูพัฒนาตนเองให้มีความรู้ และทักษะ เจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานที่ตนเองรับผิดชอบ รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนให้ครูให้มีคุณภาพทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม
3. การพัฒนาโดยองค์การหรือสถานศึกษา เป็นการพัฒนาศักยภาพของบุคคลอย่างเป็นกระบวนการ และเป็นระบบมีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การส่งเสริมให้ไปศึกษาอบรมดูงานสาขาที่ปฏิบัติงานอยู่ สนับสนุนให้ไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ให้ทุนการวิจัยให้ไปเป็นวิทยากรในหน่วยงานอื่น ๆ และการแลกเปลี่ยนบุคลากร ส่งเสริมการเขียนตำรา สนับสนุนให้เป็นสมาชิกขององค์กรวิชาชีพ ทั้งในและต่างประเทศ และอนุญาตให้ไปปฏิบัติงานด้านวิชาการโดยถือว่าไม่เป็นการลาเหล่านี้นี้ เป็นต้น
4. การพัฒนาครูโดยหน่วยงานกลาง อาจเป็นหน่วยงานต้นสังกัด การบริหารบุคคล เช่น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือหน่วยงานอื่นของกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย เป็นต้น ที่มีการพัฒนาทุกด้านอย่างต่อเนื่องและการพัฒนาโดยองค์การวิชาชีพครู คือ ครูสภา เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานแห่งวิชาชีพครูและการถือครองใบอนุญาตการประกอบวิชาชีพอีกด้วย นอกจากนั้นอาจมีการพัฒนาโดยองค์การ ชมรม สมาคมหรือกลุ่มวิชาชีพที่ผู้ประกอบวิชาชีพรวมตัวกัน เพื่อดำเนินการเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือหลายอย่าง เพื่อผลประโยชน์แห่งวิชาชีพของพวกเขาทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

วีระชัย จิระชาติ (2558) ได้ให้ความคิดเห็นว่า การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามีรูปแบบและวิธีการการพัฒนาและพัฒนา ดังนี้

1. การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา มุ่งเน้นให้มีสมรรถนะตามมาตรฐาน ตำแหน่ง และมาตรฐานวิชาชีพทั้งสมรรถนะหลัก (Core Competency) สมรรถนะการปฏิบัติงานในหน้าที่ (Functional Competency) และสมรรถนะเฉพาะตามกลุ่มสาระ (Specification Competency) ตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

2. รูปแบบของการพัฒนามุ่งเน้นการสร้างเครือข่ายที่มีคุณภาพตามมาตรฐานที่ สคปศ. กำหนดให้กระจายอยู่ทั่วประเทศ เพื่อความสะดวกในการเข้ารับการพัฒนาของครูและบุคลากรทางการศึกษา ทั้งที่เป็นองค์กรเครือข่าย บุคคลเครือข่าย และเครือข่ายทางไกล

3. วิธีการพัฒนาต้องมีความหลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการพัฒนาของครูและบุคลากรทางการศึกษา แต่มุ่งเน้นวิธีการพัฒนาที่ใช้โรงเรียน/หน่วยงานเป็นฐาน (School Based Development/Inside Based Development) เป็นสำคัญ

วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู

มีหน่วยงานและนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงวิธีการเสริมสร้างดังนี้

Baran และ Correia (2014) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาผู้สอน

ไว้ 3 กรอบ ดังต่อไปนี้

1. ระดับการสอน (ด้านเทคโนโลยี วิธีการสอน และด้านเนื้อหา) ประกอบด้วย 3 แนวทาง คือ 1) มีการปฏิบัติงานจริง การสาธิต 2) มีหลักสูตรหรือโปรแกรมการฝึกอบรม 3) มีการช่วยเหลือเป็นรายบุคคล
2. ระดับการสอนในสถาบัน ประกอบด้วย 3 แนวทาง ได้แก่ 1) มีการเรียนรู้ของคนในสถาบันเป็นกลุ่ม 2) มีโปรแกรมสนับสนุนที่ช่วยกลุ่มในลักษณะกัลยาณมิตร เช่น การสังเกต การสอน การประเมิน 3) มีระบบพี่เลี้ยง
3. ระดับสถาบัน ประกอบด้วย 2 แนวทาง ได้แก่ 1) การยอมรับในตัวอาจารย์ และการให้รางวัลอาจารย์ 2) มีวัฒนธรรมองค์กรที่ดีด้านการศึกษาออนไลน์

เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ และพิณสุตา สิริธรรังศรี (2557) ได้กล่าวว่า การยกระดับคุณภาพของครูที่สอดคล้องกับ “Spec ครูไทยในศตวรรษที่ 21” เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากการที่เราจะพัฒนาครูไปในทิศทางใดให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบันที่ต้องเข้ากับยุคและสมัย ดังนั้นจะต้องมีการพัฒนาครูในการพัฒนาครูต้นแบบ หรือการสร้างระบบครู Coach ให้ครูเพื่อเป็นแนวทางในการทำงานระหว่างครูผู้มีประสบการณ์กับเพื่อนครูในการแก้ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายกลุ่ม หรือรายบุคคล ตลอดจนการมีระบบพี่เลี้ยงและการให้คำปรึกษาหารือ (Coaching & Mentoring) กับครูที่ยังขาดประสบการณ์ มีการสร้างเครือข่ายที่สามารถประสานความร่วมมือระหว่างครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และนักเรียนได้ รวมทั้งมีการสร้างวัฒนธรรมขององค์กรที่เข้มแข็งทางวิชาชีพ สร้างแรงบันดาลใจให้ครูเกิดพลังที่จะพัฒนาตนเอง หรือปรับปรุงกระบวนทัศน์ของตนเองให้เกิดการเรียนรู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ โดยเน้นกระบวนการ PLC ให้มากขึ้น

พิณสุตา สิริธรรังศรี (2557) ได้กล่าวว่า การพัฒนาครูให้เกิดทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ควรปฏิรูปวิธีการพัฒนาครูให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ โดยมีแนวทาง ดังนี้

1. การพัฒนาครูโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน ให้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ของครูที่โรงเรียน เช่น จัดระบบการจัดการความรู้ภายในสถานศึกษา จัดตั้งชุมชนแห่งการเรียนรู้ จัดตั้งคลินิกครูเพื่อการเรียนรู้จัดระบบครูพี่เลี้ยง เพื่อนช่วยเพื่อน การนิเทศภายใน เป็นต้น
2. นำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนา โดยพัฒนาระบบออนไลน์เพื่อการพัฒนาครู จัดตั้งคลังเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาให้ครูสามารถใช้บริการ เพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้อย่างทันสมัย และคล่องตัว
3. ส่งเสริมการพัฒนาตนเองของครูอย่างต่อเนื่อง เช่น การเข้าประชุม สัมมนา ศึกษาต่อดูงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง รับการนิเทศโดยเฉพาะ การเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจนเกิดความชำนาญ
4. สร้างเครือข่ายการพัฒนาทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น เครือข่าย เสมือนจริง (ออนไลน์) เครือข่ายครูเฉพาะสาขา วิชา เครือข่ายครูสอนดี เครือข่ายครู
5. พัฒนาครูแบบมีส่วนร่วมขององค์กรในพื้นที่ ทั้งภาครัฐ เอกชน และท้องถิ่น

อาภรณ์ ภูวิทย์พันธ์ (2559) ได้กล่าวว่า การพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากร บนพื้นฐานควรดำเนินการภายใต้แนวคิด 70 : 20 : 10 Learning Model เป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์การทำงาน (Learning by Job Experience) ที่เน้นการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ มุ่งเน้นการเรียนรู้จากการมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ด้วยการติดตาม การเฝ้าดูผู้อื่นในการปฏิบัติงานจริง เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ รวมทั้งเรียนรู้จากการทดลองปฏิบัติ ได้สัมผัสของจริงในพื้นที่ทำงานจริง ทำให้ผู้เรียนรู้เกิดการรับรู้อย่างรวดเร็ว แนวทางที่จะให้การเรียนรู้แบบนี้ประสบความสำเร็จ แนวคิด 70 : 20 : 10 Learning Model ประกอบด้วย การเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพต้องอาศัยเครื่องมือที่ผสมผสานกัน โดยแบ่งเป็น ประสิทธิภาพการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning by Experience) ประมาณ 70% การเรียนรู้จากผู้อื่น (Learning by Others) ประมาณ 20% และการเรียนรู้จากหลักสูตร (Learning by Course) ประมาณ 10% หรือที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบ 70 : 20 : 10 Learning Model

สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561) ได้กล่าวว่า รูปแบบการพัฒนาครูในลักษณะเครือข่ายเชิงพื้นที่ แบ่งออกเป็น 1) รูปแบบการพัฒนาในเวลาปฏิบัติงาน (On-the-Job Training) 2) รูปแบบการพัฒนาในขณะปฏิบัติงาน (Off-the-Job Training) และ 3) รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีวิธีการและรูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบการพัฒนาครูในระหว่างการปฏิบัติงานโดยไม่ผ่านระบบออนไลน์ (Offline-On the Job Training) หมายถึง การพัฒนาครูในระหว่างการปฏิบัติงานหรือ

การพัฒนานั้นเป็นส่วนหนึ่งของงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการพัฒนาดังกล่าวไม่ใช่เทคโนโลยีสารสนเทศในลักษณะการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีวิธีการดังนี้

- 1.1 การพัฒนาครูด้วยวิธีการเรียนรู้ตามความสามารถและความเร็วในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Self-Paced Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาดังประเด็นการเรียนรู้ที่ตนเองสนใจ หรือเป็นประเด็นปัญหาที่ตนเองต้องการหาคำตอบ เมื่อได้ประเด็นการเรียนรู้หรือปัญหา แล้วผู้ศึกษาจะทำการค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตัวเอง เพื่อหาคำตอบในประเด็นปัญหาที่ตนเองสนใจ
- 1.2 การพัฒนาครูด้วยวิธีการประกบติดตามการทำงาน (Work-Shading) หมายถึง การพัฒนาด้วยการเรียนรู้จากครูตัวอย่างในสภาพจริงเป็นหนึ่งในวิธีการพัฒนาครูที่ถูกดำเนินการในแบบไม่เป็นทางการ
- 1.3 การพัฒนาครูด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายความร่วมมือ (Network) หมายถึง การพัฒนาครูผ่านการสนับสนุนและแบ่งปันความรู้ประสบการณ์ โดยเครือข่ายครูภายใน และภายนอกโรงเรียนเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญจากสมาคมและชมรม เครือข่าย คณาจารย์จากมหาวิทยาลัย เครือข่าย ผู้ปกครองและชุมชน
- 1.4 การพัฒนาครูด้วยวิธีการเรียนรู้โดยการโค้ชหรือชี้แนะ (Coaching) หมายถึง การพัฒนาครูผ่านกระบวนการที่ผู้เป็นโค้ช และครูร่วมมือกันเพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิด และมุมมองที่ยกระดับศักยภาพหรือความสามารถของครูไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ
- 1.5 การพัฒนาครูด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านพี่เลี้ยง (Mentoring) หมายถึง การพัฒนาครูผ่านพี่เลี้ยงผู้มีประสบการณ์เป็นที่ยอมรับไว้วางใจผ่านปัญหาและเหตุการณ์ต่าง ๆ จนสามารถให้คำแนะนำผู้อื่นได้
- 1.6 การพัฒนาครูด้วยวิธีการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community : PLC)
- 1.7 การพัฒนาครูโดยการนิเทศ (Supervision)
- 1.8 การพัฒนาครูผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Action based Learning) หมายถึง การพัฒนาครูด้วยการมอบหมายงานให้ครูลงมือปฏิบัติผ่านการทำกิจกรรมต่าง ๆ และการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น
- 1.9 การพัฒนาครูผ่านการมอบหมายโครงการ (Project Assignment) หมายถึง การพัฒนาสมรรถนะครูผ่านการเป็นผู้นำหรือเป็นผู้ร่วมโครงการ ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยตรงหรือไม่ก็ได้

1.10 การพัฒนาครูผ่านการทำวิจัยร่วมกับมหาวิทยาลัย

(Co-Research with University) หมายถึง การพัฒนาครูผ่านการเรียนรู้ด้วยกระบวนการวิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากมหาวิทยาลัยหรือหน่วยงานทางวิชาการต่าง ๆ

2. รูปแบบการพัฒนาครูนอกเวลาการปฏิบัติงานแบบออฟไลน์ (Offline-Off the Job Training) หมายถึง การพัฒนานอกเวลาการปฏิบัติงานหรือการพัฒนานั้นมิได้เป็นส่วนหนึ่งของงานที่ได้รับมอบหมาย โดยไม่ใช่เทคโนโลยีสารสนเทศในลักษณะการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่ายเทคโนโลยีประเภทอื่น ๆ โดยมีวิธีการดังนี้

2.1 การจัดอบรม/สัมมนาโดยหน่วยงาน องค์กร สถาบันภายนอก (Outsources Training and Seminar)

2.2 การจัดอบรม/สัมมนาโดยโรงเรียนเป็นฐาน (School Based Training and Seminar) แต่การกำหนดหัวข้อและเนื้อหาจะถูกกำหนดจากความต้องการจำเป็นในการปฏิบัติงาน โดยโรงเรียนเป็นผู้กำหนด

2.3 การจัดอบรม/สัมมนาโดยสถาบันผลิตครูเป็นฐาน (Training and Seminar by Teacher Institute/University)

2.4 การจัดอบรม/สัมมนาโดยต้นสังกัด (Training and Seminar by original affiliation) เป็นวิธีการในการพัฒนาเพิ่มพูนสมรรถนะในการทำงานของครูซึ่งการอบรม/สัมมนาจะจัดขึ้นโดยหน่วยงานต้นสังกัด เพื่อให้มีความสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่พบหรือเพื่อเป็นการพัฒนาครูให้มีความพร้อมในการดำเนินงานเพื่อสอดคล้องกับนโยบายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

2.5 การเรียนรู้ผ่านการศึกษารองเรียนต้นแบบ (Learning through Excellent Model School) เป็นวิธีการในการพัฒนาครูผ่านการค้นคว้า การศึกษาดูงาน การฝึกงาน หรือการสัมภาษณ์เชิงลึกจากตัวแทนโรงเรียนต้นแบบ

2.6 การพัฒนาครูผ่านสถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ (Simulation and Role Play)

2.7 รูปแบบการพัฒนาครูในระหว่างการทำงานแบบออนไลน์ (Online-On the Job Training) หมายถึง การพัฒนาในระหว่างการทำงานหรือการพัฒนานั้นเป็นส่วนหนึ่งของงานที่ได้รับมอบหมาย โดยเป็นการพัฒนาผ่านช่องทางการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในลักษณะการเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตหรือระบบเครือข่ายเทคโนโลยีประเภทอื่น ๆ

2.8 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ตามคำสั่งจากสถาบันหรือหน่วยงาน (Online Institutional defined Learning) หมายถึง การพัฒนาครูโดยหน่วยงานต้นสังกัดเป็นผู้มอบหมายให้ครูทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อตอบวัตถุประสงค์บางอย่างของหน่วยงาน

2.9 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ตามงานที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา (Online Job Assignment Learning)

2.10 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ตามความต้องการของตนเอง (Self-Paced Learning) หมายถึง การพัฒนาที่ครูเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือประเด็นที่สนใจเพื่อตอบวัตถุประสงค์บางอย่างในงานของตนเอง

3. รูปแบบการพัฒนาครูนอกเวลาการปฏิบัติงานแบบออนไลน์ (Online-Off the Job Training) หมายถึง การพัฒนาในระหว่างการปฏิบัติงานหรือการพัฒนานั้นเป็นส่วนหนึ่งของงาน โดยมีวิธีการดังนี้

3.1 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ในรูปแบบอีเลอนนิ่งที่กำหนดจากสถาบัน หรือหน่วยงาน (Institutional Online Course: e-learning) องค์กรเป็นผู้กำหนดบทเรียน หรือโปรแกรมการอบรมผ่านระบบ e-learning ตามเส้นทางการพัฒนา (Development Roadmap) ขององค์กร

3.2 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ตามความต้องการของตัวบุคคล (Online Course: Individual-defined Learning) ครูเป็นผู้เลือกเรียนโปรแกรมการอบรมผ่านระบบ e-learning ด้วยตัวเอง

3.3 การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์รูปแบบคอร์สระยะสั้น หมายถึง การพัฒนาครูผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือดิจิทัลที่ครูผู้เรียนสามารถเก็บสะสมหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาย่อยที่สนใจจนครบตามกำหนดสำหรับการได้รับประกาศนียบัตรคอร์สระยะสั้น

4. การพัฒนาครูในรูปแบบผสมผสาน (Blended Learning : 70 : 20 : 10) หมายถึง การพัฒนาด้วยการผสมผสานวิธีการพัฒนา ซึ่งอาจประกอบไปด้วยสัดส่วนการพัฒนา ดังนี้ 70 % ของการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาในการทำงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย (Challenging Assignment) 20% ของการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาผ่านบุคคลอื่น (Developmental Relationships) และ 10% ของการเรียนรู้เกิดจากการอบรมพัฒนาในรูปแบบอบรมและสัมมนาทั่วไป (Coursework and Training)

พญ์ ศิริบรรณพิทักษ์ และคณะ (2561) ได้กล่าวว่า รูปแบบการพัฒนาครูควรเป็นรูปแบบการพัฒนาแบบผสมผสานกันระหว่างการพัฒนาแบบนอกเวลาปฏิบัติงาน (Off the job Training) เช่น การอบรม และการพัฒนาแบบในเวลาปฏิบัติงาน (On-the-job Training) เช่น การชี้แนะ (Coaching) การเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) และการศึกษด้วยตนเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู เป็นวิธีการพัฒนาหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การพัฒนาแบบผสมผสานในรูปแบบออนไลน์ และแบบออฟไลน์ เพื่อที่ครูจะได้เตรียมพร้อม และปฏิบัติงานได้ตามวัตถุประสงค์ จัดให้มีการอบรมเพื่อเป็นการรับทราบ สื่อสารโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญ มีการระดมสมองให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ศึกษาดูงาน อบรมต่าง ๆ มีการนิเทศติดตามพัฒนาครูโดยวิธีต่าง ๆ ในรูปแบบการผสมผสาน ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาในการทำงาน มุ่งเน้นให้เกิดการพัฒนา

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับวิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู ของ Baran และ Correia (2014) ; อารณ ภูวิทย์พันธ์ (2559) ; ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร (2561) ; สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561) และพฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ และคณะ (2561) ผู้วิจัยจึงได้นำมาวิเคราะห์วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยปรากฏดังตาราง 7

ตาราง 7 การสังเคราะห์วิธีเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	Baran และ Correia (2014)	อารณ ภูวิทย์พันธ์ (2559)	พินัสดา สิริรังสรรค์ (2557)	สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561)	พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ และคณะ (2561)	ความถี่
1. การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	✓	✓	✓	✓	✓	5
2. การประชุมเชิงปฏิบัติการ	✓	✓	✓		✓	4
3. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community)	✓	✓	✓	✓	✓	5
4. การเป็นพี่เลี้ยง		✓	✓			2
5. การชี้แนะให้คำปรึกษา				✓	✓	2

ตาราง 7 (ต่อ)

วิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย	Baran และ Correia (2014)	อาภรณ์ ภูวิทย์พันธ์ (2559)	พินสุตา สิริรังสรรค์ (2557)	สืบสกุล นรินทรภาณุ อยู่ธูยา (2561)	พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ และคณะ (2561)	ความถี่
6. การศึกษาดูงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้	✓			✓		2
7. การอบรมสัมมนา			✓		✓	2
8. การศึกษาด้วยตนเอง			✓	✓	✓	3
9. การปฏิบัติงานจริง	✓	✓	✓	✓		3

จากตาราง 7 พบว่า ค่าคะแนนความถี่ของการพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์มีค่าความถี่สูงสุด การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ รองลงมาคือ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การปฏิบัติงานจริง และการศึกษด้วยตนเอง ผู้วิจัยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาโดยยึดหลัก ความเหมาะสมกับสถานศึกษาที่สามารถจัดกิจกรรมการพัฒนาได้ตามสภาพบริบทของการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ดังนี้

1. การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์
2. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community)
3. การปฏิบัติงานจริง
4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ
5. การศึกษด้วยตนเอง

ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอความหมายของวิธีเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ดังนี้

1. การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของวิธีการพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ไว้ ดังนี้

สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์ (2552) ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือแบบ e-learning เป็นการศึกษาเรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เป็นการเรียนรู้ด้วย

ตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียน ซึ่งประกอบด้วย ข้อความรูปภาพ เสียง วิดีทัศน์ และมัลติมีเดียอื่น ๆ ซึ่งจะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียนผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561) การพัฒนาครูผ่านเครือข่ายออนไลน์ หมายถึง การพัฒนาครูผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือดิจิทัลที่ครูผู้เรียนสามารถเก็บสะสม หน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาย่อยที่สนใจจนครบตามกำหนดสำหรับการได้รับประกาศนียบัตร

กล่าวโดยสรุปได้ว่า วิธีการพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ หมายถึง การพัฒนาบุคลากรด้วยการพัฒนาปฏิบัติงานจริง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย สามารถเรียนรู้ตามความสนใจด้วยตนเอง และยังสามารถเข้ารับการพัฒนาได้ทุกที่ ทุกเวลา

2. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community) มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community) ไว้ดังนี้

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ (2560) ได้ให้ความหมายว่า การสร้างชุมชนแห่ง การเรียนรู้ PLC (Professional Learning Community) หรือ “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ” คือ การนำคนมาอยู่ร่วมกัน เกิดการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้กันระหว่างผู้เข้าร่วมอบรม จนกระทั่ง เกิด การสะท้อนความคิดในด้านต่าง ๆ ที่จะเป็แนวทางในการพัฒนาผู้เรียน

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2562) ได้ให้ความหมายว่า ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ หมายถึง การรวมกลุ่มกันทางวิชาการของบุคคลผู้ประกอบวิชาชีพเดียวกัน เพื่อพัฒนา สมรรถนะทางวิชาชีพ และคุณภาพของผู้เรียนร่วมกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมมือร่วมใจ (Collaborative learning) การเรียนรู้ประสบการณ์การปฏิบัติงานในพื้นที่ (Lesson learned) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sharing learning) อย่างต่อเนื่อง ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพเป็น นวัตกรรมการพัฒนาคุณภาพการศึกษาผ่านการพัฒนาศักยภาพผู้สอนและนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน เป็นความร่วมมือร่วมใจกันทางวิชาการของผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษาที่มีเป้าหมาย เพื่อพัฒนา คุณภาพของผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ร่วมมือกัน ช่วยเหลือ สนับสนุน และ ส่งเสริมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการพัฒนาดังต่อเนื่อง กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสร้างชุมชนแห่งการ เรียนรู้ PLC หมายถึง การรวมกลุ่มกันทางวิชาการอย่างร่วมมือร่วมใจ ช่วยเหลือ สนับสนุน ให้เกิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของบุคคลผู้ประกอบวิชาชีพเดียวกัน เกิดการสะท้อนคิด เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกันในการพัฒนาคุณภาพของ ผู้เรียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC หมายถึง การรวมกลุ่มกันทางวิชาการอย่างร่วมมือร่วมใจ ช่วยเหลือ สนับสนุน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ของบุคคลผู้ประกอบวิชาชีพเดียวกัน เกิดการสะท้อนคิด เพื่อพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกันในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน

3. การปฏิบัติงานจริง นักวิชาการได้ให้ความหมายของวิธีการพัฒนาการปฏิบัติงานจริงไว้ ดังนี้

วีระศักดิ์ พัทธบุรี (2559) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติงานจริง หมายถึง การสอนงานในขณะปฏิบัติงานจริง โดยส่วนมากแล้วจะเป็นการพัฒนาบุคลากรในเชิงเทคนิค เนื่องจากสมรรถนะในเรื่องนั้นไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการสอน การบรรยายในห้อง แต่ต้องลงมือปฏิบัติจริงเท่านั้น จึงจะพัฒนางานด้านนี้ได้ และจำเป็นต้องมีผู้ควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด

จิรวรรณ เจริญผล (2565) ได้ให้ความหมายของการฝึกปฏิบัติงานไปพร้อมการทำงานจริงคือ การฝึกปฏิบัติงานลักษณะนี้คือการให้บุคลากรได้ทดลองทำงานจริงไปพร้อมกับการเรียนรู้ โดยใช้ประสบการณ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการทำงาน การฝึกปฏิบัติลักษณะนี้มักจะเหมาะกับลักษณะงานที่ไม่มีความเสี่ยงสูง หรือไม่ต้องใช้ความชำนาญเฉพาะทางมาก รวมถึงมีแนวโน้มในการสร้างความเสียหายน้อย ตลอดจนสังคมหรือคนทั่วไป หรือหากเกิดความเสียหายขึ้นจริง ๆ ก็สามารถที่จะแก้ไขได้รวดเร็ว

อาภรณ์ ภูวพิพนธ์ (2559) ได้ให้ความหมายของการปฏิบัติงานจริง หมายถึง การพัฒนาบุคลากรด้วยการฝึกปฏิบัติจริง จากสถานการณ์จริง เป็นการให้คำแนะนำเชิงปฏิบัติในลักษณะตัวต่อตัว (One-on-One) หรือเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ในพื้นที่การทำงานในช่วงเวลาการทำงานปกติ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การปฏิบัติงานจริง คือ การฝึกปฏิบัติงานลักษณะต่าง ๆ ให้กับบุคลากรคนใดคนหนึ่งได้เริ่มต้นทดลองทำงานจริง ผสานกับการเรียนรู้ไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งจะมีการนำเอาประสบการณ์มาใช้เป็นหัวใจหลักในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการทำงาน

4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของวิธีการประชุมเชิงปฏิบัติการไว้ ดังนี้

วิจิตร อวทะกุล (2537) ได้ให้ความหมายว่า การประชุมเชิงปฏิบัติการเป็นเทคนิคการประชุมที่ต้องการให้ผู้เข้าอบรมเกิดประสบการณ์และจะเน้นหนักไปในการนำเอาไปใช้ไปปฏิบัติมากกว่าการพูดสัมมนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือการบรรยาย ซึ่งจะต้องมีชั่วโมงปฏิบัติการมากกว่าบรรยายทั่วไป

สมคิด บางโม (2544) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกระบวนการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเฉพาะด้านของบุคคล โดยมุ่งเพิ่มพูนความรู้ทักษะและทัศนคติอันจะนำไปสู่

การยกมาตรฐานการทำงานให้สูงขึ้น ทำให้บุคคลมีความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงานและองค์การบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การประชุมเชิงปฏิบัติ หมายถึง วิธีการพัฒนาบุคลากรอีกวิธีหนึ่งที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการปฏิบัติงาน โดยมีผู้บรรยายคอยให้ความรู้ มีการลงมือฝึกปฏิบัติระหว่างการฝึกอบรม ใช้กระบวนการกลุ่มในการประชุม และสามารถนำผลและความรู้ที่ได้จากการประชุมไปใช้ในการพัฒนางานของตนเองต่อไป

การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

1. ความหมายของการสนทนากลุ่ม นักวิชาการ นักการศึกษา ได้นิยามความหมายของการสนทนากลุ่มไว้ ดังนี้

ปัญญา ชีระวิทยเลิศ (2559) ได้ให้ความหมายว่า การสนทนากลุ่ม หมายถึง วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่ใช้การกระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มขนาดเล็ก อธิบายโต้แย้ง แสดงความเห็นตามประเด็นการสนทนาที่ผู้วิจัยเตรียมการไว้ก่อน การสนทนากลุ่ม เป็นเทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลที่กระตุ้นให้สมาชิกกลุ่ม ประมาณ 6-12 คน ได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นอย่างกว้างขวางในประเด็นที่เฉพาะเจาะจงตามจุดมุ่งหมาย โดยมีผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มเป็นผู้คอยจุดประเด็นในการสนทนาเพื่อชักจูงให้กลุ่มแสดงความคิดเห็นอย่างลึกซึ้งและตรงประเด็น เปิดเผยโดยไม่มีผู้ขึ้นนำความคิดเห็นหรือการตัดสินใจใด ๆ และเป็นการวิจัยโดยมีปฏิสัมพันธ์กันของสมาชิกในกลุ่ม และมีการตรวจสอบกันเองในกลุ่มด้วยซึ่งเป็นการสนทนาแบบ Two way Communication

เก็จกนก เอื้อวงศ์ (2562) ได้ให้ความหมายของการสนทนากลุ่ม หมายถึง การรวบรวมข้อมูลการวิจัยจากการนั่งสนทนากับผู้ให้ข้อมูล (Key informants) เป็นกลุ่มผู้ร่วมสนทนากลุ่มจะได้อาจมาจากการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่นักวิจัยกำหนด ซึ่งเป็นผู้ที่สามารถให้คำตอบตรงประเด็น และสามารถตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้มากที่สุด โดยมีผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) เป็นผู้ถามคำถามตามประเด็นการวิจัยให้กลุ่มตอบ ซึ่งทำให้ค้นในกลุ่มจะได้ยินคำตอบของคนอื่น ๆ และจะให้คำตอบเพิ่มเติมที่อาจเป็นคำตอบที่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสนทนากลุ่ม หมายถึง การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ มีผู้เข้าร่วมประชุม ประมาณ 6-12 คน ผู้ให้ข้อมูลได้มาจากการคัดเลือกตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยเป็นคนกำหนด ดำเนินการโดยการมีการกำหนดข้อคำถามในการสนทนากลุ่ม ผู้ดำเนินการเป็นผู้ตั้งประเด็นคำถามให้แก่สมาชิกในการอภิปรายความคิดเห็นอย่างเปิดเผย

2. ความสำคัญของการสนทนากลุ่ม

นักวิชาการ นักการศึกษา ได้เสนอความสำคัญการสนทนากลุ่ม ดังนี้

ปัญญา ชีระวิทยเลิศ (2559) ได้กล่าวว่า การสนทนากลุ่มเป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เสียค่าใช้จ่ายน้อย ทำง่าย และสามารถใช้ได้กับประเด็นปัญหาที่มีความขัดแย้งกัน

(Controversial) และเปราะบางไวต่อความรู้สึก (Sensitive) เพราะมีความยืดหยุ่นและสามารถสืบค้นข้อมูลเชิงลึกได้ดี และผู้สนทนากลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ซึ่งการใช้เทคนิคการสนทนากลุ่มนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในงานวิจัยทางประชากรและพฤติกรรมสุขภาพ การพัฒนาชุมชน การประเมิน การพัฒนาองค์กร ส่วนมากจะเลือกประเด็นที่เกี่ยวกับสาธารณสุข ต่าง ๆ

วรรณ คุณติลกมล (2559) ได้กล่าวว่า การจัดสนทนากลุ่มนั้นช่วยให้ค้นพบหรือก่อให้เกิดสมมติฐานการวิจัยและพัฒนาคำถามหรือแนวคิดสำหรับแบบสอบถามและร่างคำถามเพื่อการสัมภาษณ์ คุณค่าของการจัดสนทนากลุ่มนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับนักวิจัยทางสังคมศาสตร์ ซึ่งมีทั้งศักยภาพและข้อจำกัด ซึ่งการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นการอภิปรายที่มีแบบแผนอันเป็นกิจกรรมกลุ่มในสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เพื่อทำให้กลุ่มดังกล่าวสร้างผลการวิจัยทางสังคมศาสตร์ได้

เก็จกนก เอื้อวงศ์ (2562) ได้กล่าวว่า การสนทนากลุ่ม เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ สามารถประหยัดเวลาและงบประมาณ แต่ก็ยังได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือที่ผ่านการถกเถียง อภิปราย ภายใต้บรรยากาศที่เป็นกันเองตามแนวคำถามที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เทคนิคการสนทนากลุ่มเป็นเทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพที่สะดวกและประหยัดงบประมาณ และยังช่วยให้ได้ข้อมูลที่ตรงประเด็น ซึ่งผู้ดำเนินการประชุมต้องเป็นผู้มีประสบการณ์หรือมีความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่สนทนากลุ่ม สามารถดำเนินการประชุมสนทนากลุ่มให้มีความราบรื่นได้ สร้างบรรยากาศที่ดีในการประชุม เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนตรงประเด็นมีความถูกต้องเชื่อถือได้

3. ขั้นตอนในการสนทนากลุ่ม

นักวิชาการ นักการศึกษา ได้เสนอขั้นตอนการสนทนากลุ่ม ดังนี้

รัตนะ บัวสนธ์ (2551) ได้เสนอขั้นตอนในการจัดการสนทนากลุ่ม ดังนี้ ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มเป็นบุคคลสำคัญและมีบทบาทในการสนทนากลุ่ม เพราะเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่ควบคุมประเด็นและบรรยากาศการสนทนากลุ่มให้เป็นไปอย่าง ตรงประเด็นและราบรื่นตลอดจนทำให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นกันอย่างทั่วถึง

1. ผู้ร่วมสนทนา หรือสมาชิกที่ได้รับตามคุณสมบัติ หรือตามตัวแปรที่สอดคล้องกับเงื่อนไขตามที่ผู้วิจัยต้องการ
2. ผู้จัดบันทึก และผู้ให้บริการทั่วไปเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่จะบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสนทนาทั้งข้อมูลที่เป็นคำพูดของสมาชิกในกลุ่มสนทนาทุกคำพูดเท่าที่จะจดได้ทัน และข้อมูลที่ไม่ใช่คำพูดแต่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นขณะสนทนา เช่น อากัปกริยา ท่าทางการแสดงสีหน้าของผู้สนทนาเมื่อทำการโต้ตอบ หรือการนั่งเงิบ เป็นต้น ข้อมูลดังกล่าวจะช่วยให้การตีความสรุปรายงานวิจัยต่อไป ทั้งนี้ในการจัดบันทึก ผู้จัดบันทึกจะต้องใส่ชื่อสมาชิกที่ผู้พูด หรือผู้แสดง

อาภักปิริยาดังกล่าวด้วยเพื่อป้องกันการลี้ม ผู้จัดบันทึกยังอาจช่วยเตือนพิธีกร กรณีลี้มประเด็นคำถาม บางประเด็น ตลอดจนการช่วยให้พิธีกรแจกคำถามได้ทั่วถึงกับสมาชิกทุกคน

3. ผู้ให้บริการทั่วไปเป็นบุคคลที่ทำหน้าที่ให้บริการในด้านต่าง ๆ ในการสนทนา เพื่อให้การดำเนินการสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่นโดยไม่ติดขัด เช่น การให้บริการน้ำดื่ม กาแฟ ขนม หรือของขบเคี้ยว การบันทึกเทป และการเปลี่ยนเทปบันทึก รวมทั้งการป้องกันบุคคลที่ไม่มีส่วน เกี่ยวข้องกับการสนทนาเข้ามารบกวนขัดจังหวะการสนทนา

ปัญญา ธีระวิทย์เลิศ (2559) ได้กล่าวว่า วิธีการจัดสนทนากลุ่มที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การเลือกกลุ่มเข้าร่วมประชุมควรเลือกกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะคล้ายกัน (Homogeneous)
2. ในการจัดที่นั่งประชุมกลุ่ม ควรให้ผู้ดำเนินการประชุมและสมาชิกร่วมอยู่ใน ระดับเดียวกัน โดยผู้ดำเนินการประชุมอยู่หัวโต๊ะและผู้บันทึกนั่งอยู่ข้าง ๆ ติดกัน ควรจัดโต๊ะประชุม เป็นรูปวงรี ให้สมาชิกในกลุ่มหันหน้าเข้าหากัน และหันหน้าตรงกับผู้ดำเนินการประชุม เพื่อให้ การพูดคุยแลกเปลี่ยนกันได้ดี ทุกคนสามารถมองเห็นกันทุกคน และมีผู้ช่วยเหลือผู้ดำเนินการประชุม นั่งใกล้ ๆ เพื่อบันทึกข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงช่วยในการเขียนกระดานเมื่อต้องการระดมความคิดเห็น ในแต่ละเรื่องเพื่อหาข้อสรุป
3. ผู้ดำเนินการประชุมจะต้องเตรียมตัว คือ ประเด็นการประชุมกลุ่มที่เป็น คำถามหลักและคำถามรอง รายชื่อพร้อมประวัติส่วนตัวสมาชิกที่เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มควรกำหนด ไว้ประมาณ 4-6 กลุ่ม โดยเลือกบุคคลภายในกลุ่มเดียวกันที่มีคุณลักษณะคล้ายกัน แต่บุคคลระหว่าง กลุ่มจะมีลักษณะที่แตกต่างกันมาก
4. จัดหาบุคลากรช่วยบันทึกการสนทนากลุ่มและดูความเรียบร้อยมีการนัดหมาย กลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนและเลือกสถานที่ที่เหมาะสม
5. ทำป้ายชื่อหรือป้ายหน้าโต๊ะนั่ง เพื่อสามารถเรียกชื่อผู้เข้าร่วมประชุมได้ถูก
6. ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มต้องพยายามเชื้อเชิญสมาชิกที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นได้แสดงความคิดเห็นทุกประเด็นที่นำมาสนทนา เพราะตามหลักการสมาชิกทุกคนควรแสดงความคิดเห็นในประเด็นจะเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่น ไม่มีผิด ไม่มีถูก เพราะเป็นความคิดเห็นส่วนตัว
7. เมื่อการอภิปรายสิ้นสุด ผู้ดำเนินการประชุมควรสรุปโดยไม่ใช้ความคิดเห็น ส่วนตัวในการสรุป ควรสอบถามสมาชิกกลุ่มอีกครั้งว่าเห็นด้วยกับข้อสรุปนี้หรือไม่ เพื่อไม่ให้เกิด ข้อ กังขาขึ้นในการประชุม

เก็จนก เอื้องวงศ์ (2562) ได้กล่าวว่า การดำเนินการสนทนากลุ่มได้อย่างมี ประสิทธิภาพควรมีการดำเนินการ ดังนี้

1. ระยะก่อนเริ่มการสนทนากลุ่ม ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มควรมีข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม เช่น อายุ อาชีพ ลักษณะงานการศึกษา หรือข้อมูลอื่น ๆ ที่อาจเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการสนทนากลุ่ม

2. ระหว่างการสนทนากลุ่ม ดำเนินการ ดังนี้

2.1 ผู้ดำเนินการต้องเริ่มจากการสร้างสัมพันธภาพทั้งระหว่างผู้ดำเนินการกับผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มและผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มด้วยกันเอง เพื่อให้เกิดบรรยากาศที่ใกล้ชิดเป็นกันเอง โดยขอให้สมาชิกได้แนะนำตนเอง ซึ่งทำให้ผู้เข้าร่วมการสนทนารู้จักกันเองและ ผู้ดำเนินการจะได้มีข้อมูลพื้นฐานของผู้เข้าร่วมสนทนาเพิ่มเติม

2.2 ผู้ดำเนินการอธิบายวัตถุประสงค์และขอบข่ายของการสนทนากลุ่ม ตลอดจนกระบวนการและวิธีที่จะดำเนินการสนทนากลุ่ม การรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูล สิทธิของผู้ร่วมสนทนากลุ่ม และสอบถามความสนใจในการร่วมสนทนา

2.3 ร่วมกันกำหนดและปฏิบัติตามกติกาในการสนทนา เช่น การพูดทีละคน การแสดงความคิดเห็นได้ แม้จะมีความเห็นที่แตกต่างจากคนอื่น ๆ

2.4 ขออนุญาตบันทึกเทประหว่างการสนทนากลุ่มจากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

2.5 การเริ่มการสนทนาด้วยคำถามนำ ซึ่งอาจเรียกว่าเป็นคำถามย่อย ก่อนเข้าสู่การสนทนา (Small talk) เป็นประเด็นการสนทนาในเรื่องทั่ว ๆ ไป ที่จะนำผู้เข้าร่วมสนทนาเข้าสู่เรื่องราวที่จะสนทนา การเป็นคำถามที่ไม่ทำให้ผู้เข้าร่วมสนทนารู้สึกอึดอัดเป็นการสร้างความคุ้นเคย แต่ควรเป็นประเด็นซึ่งสามารถจะเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นหลักได้

2.6 เมื่อเข้าสู่ประเด็นหลัก ผู้ดำเนินการจะขอให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม อภิปรายอย่างอิสระเกี่ยวกับพฤติกรรม หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ศึกษา โดยผู้ดำเนินการใช้คำถามที่เตรียมไว้ ทั้งคำถามหลัก คำถามรอง และคำถามตะล่อมกล่อมกล่า ซึ่งอาจใช้คำพูด การถาม เพื่อแสดงความอยากรู้ในเรื่องที่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มนำเสนอ

2.7 บางครั้งอาจเกิดความขัดแย้ง ผู้ดำเนินการต้องมีวิธีการและสามารถจัดการกับความขัดแย้งในกลุ่มควบคุมหรือตัดประเด็นที่คิดว่าจะนำไปสู่ความขัดแย้งและให้โอกาสแก่สมาชิกที่ไม่ค่อยแสดงความคิดเห็น โดยต้องแสดงความเป็นกลางในประเด็นที่ผู้เข้าร่วมสนทนาที่เห็นแตกต่างกันหรือมีความขัดแย้งกัน

2.8 ผู้ดำเนินการไม่แสดงตัวว่าเป็นผู้รู้ดีในประเด็นที่สนทนา และไม่เข้าไปแก้ไขความรู้ความเข้าใจของสมาชิก หากสมาชิกขอให้แสดงความคิดเห็นควรหลีกเลี่ยงการเสนอความเห็นอย่างสุภาพ

2.9 ผู้ดำเนินการควรใช้การตั้งประเด็นเพื่อให้เกิดการโต้เถียง อภิปราย เพื่อให้เกิดการอภิปรายอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ประเด็นคำถามที่ใช้อาจมีการปรับประเด็น หรือการจัดลำดับของหัวข้อใหม่ได้

3. ระยะการจบการสนทนากลุ่ม ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่มใช้คำถามเพื่อการสรุป การสนทนา และกล่าวขอบคุณในความร่วมมือของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มทุกคน มีการมอบของที่ระลึก และขอความอนุเคราะห์ในการเข้าร่วมสนทนาอีกครั้ง หากผู้วิจัยพิจารณาว่าจำเป็นต้องมีการนัดหมาย เพิ่มเติม

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการสนทนากลุ่มเริ่มต้นจากการกำหนดวัตถุประสงค์ สร้างประเด็นคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเกี่ยวข้อง หรือมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นคำถาม การจัดเตรียมสถานที่ให้มีความเหมาะสม จัดเตรียม นัดหมายการสนทนา ดำเนินการสนทนากลุ่ม มีการจดบันทึกข้อมูลที่ได้รับการวิพากษ์ และวิเคราะห์ สรุปรายงานข้อมูลหลังจากการสนทนากลุ่ม

หลักการพัฒนา

การพัฒนาตามแนวคิด 70 : 20 : 10 มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของวิธีการพัฒนา ตามแนวคิด 70 : 20 : 10 ไว้ ดังนี้

Lombardo และ Eichinger (1996) ได้กล่าวว่า หลักการพัฒนามนุษย์ตามกรอบ 70 : 20 : 10 เป็นสูตรที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยของ Morgan McCall และคณะจากสถาบัน Center for Creative Leadership (CCL) ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งในภายหลัง 2 คณะทำงานนั้น คือ Michael M. Lombardo และ Robert W. Eichinger ได้ตีพิมพ์หนังสือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังกล่าว เรื่อง The Career Architect Development Planner จนกลายเป็นสูตรที่โด่งดัง และมักถูกนำมาอ้างถึง ว่า การที่คนเราจะพัฒนาศักยภาพได้จริง ๆ นั้นมีสัดส่วนขององค์ประกอบ สำคัญที่จะช่วยให้เกิด การพัฒนาได้ดีตามอัตราส่วน 70 : 20 : 10 ซึ่งสูตรนี้มองว่าการที่ปัจเจกบุคคลจะสามารถพัฒนา ตนเองได้จากกิจกรรมพื้นฐาน 3 ส่วนด้วยกัน โดยมีสัดส่วน 3 ส่วน ดังนี้

1. ร้อยละ 70 คือ อัตราส่วนของกิจกรรมที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านตนเอง จากประสบการณ์ (Experience) ของการเรียนรู้และพัฒนาผ่านการปฏิบัติงานในแต่ละวัน การได้ทำงาน หรือได้รับมอบหมายงานที่ทำทายและการลงมือปฏิบัติ
2. ร้อยละ 20 คือ อัตราส่วนของกิจกรรมที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านตนเอง จากการค้นคว้า (Exposure) ของการเรียนรู้และพัฒนาผ่านการสอนแนะ การทำงานร่วมกับ เครือข่ายหรือการเรียนรู้จากการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเรียนรู้จากบุคคลอื่น ๆ

3. ร้อยละ 10 คือ อัตราส่วนของกิจกรรมที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านตนเองจากการเรียน (Education) ของการศึกษาเรียนรู้และพัฒนาผ่านการเรียนในสถานศึกษาอย่างเป็นทางการหรือผ่านหลักสูตรและโปรแกรมต่าง ๆ

อาภรณ์ ภูวิทย์พันธ์ (2559) ได้ให้ความหมายว่า การพัฒนาตามแนวคิด 70 : 20 : 10 เป็นแนวคิดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์การทำงาน (Learning by Job Experience) ที่เน้นการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ มุ่งเน้นการเรียนรู้จากการมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ด้วยการติดตาม การเฝ้าดูผู้อื่นในการปฏิบัติงานจริง เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ รวมทั้งเรียนรู้จากการทดลองปฏิบัติ ได้สัมผัสของจริงในพื้นที่ทำงานจริง ทำให้ผู้เรียนรู้เกิดการรับรู้อย่างรวดเร็ว เครื่องมือการพัฒนาบุคลากรแบบ แนวคิด 70 : 20 : 10 Learning Model ประกอบด้วย 70% Learning Model มีหลายเครื่องมือด้วยกัน อาทิเช่น การติดตามสังเกตแบบ การติดตามสังเกตผู้บริหาร การแลกเปลี่ยนความรู้ การแลกเปลี่ยนข้อมูล การหมุนเวียนงาน เป็นต้น 20% Learning Model ประกอบด้วย การสอนแนะ โดยผู้บังคับบัญชาผู้อื่น การสอนแนะเป็นกลุ่ม การเป็นพี่เลี้ยง การสอน การให้คำปรึกษา เป็นต้น 10% Learning Model คือ แนวคิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ แบบเป็นทางการ ที่เน้นการเรียนรู้จากโปรแกรมหรือหลักสูตรที่จัดขึ้นโดยมุ่งเน้นการกำหนดหัวข้อ เนื้อหา หลักสูตรและรูปแบบที่ชัดเจนแบบเฉพาะเจาะจงไว้ล่วงหน้าแล้ว มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจต่อทฤษฎี แนวคิดหลักการของเรื่องใดเรื่องหนึ่งผ่านการฝึกอบรมทั้งภายในและภายนอกองค์กร การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาต่อและการอ่าน การเรียนรู้แบบนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ (Head) มากกว่าเกิดทักษะ (Hand) และทัศนคติ/การรับรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป (Heart)

สืบสกุล นรินทรางกูร ณ อยุธยา (2561) ได้ให้ความหมายว่า การพัฒนาด้วยการผสมผสานวิธีการพัฒนา ซึ่งอาจประกอบไปด้วยสัดส่วนการพัฒนาดังนี้ 70% ของการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาในการทำงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย (Challenging Assignment) 20% ของการเรียนรู้เกิดจากการพัฒนาผ่านบุคคลอื่น (Developmental Relationships) และ 10% ของการเรียนรู้เกิดจากการอบรมพัฒนาในรูปแบบอบรมและสัมมนาทั่วไป (Coursework and Training)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การพัฒนาตามแนวคิด 70 : 20 : 10 หมายถึง วิธีการพัฒนาบุคลากรด้วยการแบ่งสัดส่วนเวลาและทรัพยากรที่ใช้ในกระบวนการพัฒนา ประกอบด้วย 70% เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตัวเอง รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนรู้ 20% เป็นการเรียนรู้จากแนวปฏิบัติที่ดี การได้รับการชี้แนะจากผู้อื่น และ 10% เป็นการเรียนรู้จากการเข้ารับการฝึกอบรมตามโครงการหรือหลักสูตรต่าง ๆ

การศึกษาความต้องการจำเป็น

แนวคิดการศึกษาความต้องการจำเป็น

สุวิมล ว่องวานิช (2548) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment Research) ไว้อย่างละเอียด โดยมีเนื้อหาสรุปได้ดังนี้ การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นมีความสำคัญสำหรับการวางแผนแบบครบวงจร เป็นกระบวนการที่สำคัญและมีประโยชน์ กล่าวคือ ประการแรก การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นเป็นเครื่องมือบริหารที่มีประสิทธิภาพ ทำให้สามารถกำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงาน ป้องกันการสูญเสียทรัพยากรกับการดำเนินงานที่ไม่ได้ผ่านการวิเคราะห์การดำเนินงานอย่างแท้จริง ประการที่สอง ผลที่ได้จากการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นเป็นข้อมูลที่สะท้อนสภาพบริบทที่เกิดขึ้นของหน่วยงาน ข้อมูลดังกล่าวเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่นำไปสู่การวางแผนการกำหนดแนวทางการพัฒนาองค์กรให้สอดคล้องกับสภาพที่เกิดขึ้น และสนองความต้องการขององค์กร กล่าวได้ว่า นักวิชาการใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงประเมินความต้องการจำเป็นในการกำหนดนโยบายใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรทุกขั้นตอน ในการสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจอันดีระหว่างชุมชนกับองค์กร และระหว่างองค์กร นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นยังสามารถใช้เป็นหลักเทียบในการดำเนินงานมาช่วยกำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานให้มีความชัดเจนและมั่นใจได้ว่า วัตถุประสงค์ดังกล่าวสอดคล้องกับความต้องการขององค์กรนั้นอย่างแท้จริง ทั้งนี้การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็นมีความสำคัญต่อการวางแผนหรือการพัฒนาองค์กรการประเมินความต้องการจำเป็นแบบสมบูรณ์ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ส่วน ได้แก่

1. การกำหนดหรือระบุความต้องการจำเป็น (Needs Identification) เพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นที่เกิดขึ้นทั้งหมดในองค์กร
2. การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น เพื่อวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้เกิดความต้องการจำเป็น (Needs Analysis)
3. การกำหนดทางเลือกในการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นวิธีการระบุทางเลือกต่าง ๆ และการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด (Needs Solution) หรือเรียกว่า การกำหนดแนวทางการแก้ปัญหา ประเมินทางเลือกสู่การปฏิบัติ

ความหมายของความต้องการจำเป็น

มีนักวิชาการได้กล่าวถึงความหมายของความต้องการจำเป็น ไว้ดังนี้

Dunster และ Andrew (1996) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง แรงจูงใจขั้นพื้นฐานหรือความจำเป็นของสิ่งมีชีวิตในชั้นพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก เครื่องนุ่งห่มและอากาศที่สะอาด

Stufflebeam (1971) กล่าวว่าไว้ว่า ความต้องการจำเป็น หมายถึง สิ่งที่จะต้องได้รับการตอบสนองหรือก่อให้เกิดประโยชน์เมื่อได้รับการตอบสนอง โดยให้ความหมายความต้องการจำเป็นตามมุมมอง (View) 4 ด้าน ดังนี้

1. มุมมองด้านความแตกต่าง (Discrepancy View) ความต้องการจำเป็น หมายถึง ความแตกต่างระหว่างการกระทำหรือผลการปฏิบัติงานที่ต้องการ (Desired Performance) กับการกระทำหรือผลการปฏิบัติงานที่สังเกตได้จากการปฏิบัติจริง (Observed Performance)
2. มุมมองด้านความเป็นประชาธิปไตย (Democratic View) ความต้องการจำเป็น หมายถึง ความปรารถนา ความต้องการของคนส่วนใหญ่ ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มอ้างอิงที่เชื่อถือได้
3. มุมมองด้านการวิเคราะห์ (Analytic View) ความต้องการจำเป็น หมายถึง สารสนเทศของสิ่งหนึ่งสิ่งใดในหน่วยงานที่บุคลากรผู้มีความสามารถได้พิจารณาถึงความเห็นว่ามีมีความสำคัญต่อหน่วยงานและทำให้เกิดการพัฒนาในหน่วยงาน
4. มุมมองด้านการวินิจฉัย (Diagnostic View) ความต้องการจำเป็น หมายถึง สิ่งที่คุณได้พิจารณาแล้วว่าคุณมีความบกพร่อง หรือขาดหายไป (Deficiency of Absence) และพิสูจน์ความแตกต่างหรือช่องว่าง (Gap) ระหว่างสิ่งที่เป็นอยู่ หรือสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน (What is?) กับสิ่งที่ควรจะเป็นหรือสภาพที่คาดหวัง (What should be?)

Kaufman และ English (1981) กล่าวว่าไว้ว่า ความต้องการจำเป็น หมายถึง ความขัดแย้งระหว่างสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันและสิ่งที่ปรารถนาจะเกิดขึ้นหรือต้องการให้เกิดขึ้น

สุวิมล ว่องวาณิช (2542) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง เป็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่มุ่งหวังหรือสิ่งที่ต้องการกับสิ่งที่เป็นจริงในปัจจุบัน โดยความแตกต่างที่เกิดขึ้นจะบอกสภาพปัญหาที่มีอยู่

กล่าวโดยสรุปว่า ความต้องการจำเป็น หมายถึง ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่เป็นอยู่จริงในปัจจุบัน เป็นสภาพปัญหาที่ต้องการได้รับการแก้ไขปรับปรุงตามการรับรู้ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคล หน่วยงาน ซึ่งวัดได้จากการเปรียบเทียบสภาพที่เป็นจริงกับสภาพที่ควรจะเป็น ขั้นตอนการประเมินความต้องการจำเป็น มีนักวิชาการ นักการศึกษา หลายท่านได้จำแนกขั้นตอนการประเมิน ไว้ดังนี้

Stufflebeam (1971) ได้กล่าวถึงกระบวนการประเมินความต้องการจำเป็นว่า ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมที่มีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน 5 ชุด คือ

1. การเตรียมการที่จะทำการประเมินความต้องการจำเป็น
2. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น
3. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น
4. รายงานข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น

5. การนำข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความต้องการมาประยุกต์ใช้ ขั้นตอนเหล่านี้ไม่จำเป็นจะต้องเกิดขึ้นเรียงลำดับตามลำดับตายตัว เนื่องจากแต่ละขั้นตอนสามารถเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน และเนื่องจากไม่สามารถหลีกเลี่ยงลักษณะของ การเกิดเวียนเป็นวัฏจักรได้

Witkin และ Altschuld (1995) ได้เสนอโมเดลการประเมินความต้องการจำเป็นที่เรียกว่า “Three-phase Model” โดยแบ่งขั้นตอนการประเมินความต้องการจำเป็นออกเป็น 3 ระยะ

ระยะที่ 1 ก่อนการประเมิน (การสำรวจ) เป็นระยะการเตรียมการก่อนการประเมินความต้องการจำเป็น ได้แก่ การกำหนดแผนการดำเนินการ การกำหนดจุดหมายหลัก การกำหนดขอบเขตหรือประเด็นของความต้องการจำเป็น การระบุข้อมูลที่มีอยู่ที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตของความต้องการจำเป็น รวมถึงการกำหนดข้อมูลที่จะรวบรวม แหล่งที่มาของข้อมูล วิธีการระดับความสามารถในการใช้ข้อมูล

ระยะที่ 2 การประเมิน (การเก็บรวบรวมข้อมูล) เป็นระยะการเก็บข้อมูลและความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการจำเป็น การจัดลำดับความต้องการจำเป็นก่อนหลัง ชั้นแรก การวิเคราะห์สาเหตุ ระดับที่ 1, 2 และ 3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 3 หลังการประเมิน (การนำไปใช้ประโยชน์) เป็นระยะของการใช้ผลการประเมินความต้องการจำเป็น ได้แก่ การจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็นก่อนหลังในทุกระดับที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ การพิจารณาแนวทางแก้ไขปัญหา การพัฒนาแผนปฏิบัติงาน ในการแก้ไข ปัญหา การประเมินความต้องการจำเป็น การเผยแพร่ผลที่ได้รับ

สุวิมล ว่องวาณิช (2542) ได้สังเคราะห์ขั้นตอนการการประเมินความต้องการจำเป็นไว้ดังนี้

1. การกำหนดจุดมุ่งหมายของการประเมินความต้องการจำเป็น
2. การกำหนดคำถามและขอบเขตของการประเมินความต้องการจำเป็น
3. กำหนดการประเมินความต้องการจำเป็น
 - 3.1 การกำหนดกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง
 - 3.2 การกำหนดวิธีการเก็บข้อมูล
 - 3.3 การกำหนดเครื่องมือการเก็บข้อมูล
 - 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล
 - 3.5 การจัดทำรายงาน
 - 3.6 การใช้ผลประเมิน

4. ประเภทของวิธีการใช้ในการประเมินความต้องการจำเป็น กล่าวโดยสรุปว่า การประเมินความต้องการจำเป็นมีขั้นตอนที่เป็นลำดับขั้นตอน ขั้นตอนประเมินความต้องการจำเป็น

ประกอบด้วยเรื่องที่สำคัญ คือ การกำหนดจุดประสงค์ของการประเมินความต้องการจำเป็น การกำหนดขอบเขตของการประเมินความต้องการจำเป็น การกำหนดวิธีการของการประเมินความต้องการจำเป็น การจัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็น การรายงานผลการประเมินความต้องการจำเป็น และการใช้ผลการประเมินความต้องการจำเป็น

บริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

เขตพื้นที่การศึกษาเป็นระบบการจัดการแบ่งเขตพื้นที่การศึกษาการปกครองที่จัดแบ่งโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อจัดระบบและกระจายอำนาจการจัดการการศึกษาในประเทศไทยให้ครอบคลุมมากขึ้น เดิมมีสำนักงานมีสำนักงานประจำแต่ละพื้นที่การศึกษาใช้ชื่อว่าสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และต่อมาได้มีการแบ่งเขตพื้นที่การศึกษาออกเป็น 2 ระดับ คือเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาและเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 3 จึงเปลี่ยนเป็นสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 และมีพื้นที่ 6 อำเภอ คือ อำเภอกู่แก้ว อำเภอทุ่งฝน อำเภอดุง อำเภอพิบูลย์รักษ์ อำเภอหนองหาน อำเภอไชยวาน โดยมีที่ตั้งสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาที่อำเภอหนองหาน

วิสัยทัศน์

“มุ่งจัดการศึกษาสู่มาตรฐานสากล บนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง บริหารตามหลักธรรมาภิบาลอย่างมีประสิทธิภาพ”

พันธกิจ

1. ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยมีความปลอดภัยจากภัยทุกรูปแบบ
2. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชากรวัยเรียนทุกคนได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึง และต่อเนื่อง
3. ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพสู่มาตรฐานสากล
4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการภายในองค์กร โดยบูรณาการการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามหลักธรรมาภิบาลบนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

เป้าประสงค์

1. สถานศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีความปลอดภัยสำหรับนักเรียน ครู และบุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครองนักเรียน และผู้มาติดต่อราชการ

2. ประชากรวัยเรียนได้รับโอกาสทางการศึกษา ได้รับการส่งเสริมการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ และทางเลือกในการเรียนรู้

3. ผู้เรียนทุกช่วงวัยมีสมรรถนะที่เหมาะสมตามช่วงวัย มีทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

4. บริหารจัดการศึกษาเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ตามหลักธรรมาภิบาล บนพื้นฐานหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง อย่างมีประสิทธิภาพ

นโยบาย

จากวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ ผลผลิต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จึงกำหนดนโยบายในการทำงานปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

1. เตรียมการศึกษาระดับปฐมวัยให้มีความพร้อม มีพื้นฐานทางภาษา ให้พร้อมกับการศึกษาต่อในระดับขั้นพื้นฐาน
2. นำนโยบายในยุคดิจิทัล นักเรียนมีทักษะ การคิดคำนวณ การอ่านการเขียน มีทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
3. การยกสมรรถนะครูความสามารถการปฏิบัติงาน การออกแบบการเรียนรู้ การสร้างแรงบันดาลใจ
4. การยกระดับคุณภาพโรงเรียนขนาดเล็กให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ
5. นักเรียนมีความปลอดภัย มีทักษะชีวิต สามารถแก้ปัญหาเอาตัวรอด มีทักษะอาชีพพื้นฐาน 4 นโยบาย ดังต่อไปนี้

นโยบายที่ 1 ด้านความปลอดภัย

นโยบายที่ 2 ด้านโอกาส

นโยบายที่ 3 ด้านคุณภาพ

นโยบายที่ 4 ด้านประสิทธิภาพ

กลยุทธ์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

กลยุทธ์ที่ 1 ส่งเสริมการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยจากภัยทุกรูปแบบ

กลยุทธ์ที่ 2 เพิ่มโอกาสและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาให้กับประชากรวัยเรียนทุกคน

กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

กลยุทธ์ที่ 4 เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา

ข้อมูลสารสนเทศ

1. จำนวนนักเรียนระดับปฐมวัยในสังกัด จำนวน 6,936 คน
2. ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาปฐมวัย จำนวน 420 คน
3. โรงเรียนที่เปิดสอนในระดับปฐมวัยมี จำนวน 222 โรงเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ปาริชาติ เกษัชชา (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พัฒนาสมรรถนะครูผู้นำด้านการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 พบว่า สมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของครูผู้นำสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ครูผู้นำมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาสมรรถนะโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านที่ 3 ด้านเทคโนโลยี มีสภาพทักษะอยู่ระดับปานกลาง อาจเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของยุคเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งมีการนำมาใช้ในการเข้าถึงความรู้ หรือข้อมูล ให้มีความสะดวก รวดเร็ว ซึ่งปัญหาเรื่องอายุที่มาก งบประมาณ การสนับสนุนของผู้บริหารและความชำนาญในการฝึกฝนในด้านเทคโนโลยีของครูที่มีอายุมากย่อมมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงตนเองไปในทางที่ค่อนข้างช้า

ชัยนาท พลอยบุตร (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30 กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 30 ประจำปีการศึกษา 2557 จำนวน 320 คน ได้มาโดยการเลือกแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมิน องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ของสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินโปรแกรมการเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบและตัวบ่งชี้สมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์เรียนรู้มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การสร้างและพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์เรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งทุกองค์ประกอบและตัวบ่งชี้มีความเหมาะสมในระดับมาก

มีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด 2) สภาพปัจจุบันของสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยรวมทุกองค์ประกอบและแต่ละองค์ประกอบอยู่ในระดับมากและสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมทุกองค์ประกอบ อยู่ในระดับมากที่สุด 3) โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ 9 ส่วน ได้แก่ ที่มาและความสำคัญของโปรแกรม วัตถุประสงค์ของโปรแกรม เป้าหมาย รูปแบบและวิธีการพัฒนา โครงสร้างของโปรแกรม เนื้อหา แนวการจัดกิจกรรม เทคนิคและเครื่องมือ และการประเมินผล ขอบข่ายเนื้อหาของโปรแกรมฯ แบ่งออก 3 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 การออกแบบการเรียนรู้ ชุดที่ 2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และชุดที่ 3 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 4) โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มีความเหมาะสม โดยรวมอยู่ระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ธนันท์ ดิยง และสุเทพ อ่วมเจริญ (2558) ได้ศึกษา เรื่อง โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรื่อง การวัดผลและประเมินผลในชั้นเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู และ 2) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เป็นการวิจัยและพัฒนา ร่วมกับวิจัยแบบผสมผสาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมมีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และผลการประเมินสมรรถนะครู พบว่า ด้านความรู้เกี่ยวกับการวัดและประเมินผลผ่านเกณฑ์ ผลการประเมินสมรรถนะด้านทักษะความสามารถในการสร้างและพัฒนาเครื่องมืออยู่ในระดับดี ด้านความสามารถในการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนผ่านเกณฑ์ และความพึงพอใจของครูที่มีต่อโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

อดิพร เกิดเรือง (2559) ได้วิจัยเรื่อง การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล โดยมีจุดประสงค์การศึกษาครั้งนี้ เพื่อศึกษาแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล ดำเนินการศึกษาโดยวิเคราะห์และ สังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการรู้หนังสือในศตวรรษที่ 21 และการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล เพื่อให้ได้พรมแดนใหม่แห่งการเรียนรู้ (New frontier of learning) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร (Content Analysis) ผลการศึกษามีดังนี้

1. องค์ประกอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมในยุคดิจิทัล
- มี 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1) การเรียนรู้เกี่ยวกับดิจิทัล 2) การคิดสร้างสรรค์ 3) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 4) ผลผลิตภาพที่มีคุณภาพสูง

2. การเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้จากยุคเดิมสู่ยุคดิจิทัลต้องจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียน การทำงาน และการดำรงชีวิต เน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมการค้นคว้าด้วยตนเอง โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้มากที่สุด ครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ตามหลักสูตร และมุ่งการวัดผลและประเมินผล เพื่อดูการพัฒนาการมากกว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ 3. การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลต้องคำนึงถึงการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง เน้นการสร้างสรรค์ปรับแต่งการเรียนรู้การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เน้นการใช้เครือข่ายออนไลน์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สร้างสถานการณ์จำลองให้ผู้เรียนพบประสบการณ์จริง เนื้อหาการเรียนรู้ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้บนเครือข่ายออนไลน์ สามารถสร้างองค์ความรู้ แบ่งปันความรู้และเนื้อหาผ่านเครือข่ายออนไลน์ และส่งเสริมความรู้ในโลกแห่งการทำงานมากขึ้น

ยุวลี โพนนอก (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อ

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด ชัยภูมิ
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และวิธีการพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ
3. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้ช่วย ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ มีวิธีดำเนินการวิจัยและพัฒนา 3 ระยะ (Research and Development) โดยดำเนินการเป็น 3 ระยะ

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน โดยเลือก แบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการพรรณนาสังเคราะห์เนื้อหา

ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และวิธีการพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้ช่วย จำนวน 64 คน โดยใช้ประชากรเป็นกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน โดยเลือกแบบ เจาะจง เครื่องมือที่ใช้คือ แบบประเมิน สถิติที่ใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. องค์ประกอบและตัวชี้วัดด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ในสถานศึกษาสังกัดองค์การบริหาร ส่วนจังหวัดชัยภูมิ พบว่า องค์ประกอบด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 12 ตัวชี้วัด

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และวิธีการพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษาสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ

2.1 สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ของครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิพบว่า สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.2 การวิเคราะห์ ความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาครูผู้ช่วย ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ

เรียงลำดับความต้องการจำเป็นจากสูงสุดไปต่ำสุดคือ การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน (PNI = 0.2967) การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสาระการเรียนรู้ (PNI = 0.2953) การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (PNI = 0.2765) การรายงานผลการเรียนรู้ (PNI = 0.2527)

2.3 วิธีการพัฒนาครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ ที่ครูผู้ช่วยมีความเชื่อมั่นว่ามีประสิทธิภาพสูงสุด 3 ลำดับแรก คือ การเรียนรู้จากการปฏิบัติ การอบรม และการประชุมปฏิบัติการ

นิตยา วงศ์ใหญ่ (2560) ได้วิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับพื้นฐานความรู้ แนวคิด ความสำคัญของทักษะการรู้ดิจิทัล รวมทั้งบทบาทของทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ
 2. เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ อันซึ่งจะนำไปสู่การเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเนทีฟในการมุ่งไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีต่อไป
- ผลการวิจัยพบว่า ทุกวันนี้ผู้ใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันว่าเป็นดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) เป็นกลุ่มคนที่เติบโตและใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล แม้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นสิ่งที่ดิจิทัลเนทีฟทุกคนสามารถเรียนรู้และใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว แต่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เหล่านี้ต้องใช้อย่างรู้เท่าทันและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

กฤษฎากร พลมณี (2561) ได้พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตร และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา ความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู

โรงเรียนมัธยมศึกษา 2) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการบริหาร หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ของครู และวิธีการเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา 3) เพื่อ พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา 4) เพื่อศึกษาผลการนำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาไปใช้โดยใช้หลักการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนการพัฒนา แบบทดสอบระหว่างการพัฒนา แบบทดสอบหลังการพัฒนา แบบประเมินสมรรถนะครูและแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในวิธีการพัฒนา โดยใช้เทคนิค PNImodified มาจัดลำดับความต้องการในการพัฒนา ผลการวิจัยปรากฏผลดังนี้ 1. องค์ประกอบของ สมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การสร้างและพัฒนา หลักสูตร ประกอบด้วยตัวชี้วัด จำนวน 11 ตัวชี้วัด 2) การออกแบบการเรียนรู้ประกอบด้วยตัวชี้วัด จำนวน 19 ตัวชี้วัด 3) การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วยตัวชี้วัด จำนวน 7 ตัวชี้วัด 4) การใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยี ประกอบด้วย ตัวชี้วัด จำนวน 11 ตัวชี้วัด และ 5) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วยตัวชี้วัด จำนวน 7 ตัวชี้วัด รวมตัวชี้วัดสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งหมด จำนวน 51 ตัวชี้วัด 2. สภาพปัจจุบันของสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 สภาพที่พึงประสงค์ของสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก และระดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ เรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 ลำดับ คือ 1) การฝึกอบรมระหว่างปฏิบัติงาน 2) การสอนงาน และ 3) การเป็นพี่เลี้ยง 3. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า มีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ประกอบด้วย 5 หน่วย รวม จำนวน 15 ชั่วโมง เน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถ ในเนื้อหาการบริหารหลักสูตรและการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ ด้วยการฝึกอบรมขณะปฏิบัติงาน (On the job training) การสอนงาน (Coaching) และการเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring)

ทวี จันทร์เต็ม (2561) ได้พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดของการพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อการจัด

ประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และวิธีการในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และเพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีองค์ประกอบ จำนวน 5 ด้าน และ 25 ตัวชี้วัด ซึ่งประกอบด้วย

- 1) การกำหนดวัตถุประสงค์และแนวทางการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ตัวชี้วัด
- 2) การออกแบบและวางแผนการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 6 ตัวชี้วัด
- 3) การดำเนินการสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ตัวชี้วัด
- 4) การทดสอบ ปรับปรุง แก้ไขนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้งาน จำนวน 5 ตัวชี้วัด และ
- 5) การประเมินผลการใช้งานนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 5 ตัวชี้วัด

ผลการประเมินองค์ประกอบและตัวชี้วัดในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น พบว่า ทั้งองค์ประกอบและตัวชี้วัด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยรวมและเป็นรายด้าน ทุกด้านอยู่ในระดับมาก และสภาพที่พึงประสงค์ของการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยรวมและเป็นรายด้านทุกด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด 3. โปรแกรมพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีองค์ประกอบดังนี้คือ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ และการประเมินผล เพื่อให้ครูใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาของโปรแกรม วิธีการพัฒนา คือ 1) การฝึกปฏิบัติในงาน 2) การศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง และ 3) การประชุม อบรม สัมมนา โดยมีกิจกรรมการประเมินความรู้ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมและการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม และผลการตรวจสอบความเหมาะสมโปรแกรมพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสถานศึกษา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ทักษิณ เกษตัน (2561) ได้พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด

ประสบการณ์การเรียนรู้ ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ สมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์

การเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 และเพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 โดยใช้หลักการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริหาร และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 จำนวน 134 คน โดยเลือกจากผู้บริหาร จำนวน 84 คน และครู จำนวน 50 คน โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นจากโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 จำนวน 63 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แบบประเมิน ความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู 2) แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์สมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 3) แบบสัมภาษณ์ และ 4) แบบประเมินโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ผลการวิจัยพบว่า 1. องค์ประกอบและตัวชี้วัดสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู มี 5 องค์ประกอบ 59 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) การสร้างหลักสูตร จำนวน 10 ตัวชี้วัด 2) ความสามารถในการออกแบบ การเรียนรู้ จำนวน 14 ตัวชี้วัด 3) การจัดการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จำนวน 10 ตัวชี้วัด 4) การใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรม จำนวน 12 ตัวชี้วัด และ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้จำนวน 13 ตัวชี้วัด 2. สภาพปัจจุบันของสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 โดยรวมทั้ง 5 องค์ประกอบ อยู่ในระดับมาก และสภาพที่พึงประสงค์สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 โดยรวมทั้ง 5 องค์ประกอบ อยู่ในระดับมากที่สุด 3. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครู ด้านการใช้และพัฒนาสื่อนวัตกรรม มีองค์ประกอบของโปรแกรม 5 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา ซึ่งมี 5 ชุดความรู้ ได้แก่ 1. รู้เรื่องเบื้องต้น ครูคนสร้างนวัตกรรม 2. ครูสังคมศึกษากับนวัตกรรมที่หลากหลาย 3. สื่อและแหล่งเรียนรู้ช่วยครูพัฒนานวัตกรรม 4. โครงการนวัตกรรมครูสู่ศตวรรษที่ 21 และ 5. ครูนักวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรม 4) กระบวนการ และ 5) การประเมินผล มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด

ภานุมาศ จันทรศรี (2562) ได้ศึกษาโมเดลการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา : การวิจัยแบบผสมผสานวิธี เพื่อพัฒนาองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา และเพื่อเสนอโมเดลการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษามีความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และเป็นประโยชน์การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ประกอบด้วย

ระยะที่ 1 เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงดิจิทัล โดยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ จากกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริหาร และครูโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 300 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน

ระยะที่ 2 เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อสร้างโมเดลการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงดิจิทัล มีวิธีดำเนินการ คือ นำข้อมูลจากการศึกษาระยะที่ 1 ซึ่งได้องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ไปหาคุณภาพ โดยตรวจสอบความเหมาะสม ความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบประเมินมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา มี 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) การสื่อสารเชิงดิจิทัล 2) การสร้างวิถีการเรียนรู้เชิงดิจิทัล 3) การพัฒนาสู่ความเป็นมืออาชีพ 4) การสร้างวัฒนธรรมเชิงดิจิทัลผลการประเมินคุณภาพ โดยการพัฒนา ภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา พบว่า ความเหมาะสม ความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด

กัญเกียรติ แดงสีดา (2563) ได้วิจัยเรื่อง ยุคดิจิทัลกับแนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 โดยมีจุดประสงค์ เพื่อ 1. ศึกษาสภาพการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 2. เพื่อหาแนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา ยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 โดยมีองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ด้านการวางแผน (Plan) ด้านการดำเนินงานบริหารแหล่งเรียนรู้ (Do) ด้านตรวจสอบ ทบทวน และติดตามการบริหารแหล่งเรียนรู้ (Check) และด้านการสรุป รายงานผล ปรับปรุงและแก้ไข การบริหารแหล่งเรียนรู้ (Action) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 402 คน โดยใช้วิธีการวิจัย แบบผสมผสาน (Mixed Method) เก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วย วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามชนิดประมาณค่า 5 ระดับ และแบบบันทึกการสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าความถี่ (f) ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการ สนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล พิจารณาความสอดคล้องและความสัมพันธ์ของ ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสร้างแนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ ภายในสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ทั้ง 4 ด้านอยู่ในระดับมาก

2. แนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 ควรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานทุกขั้นตอน ตามรูปแบบของ PDCA ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรได้รับการศึกษาองค์ความรู้ทักษะการใช้ เทคโนโลยีในยุคดิจิทัล

งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

Lovett (2002) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้ของครูในโรงเรียนประถมศึกษา : มุมมองที่ได้รับจากโครงการประเมินผลทางการศึกษา พบว่า ผลกระทบจากรายงานดังกล่าวข้อมูลจากการประเมินเป็นที่ยอมรับ เพราะครูได้เข้าร่วมการพัฒนาหลักสูตรตามที่ได้รับมอบอำนาจจากกระทรวงศึกษาธิการ ในความจริงแล้วโครงการพัฒนาวิชาชีพทั้งหมดพบกับความยากลำบากที่โรงเรียนจะต้องทำงานกับโครงการต่าง ๆ มากมายในเวลาเดียวกัน ในระหว่างที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องประโยชน์ที่เป็นไปได้ของรายงานดังกล่าวคือบรรทัดฐานเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการประเมินที่มีประสิทธิภาพ เพราะครูได้ใช้เวลากับมันมากกว่าสิ่งอื่น ๆ นั่นคือความจริงที่ได้ตอบคำถามสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ของครูเป็นสำคัญ คำถามเหล่านั้นเกี่ยวกับว่าใครเป็นผู้ที่ตัดสินใจ ในสิ่งที่ครูควรจะเรียนรู้และการเรียนรู้นั้นควรจะดำเนินการอย่างไร เนื้อหาสาระนั้นคือ ครูเป็นผู้ถูกกระทำให้เปลี่ยนแปลง โดยการที่การตัดสินใจเกิดมาจากคนอื่นโดยที่ครูต้องช่วยเหลือตนเองและกลายเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลง การปฏิบัติเช่นนี้ได้เพิ่มความเป็นอิสระในการเรียนรู้ของครู วิธีการ 3 ขั้นตอน ในการเก็บข้อมูลได้นำมาใช้ในการปรับปรุงการปฏิบัติงานปัจจุบันเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู เริ่มต้นจากการใช้แบบสอบถามเพื่อกำหนดข้อมูลพื้นฐานซึ่งเป็นผลกระทบจากรายงานโครงการประเมินทางการศึกษาในเขตเซนต์ลอว์รี ข้อมูลดังกล่าวจะถูกแทรกแซงด้วยครู 8 คน ที่ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์วงจรการเรียนรู้และมีการศึกษาเพิ่มเติมจากรายงาน ต่อมาก็มีการสังเกตและสัมภาษณ์ครูเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้และจุดแข็งจุดอ่อนของการพัฒนาวิชาชีพครูในการปัจจุบัน พบว่า ประสิทธิภาพของโรงเรียนในอนาคตนั้นขึ้นอยู่กับสมรรถนะในการกำหนดความจำเป็นในการเรียนรู้ และวิธีดำเนินการ ดังนั้นโรงเรียนจำเป็นต้องศึกษาเอกสารรายงานที่เกี่ยวข้องและทักษะในการวิเคราะห์เมื่อทราบว่าจะปรับปรุงพัฒนาอย่างไรและไม่เพียงแต่การทำในสิ่งที่คนอื่นได้ทำให้เหมาะสมกับโรงเรียน การพัฒนาและการเรียนรู้ของครูต้องเน้นวิธีการเรียนรู้ของครูและบทบาทของการจัดการและโครงสร้างในการเรียนรู้ของครูในโรงเรียน ด้วยการจัดการที่แตกต่างนี้จะทำให้เกิดศูนย์การเรียนรู้และเกิดชุมชนการเรียนรู้ของครูจากภายในโรงเรียน โรงเรียนจะมีโอกาสที่ดีในการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้เมื่อได้จัดการกับโครงสร้างในปัจจุบัน ซึ่งขัดต่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของครู

Andrew และคณะ (2000) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปลี่ยนแปลงในการสอนจาก การพัฒนาวิชาชีพของครู ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยดูผลการศึกษา ในระยะ 3 ปี จากปี 1996-1999 งานวิจัยนี้ศึกษาผลจากการพัฒนาวิชาชีพต่อการพัฒนาวิธีการสอนในห้องเรียน โดยใช้ กลุ่มตัวอย่างเลือกจากครูใน 30 โรงเรียน ใน 5 รัฐ โดยวัดจากคุณภาพการสอนของครู พบว่า กิจกรรมการพัฒนาวิชาชีพมีผลต่อการสอนในวิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ของครูจากการที่ ผู้วิจัยได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาครูด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับสถานศึกษา ทั้งจากงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ พอสรุปได้ว่า งานบริหารบุคลากรโรงเรียนสิ่งสำคัญและ จำเป็นอย่างยิ่ง คือ การพัฒนาครูให้มีความรู้ ความสามารถและจรรยาบรรณตามมาตรฐานวิชาชีพที่ ปฏิบัติจึงจะส่งผลต่อการปฏิบัติหน้าที่ครูและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนและการศึกษาของประเทศ ในอนาคต

Nyanintsimbi (2006) ได้ทำการวิจัย การพัฒนาบุคลากรด้านการจัดการเรียน การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระดับปฐมวัย ในเขตเมืองเคปทาวน์ตะวันออก ประเทศแอฟริกาใต้ โดยใช้การประชุมเชิงปฏิบัติการ การนิเทศภายใน การศึกษาดูงานโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอน ระดับปฐมวัยที่ประสบความสำเร็จ ผลการวิจัยพบว่า เมื่อครูได้รับการศึกษาดูงานโรงเรียนที่ประสบ ความสำเร็จ ประชุมเชิงปฏิบัติการ การนิเทศภายในจากผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนจาก มหาวิทยาลัย ทำให้ครูได้มีความรู้ ความเข้าใจและฝึกทักษะได้ปฏิบัติจริง จนสามารถจัดทำแผนการ จัดประสบการณ์นำแผนที่ได้ไปใช้งานได้จริง ทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพแก่เด็กนักเรียน เพิ่มขึ้น ตลอดจนเป็นแบบอย่างให้แก่ครูปฐมวัยอื่นได้ ยึดถือเป็นแบบอย่างปฏิบัติต่อไป

Baurain (2013) ได้ศึกษาโปรแกรมพัฒนาการเล่าเรื่องของครูในการสัมมนา ผู้สำเร็จการศึกษาของเวียดนาม พบว่า หน่วยงานพัฒนาครูภาษาอังกฤษให้ใช้ภาษาได้เท่าเทียมกับ ภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ (Teaching English as a Second or Foreign Language- TESL) มีจุดประสงค์ที่จะศึกษาผู้เข้ารับการพัฒนาครูจากการสัมมนาผู้สำเร็จการศึกษา ผู้สอน ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศในเวียดนามด้านหลักสูตร การประพันธ์ และการสอนภาษา ด้วยวิธีการวิเคราะห์หลักสูตร ให้เขียนบันทึกประจำวันอย่างมีอาชีพ การทำแฟ้มสะสมงาน การบันทึกข้อมูลประจำวัน การเขียนมอบหมายงาน การเขียนแผนการสอน และโครงการกลุ่ม การศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาอย่างมีอาชีพจากประสบการณ์ชีวิตที่ได้รับ ดังนั้น การพัฒนาครูจะไม่ได้ อยู่เพียงการสร้างทักษะเท่านั้น แต่ต้องเป็นกระบวนการหลายมิติในการพัฒนาด้วยการสร้างกรอบของ ปัญหาระหว่างบุคคลและกระตุ้นให้สร้างเรื่องราวจากประสบการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ต่อไป

Bayer (2014) ได้ทำการวิจัยองค์ประกอบของกิจกรรมพัฒนาประสิทธิผล ความเชี่ยวชาญในรูปแบบข้อสัญญาทัศนคติของครู จากการศึกษาครูประถมศึกษามืออาชีพในเมืองใหญ่ของ ประเทศตุรกี พบว่า ความพร้อมในการทำงานของครูสัมพันธ์กับความสำเร็จของนักเรียน มีการจัด

อบรมเพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญในการสอน จากการศึกษาเอกสารของกระทรวงศึกษาธิการ และการรวบรวมข้อมูลพบว่า องค์ประกอบที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของกิจกรรมพัฒนาความเชี่ยวชาญ คือ 1. ความต้องการคงอยู่ของอาชีพครู 2. ความต้องการคงอยู่ของโรงเรียน 3. ความสัมพันธ์ของครู ในการออกแบบ/วางแผนกิจกรรมพัฒนาความเชี่ยวชาญ 4. กิจกรรมที่เปิดโอกาสการมีส่วนร่วม 5. ระยะเวลาของความตกลง 6. ครูผู้มีความรู้สูง

Hwang และคณะ (2014) ได้ศึกษาอิทธิพลของสภาพแวดล้อมระบบนิเวศของการศึกษาของครูในการพัฒนามืออาชีพของการศึกษาของครูในเกาหลีใต้ พบว่า การศึกษาของครูในเกาหลีใต้มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนามืออาชีพ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องต่ออิทธิพลของการจัดการวิจัยโดยโลกาภิวัตน์ การเมือง สังคม และสถาบันที่มีอิทธิพลต่อกัน โลกาภิวัตน์มีอิทธิพลผ่านสภาพแวดล้อมที่ต่ำกว่า ตามลำดับ และปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมในด้านของนโยบายที่มีผลกระทบต่อการทำงานด้านการศึกษาของครู ผลของสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความสำเร็จทางวิชาการในระดับที่หลากหลายของสภาพแวดล้อมระบบนิเวศของการศึกษาของครู การศึกษาครูในเกาหลีใต้ต้องการการสื่อสารทางวิชาการระดับนานาชาติ

Liljedahl (2014) ได้ทำการศึกษาสิ่งที่ครูต้องการสู่การเป็นครูมืออาชีพทางการเรียนรู้ โดยศึกษาวิธีการเรียนรู้สู่การเป็นครูมืออาชีพ 5 วิธี คือ การศึกษาต่อระดับปริญญาโท การเข้ากลุ่มเรียนรู้ด้วยเทคนิคคอปันย การศึกษาดูงานโรงเรียนอื่น การเรียนรู้เป็นทีม และการอบรมเชิงปฏิบัติการ จากการศึกษาดังกล่าว ครูต้องการวิธีการคิดใหม่ด้วยการมีผู้อำนวยความสะดวกเท่า ๆ กับการอบรมเชิงปฏิบัติการ ซึ่งจะนำไปสู่การเป็นครูมืออาชีพ

Simpson และ Reid (2014) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความเข้าใจของครูด้วยเทคนิคการได้ส่วนเป็นฐานในโรงเรียน โครงการหุ้นส่วนถ่ายโอนความรู้ (Knowledge Transfer Partnership-KTP) พบว่า โดยทฤษฎีครูมีความเข้าใจในวิธีการสอนแบบได้ส่วน องค์ประกอบหลักของครู คือ สังคม และบริบททางวัฒนธรรม ลดการฝึกสอนที่นำไปสู่การสอนแบบได้ส่วนเทียม ความคิดรวบยอดของกิจกรรมภายใน และกิจกรรมตามสัญญาเป็นประโยชน์ต่อการรวบรวมข้อมูลในการปรับหลักสูตรและเรียนรู้สู่ครูมืออาชีพ

Mercè (2015) ได้ศึกษาการพัฒนาความรู้ ความสามารถของครูและการปรับปรุงคุณภาพของโรงเรียนจากมุมมองของครู : กรณีศึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่า การเรียนรู้ของครูมืออาชีพในยุคดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียน ขาดการเตรียมพร้อมและขาดการฝึกอบรมเพื่อรักษาระดับความเป็นผู้นำ นอกจากนี้ข้อมูลเชิงปริมาณแสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างในการรับรู้ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาวิชาชีพระหว่างผู้บริหารที่มีการประชาสัมพันธ์และไม่ประชาสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์ การวิจัยแสดงให้เห็นว่า ความมุ่งมั่นเพื่อการพัฒนาอาชีพของผู้บริหารโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์จะช่วยส่งเสริมวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง และยังพบว่า

ข้อมูลเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการวิจัย การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับมืออาชีพมาใช้เป็นเกณฑ์ปฏิบัติในการบริหารหลักสูตรความเป็นผู้นำ และช่วยให้การพัฒนาอาชีพและทรัพยากรที่จำเป็นให้บรรลุเป้าหมายนี้ได้

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง ในประเทศและต่างประเทศดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดของนักวิชาการและหน่วยงานต่าง ๆ ที่ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ที่จะเกื้อหนุนให้เกิดความสามารถในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อจะนำความรู้ที่เหมาะสม ตรงตามความต้องการในการพัฒนาของครูส่งผลกระทบต่อคุณภาพผู้เรียนให้ผู้เรียนเกิดทักษะ และช่วยส่งเสริมให้องค์กรประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย แต่เนื่องจากงานวิจัยที่ผ่านมา ยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยอย่างชัดเจน เฉพาะด้านที่เกี่ยวกับการพัฒนาครูในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษามีเพียงการพัฒนาในภาพรวมเท่านั้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา และพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย โดยเรียงลำดับ ความสำคัญให้เหมาะสมตรงกับความต้องการของครูผู้สอนให้มากที่สุด



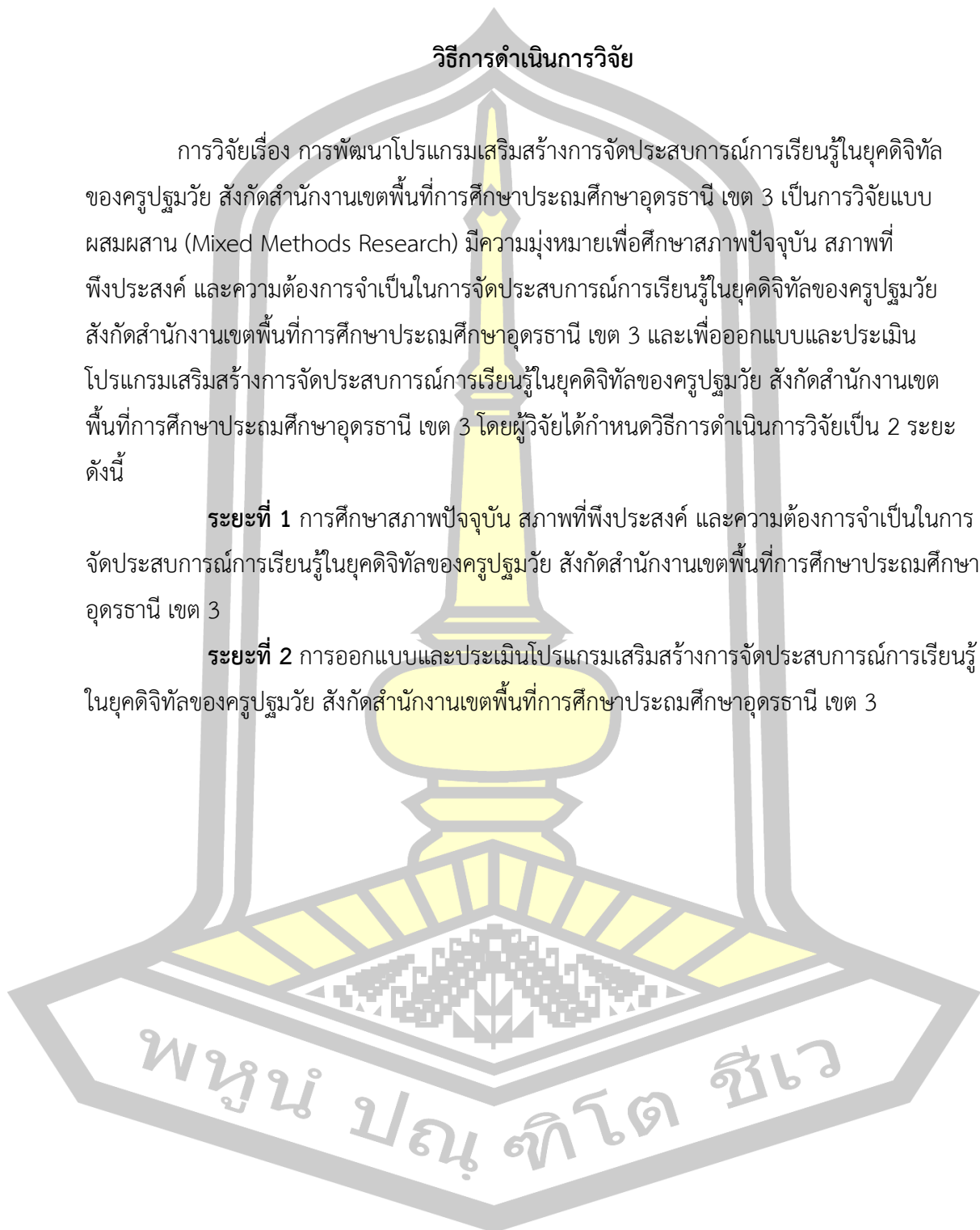
บทที่ 3

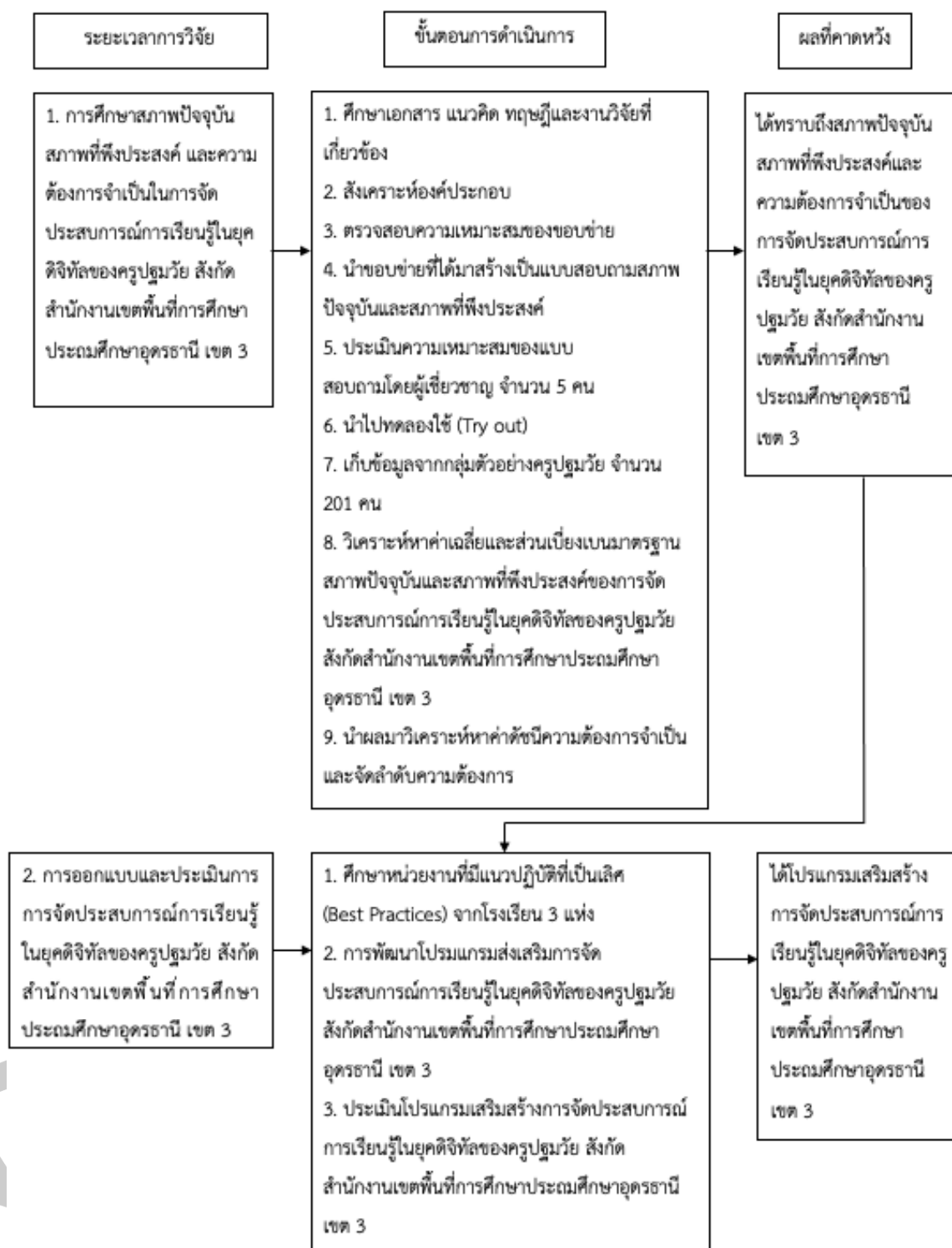
วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 และเพื่อออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ระยะที่ 2 การออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3





ภาพประกอบ 2 ระยะเวลาของการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการและผลที่คาดหวัง

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัด
 ประสพการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
 ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสพการณ์
 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย
2. สัมภาษณ์ขอข้อมูลการจัดประสพการณ์การเรียนรู้
3. ตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูลการจัดประสพการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
 โดยอาจารย์ที่ปรึกษา
4. นำข้อมูลการจัดประสพการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัยที่ได้มา
 สร้างเป็นแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์
5. ประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน
6. นำไปทดลองใช้ (Try out) 30 คน
7. เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นครูผู้สอนปทุมวัยที่จัดประสพการณ์การเรียนรู้
 ในยุคดิจิทัล จำนวน 201 คน
8. วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสภาพปัจจุบันและสภาพที่
 พึงประสงค์ของการจัดประสพการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
 การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
9. นำผลมาวิเคราะห์ หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นและจัดลำดับความต้องการ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนในระดับปทุมวัยที่จัดประสพการณ์การเรียนรู้
 ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ประกอบ
 ไปด้วย ครูผู้สอนในระดับปทุมวัย จำนวน 420 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนในระดับปทุมวัยที่จัดประสพการณ์การเรียนรู้
 ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
 ประกอบไปด้วย ครูผู้สอนในระดับปทุมวัย จำนวน 201 คน

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการใช้ตารางสำเร็จรูปของ
 Krejcieand Morgan และใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) (ภาควิชาวิจัย
 และพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2561) โดยดำเนินการตามขั้นตอนในการสุ่มตัวอย่าง
 ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้ขนาดโรงเรียนเป็นตัวแบ่งชั้นในการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ที่การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เป็นสัดส่วนกับจำนวนประชากรของครูผู้สอนในระดับปฐมวัยที่จัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 3 สุ่มรายชื่อสถานศึกษาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับสลากตามจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 4 เมื่อได้รายชื่อสถานศึกษากลุ่มตัวอย่างครบตามจำนวนผู้วิจัย ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดย ครูผู้สอนในระดับปฐมวัยที่การจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ตามรายชื่อสถานศึกษากลุ่มตัวอย่างจนครบตามจำนวน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

2.1 ลักษณะของเครื่องมือ การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็น แบบสอบถาม แบ่ง ออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบ ตรวจสอบรายการ (Check List) ประกอบด้วย การทำงานในตำแหน่งปัจจุบัน อำเภอที่โรงเรียน สังกัดอยู่

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และ ความ ต้องการจำเป็นในทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ท (บุญชม ศรีสะอาด, 2550) โดยใช้ค่าความคิดเห็น ดังนี้

5 หมายถึง มีการปฏิบัติและมีสภาพที่พึงประสงค์มากที่สุด

4 หมายถึง มีการปฏิบัติและมีสภาพที่พึงประสงค์มาก

3 หมายถึง มีการปฏิบัติและมีสภาพที่พึงประสงค์ปานกลาง

2 หมายถึง มีการปฏิบัติและมีสภาพที่พึงประสงค์น้อย

1 หมายถึง มีการปฏิบัติและมีสภาพที่พึงประสงค์น้อยที่สุด

2.2 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับร่างที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนำเสนออาจารย์ ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของสำนวนภาษาและความครอบคลุมเนื้อหาตามนิยามศัพท์และ ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.2.2 นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้ความเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยใช้เทคนิค IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง มากกว่า .05 ขึ้นไป (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2561) จากการบันทึกลงคะแนนความถูกต้องของเนื้อหา ภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- 1) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก
- 2) สำเร็จการศึกษาด้านสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน หรือการวัดผลการศึกษา หรือวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา หรือการบริหารการศึกษา
- 3) มีประสบการณ์เกี่ยวกับการวิจัย การวัดผล การประเมินผล ด้านการศึกษา
- 4) ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา รองผู้อำนวยการสถานศึกษา ศึกษาานิเทศก์ของหน่วยงานการศึกษา หรือ อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย

4.1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระเดช จิราธนทัต ตำแหน่ง อาจารย์ สังกัดคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสันตพล วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก (ปร.ด.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

4.2) นายธีระยุทธ อุ่นวิเศษ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (กศ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

4.3) นางมะลิวัลย์ สมศรี ตำแหน่ง ศึกษาานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก (กศ.ด.) การนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

4.4) นางพิไลลักษณ์ แก้วก่า ตำแหน่ง ศึกษาานิเทศก์ สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ค.ม.) หลักสูตรและ นวัตกรรมจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มหาวิทยาลัยนครพนม

4.5) นายเฉลิมชัย วิรุณพันธ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนโพธิ์สูงโนนสวรรค์ วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.2.3 การหาค่าอำนาจจำแนก

- 1) เมื่อผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ผ่านการตรวจสอบ ความเที่ยงตรงและผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว นำไปทดลองใช้กับ

ครูปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน โดยดูจากค่าความสัมพันธ์จากคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total Correlation) และ เลือกข้อคำถามที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

2) ผู้วิจัยนำข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ไปหาค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับตามวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยใช้เกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ตั้งแต่ .70 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

3) จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์และนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 ผู้วิจัยดำเนินการทำหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย มหาสารคามถึงผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เพื่อขออนุญาตและ อำนาจความสะดวกในการจัดเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุดรธานี เขต 3

2.3.2 ทำหนังสือขอความร่วมมือไปยังสถานศึกษาในสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล

2.3.3 นำแบบสอบถามในรูปแบบที่อยู่บนเว็บไซต์ <https://forms.gle> และ คิวอาร์โค้ดพร้อมหนังสือขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจัดส่งไปยังสถานศึกษาที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ กลุ่มปฐมวัย UD3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุดรธานี เขต 3 และระบบ-รับส่งหนังสือราชการอิเล็กทรอนิกส์

2.4 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

2.4.1 การจัดกระทำข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการ ดังต่อไปนี้

- 1) ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืน
- 2) จัดเรียงแบบสอบถามโดยการกำหนดรหัสสำหรับนำไปวิเคราะห์ข้อมูล ทางสถิติโดยใช้แนวทางคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

2.4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังนี้
ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเทียบตาม เกณฑ์แปลความหมายค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

อยู่ในระดับ มากที่สุด	4.51-5.00 หมายถึงมีการปฏิบัติในปัจจุบัน/ที่พึงประสงค์
อยู่ในระดับ มาก	3.51-4.50 หมายถึงมีการปฏิบัติในปัจจุบัน/ที่พึงประสงค์
อยู่ในระดับ ปานกลาง	2.51-3.50 หมายถึงมีการปฏิบัติในปัจจุบัน/ที่พึงประสงค์
อยู่ในระดับ น้อย	1.51-2.50 หมายถึง มีการปฏิบัติในปัจจุบัน/ที่พึงประสงค์
อยู่ในระดับ น้อยที่สุด	1.00-1.50 หมายถึงมีการปฏิบัติในปัจจุบัน/ที่พึงประสงค์

2) วิเคราะห์หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นโดยนำค่าเฉลี่ยของสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นและจัดลำดับความสำคัญความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})

2.5 สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

2.5.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

1) ดัชนีความสอดคล้อง IOC

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดมุ่งหมาย

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) ค่าอำนาจจำแนกโดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ r_{xy} แทน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบสอบถามรายด้าน

ΣY แทน คะแนนรวมของแบบสอบถามรายข้อ

ΣX^2 แทน คะแนนรวมของแบบสอบถามรายด้านแต่ละด้วยกำลังสอง

ΣXY แทน ผลรวมของผลคูณระหว่างรายด้านกับรายข้อ

N แทน จำนวนทั้งหมด

3) ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค

$$\text{สูตร } \alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\Sigma s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ α แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อเครื่องมือ

Σs_i^2 แทน คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ

s_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

2.5.2 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ร้อยละ

$$\text{สูตร } P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าเฉลี่ย

$$\text{สูตร } \bar{X} = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

ΣX แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$\text{สูตร S.D.} = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n - (n - 1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
 $(\sum x)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

2.5.3 ดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) เป็นวิธีการที่เรียงลำดับ
 ความสำคัญของความต้องการจำเป็น โดยการถ่วงน้ำหนักของผลต่าง (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550)

$$\text{สูตร PNI}_{\text{modified}} = \frac{(I - D)}{D}$$

เมื่อ I แทน ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์
 D แทน ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน

ระยะที่ 2 การออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
 ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ขั้นตอนการดำเนินการ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาครูที่มีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
 ขั้นตอนที่ 3 การประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
 ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาครูที่มีแนวปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice)

การศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยจากโรงเรียนที่มีวิธีปฏิบัติดีเยี่ยม (Best Practice) จำนวน 3 ท่าน
ด้วยการสัมภาษณ์

1. นางสาววรรณกานต์ ไพธรรินทร์ โรงเรียนวัดเตาปูนหาย สังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2
2. นางสาวปิยะดา ดีเหง้า โรงเรียนชุมชนบ้านช้าง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ
3. นางสาวกิตติยากรณ์ คำภูเวียง โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 2

โดยการเลือกแบบเจาะจง ตามเกณฑ์การพิจารณา โดยใช้เกณฑ์พิจารณาครูผู้สอน
ปฐมวัยที่มีผลงานปฏิบัติเป็นเลิศ ตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ 2 ข้อขึ้นไป ดังนี้

1. มีผลงานดีเด่นเป็นที่ประจักษ์หรือเป็นที่ยอมรับในด้านการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ หรือมีแนวปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practices)
2. เป็นครูผู้สอนที่ได้รับรางวัลทรงคุณค่า สพฐ.
3. มีผลการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีเยี่ยม
4. เป็นครูผู้สอนระดับปฐมวัยที่มีประสบการณ์ 5 ปีขึ้นไป
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 2.1 ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสัมภาษณ์แบบมี
โครงสร้างมีส่วนประกอบ ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับตำแหน่งทางวิชาการคุณวุฒิการศึกษาสูงสุด
ประสบการณ์ในการทำงาน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

2.2 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบสัมภาษณ์และ
ศึกษาขอบข่ายการจัดประสบการณ์ในยุคดิจิทัล
2. กำหนดประเด็นสำคัญที่จะประเมินจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษานำมา
เขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมประเด็น
3. สร้างข้อคำถามของแบบสัมภาษณ์

4. นำร่างแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
ตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงตามคำแนะนำ

5. นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ
วิจัยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างประเด็นข้อคำถามในการสัมภาษณ์เนื้อหา นิยามศัพท์เฉพาะ
ความถูกต้องสำนวน การใช้ภาษา ความเหมาะสม และความชัดเจนของข้อคำถาม โดยใช้เทคนิคหาค่า
ดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item-Objective Congruence) โดยเลือกข้อคำถามที่มีค่า
ความ สอดคล้อง มากกว่า .50 ขึ้นไป (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2561) และใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน
- 1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้องกัน

ซึ่งหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.60 – 1.00

6. ปรับปรุงความถูกต้องสำนวน การใช้ภาษา ความเหมาะสม
และความชัดเจนของข้อคำถามของแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ นำไปจัดพิมพ์
ฉบับสมบูรณ์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.1 ขออนุญาตขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
จากคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคามเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์
- 3.2 ส่งหนังสือขอความร่วมมือ และแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อขอความ
อนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์
- 3.3 ประสานกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทางโทรศัพท์เพื่อขอนัดหมายวันและเวลาสัมภาษณ์
- 3.4 ดำเนินการสัมภาษณ์ตามวันและเวลาที่นัดหมายโดยขออนุญาตบันทึกเสียง
ขณะสัมภาษณ์ทุกครั้ง

4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

- 4.1 การจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการนำข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึก
การสัมภาษณ์มาเรียบเรียงและจัดระเบียบข้อมูล
- 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ดังนี้

1. แหล่งข้อมูล

ผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น และการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ของครูปทุมวัยจากสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) และเอกสารงานที่เกี่ยวข้อง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ลักษณะของเครื่องมือ ผลสรุปการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาที่ได้จากการศึกษาสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice)

2.2 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

2.2.2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

2.2.3 สรุปโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย การศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลจากการศึกษาสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) โดยวิเคราะห์เนื้อหา

4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การจัดกระทำข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) มาสรุปหลอมรวมตามประเด็นขององค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย การศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินโปรแกรมการส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จำนวน 5 คน ซึ่งมีคุณสมบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้

1.1 จบการศึกษาระดับปริญญาโทหรือเอก สาขาการบริหารการศึกษา

1.2 เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัย

1.3 เป็นผู้ชำนาญการด้านการนิเทศและติดตามผลด้านการจัดการศึกษา
ตำแหน่งวิทยฐานะชำนาญการพิเศษขึ้นไป

1.4 เป็นผู้บริหารและมีประสบการณ์เกี่ยวกับการบริหารอย่างน้อย 10 ปี
ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ประกอบไปด้วย

1.4.1 นายเอกพล โสมชัย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหลัก
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) บริหารการศึกษา สถาบันราชภัฏอุดรธานี

1.4.2 นางเพ็ญศรี เรียบร้อย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเลาะ
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี

1.4.3 นางสาวลักขณากร ทรงถิ่น ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษา อุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (กศ.ม.) หลักสูตรและ
การสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

1.4.4 นางกฤษภรณ์ ราชวีระ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลไชยวาน
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี

1.4.5 นายสันติ แสงใส ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังชมภู
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ลักษณะของเครื่องมือแบบประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
ซึ่งเป็น แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยการประเมินความเหมาะสมและเป็นไปได้

2.2 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการประเมินโปรแกรม
เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

2.2.2 กำหนดประเด็นสำคัญที่จะประเมินจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษา
นำมาเขียนคำถามให้ครอบคลุมประเด็นทุกประเด็น

2.2.3 นำร่างแบบประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2.4 นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จุดมุ่งหมาย
นิยามศัพท์เฉพาะความถูกต้องของสำนวน การใช้ภาษา ความเหมาะสม และความชัดเจนของ
ข้อคำถาม ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยวิธีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

(Content Validity) โดยใช้เทคนิคดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยผู้วิจัยเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้อง มากกว่า 0.50 ขึ้นไป (ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน, 2561) และใช้เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ามีความสอดคล้องกัน

-1 หมายถึง ไม่มีความสอดคล้องกัน

ซึ่งหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ตั้งแต่ 0.60 – 1.00

2.2.5 จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์เสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขออนุญาตราชการขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ถึงผู้ทรงคุณวุฒิ

3.2 ดำเนินการติดต่อประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการ ประเมินโปรแกรมเสริมสร้างการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

3.3 จัดส่งเก็บข้อมูลด้วยตนเองและทางไปรษณีย์

4. การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การจัดการข้อมูล

4.1.1 ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบประเมินที่ได้รับคืน

4.1.2 บันทึกข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานโดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้อยู่ในระดับ มากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึงมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้อยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายถึงมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้อยู่ในระดับ ปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึงมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้อยู่ในระดับน้อย

1.00-1.50 หมายถึงมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้อยู่ในระดับน้อยที่สุด

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

5.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

5.2 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย เรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์แทนความหมายต่าง ๆ ดังนี้

$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	แทน จำนวนตัวอย่าง
D	แทน ค่าเฉลี่ยสภาพปัจจุบัน
I	แทน ค่าเฉลี่ยสภาพที่พึงประสงค์

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยมีลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล
ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

**ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
เขต 3**

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
จำนวน 201 คน ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์และการจัดกระทำข้อมูลตามลำดับปรากฏ
ดังตาราง 8

ตาราง 8 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ที่	ข้อมูลทั่วไป	การจำแนก	ผู้ตอบแบบสอบถาม	
			จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เพศ	ชาย	40	19.90
		หญิง	161	80.10
		รวม	201	100.00
2	อายุ	ต่ำกว่า 30 ปี	40	19.90
		30 - 40 ปี	80	39.80
		41 - 50 ปี	50	24.88
		50 ปีขึ้นไป	31	15.42
		รวม	201	100.00

ตาราง 8 (ต่อ)

ที่	ข้อมูลทั่วไป	การจำแนก	ผู้ตอบแบบสอบถาม	
			จำนวน (คน)	ร้อยละ
3	ระดับการศึกษา	ปริญญาตรี	129	64.18
		ปริญญาโท	40	19.90
		ปริญญาเอก	32	15.92
		อื่น ๆ	-	-
		รวม	201	100.00
4	ประสบการณ์การทำงาน	1-5 ปี	40	19.90
		6-10 ปี	70	34.83
		11-15 ปี	61	30.35
		16 ปีขึ้นไป	30	14.93
		รวม	201	100.00
5	ขนาดสถานศึกษา	โรงเรียนขนาดเล็ก	113	56.22
		โรงเรียนขนาดกลาง	62	30.85
		โรงเรียนขนาดใหญ่	16	7.96
		โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ	10	4.98
		รวม	201	100.00

จากตาราง 8 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนมากเป็นเพศหญิง มากกว่า เพศชาย มีอายุ 30 - 40 ปี มากที่สุด ส่วนมากมีระดับการศึกษาปริญญาตรี และส่วนมากมีประสบการณ์การทำงาน 6 - 10 ปี ส่วนมากอยู่ในสถานศึกษาขนาดเล็ก

2. ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์และการจัดทำข้อมูลตามลำดับปรากฏดังตาราง 9 - 12

ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนา
โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ข้อ	การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับการ ดำเนินงาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการ ดำเนินงาน
1	ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	2.81	0.92	ปานกลาง	4.58	0.72	มากที่สุด
2	ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	2.99	0.70	ปานกลาง	4.63	0.72	มากที่สุด
3	ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัล	3.13	0.98	ปานกลาง	4.59	0.73	มากที่สุด
รวม		3.01	0.88	ปานกลาง	4.61	0.73	มากที่สุด

จากตาราง 9 พบว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงตามค่าเฉลี่ย พบว่า ด้านการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล
อยู่ในระดับปานกลาง และสุดท้าย คือ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง
ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงตามค่าเฉลี่ย พบว่า ด้านการสื่อสาร
ยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
อยู่ในระดับมากที่สุด และสุดท้าย คือ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด
ตามลำดับ

ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนา
โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน
1	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ	2.45	0.76	น้อย	4.68	0.48	มากที่สุด
2	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล	2.90	1.07	ปานกลาง	4.50	0.89	มาก
3	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผลแสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล	2.65	0.81	ปานกลาง	4.65	0.75	มากที่สุด
4	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล	2.95	0.83	ปานกลาง	4.55	0.51	มากที่สุด
5	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล	3.05	0.94	ปานกลาง	4.35	0.93	มาก
6	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล	3.00	0.92	ปานกลาง	4.60	0.88	มากที่สุด
7	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล	2.70	1.03	ปานกลาง	4.75	0.55	มากที่สุด
รวม		2.81	0.92	ปานกลาง	4.58	0.72	มากที่สุด

จากตาราง 10 พบว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
อุดรธานี เขต 3 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็น
รายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า ข้อที่ 5 คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย
จากการใช้ดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ข้อที่ 6 คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรอง

ข้อมูล อยู่ในระดับปานกลาง และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 4 มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม
รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า
ข้อที่ 7 การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล อยู่ในระดับ
มากที่สุด รองลงมา คือ ข้อที่ 1 มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่ว
และมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 3 สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
แสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนา
โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับการ ดำเนินงาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการ ดำเนินงาน
1	สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง	3.05	0.76	ปานกลาง	4.65	0.48	มากที่สุด
2	มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่ สาธารณะ ด้วยการ แสดงออกทาง ภาษากายอย่างเหมาะสม	3.05	0.22	ปานกลาง	4.90	0.45	มากที่สุด
3	เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของ ผู้อื่น	3.10	0.45	ปานกลาง	4.55	0.94	มากที่สุด
4	ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือ การสื่อสารด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศ อย่างเหมาะสม	3.10	0.83	ปานกลาง	4.55	0.51	มากที่สุด

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน
5	รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิด อย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร	2.50	0.94	น้อย	4.35	0.93	มาก
6	วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมาย ข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป	2.60	0.92	ปานกลาง	4.60	0.88	มากที่สุด
7	สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิดความคิด	2.85	1.03	ปานกลาง	4.75	0.55	มากที่สุด
8	สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถาม ปลายเปิดในการสื่อสาร	3.70	0.98	มาก	4.50	0.89	มาก
รวม		2.99	0.70	ปานกลาง	4.63	0.72	มากที่สุด

จากตาราง 11 พบว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า ข้อที่ 8 สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสารอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ข้อที่ 3 เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และ 4 ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลางและลำดับที่ 4 คือ ข้อที่ 1 สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง และ 2 มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัลโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า ข้อที่ 2 มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ข้อที่ 7 สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ

จุดประกายให้เกิดความคิด อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 1 สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
		$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการดำเนินงาน
1	การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.50	0.95	ปานกลาง	4.65	0.49	มากที่สุด
2	การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน	2.85	0.81	ปานกลาง	4.95	0.22	มากที่สุด
3	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้	3.30	1.13	ปานกลาง	4.65	0.49	มากที่สุด
4	การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	2.95	0.94	ปานกลาง	4.55	0.51	มากที่สุด
5	การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน	2.90	0.85	ปานกลาง	4.30	1.13	มาก
6	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	3.25	1.16	ปานกลาง	4.60	0.88	มากที่สุด
7	การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	3.35	1.09	ปานกลาง	4.80	0.52	มากที่สุด
8	การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย	3.40	0.75	ปานกลาง	4.4	0.99	มาก
รวม		3.13	0.98	ปานกลาง	4.59	0.73	มากที่สุด

จากตาราง 12 พบว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อุดรธานี เขต 3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า ข้อที่ 1 การวิเคราะห์ผู้เรียน อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมา คือ ข้อที่ 8 การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย อยู่ในระดับปานกลาง และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 7 การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

สภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงตามค่าเฉลี่ย 3 ลำดับแรก พบว่า ข้อที่ 2 การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ข้อที่ 7 การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด และลำดับที่ 3 คือ ข้อที่ 1 การวิเคราะห์ผู้เรียน และการวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

3. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสอบถามตอนที่ 3 เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้ตอบแบบสอบถามโดยเรียงลำดับความคิดเห็นแสดงดังตาราง 13

ตาราง 13 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

สภาพปัจจุบัน	สภาพที่พึงประสงค์
1. ตอนนี้การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ยังน้อยอยู่	1. ในอนาคต ครูปฐมวัยควรมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม
2. ปัจจุบัน การใช้แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันไม่ค่อยมี	2. อยากให้ การให้นักเรียนมีความอิสระในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ในช่วงนี้ความเข้าใจของนักเรียน ซึ่งช่วยให้ครูปฐมวัยปรับการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพยังเป็นเรื่องยาก	ผ่านการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และการให้โอกาสในการสำรวจความรู้ตามความสนใจของนักเรียน

ตาราง 13 (ต่อ)

สภาพปัจจุบัน	สภาพที่พึงประสงค์
4. ขณะนี้การสอนไปทางการพัฒนาทักษะ สร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเป็นส่วนสำคัญของ กระบวนการเรียนรู้ยังขาดการอบรม	3. ควรสนับสนุนและกระตุ้นนักเรียนให้ทำงาน ร่วมกัน สร้างชุมชนการเรียนรู้ที่สนับสนุน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ และการเรียนรู้ร่วมกัน
5. สภาพปัจจุบัน โปรแกรมและแอปพลิเคชันการ เรียนรู้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อช่วยเสริมสร้าง	4. ครูปฐมวียควรมีการพัฒนาทักษะและความรู้ ใหม่ๆ เพื่อให้สามารถแนะนำและฝึกอบรมนักเรียน ในการใช้เทคโนโลยีและทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล

4. ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวีย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
ความต้องการจำเป็นของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวีย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
ผู้วิจัยได้ทำการประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อจัดลำดับความสำคัญ และเป็นข้อมูลเพื่อวางแผนใน
การกำหนดโปรแกรมหรือกิจกรรมในการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู
ปฐมวีย ผลการวิเคราะห์การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาพัฒนาครูเสริมสร้างการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวีย ตามวิธี Modified Priority Needs Index
(PNI_{modified}) แสดงดังตาราง 14 – 17

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})
โดยรวม

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	D	I	PNI	ลำดับ ความต้องการ
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	2.81	4.58	0.63	1
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	2.99	4.63	0.55	2
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	3.13	4.59	0.47	3

จากตาราง 14 พบว่าลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 1 เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.63$) ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.55$) และด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ($PNI_{modified} = 0.47$) ตามลำดับ

ตาราง 15 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) ในด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	D	I	PNI	ลำดับความต้องการ
1	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ	2.45	4.68	0.91	1
2	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล	2.90	4.50	0.55	4
3	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผลแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล	2.65	4.65	0.75	3
4	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะในการใช้ดิจิทัล	2.95	4.55	0.54	5
5	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัยจากการใช้ดิจิทัล	3.05	4.35	0.43	7
6	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล	3.00	4.60	0.53	6
7	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล	2.70	4.75	0.76	2

จากตาราง 15 พบว่าลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ในด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อที่ 1 มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ($PNI_{modified} = 0.91$) ข้อที่ 7 การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ

ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.76$) และข้อที่ 3 สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล ($PNI_{\text{modified}} = 0.75$) ตามลำดับ

ตาราง 16 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) ในด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล	D	I	PNI	ลำดับ ความต้องการ
1	สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง	3.05	4.65	0.52	5
2	มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วย การ แสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม	3.05	4.90	0.61	4
3	เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	3.10	4.55	0.47	6
4	ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วย เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างเหมาะสม	3.10	4.55	0.47	6
5	รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผน ความคิด อย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนใน การสื่อสาร	2.50	4.35	0.74	2
6	วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป	2.60	4.60	0.77	1
7	สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิด ความคิด	2.85	4.75	0.67	3
8	สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการ สื่อสาร	3.70	4.50	0.22	8

จากตาราง 16 พบว่าลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาโปรแกรม เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุตรธานี เขต 3 ในด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมาก ไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อที่ 6 วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และ สารส่งออกไป ($PNI_{\text{modified}} = 0.77$) ข้อที่ 5 รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผน

ความคิดอย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร ($PNI_{\text{modified}} = 0.74$) และข้อที่ 7 สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิดความคิด

ตาราง 17 แสดงค่าเฉลี่ยดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) ในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ข้อ	ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	D	I	PNI	ลำดับความต้องการ
1	การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.50	4.65	0.33	7
2	การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน	2.85	4.95	0.74	1
3	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้	3.30	4.65	0.41	6
4	การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	2.95	4.55	0.54	2
5	การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน	2.90	4.30	0.48	3
6	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	3.25	4.60	0.42	5
7	การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	3.35	4.80	0.43	4
8	การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย	3.40	4.4	0.29	8

จากตาราง 17 พบว่าลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ในด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เรียงลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ได้แก่ ข้อที่ 2 การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน ($PNI_{\text{modified}} = 0.74$) ข้อที่ 4 การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน($PNI_{\text{modified}} = 0.54$) และข้อที่ 5 การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

1. ผลการศึกษา Best Practices เกี่ยวกับการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น มาออกแบบเป็นประเด็นสำคัญในการสร้างแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จากครุต้นแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ ได้แก่ ครุต้นแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย

นางสาววรรณกานต์ ไพโรจน์รินทร์ โรงเรียนวัดเตาปูนหาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ เขต 2

นางสาวปิยะดา ดีเหง้า โรงเรียนชุมชนบ้านขาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ

นางสาวกิตติยากรณ์ คำภูเวียง โรงเรียนอนุบาลศรีธาตุ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 2

ผู้วิจัยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมกับเกณฑ์รางวัลของการเป็นครุต้นแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย มีผลการสัมภาษณ์ ดังนี้

1.1 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

“...ใฝ่เรียนรู้พัฒนาตนเองด้านทักษะดิจิทัล ยอมรับการเปลี่ยนแปลงพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ มีทักษะพื้นฐานและความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถใช้งานสื่อดิจิทัลเชื่อมโยงเทคโนโลยีสู่การปฏิบัติและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นเรียน ควรใช้เวลาในการจัดอบรมหรือประชุมปฏิบัติการประมาณ 30-40 ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 1, วันที่ 18 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...ครูมีเจตคติที่ดีต่อยุคดิจิทัล และพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ มีการประชุมปฏิบัติการพัฒนาตนเอง ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้แก่ผู้เรียน มีความรู้ความเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล มีทักษะพื้นฐานด้านการใช้ดิจิทัล มีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะด้านดิจิทัล มีการพัฒนาตนเองผ่านสื่อออนไลน์ ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่ว ตระหนักถึงความปลอดภัยในการใช้ดิจิทัล มีวิจาร์ญาณในการใช้สื่อดิจิทัล และควรใช้เวลาอบรมพัฒนาตนเอง 20-40 ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 2, วันที่ 20 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ทางการศึกษาเพื่อพัฒนาตนเองได้อย่างดี นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สามารถใช้ช่องทางดิจิทัลในการติดต่อประสานงานได้อย่างคล่องแคล่ว เข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีทักษะพื้นฐานด้านการใช้เทคโนโลยี ประยุกต์ใช้ดิจิทัลในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สื่อดิจิทัลในการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล ควรมีการพัฒนาตนเองในการเข้าอบรม 40 ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 3, วันที่ 21 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

สรุป จากการสัมภาษณ์ด้านความรู้ความเข้าใจดิจิทัล ได้ข้อเสนอแนะว่า ครูมีทักษะพื้นฐานด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เลือกประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ สามารถใช้ช่องทางดิจิทัลในการทำงานได้ มีเจตคติที่ดีต่อความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลตระหนักถึงความปลอดภัยของข้อมูลที่ได้รับจากสื่อดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ

1.2 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

“...ครูใช้ดิจิทัลในสื่อสารระหว่างผู้เรียน ปลุกฝังผู้เรียนด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัล สื่อสารด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง ชัดเจน สื่อสารผ่านภาพและใช้คำพูดที่เหมาะสมในการสื่อสาร ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมใช้ข้อเท็จจริงในการสื่อสาร มีวิจารณญาณในการสื่อสารผ่านช่องทางดิจิทัล ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลและควรใช้เวลาอบรมพัฒนาตนเอง20-30ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 1, วันที่ 18 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...ครูควรสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เชื่อมโยงนักเรียน ครูและผู้ปกครองเข้าด้วยกัน ผ่านการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเชิงสังคม เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ แชท หรือโปรแกรมการสื่อสารระหว่างกลุ่มและควรใช้เวลาอบรมพัฒนาตนเอง30ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 2, วันที่ 20 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...สื่อสารหรือแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัล สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ใช้ช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสม รับฟังข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณ ครูสามารถใช้ช่องทางดิจิทัลเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างนักเรียน ผู้ปกครอง และเพื่อนครูในการ

ดำเนินงาน หรือดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมในการสื่อสารตามกาลเทศะ
แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ...”

(ครูท่านที่ 3, วันที่ 21 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

สรุป จากการสัมภาษณ์ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ได้ข้อเสนอแนะว่า
ครูสามารถใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารระหว่างนักเรียนและเพื่อนครูในการทำงาน ใช้ภาษาที่
เหมาะสม ใช้ข้อเท็จจริงในการสื่อสาร เลือกใช้ช่องทางในการสื่อสารอย่างเหมาะสมรู้กาลเทศะ

1.3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

“...มีการวิเคราะห์ผู้เรียนก่อนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จัดเตรียมสื่อ
หรือนวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน สร้างนวัตกรรมประกอบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สร้างความสนใจ กระตุ้นความสนใจผู้เรียน จัดการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตจริง สรุปองค์ความรู้หลังจัดกระบวนการเรียนรู้ วัดและประเมินผลเพื่อปรับปรุงการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ และวิเคราะห์ตัวชี้วัด ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่ตรงกับหลักสูตร
สถานศึกษาและเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา วิเคราะห์ผู้เรียน วิเคราะห์ความพร้อมของ
อุปกรณ์สื่อการสอน จัดเตรียมทรัพยากร ประยุกต์ทรัพยากรในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
บูรณาการสื่อสารสอน จัดกระบวนการเรียนรู้ วัดและประเมินผลตามสภาพจริงจากการปฏิบัติ
การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC มาใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียน...”

(ครูท่านที่ 1, วันที่ 18 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...หลักสูตร วิเคราะห์ผู้เรียน ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่
สอดคล้องกับผู้เรียน มีการบูรณาการแหล่งเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญมีการวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง ดำเนินงานชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC
ครูสามารถบูรณาการแหล่งการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียนส่งเสริมทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริงใน
ชีวิตประจำวัน วัดผลและประเมินผลเพื่อพัฒนาปรับปรุงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และควรใช้
เวลาอบรมพัฒนาตนเอง 20 ชั่วโมง...”

(ครูท่านที่ 2, วันที่ 20 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

“...วิเคราะห์หลักสูตร นโยบายทางการศึกษา ออกแบบการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะชีวิต และทักษะดิจิทัลที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง

ออกแบบนวัตกรรมที่เหมาะสมกับกิจกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ดิจิทัลมาเป็นตัวช่วยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ รวมไปถึงการวัดผลและประเมินผล ศึกษา นโยบาย หลักสูตร ตัวชี้วัดช่วงชั้น วิเคราะห์ผู้เรียน ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน เชื่อมโยงนวัตกรรมกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ใช้สื่อการสอนที่เป็นดิจิทัล ออกแบบบทเรียนหรือให้ความรู้แก่ผู้เรียนผ่านช่องทางดิจิทัล วัดและประเมินผลเพื่อพัฒนา

(ครูท่านที่ 3, วันที่ 21 ธันวาคม 2566 : การสัมภาษณ์)

สรุป การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล ได้ข้อเสนอแนะว่า ครูวิเคราะห์ผู้เรียนวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด ศึกษา นโยบายทางการศึกษา ก่อนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ตรวจสอบทรัพยากร บูรณาการสื่อการสอนที่เป็นดิจิทัล เลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน บูรณาการแหล่งเรียนรู้ จัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในยุคดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยในการวัดผลและประเมินผล รวมไปถึงการประเมินผลตามสภาพจริง

2. การสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาประกอบการยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ตาราง 18 การสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาประกอบการยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์	การปฏิบัติที่เป็นเลิศ	แนวทางฯ
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล		
1. มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ	1. มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างคล่องแคล่ว	1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
2. มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล	2. นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้	2. การมีความคิดสร้างสรรค์ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้

ตาราง 18 (ต่อ)

สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์	การปฏิบัติที่เป็นเลิศ	แนวทางฯ
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล		
3. สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล 4. มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล 5. คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล 6. คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล 7. การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล	3. มีเจตคติที่ดีต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล 4. ยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ 5. สามารถพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล	3. การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล 4. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล 5. การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล 6. การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ 7. การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล		
1. สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง 2. มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม 3. เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น 4. ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม	1. ใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม 2. สื่อสารด้วยข้อเท็จจริง มีความน่าเชื่อถือ 3. ใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร 4. วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่ 5. ใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้หรือประชาสัมพันธ์	1. การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม 2. การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน 3. การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม

ตาราง 18 (ต่อ)

สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์	การปฏิบัติที่เป็นเลิศ	แนวทางฯ
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล		
5. รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิดอย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร 6. วิเคราะห์สถานการณ์ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป 7. สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจจุดประกายให้เกิดความคิด 8. สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสาร	6. แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์	4. การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ 5. การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่ 6. การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล		
1. การวิเคราะห์ผู้เรียน 2. การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน 3. การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ 4. การวิเคราะห์วิธีการกระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน 5. การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน 6. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 7. การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	1. วิเคราะห์ผู้เรียน 2. วิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด และนโยบายทางการศึกษา 3. ออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดทักษะยุคดิจิทัล 4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดประยุกต์ใช้ได้จริง 5. บูรณาการแหล่งเรียนรู้ 6. จัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning	1. การวิเคราะห์ผู้เรียน 2. การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และ กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา 3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดประยุกต์ใช้ได้จริง 5. การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ตาราง 18 (ต่อ)

สภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์	การปฏิบัติที่เป็นเลิศ	แนวทางฯ
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล		
8. การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย	7. เลือกใช้สื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ 8. จัดเตรียมสื่อ นวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน 9. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล	6. การบูรณาการแหล่งเรียนรู้ 7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning 8. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

จากตาราง 18 ผลการสังเคราะห์เพื่อนำไปเป็นแนวทางการพัฒนาประกอบการยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยเรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น พบว่า

2.1 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

- 2.1.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- 2.1.2 การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล
- 2.1.3 การมีความคิดสร้างสรรค์ ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์
- 2.1.4 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
- 2.1.5 การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
- 2.1.6 การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
- 2.1.7 การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ

และการปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

2.2 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

- 2.2.1 การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
- 2.2.2 การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน
- 2.2.3 การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทาง

ภาษากายอย่างเหมาะสม

2.2.4 การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

2.2.5 การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่

2.2.6 การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้

2.3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย

2.3.1 การวิเคราะห์ผู้เรียน

2.3.2 การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา

2.3.3 การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน

2.3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอด ประยุกต์ใช้ได้จริง

2.3.5 การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

2.3.6 การบูรณาการแหล่งเรียนรู้

2.3.7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning

2.3.8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

3. ยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

3.1 ยกร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ประกอบด้วย อ่องจิต เมธยะประภาส (2557) ถนอมพร เล่าหจรัสแสง (2557) รักจิต สุทธิพงษ์ (2560) ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2561) และสุขชัยวีร์ สุวรรณสวัสดิ์ (2561) ได้องค์ประกอบของโปรแกรม ดังนี้ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมพัฒนา 5) การวัดและประเมินผล และผู้วิจัย นำผลจากการวิจัยในระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 การวิเคราะห์การประเมินความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 และการศึกษา Best Practices เกี่ยวกับการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยมีรายละเอียดของโปรแกรม ดังนี้

3.1.1 หลักการ

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ให้สามารถเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยออกแบบเพื่อสนับสนุนและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคดิจิทัล เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยี การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม รวมถึงสร้างพื้นที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างครูปฐมวัย ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนไอเดีย ประสบการณ์ และการสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำเข้าสู่ห้องเรียนได้

3.1.2 จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ให้สามารถเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครบถ้วน 3 องค์ประกอบ คือ ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

3.1.3 เนื้อหา

Module 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
2. การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล
3. การมีความคิดสร้างสรรค์ ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
4. การสื่อสารอย่าง มีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
5. การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
6. การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
7. การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล

1. การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
2. การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน

3. การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม

4. การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

5. การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่

6. การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้

Module 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน

2. การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา

3. การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอด ประยุกต์ใช้ได้จริง

5. การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

6. การบูรณาการแหล่งเรียนรู้

7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning

8. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

3.1.4 กิจกรรมพัฒนา

กิจกรรมพัฒนา ใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ทักษะ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมในการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Self Development) วิธีการที่จะนำมาใช้ในการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดทั้งชีวิตและการนำเสนอพฤติกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ โดยดำเนินกิจกรรมพัฒนาตามแนวคิด 70:20:10 ได้แก่

1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์

2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

3) ปฏิบัติงานจริง

4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ

5) การศึกษาดูด้วยตนเอง

3.1.5 การวัดและประเมินผล

- 1) ประเมินก่อนการพัฒนา โดยการประเมินการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 2) ประเมินระหว่างการพัฒนา โดยการประเมินความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาพฤติกรรมและทักษะ การประเมินการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 3) ประเมินหลังการพัฒนา โดยการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

4. การประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ผลการตรวจสอบยืนยันโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ตรวจสอบยืนยันโปรแกรมด้วยวิธีการประเมินโดยใช้แบบสอบถาม โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. นายเอกพล โสมชัย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหลัก
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) บริหารการศึกษา สถาบันราชภัฏอุดรธานี
2. นางเพ็ญศรี เรียบร้อย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเลาะ
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี
3. นางสาวลักขณากร ทรงถิ่น ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษา อุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (กศ.ม.) หลักสูตรและ
การสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. นางกฤษภรณ์ รัตวีวงศ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลไชยวาน
วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี
5. นายสันติ แสงใส ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังชมภู วุฒิการศึกษา
ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ตาราง 19 ผลการตรวจสอบยืนยันโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของ
ครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ประเด็นการประเมิน	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุงแก้ไขตาม ข้อเสนอแนะ
หลักการ	ชัดเจน	คงไว้
จุดประสงค์	ชัดเจน	คงไว้
เนื้อหา		
Module 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	ชัดเจน	คงไว้
Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล	ชัดเจน	คงไว้
Module 3 การจัดประสบการณ์การ เรียนรู้ในยุคดิจิทัล	ชัดเจน	คงไว้
วิธีการพัฒนา		
1. การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	ชัดเจน	คงไว้
2. การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้	ชัดเจน	คงไว้
3. การปฏิบัติงานจริง	ชัดเจน	คงไว้
4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ	ชัดเจน	คงไว้
5. การศึกษาด้วยตนเอง	ชัดเจน	คงไว้
การประเมินผล	1. ควรมีเกณฑ์ การประเมินที่ชัดเจน 2. ควรใช้คำถาม ปลายเปิดสำหรับการ ประเมิน เพื่อให้ได้ คำตอบที่หลากหลาย	1. กำหนดเกณฑ์ การประเมินให้ชัดเจน 2. ใช้คำถามปลายเปิด ให้มากขึ้น

จากตาราง 19 นำร่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มาปรับปรุงแก้ไขตาม
ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิจนได้โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ฉบับสมบูรณ์

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 (ฉบับสมบูรณ์)

1. หลักการ

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ให้สามารถเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยออกแบบเพื่อสนับสนุนและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคดิจิทัล เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยี การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม รวมถึงสร้างพื้นที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างครูปฐมวัย ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนไอเดีย ประสบการณ์ และการสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำเข้าสู่ห้องเรียนได้

2. จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ให้สามารถเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครอบคลุม 3 องค์ประกอบ คือ ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

3. เนื้อหา

Module 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

1. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
2. การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล
3. การมีความคิดสร้างสรรค์ ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
4. การสื่อสารอย่าง มีประสิทธิผล แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
5. การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
6. การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
7. การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ

และความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล

1. การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
2. การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน
3. การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากาย

อย่างเหมาะสม

4. การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัล อย่างสร้างสรรค์

5. การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่

6. การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้

Module 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน

2. การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่

สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา

3. การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอด ประยุกต์ใช้ได้จริง

5. การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

6. การบูรณาการแหล่งเรียนรู้

7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning

8. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

4. กิจกรรมพัฒนา

กิจกรรมพัฒนา ใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ทักษะ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมในการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Self Development) วิธีการที่จะนำมาใช้ในการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดทั้งชีวิตและการนำเสนอพฤติกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ โดยดำเนินกิจกรรมพัฒนาตามแนวคิด 70:20:10 ได้แก่

1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์

2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

3) ปฏิบัติงานจริง

4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ

5) การศึกษาดูด้วยตนเอง

5. การวัดและประเมินผล

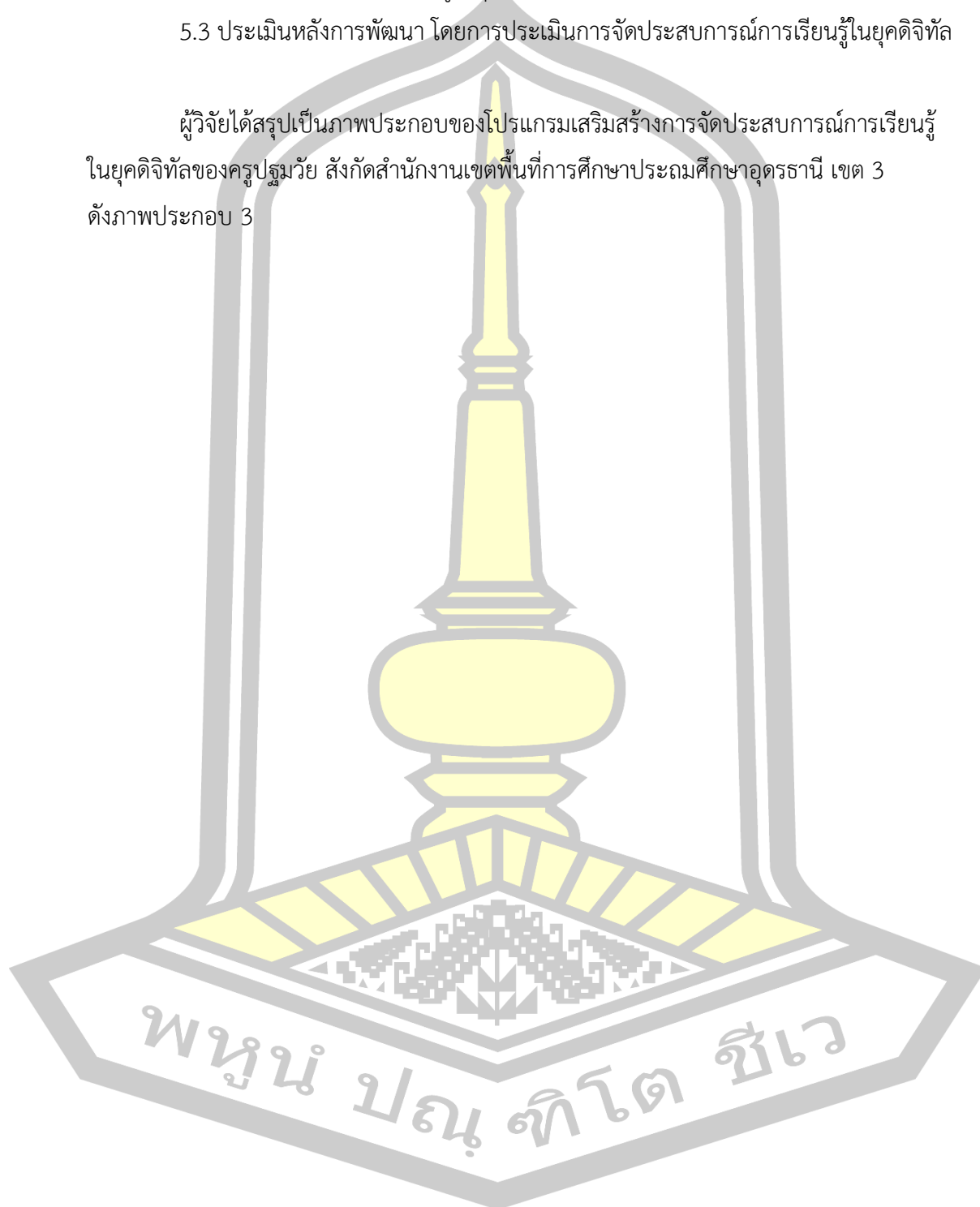
5.1 ประเมินก่อนการพัฒนา โดยการประเมินการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

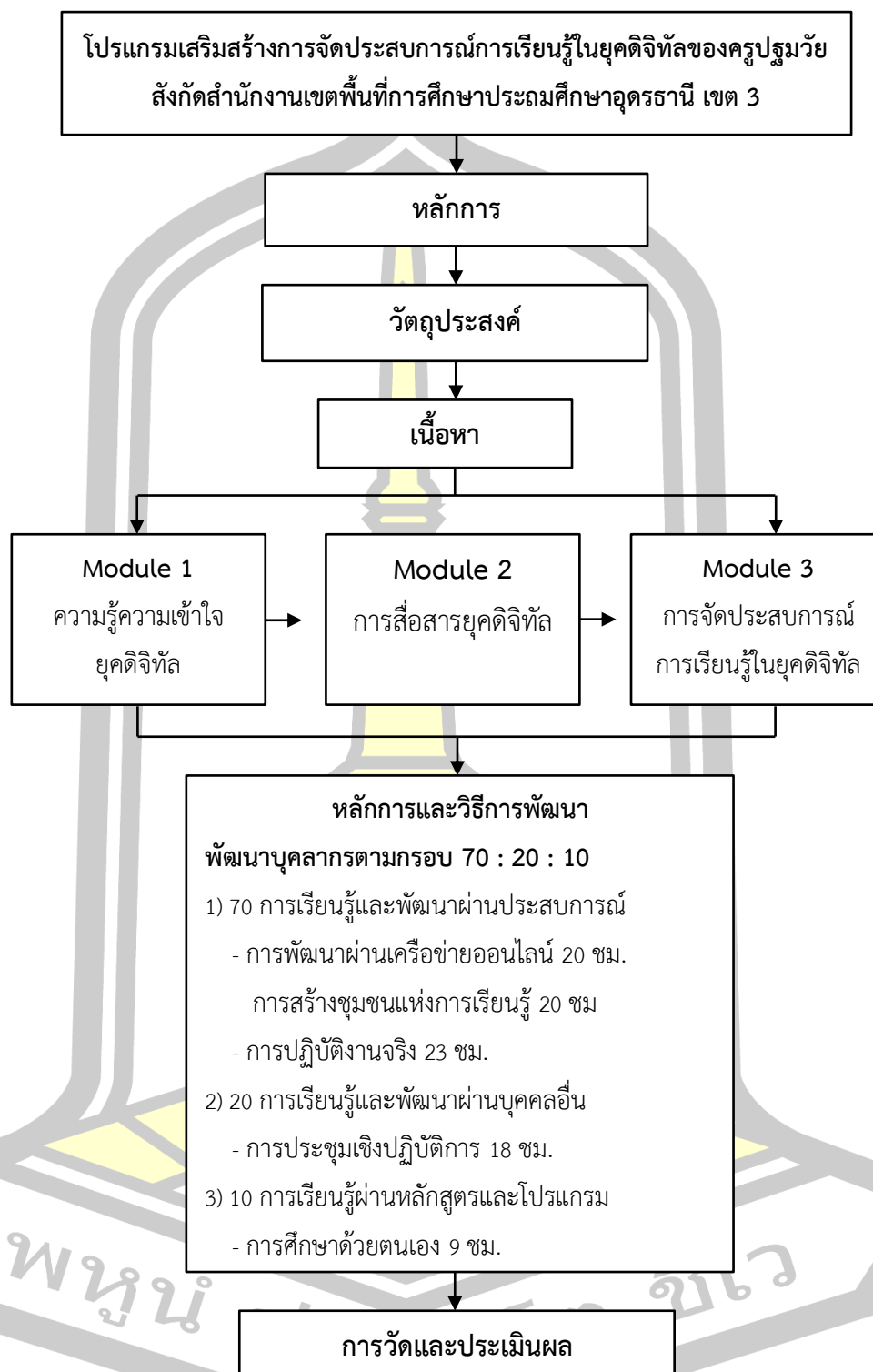
5.2 ประเมินระหว่างการพัฒนา โดยการประเมินความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาพฤติกรรมและทักษะ การประเมินการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรม
เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

5.3 ประเมินหลังการพัฒนา โดยการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยได้สรุปเป็นภาพประกอบของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
ดังภาพประกอบ 3





ภาพประกอบ 3 โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครุปฐมวัย

Module 1 ความรู้ ความเข้าใจยุคดิจิทัล (40 ชั่วโมง)

1. หลักการ

ความรู้ ความเข้าใจยุคดิจิทัล เป็นการผนวกความรู้และทักษะทางดิจิทัลในการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับทักษะที่นักเรียนต้องการในยุคดิจิทัล ผ่านการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร การใช้เครื่องมือการสร้างสื่อ และการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบปฏิบัติ ครูควรมีทักษะในการสร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล เพื่อให้การสอนมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เครื่องมือทางดิจิทัล เช่น โปรแกรมสร้างภาพและวิดีโอ แอปพลิเคชันสร้างสื่อ หรือการใช้พื้นที่ออนไลน์สำหรับการสร้างแหล่งการเรียนรู้ พร้อมทั้งครูควรสร้างสภาพการเรียนรู้ที่เน้นการมารยาทและคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยให้นักเรียนมีโอกาพัฒนาทักษะด้านนี้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้ดิจิทัลในการนำเสนอมารยาท การใช้แหล่งข้อมูลที่มีประสิทธิภาพและนำมาขยายเชิงสร้างสรรค์

2. จุดมุ่งหมาย

- 2.1 เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล
- 2.2 เพื่อให้ครูมีทักษะด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล
- 2.3 เพื่อให้ครูได้นำความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. เนื้อหา

3.1. เนื้อหา

- 3.1.1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- 3.1.2 การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล
- 3.1.3 การมีความคิดสร้างสรรค์ ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 3.1.4 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
- 3.1.5 การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
- 3.1.6 การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
- 3.1.7 การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือ

และความปลอดภัยของข้อมูลดิจิทัล

4. กิจกรรมพัฒนา

ตาราง 20 หลักการและวิธีการพัฒนา ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

หลักการพัฒนา	วิธีการพัฒนา	เนื้อหา/กิจกรรมการพัฒนา	ระยะเวลา
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านประสบการณ์ ร้อยละ 70	การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	กิจกรรมการพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	9 ชั่วโมง
	การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้	กิจกรรมการพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	9 ชั่วโมง
	การปฏิบัติงานจริง	กิจกรรมการพัฒนาทักษะความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	10 ชั่วโมง
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านบุคคลอื่น ร้อยละ 20	การประชุมเชิงปฏิบัติการ	กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	8 ชั่วโมง
การเรียนรู้ผ่านหลักสูตรและโปรแกรม ร้อยละ 10	การศึกษาด้วยตนเอง	กิจกรรมการศึกษาด้วยตนเองความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล	4 ชั่วโมง
			40 ชั่วโมง

5. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินผลความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

5.2 ประเมินผลการพัฒนาทักษะด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

5.3 ประเมินผลการนำความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน

การสอน

Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล (30 ชั่วโมง)

1. หลักการ

การเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูภูมิวัย ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล ผ่านการวางแผนเพื่อการสื่อสารในโลกดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร และการนำเสนอ การสร้างเนื้อหาการเรียนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล และการติดตามผลการเรียนผ่าน

เทคโนโลยีดิจิทัล ครูควรวางแผนการสื่อสารในโลกดิจิทัลอย่างระมัดระวัง โดยการกำหนดเป้าหมายของการสื่อสารกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และเลือกช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสม ใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ อีเมลหรือการประชุมออนไลน์ และใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อสื่อสารและนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ ผ่านการใช้วิดีโอ การสร้างสื่อประกอบที่มีการแอนิเมชัน หรือการใช้เครื่องมือสื่อสารที่ทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างเพลิดเพลิน

2. จุดมุ่งหมาย

- 2.1 เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจในการสื่อสารยุคดิจิทัล
- 2.2 เพื่อให้ครูมีทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล
- 2.3 เพื่อให้ครูได้นำความรู้และทักษะการสื่อสารไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. เนื้อหา

- 3.1 การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
- 3.2 การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน
- 3.3 การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม
- 3.4 การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
- 3.5 การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่
- 3.6 การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้

4. กิจกรรมพัฒนา



ตาราง 21 หลักการและวิธีการพัฒนา การสื่อสารยุคดิจิทัล

หลักการพัฒนา	วิธีการพัฒนา	เนื้อหา/กิจกรรมการพัฒนา	ระยะเวลา
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านประสบการณ์ ร้อยละ 70	การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	กิจกรรมการพัฒนาทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล	7 ชั่วโมง
	การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้	กิจกรรมการพัฒนาทักษะสื่อสารยุคดิจิทัล	7 ชั่วโมง
	การปฏิบัติงานจริง	กิจกรรมการพัฒนาทักษะสื่อสารยุคดิจิทัล	7 ชั่วโมง
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านบุคคลอื่น ร้อยละ 20	การประชุมเชิงปฏิบัติการ	กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการสื่อสารยุคดิจิทัล	6 ชั่วโมง
การเรียนรู้ผ่านหลักสูตรและโปรแกรม ร้อยละ 10	การศึกษาด้วยตนเอง	กิจกรรมการศึกษาด้วยตนเองสื่อสารยุคดิจิทัล	3 ชั่วโมง
			30 ชั่วโมง

5. การวัดและประเมินผล

- 5.1 ประเมินผลความรู้ความเข้าใจในการสื่อสารยุคดิจิทัล
- 5.2 ประเมินผลการพัฒนาทักษะการสื่อสารยุคดิจิทัล
- 5.3 ประเมินผลการนำความรู้และทักษะการสื่อสารไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียน

การสอน

พูน ปณ จิต ชีเว

Module 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (20 ชั่วโมง)

1. หลักการ

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย ครูควรใช้ทรัพยากรดิจิทัลและเทคโนโลยีเพื่อสร้างบทเรียนที่ทันสมัยและน่าสนใจสำหรับนักเรียน ใช้เทคนิคและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความท้าทายและสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียน ผสานทรัพยากรทางดิจิทัลในการสร้างกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการทำงานกลุ่ม การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพนี้จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นที่สนุกสนานและเติบโตไปพร้อมกับความท้าทายของยุคดิจิทัล

2. จุดมุ่งหมาย

- 2.1 เพื่อให้ครูมีความรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 2.2 เพื่อให้ครูได้พัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 2.3 เพื่อให้ครูได้นำความรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. เนื้อหา

- 3.1 การวิเคราะห์ผู้เรียน
- 3.2 การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา
- 3.3 การออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน
- 3.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอด ประยุกต์ใช้ได้จริง
- 3.5 การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 3.6 การบูรณาการแหล่งเรียนรู้
- 3.7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning
- 3.8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

4. กิจกรรมพัฒนา

ตาราง 22 หลักการและวิธีการพัฒนา การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล

หลักการพัฒนา	วิธีการพัฒนา	เนื้อหา/กิจกรรมการพัฒนา	ระยะเวลา
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านประสบการณ์ ร้อยละ 70	การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	กิจกรรมการพัฒนาทักษะการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	4 ชั่วโมง
	การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้	กิจกรรมการพัฒนาทักษะการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	4 ชั่วโมง
	การปฏิบัติงานจริง	กิจกรรมการพัฒนาทักษะการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	6 ชั่วโมง
การเรียนรู้และพัฒนาผ่านบุคคลอื่น ร้อยละ 20	การประชุมเชิงปฏิบัติการ	กิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	4 ชั่วโมง
การเรียนรู้ผ่านหลักสูตรและโปรแกรม ร้อยละ 10	การศึกษาด้วยตนเอง	กิจกรรมการศึกษาด้วยตนเอง อบรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	2 ชั่วโมง
			20 ชั่วโมง

5. การวัดและประเมินผล

5.1 ประเมินผลความรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

5.2 ประเมินผลการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

5.3 ประเมินผลการนำความรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

5.4 ผลการประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

ตาราง 23 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของ
โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

รายการประเมิน	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. หลักการ	4.80	0.45	มากที่สุด	4.80	0.45	มากที่สุด
2. จุดมุ่งหมาย	4.60	0.55	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3. เนื้อหา						
3.1 Module 1 ความรู้ความเข้าใจ ยุคดิจิทัล	4.80	0.45	มากที่สุด	4.60	0.89	มากที่สุด
3.2 Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล	4.60	0.55	มากที่สุด	4.40	0.89	มาก
3.3 Module 3 การจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	4.80	0.45	มากที่สุด	4.80	0.45	มากที่สุด
4. กิจกรรมพัฒนา						
4.1 การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด	4.60	0.89	มากที่สุด
4.3 การปฏิบัติงานจริง	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 การประชุมเชิงปฏิบัติการ	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	5.00	มากที่สุด
4.5 การศึกษาด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. การวัดและประเมินผล						
5.1 การประเมินผลก่อน และ หลังการพัฒนา	5.00	0.00	มากที่สุด	4.80	0.45	มากที่สุด
5.2 การประเมินความพึงพอใจของ ผู้เข้าร่วมการพัฒนา	4.80	0.45	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

จากตาราง 23 แสดงค่าเฉลี่ยความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้าง
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้
ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาสรุปผล อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

สรุปผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 สรุปผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 สรุปได้ดังนี้

1.1 สภาพปัจจุบันของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เรียงลำดับค่าเฉลี่ยน้อย ได้แก่ ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ด้านการสื่อสาร ยุคดิจิทัล และด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัลตามลำดับ

1.2 สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล และด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลตามลำดับ

1.3 ความต้องการจำเป็นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เรียงลำดับค่าเฉลี่ย จากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล และด้านการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ตามลำดับ

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีรายละเอียดดังนี้ โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีองค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา ประกอบด้วย 3 โมดูล ได้แก่ โมดูล 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล โมดูล 2 การสื่อสาร ยุคดิจิทัล และโมดูล 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 4) กิจกรรมพัฒนา มี 5 กิจกรรม สำคัญ ประกอบด้วย 4.1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ 4.2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ 4.3) การปฏิบัติงานจริง 4.4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 4.5) การศึกษาด้วยตนเอง การจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 5.1) ประเมิน ก่อนการพัฒนา โดยการประเมินการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5.2) ประเมินระหว่างการพัฒนา โดยการประเมินความรู้ความเข้าใจการพัฒนาพฤติกรรมและทักษะ การประเมินการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และประเมิน ความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรมเสริมสร้าง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5.3) ประเมินหลังการพัฒนา โดยการประเมินการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าโดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยอภิปรายผลการวิจัย สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ ความต้องการจำเป็น และผลการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 แสดงรายละเอียดทั้งหมดดังนี้

สภาพปัจจุบันของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด และความต้องการจำเป็นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความรู้ ความเข้าใจยุคดิจิทัล ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล และด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากครูควรมีทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการสอน และการเรียนรู้ ความเข้าใจที่ดีในเทคโนโลยีช่วยให้ครูสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งครูควรมีความเข้าใจที่ดีในวิธีการสร้างและนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ การนำเสนอข้อมูล การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ และการใช้เทคโนโลยีสื่อสาร ได้เป็นประสิทธิภาพมีผลต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ พร้อมทั้งครูควรสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่สร้างกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนผ่านทางเทคโนโลยีการสื่อสารผลการศึกษาค้นคว้าสอดคล้องกับแนวคิดของรักษิต สุทธิพงษ์ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ครูยุคดิจิทัลต้องมีความเป็นผู้นำ และเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีความเข้าใจในตัวผู้เรียนและมีทักษะการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการปรับตัว และการเรียนรู้ตลอดชีวิต และความสามารถในการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาชีวิตในลักษณะเครือข่าย พร้อมทั้งยังเป็นไปตามแนวคิดของ นฤมล เนียนหอม (2560) กล่าวไว้ว่า ในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย ครูควรศึกษาก่อนว่า ทักษะ สาระการเรียนรู้ หรือประสบการณ์สำคัญใดที่จะจัดให้กับเด็ก แล้วจึงวางแผนการจัดกิจกรรมต่อไป อย่างไรก็ตามครูควรตระหนักถึงหลักสำคัญของการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ กล่าวคือ ความสอดคล้องเชื่อมโยงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสาระการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ การที่เด็กได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลายช่วยให้เกิดการตกผลึกทางความคิด และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งยังเป็นไปตามแนวคิดของอ่องจิต และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของยุวดี โปชนอก

(2559) ที่พบว่า การเรียนรู้จากการปฏิบัติ การอบรม และการประชุมปฏิบัติการ การให้การสนับสนุน และการอบรมในการใช้เทคโนโลยีในการสอนและการเรียนรู้ ช่วยครูปฐมวัยในการเรียนรู้วิธีการทำงานกับเครื่องมือใหม่และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษดากร พลมณี (2561) ที่พบว่า สร้างหลักสูตรและเนื้อหาการเรียนรู้ที่ทันสมัยและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของทุกซ์ทรัพยากรในยุคดิจิทัล ช่วยครูปฐมวัยในการปรับปรุงวิธีการสอนและเนื้อหาในการตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในยุคดิจิทัล

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีองค์ประกอบดังนี้ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) เนื้อหา ประกอบด้วย 3 โมดูล ได้แก่ โมดูล 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล โมดูล 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล และโมดูล 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 4) กิจกรรมพัฒนา มี 5 กิจกรรมสำคัญ ประกอบด้วย 4.1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์ 4.2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ 4.3) การปฏิบัติงานจริง 4.4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 4.5) การศึกษาด้วยตนเอง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5) การวัดและประเมินผล ประกอบด้วย 5.1) ประเมินก่อนการพัฒนา โดยการประเมินการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5.2) ประเมินระหว่างการพัฒนา โดยการประเมินความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาพฤติกรรมและทักษะ การประเมินการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 5.3) ประเมินหลังการพัฒนา โดยการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าโดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องจากการให้การสนับสนุนและการอบรมในการใช้เทคโนโลยีในการสอนและการเรียนรู้ ช่วยครูปฐมวัยในการเรียนรู้วิธีการทำงานกับเครื่องมือใหม่และการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงาน ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแบ่งปันทรัพยากรระหว่างครูปฐมวัย สนับสนุนครูในการสร้างทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์และวิธีการสอนที่เหมาะสม พร้อมทั้งช่วยในการปรับปรุงแผนการสอนและการเรียนรู้ตามความต้องการของนักเรียน ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการใช้เครื่องมือดิจิทัลและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ผลการศึกษาค้นคว้า สอดคล้องกับแนวคิดของอ่องจิต เมธยะประภาส (2557) ได้กล่าวไว้ว่า ครูยุคดิจิทัลต้องมีประสบการณ์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบใหม่ มีทักษะการแสวงหาความรู้ มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนสู่นักเรียน ผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการเสาะหา และคัดเลือกเนื้อหาความรู้ หรือเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสมและ เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนผ่านทางสื่อเทคโนโลยี และยังสอดคล้องกับแนวคิดของถนอมพร เลหาจรัสแสง (2557) ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับครูไทยว่า ครูต้องมีความรู้และทักษะในเรื่องที่สอน

เป็นอย่างดี หากไม่รู้จักจริงในเรื่องที่สอนแล้วก็ยากที่นักเรียนจะมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา นั้น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ เกสัชชา (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พัฒนาศมรรถนครูผู้นำด้านการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 พบว่า สมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของครูผู้นำสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สอดคล้องกับงานวิจัยของอดิพร เกิดเรือง (2559) ที่พบว่า การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล เพื่อให้ได้พรมแดนใหม่แห่งการเรียนรู้ (New frontier of learning) ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียน การทำงาน และการดำรงชีวิต เน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดในด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล คือ ครูปฐมวัยมีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงานอย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ ดังนั้นสิ่งสำคัญของการพัฒนาผ่านการจัดโครงการอบรมและฝึกอบรม เพื่อเพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยีในการทำงาน และสนับสนุนโอกาสในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูที่มีความรู้ด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี

1.2 โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 โดยรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุดตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ควรมีสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ได้แก่ การให้เครื่องมือที่จำเป็น การสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่น่าสนใจ และการเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี

1.3 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 งานวิจัยนี้ศึกษาข้อมูลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 หากสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอื่นต้องการนำผลการวิจัยไปใช้ควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

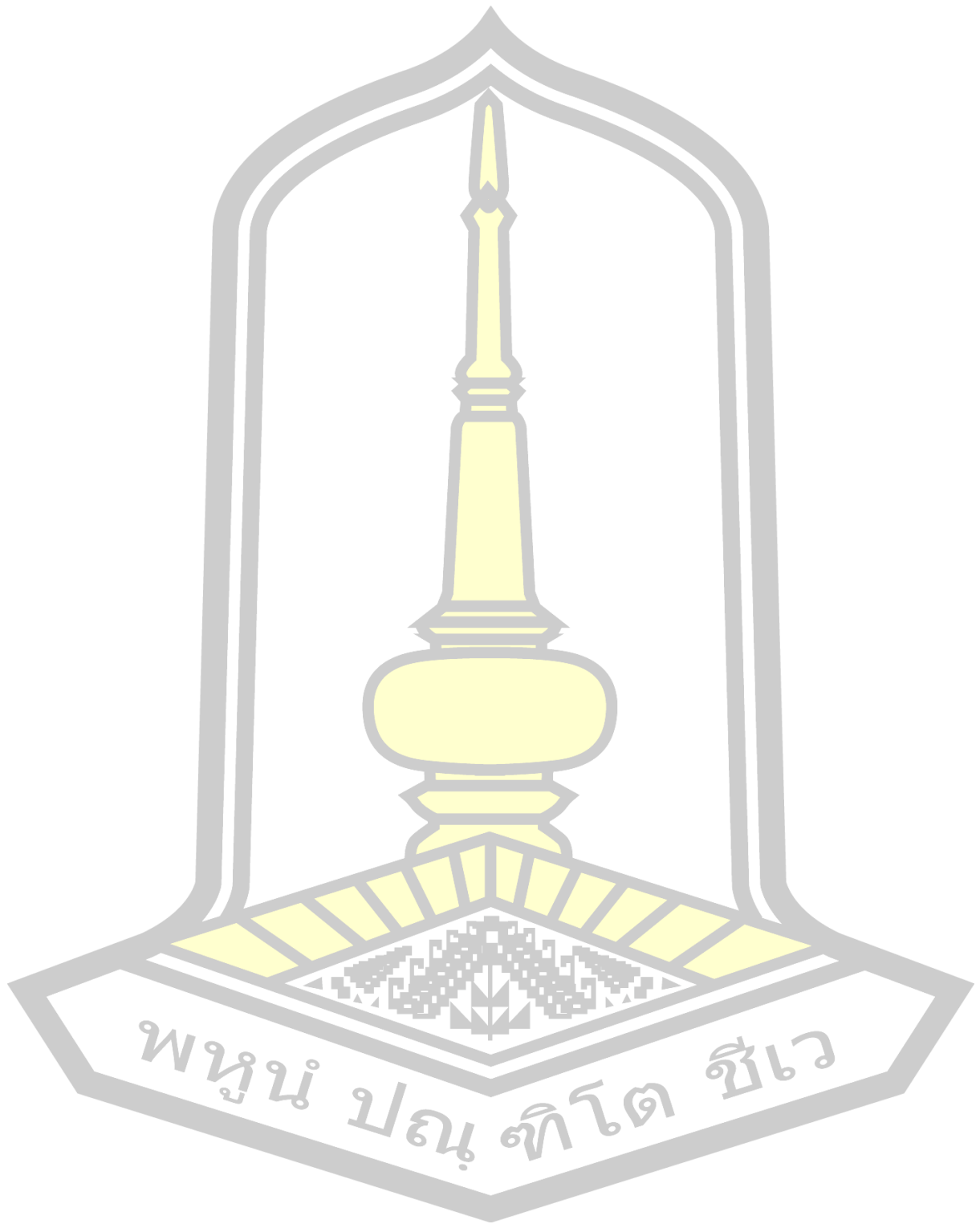
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยการส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 เพื่อการบริหารที่มี
ประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 ควรพัฒนากลยุทธ์การส่งเสริมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กฤษดากร พลมณี. (2561). *การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะการบริหารหลักสูตรและ การจัดการเรียนรู้ของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กัญเกียรติ แดงสีดา. (2563). *แนวทางการบริหารแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรดิตถ์.
- เก๋จกนก เอื้อวงศ์. (2562). การสนทนากลุ่ม : เทคนิคการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 12(1), 17-30.
- แก้วตา เจื่อนาค. (2560). การออกแบบการเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21. ใน *เอกสารประชุมวิชาการ ระดับชาติครั้งที่ 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมวันที่ 28 - 29 กันยายน 2560*. นครปฐม : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- จิณณวัตร ปะโคพิง. (2561). *ภาวะผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษามืออาชีพ*. อุบลราชธานี : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- จิตรา สุขเจริญ. (2561). *การจัดการศึกษาในยุค 4.0*. ชลบุรี : วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี.
- เจือจันทร์ จงสถิตอยู่ และพินสุดา สิริธรร. (2557). *การยกระดับคุณภาพครูที่สอดคล้องกับ Spec ครูไทยในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มาตาการพิมพ์.
- ชัยนาท พลอยบุตร. (2559). *การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะครูด้านการบริหารหลักสูตรและ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 30*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและ พัฒนาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชูชัย สมितिไกร. (2548). *การฝึกอบรมบุคลากรในองค์กร*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- दनัย เทียนพุ่ม. (2545). *บริหารคนในทศวรรษหน้า*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : บริษัทเอ็กสเปอร์เน็ท จำกัด.
- ดิเรก วรรณเศียร. (2558). *MACRO model: รูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2557). นิยามเรียนรู้ อธิบาย เพื่อการออกแบบพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์.

วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 4(4), 50-59.

ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2561). การประยุกต์ใช้ SPSS วิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8.

มหาสารคาม : ตักสิลาการพิมพ์.

ทวี จันทน์เต็ม. (2561). การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการ

จัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญา

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทักษิณ เกษตัน. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20. วิทยานิพนธ์ปริญญา

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทิตนา แหมมณี. (2543). 14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แหมมณี. (2550). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการที่มีประสิทธิภาพ.

กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตนา แหมมณี. (2554). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนัท สมณคุปต์. (2562). การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสาร

การศึกษา ECT Journal, 16, 11-22.

ธนานันท์ ดียิ่ง และสุเทพ อ่วมเจริญ. (2558). โปรแกรมเสริมสมรรถนะนักศึกษาครูช่างอุตสาหกรรม

สมรรถนะวิชาชีพ สมรรถนะช่างซ่อมคอมพิวเตอร์. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัย

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 7(1), 204-216.

ธัญพร จารุไพศาล. (ม.ป.ป.). การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication).

[ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.workwithpassiontraining.com>.

[สืบค้นเมื่อ วันที่ 23 พฤษภาคม 2565].

ธิดา แซ่ซัน และทัศนีย์ หมอสอน. (2559). การรู้ดิจิทัล: นิยาม องค์ประกอบ และสถานการณ์ใน

ปัจจุบัน. วารสารสารสนเทศศาสตร์, 34(4), 116-145.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). การศึกษาไทย 4.0 ในบริบทการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่

ยั่งยืน. วารสารบริหารการศึกษา มศว., 14-26, 149-151.

- นฤมล เนียนหอม. (2560). การจัดประสบการณ์แบบบูรณาการในระดับปฐมวัย. [ออนไลน์]. ได้จาก : http://www.naremon.com/index.php?option=com_content&task=view&id=3&Itemid=50. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 พฤษภาคม 2566].
- นฤมล มณีงาม. (2547). การพัฒนาโปรแกรมสร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการประหยัดพลังงาน ตามหลักการเรียนรู้ ด้วยการรับใช้สังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา วงศ์ใหญ่. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัลของดิจิทัลเนทีฟ. *Veridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2), 1630-1642.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2550). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปริญญา มีสุข. (2552). ผลของการออกแบบโปรแกรมการพัฒนาทางวิชาชีพแบบมีส่วนร่วมของครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัญญา อีระวิทยเลิศ. (2559). เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*, 7(2), 284-289.
- ปาริชาติ เกสัชชา. (2557). การพัฒนาสมรรถนะครูผู้นำด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 12(59), 95-104.
- พรชนิตร์ ลีนาราช. (2560). ทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารห้องสมุด*, 61(2), 76-92.
- พฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์ และคณะ. (2561). การพัฒนากลไกขับเคลื่อนระบบการผลิตและพัฒนาครูสมรรถนะสูง สำหรับประเทศไทย 4.0. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค.
- พศิน แต่งจวง. (2558). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ออฟเซ็ทครีเอชั่น .
- พัชรา วาณิชวสิน. (2560). ศักยภาพของอินโฟกราฟิก (Infographic) ในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 7(ฉบับพิเศษ), 227-240.
- พินสุดา สิริธรรงสร. (2557). การยกระดับครูไทยในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพของเยาวชน.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ. (2551). การสอนคิดด้วยโครงงาน : การเรียนการสอนแบบบูรณาการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2554). *กลยุทธ์การสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา*.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2559). *การศึกษา 4.0 เราต้องแปลงกับดักให้เป็นความหวังดี การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. (2561). *จำเป็นต้องปฏิรูปการศึกษไทย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2561). *พื้นฐานการวิจัยการศึกษา*. ภาพสีนรุ : ประสานการพิมพ์.
- ภานุมาศ จันทรศรี. (2562). *โมเดลการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงดิจิทัลของผู้บริหารโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา: การวิจัยแบบผสมผสานวิธี*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ยนต์ ชุ่มจิต. (2535). *ความเป็นครู*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : พรินต์ติ้งเฮาส์.
- ยนต์ ชุ่มจิต. (2550). *ความเป็นครู*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ยีน ภู่วรรณ. (2560). *ไอซีทีเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- ยุวดี โพนนอก. (2559). *การพัฒนาโปรแกรมครูผู้ช่วยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสถานศึกษา สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดชัยภูมิ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รักชิต สุทธิพงษ์. (2560). *กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษากับการพัฒนาครูไทยในยุคดิจิทัล*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(2), 344-355.
- รังสรรค์ สุทธิชัย. (2556). *การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำครูด้านการบริหารจัดการเรียนรู้โรงเรียนประถมศึกษาในเขตตรวจราชการที่ 11 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รัชณี กัลยาวิทย์ และอัจฉรา ธารอุไรกุล. (2545). *การวิเคราะห์และการออกแบบระบบคอมพิวเตอร์สมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : บริษัทการศึกษาจำกัด.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2551). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : คำสมัย.
- เริงฤทธิ์ เยื่อใย. (2558). *สภาพและความต้องการการจัดระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดยโสธร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- วรรณ คุณดิลกมล. (2559). *การสนทนากลุ่มออนไลน์: ทางเลือกใหม่สำหรับการวิจัยในยุคไทยแลนด์ 4.0*. *วารสารวิชาการสถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก*, 2(1), 110-120.

- วลินดา อุ่นเรือน. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วย
การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลสำหรับนักศึกษาครู. วิทยานิพนธ์
ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิจิตร อาวะกุล. (2537). การฝึกอบรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2563). *New normal* ทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. (2562). การพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดชุมชน
แห่ง การเรียนรู้ทางวิชาชีพ (*Professional Learning Community: PLC*). กรุงเทพฯ :
ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- วิทวัส ดวงภูมิเศ. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น
Learning Management in Thailand 4.0 with Active Learning. วารสาร
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม,
11(2), 1-13.
- วิโรจน์ สารัตนะ. (2551). การบริหารสถานศึกษา . กรุงเทพฯ : ทิพยวิสุทธี.
- วิโรจน์ สารัตนะ. (2556). กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีที่คณะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21.
กรุงเทพฯ : ทิพยวิสุทธี.
- วีระชัย จิระชาติ. (2558). แนวทางการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาแนวใหม่.
[ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.gotoknow.org/posts/17754>.
[สืบค้นเมื่อ วันที่ 13 พฤษภาคม 2566].
- วีระศักดิ์ พัทบุรี. (2559). สมรรถนะการบริหารความขัดแย้งสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารหาดใหญ่
วิชาการ, 14(2), 133-148.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม : โรงพิมพ์
เพชรเกษม.
- สมิทธิ ดารากร ณ อยุธยา. (2561). Digital Literacy, รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร
ยุคดิจิทัล. วารสารสมาคมนักบริหารโรงพยาบาลแห่งประเทศไทย, 1(1), 31-40.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3. (2565). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2565. อุดรธานี : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3.

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). *การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy)*.

[ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 23 พฤษภาคม 2565].

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*.

กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สืบสกุล นรินทร์ทรากร ณ อยุธยา. (2561). กระบวนทัศน์ รูปแบบและกลไกการพัฒนาครูในลักษณะเครือข่ายเชิงพื้นที่. *วารสารการบริหารและนวัตกรรมการศึกษา*, 1(3), 82-100.

สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2561). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชชีวีร์ สุวรรณสวัสดิ์. (2561). *จดหมายถึงครูดิจิทัล*. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://www.thaipost.net/main/detail/21675>. [สืบค้นเมื่อ วันที่ 16 พฤษภาคม 2565].

สุทธิชัย ปัญญโรจน์. (2558). *ยากเป็นสุดยอดนักพูดขั้นเทพ*. กรุงเทพฯ : เพชรประกาย.

สุนทร โคตรบรรเทา. (2551). *หลักการและทฤษฎีการบริหารการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ปัญญาชน.

สุภาวดี หาญเมธี. (2561). *คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : บริษัท มติชน จำกัด (มหาชน).

สุรสิทธิ์ วรรณไกรโรจน์. (2552). *ความหมายของ e-learning : โครงการเรียนรู้แบบออนไลน์แห่งสวทช.* [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://www.thai2learnin.com> [สืบค้นเมื่อ วันที่ 15 กรกฎาคม 2565].

สุวิทย์ ยอดสละ. (2556). *การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุวิมล ว่องวานิช. (2542). *การสังเคราะห์เทคนิคที่ใช้ในการประเมินความต้องการจำเป็นในนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิจัยการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล ว่องวานิช. (2548). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ : อักษรไทย.

อดิพร เกิดเรือง. (2559). การส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อรองรับสังคมไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 6(1), 173-184.

อรทัย มูลคำ และคณะ. (2542). *การบูรณาการหลักสูตรการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ที.พี.พริน.

- อ่องจิต เมธยะประภาส. (2557). *บทบาทครูในศตวรรษที่ 21 และยุคดิจิทัล*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
- อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา. (2553). *คุณธรรมนำความรู้*. กรุงเทพฯ : เอ พี กราฟิกส์และการพิมพ์.
- อาทิตยา โปณะทอง, ชัยณรงค์ สุวรรณสาร และกาญจนา ภัทราวัฒน์. (2562). การพัฒนาหลักสูตร
อบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงสำหรับนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา.
วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร., 7(2), 332-347.
- อาภรณ์ ภูวิทย์พันธ์. (2559). *การพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรบนพื้นฐาน 70 : 20 : 10
Learning Model*. กรุงเทพฯ : เอช อาร์เซ็นเตอร์.
- Anderson, T.P. (1997). Using models of Instruction. In C. R. Dills and A.J. Romis Zowski
(eds.), *Instructional development paradigms*. Englewood Cliffs, NJ :
Education Technology Publications.
- Andrews, B. and others. (2000). Predicting PTSD Symptoms in Victims of Violent Crime
:The Role of Shame, Anger, and Childhood Abuse. *Journal of Abnormal
Psychology*, 109(1), 69-73.
- Baran, E. and Correia, A.P. (2014). A Professional Development Framework for Online
Teaching. *Tech Trends*, 58(5), 96-102.
- Barratt, E. (2014). Modernizing Government—the Case of the Cooperatives of the Civil
Service. *Management and Organizational History*, 9(2), 150-165.
- Baurain, B. (2013). Authoring Teacher Development in a Graduate Seminar in Vietnam.
The Electronic Journal for English as a second Language, 17(3), 1-23.
- Bayer, A. (2014). The Components of Effective Professional Development Activities in
Terms of Teachers' Perspective. *International Online Journal of Educational
Sciences*, 6, 319-327.
- Boone, M. (1992). *The Impact of Leadership Behavior of the Superintendent on
Restructuring Rural Schools*. Texas : Abstracts from: ERIC Database.
- Caffarella, R. (2002). *Planning Programs for Adult Learners: A Practical Guide for
Educators, Trainers, and Staff Developers*. New York : Jossey-Bass.
- Carolyn, D. and others. (2012). *Organic Farming for Health and Prosperity*.
[online]. Available from : [http://www.greenet.or.th/library/book/
organicagriculture](http://www.greenet.or.th/library/book/organicagriculture). [accessed 16 June 2023].

Cartwright, Carol A., and G. Phillip Cartwright (1984). *Developing Observation Skills*.
2nd ed. New York : McGraw-Hill Book.

Castetter, W.B. (1992). *The Personal Function in Educational Administration*.
New York : Macmillan.

Cole, P.G. and Chan, L.K. (1987). *Teaching : Principles and Practice*. Sydney :
Prentice Hall of Australia.

Duke, D.L. (1990). *Teaching : An Introduction*. New York : McGraw-Hill.

Dunster, K. and Andrew, J. (1996). *Dictionary of Natural Resource Management*.
Canada : University of British Columbia.

Eshet, Y. (2012). *Digital Literacy: A New Terminology Framework and Its Application
to the Design of Meaningful technology-Based Learning Environments*.
[online]. Available from : <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED477005.pdf>.
[accessed 16 June 2023].

Hague, C. and Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. Bristol :
Futurelab.

Hwang, H. (2014). The influence of the ecological contexts of teacher education on
South Korean teacher educators' professional development. *Teaching and
Teacher Education: An International Journal of Research and Studies*,
43(1), 1-14.

Joyce, B. and Weil, M. (2000). *Model of Teaching*. 6th ed. Massachusetts :
Allyn & Bacon.

Kamp, J.E. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York :
Harper & Row

Kibler, R.J. (1974). *Behavioral Objective and Instructional Process” in Selected
Reading for the Introduction to the Teacher Profession*. New York :
Harper & Row.

Kuafman, R. and English, W.F. (1981). *Needs Assessment Concept and Application*.
2nd ed. New Jersey : Educational Technology Publication.

Kukulska-Hulme, A. and Traxler, J. (2013). *Rethinking Pedagogy for a Digital age
designing for 21st Century learning*. New York : Routledge is an imprint of the
Taylor & Francis Group.

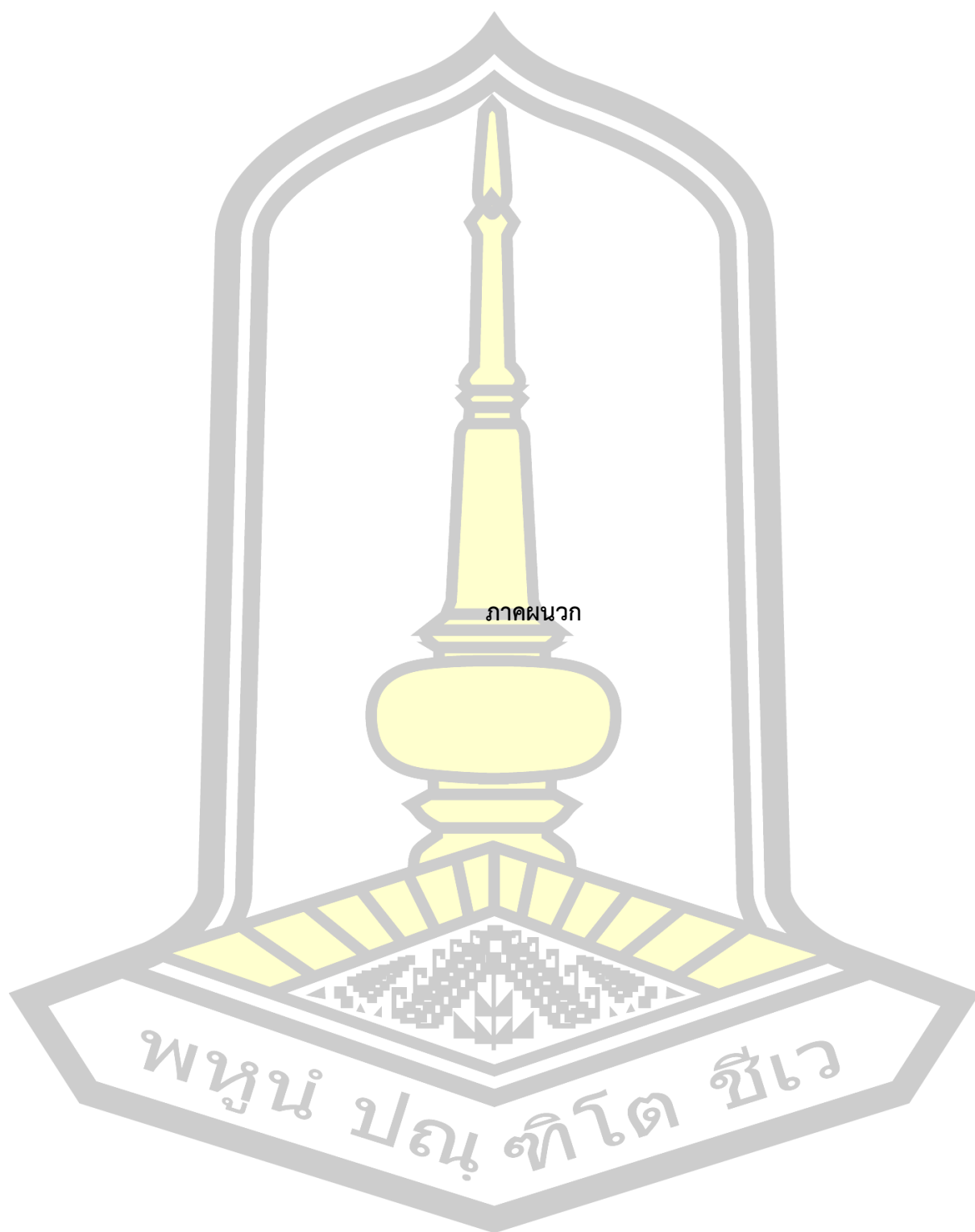
- Liljedahl, P. (2014). *Approaching Professional Learning: What teachers want. The Mathematics Enthusiast*. [online]. Available from : www.proquest.umi.com. [accessed 16 June 2023].
- Lombardo, M.M. and Eichinger, R.W. (1996). *The Career Architect Development Planner*. Minneapolis : Lominger.
- Lovett, J.M. (2002). *A Comparison of the Leadership Teams in Two Urban Elementary Schools*. Ph.D. Thesis, Graduate School, Fordham University.
- Manpower Group. (2019). *Human Wanted: Robots Need You*. [online]. Available from : <https://www.manpowergroup.com/workforce-insights/world-of-work/humans-wanted>. [accessed 16 June 2023].
- Mercè, G.C. (2015). *Professional development in teacher digital competence and improving school quality from the teachers' perspective: a case study*. Ph.D. Thesis, Faculty of Education Sciences, Rovira i Virgili University (URV).
- Michael, F. and Andy, H. (2002). *Teacher Development and Educational Change*. 2nd ed. London : Intype London.
- Nyanintsimbi, L.C. (2006). *Human Resources management performance on Primary Education for child center : A study of Eastern Cape, South Africa*. Master's Thesis, University of South Africa.
- Park, Y. (2016). *8 Digital Skills We Must Teach Our Children need—and a plan for teaching them*. [online]. Available from : <https://www.weforum.org/agenda/2016/098-digital-life-skill-all-childrenneedand-a-plan-for-teaching-them/>. [accessed 16 June 2023].
- Partnership for 21st Century Skills. (2014). *Learning for the 21st Century: A Report and MILE Guide for 21st Century Skills*. [online]. Available from : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED480035.pdf>. [accessed 16 June 2023].
- Robbins, S.P. (2001). *Organizational Behavior*. 9th ed. Upper Saddle River, NJ. : Prentice-Hall.
- Scalco, D. (2017). *6 Communication Skills That Will Make You a Better Leader*. [online]. Available from : <https://www.success.com/6-communication-skills-that-will-make-you-a-better-leader/>. [accessed 13 May 2023].

Simpson, S.G. and Reid, C.L. (2014). *Gaps and silences: Perception, practice and policy of critical literacy*. Critical Literacy : Theories and Practices.

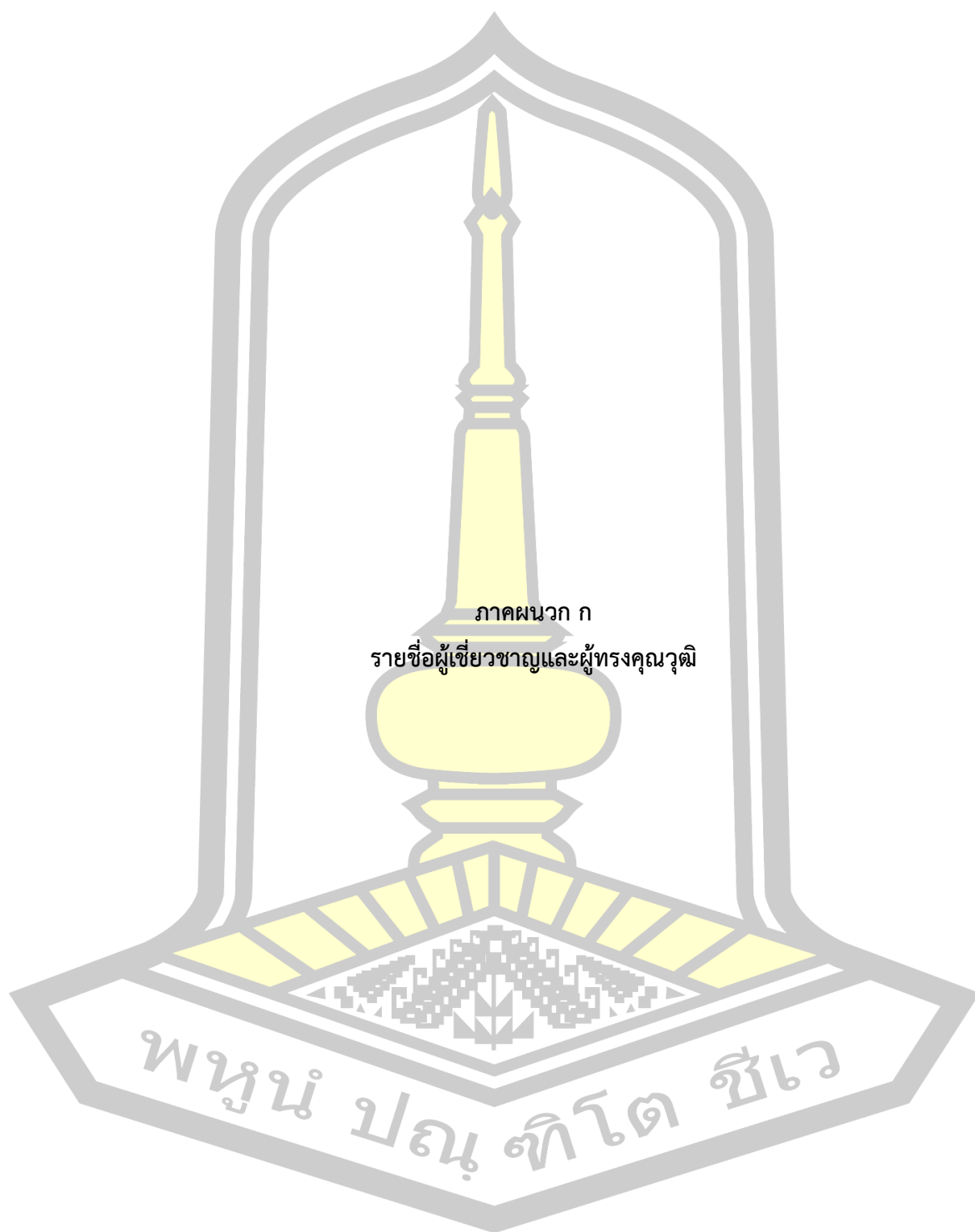
Stufflebeam, D.L. (1971). The Relevance of the CIPP Evaluation Model for Educational Accountability. *Journal of Research and Development in Education*, 5, 19-25.

Witkin, B.R. and Altschuld, J.W. (1995). *Planning and Conducting Needs Assessments A Practical Guide*. Sage Publications : Newbury Park.





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

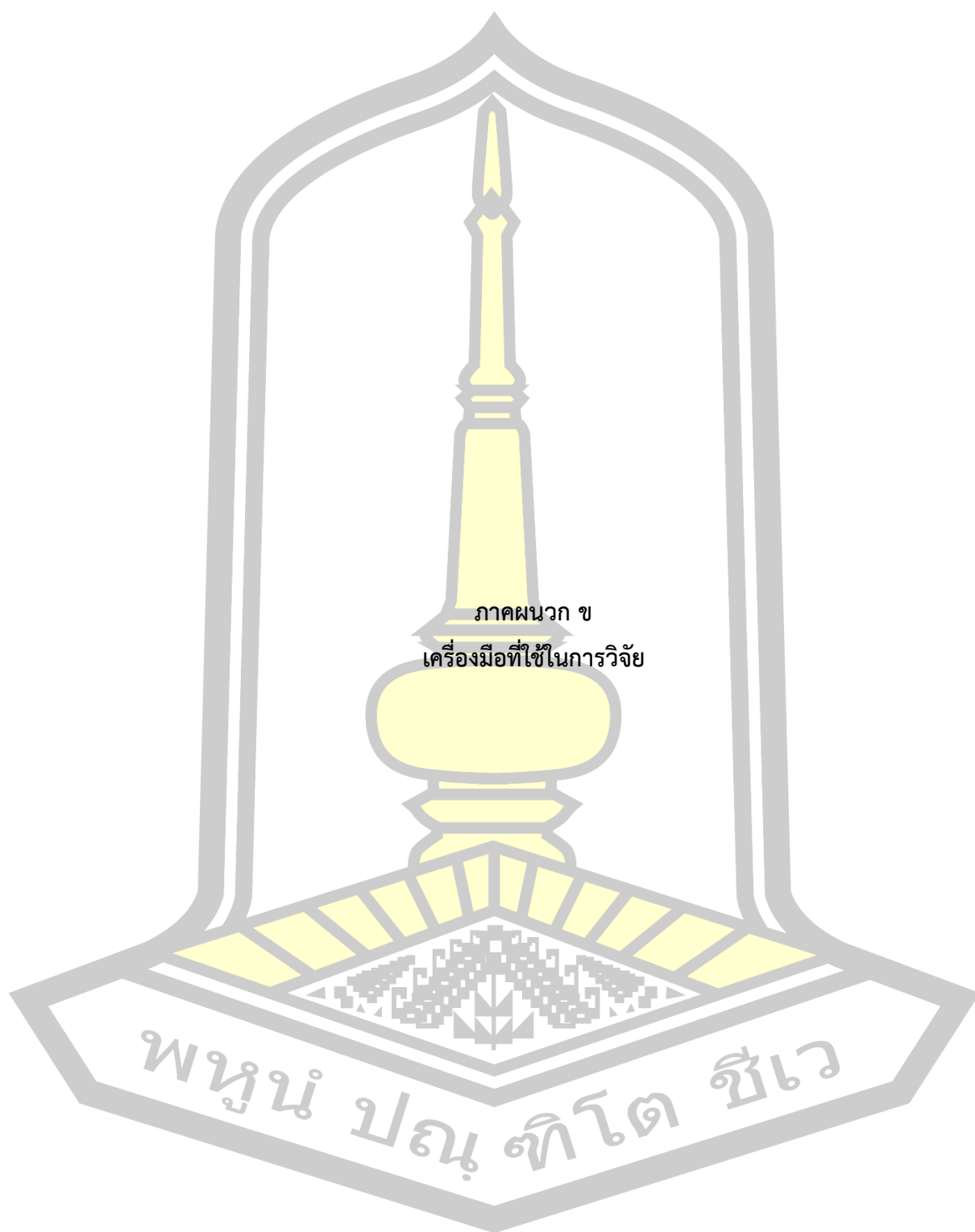
พูน ปณ ทิโต ชีเว

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระเดช จิราชนัตต์ ตำแหน่ง อาจารย์ สังกัดคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสันตพล วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก (ปร.ด.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. นายธีระยุทธ อุ่นวิเศษ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (กศ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3. นางมะลิวัลย์ สมศรี ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก (กศ.ด.) การนิเทศการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. นางพิไลลักษณ์ แก้วก่า ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษา อุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ค.ม.) หลักสูตรและนวัตกรรมการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มหาวิทยาลัยนครพนม
5. นายเฉลิมชัย วิรุณพันธ์ ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนโพ้นสูงโนนสวรรค์ วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบยืนยันโปรแกรมและประเมินโปรแกรม

1. นายเอกพล โสมชัย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองหลัก วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) บริหารการศึกษา สถาบันราชภัฏอุดรธานี
2. นางเพ็ญศรี เรียบร้อย ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนคำเลาะ วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี
3. นางสาวลักขณากร ทรงถิ่น ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
4. นางกฤษภรณ์ ราตรีวงศ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลไชยวาน วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) มหาวิทยาลัยราชธานี
5. นายสันติ แสงใส ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังชมภู วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาโท (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี





แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู ปฐมวัยสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

คำชี้แจง

ในการตอบคำถามแบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ผู้วิจัยจึงขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามจากท่านเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์และเป็นข้อมูลสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สอบถามความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย จำนวน 23 ข้อ แบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่

5 หมายถึง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย อยู่ในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย อยู่ในระดับ มาก

3 หมายถึง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย อยู่ในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย อยู่ในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์ของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้รับจากท่านในการตอบแบบสอบถามนี้ จะถือว่าเป็นความลับและไม่มีการนำข้อมูลไปทำให้ท่านได้รับความเสียหายโดยเด็ดขาด จึงขอความกรุณาได้ตอบแบบสอบถามทุกข้อให้ตรงกับสภาพความเป็นจริง

ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร)

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่กำหนดให้

2. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

3. อายุ

☐ ต่ำกว่า 30 ปี

☐ 30 - 40 ปี

☐ 41 - 50 ปี

☐ 50 ปีขึ้นไป

4. ระดับการศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท

☐ ปริญญาเอก

☐ อื่น ๆ

5. ประสบการณ์การทำงาน

☐ 1-5 ปี

☐ 6-10 ปี

☐ 11-15 ปี

☐ 16 ปีขึ้นไป

6. ขนาดสถานศึกษา

☐ โรงเรียนขนาดเล็ก (มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 119 คนลงมา)

☐ โรงเรียนขนาดกลาง (มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 120 - 719 คน)

☐ โรงเรียนขนาดใหญ่ (มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 720 - 1,679 คน)

☐ โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ (มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ 1,680 คนขึ้นไป)

พูน ปณ จิต ชีวะ

ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุดรธานี เขต 3

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่าสถานศึกษาของท่านได้ดำเนินการตามรายการที่ระบุในระดับใดและโปรด
กาเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับการปฏิบัติงานตามสภาพจริง

ข้อ	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ของครูปฐมวัย	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่พึงประสงค์				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1. ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล											
1.	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ										
2.	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล										
3.	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพแสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล										
4.	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล										
5.	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล										
6.	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล										
7.	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล										

พูน ปณ จิต ชีเว

[illegible]

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3.1 ท่านคิดว่าวิธีการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลควรเป็นรูปแบบใด (ท่านสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 รายการ โดยการทำเครื่องหมาย/หน้ารายการที่ท่านเลือก)

- () การศึกษาด้วยตนเอง
- () การศึกษาดูงานการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในโรงเรียน
- () การฝึกอบรม
- () การศึกษาดูงานการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในโรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงและอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อให้ได้แนวทางและวิธีการพัฒนาที่ทำได้จริง
- () การพัฒนาและทดสอบเป็นระยะ ๆ ต่อเนื่อง
- () การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างการทำงาน
- () การพัฒนาโดยใช้ชุดฝึกประเมินตนเอง
- () การพัฒนาแบบมีส่วนร่วมโดยการนิเทศ ติดตามร่วมกับจากผู้บริหารการศึกษาและผู้รับผิดชอบในการพัฒนาบุคลากรของเขตพื้นที่

3.2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลในโรงเรียน

3.2.1 ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

3.2.2 ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล

3.2.3 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

*** ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม ***

แบบสัมภาษณ์ครูที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีเยี่ยม (Best-practices)

สำหรับการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อสัมภาษณ์ ครูปฐมวัยหรือครูผู้สอนปฐมวัย ที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีเยี่ยม (Best Practices) เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

2. แบบสัมภาษณ์มีทั้งหมดเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบการดำเนินงาน ดังนี้

2.1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

2.2 การสื่อสารยุคดิจิทัล

2.3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

3. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นประโยชน์เพื่อการวิจัยเท่านั้น ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์และสถานศึกษา จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในการสัมภาษณ์เป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณท่านอย่างยิ่งที่ให้ความอนุเคราะห์มา ณ โอกาสนี้

นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

แบบสัมภาษณ์ครูที่มีวิธีปฏิบัติที่ดีเยี่ยม (Best practices)

สำหรับการวิจัย

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานศึกษา.....สังกัด.....
4. วันที่สัมภาษณ์..... เดือน..... พ.ศ..... เวลา.....

ตอนที่ 2 ประเด็นการสัมภาษณ์ เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย

ในฐานะที่ท่านเป็นครูผู้สอนปฐมวัย มีหน้าที่และความรับผิดชอบในการขับเคลื่อนงานในโรงเรียนจนประสบความสำเร็จเป็นที่ประจักษ์ มีความเชี่ยวชาญ มีความรู้ความสามารถและอุดมด้วยประสบการณ์ ท่านมีวิธีการพัฒนาและเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัยแต่ละกระบวนการอย่างไร

1. ท่านมีแนวปฏิบัติในด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัลอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2. ท่านมีแนวปฏิบัติในการสื่อสารยุคดิจิทัลอย่างไร

.....

.....

.....

.....

3. ท่านมีแนวปฏิบัติในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์อย่างสูงยิ่ง

**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์
สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู
ปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้ อยู่ในระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการ
จำเป็นของการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3
2. แบบสอบถามฉบับนี้มุ่งตรวจสอบ เพื่อหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยการวิเคราะห์
ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) ของแบบสอบถาม และข้อเสนอแนะ
ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำ ไปปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
3. แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 4 ตอน
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ของการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ใน
ยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3
เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (rating Scale) ตามแบบของ Likert 5 ระดับ จำนวน 35 ข้อ
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิดให้ผู้ตอบ
แบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมต่อการบริหารงานวิชาการในยุคการเปลี่ยนผ่าน
ทางดิจิทัลของสถานศึกษา
4. ขอความกรุณาผู้ทรงคุณวุฒิหรือท่านผู้เชี่ยวชาญ ช่วยพิจารณาว่าแบบสอบถามว่า
มีความสอดคล้องกับตัวแปรของการวิจัยเรื่องนี้หรือไม่ ด้วยการให้คะแนนในแต่ละข้อคำถามในระบบ IOC
โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างเกณฑ์การให้คะแนนลงใน **Google Form ที่แนบมาพร้อมกันนี้**
ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าข้อนั้นมีเนื้อหาไม่สอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
ศึกษา
ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อนั้นมีเนื้อหาที่สอดคล้องตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา
ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าข้อนั้นมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับตัวแปรและวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
ศึกษา
5. ผู้วิจัยขอความกรุณาท่านผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ให้ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นเพิ่มเติมใน
ประเด็นที่ยังไม่สมบูรณ์ โดยถ้ามีข้อเสนอแนะให้เขียนไว้ท้ายข้อความนั้น ๆ **แล้วแนบไฟล์ภาพข้อเสนอแนะลงใน Google Form ที่แนบมาพร้อมกันนี้ในแบบสอบถาม**

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่านมา ณ โอกาสนี้

นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ข้อ	การเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล					
1	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ				
2	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล				
3	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพแสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล				
4	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล				
5	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล				
6	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล				
7	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล				
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล					
1	สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง				
2	มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม				
3	เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				
4	ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วย เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างเหมาะสม				
5	รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิด อย่างเป็นระบบ มีการลำดับ ขั้นตอนในการสื่อสาร				

ข้อ	การเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	ผลการพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
		-1	0	+1	
6	วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป				
7	สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิด ความคิด				
8	สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการ สื่อสาร				
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล					
1	การวิเคราะห์ผู้เรียน				
2	การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน				
3	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้				
4	การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน				
5	การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน				
6	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ				
7	การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้				
8	การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วย การวิจัย				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้
ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม และความเป็นไปได้
 ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3

2. แบบประเมินต่อไปนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
 การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรธานี เขต 3
 ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ หลังจากที่ท่านได้ศึกษาแนวทาง ซึ่งผู้วิจัยได้แนบมาพร้อมแบบประเมินนี้

3. แบบประเมินนี้แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ

ตอนที่ 2 การประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัด
 ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
 อุตรธานี เขต 3

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบพระคุณ
 ท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ชื่อ – สกุล
2. ตำแหน่งปัจจุบัน
3. สังกัด
4. วุฒิการศึกษาสูงสุด สาขา.....
5. ประสบการณ์การทำงานปี

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี
เขต 3

คำชี้แจง

1. โปรดพิจารณาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ว่ามีความเหมาะสม
และความเป็นไปได้เพียงใด

2. โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องความคิดเห็นแต่ละข้อคำถาม โดยข้อความแต่ละช่อง
มีความหมาย ดังนี้

5 หมายถึง โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ มากที่สุด

4 หมายถึง โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ มาก

3 หมายถึง โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ ปานกลาง

2 หมายถึง โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ น้อย

1 หมายถึง โปรแกรมมีความเหมาะสม/ความเป็นไปได้ น้อยที่สุด

ตัวอย่างการกรอกแบบประเมิน

ข้อ	โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การ เรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
0	หลักการ					/				/	

คำอธิบาย จากตัวอย่าง ข้อที่ 0 ผู้ตอบทำเครื่องหมาย / ผู้ตอบแบบประเมินมีความเห็นว่า

1. ความเหมาะสมข้อคำถามหลักการ มีผลการประเมินระดับความเหมาะสมในการนำไปใช้
อยู่ในระดับมากที่สุด

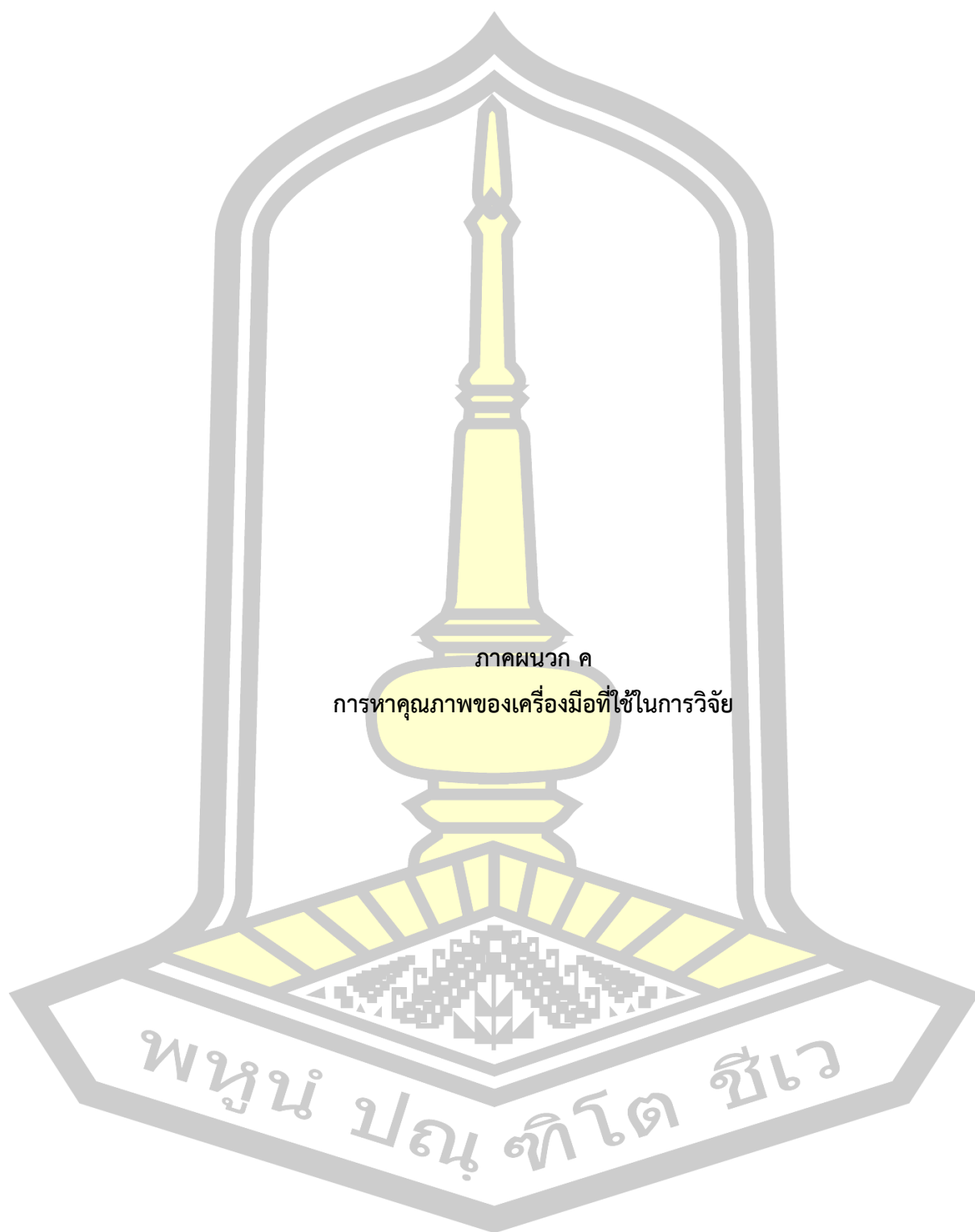
2. ความเป็นไปได้ข้อคำถามหลักการ มีผลการประเมินระดับความเป็นไปได้ในการนำไปใช้
อยู่ในระดับมากที่สุด

3. หากท่านเห็นว่าควรปรับปรุงหรือเพิ่มเติมประการใด กรุณาเขียนข้อมูลลงใน
ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย	ความเหมาะสม					ความเป็นไปได้				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1. หลักการ										
2. จุดมุ่งหมาย										
3. เนื้อหา										
3.1 Module 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล										
3.2 Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล										
3.3 Module 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุค ดิจิทัล										
4. กิจกรรมพัฒนา										
4.1 การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์										
4.2 การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้										
4.3 ปฏิบัติงานจริง										
4.4 การประชุมเชิงปฏิบัติการ										
4.5 การศึกษาด້วยตนเอง										
5. การวัดและประเมินผล										
5.1 การประเมินก่อนการพัฒนา										
5.2 การประเมินระหว่างการพัฒนา										
5.3 การประเมินหลังการพัฒนา										

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม





**สรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์
สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3**

ตาราง 24 ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์
สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุค
ดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ข้อ	โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล								
1.	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
2.	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่านดิจิทัล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
3.	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพแสดงความคิดเห็น ผ่าน ช่องทางดิจิทัล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
4.	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม ภูมิปัญญา ใน การใช้ดิจิทัล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
5.	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
6.	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
7.	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบ ความน่าเชื่อถือของข้อมูลดิจิทัล	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล								
1.	สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
2.	มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง

ตาราง 24 (ต่อ)

ข้อ	โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย	ผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย IOC	แปลผล
		1	2	3	4	5		
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล								
3.	เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
4.	ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
5.	รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิด อย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
6.	วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
7.	สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิดความคิด	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
8	สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสาร	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล								
1.	การวิเคราะห์ผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
2.	การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
3.	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
4.	การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
5.	การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
6.	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
7.	การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง
8	การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย	1	1	1	1	1	1	สอดคล้อง

**สรุปค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์
สำหรับการวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
ของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3**

.....
ตาราง 25 ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ สำหรับการวิจัย
เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู
ปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ข้อ	โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	สภาพ ปัจจุบัน	สภาพที่พึง ประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล			
1	มีความรู้พื้นฐานในการใช้ดิจิทัลในการทำงาน อย่างคล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพ	0.39	0.73
2	มีความคิดสร้างสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างสรรค์สื่อผ่าน ดิจิทัล	0.44	0.73
3	สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพแสดงความคิดเห็น ผ่านช่องทางดิจิทัล	0.55	0.65
4	มีความเข้าใจทางสังคม วัฒนธรรม รู้กาลเทศะ ในการใช้ดิจิทัล	0.59	0.63
5	คิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับความปลอดภัย จากการใช้ดิจิทัล	0.72	0.47
6	คิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการกลั่นกรองข้อมูล	0.65	0.72
7	การสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความ น่าเชื่อถือของ ข้อมูลดิจิทัล	0.55	0.68
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล			
1	สื่อสารตรงประเด็น ชัดเจน ด้วยข้อมูลที่ถูกต้อง	0.65	0.55
2	มีทักษะการพูดนำเสนอ พูดในที่สาธารณะ ด้วยการ แสดงออก ทางภาษากายอย่างเหมาะสม	0.52	0.62
3	เป็นผู้ฟังที่ดี รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	0.69	0.52
4	ใช้ช่องทางสื่อหรือเครื่องมือการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศ อย่างเหมาะสม	0.70	0.76

ตาราง 25 (ต่อ)

ข้อ	โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล	สภาพ ปัจจุบัน	สภาพที่พึง ประสงค์
ด้านการสื่อสารยุคดิจิทัล			
5	รู้จักตนเอง ควบคุมอารมณ์ในการสื่อสาร วางแผนความคิด อย่างเป็นระบบ มีการลำดับขั้นตอนในการสื่อสาร	0.52	0.42
6	วิเคราะห์สถานการณ์ ตีความหมายข้อมูลที่ได้รับ และสารส่งออกไป	0.63	0.31
7	สื่อสารแบบสร้างขวัญกำลังใจ จุดประกายให้เกิดความคิด	0.53	0.58
8	สื่อสารแบบสองทาง ใช้คำถามปลายเปิดในการสื่อสาร	0.77	0.56
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล			
1	การวิเคราะห์ผู้เรียน	0.71	0.73
2	การวิเคราะห์สาระและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับผู้เรียน	0.66	0.65
3	การวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้	0.65	0.63
4	การวิเคราะห์วิธีการ กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับผู้เรียน	0.52	0.47
5	การเตรียมทรัพยากรการเรียนรู้ สื่อการสอน	0.69	0.72
6	การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	0.70	0.68
7	การวัดและประเมินผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	0.52	0.55
8	การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการวิจัย	0.71	0.73

พูน ปณ ทัต ชีเว

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน

ตาราง 26 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน

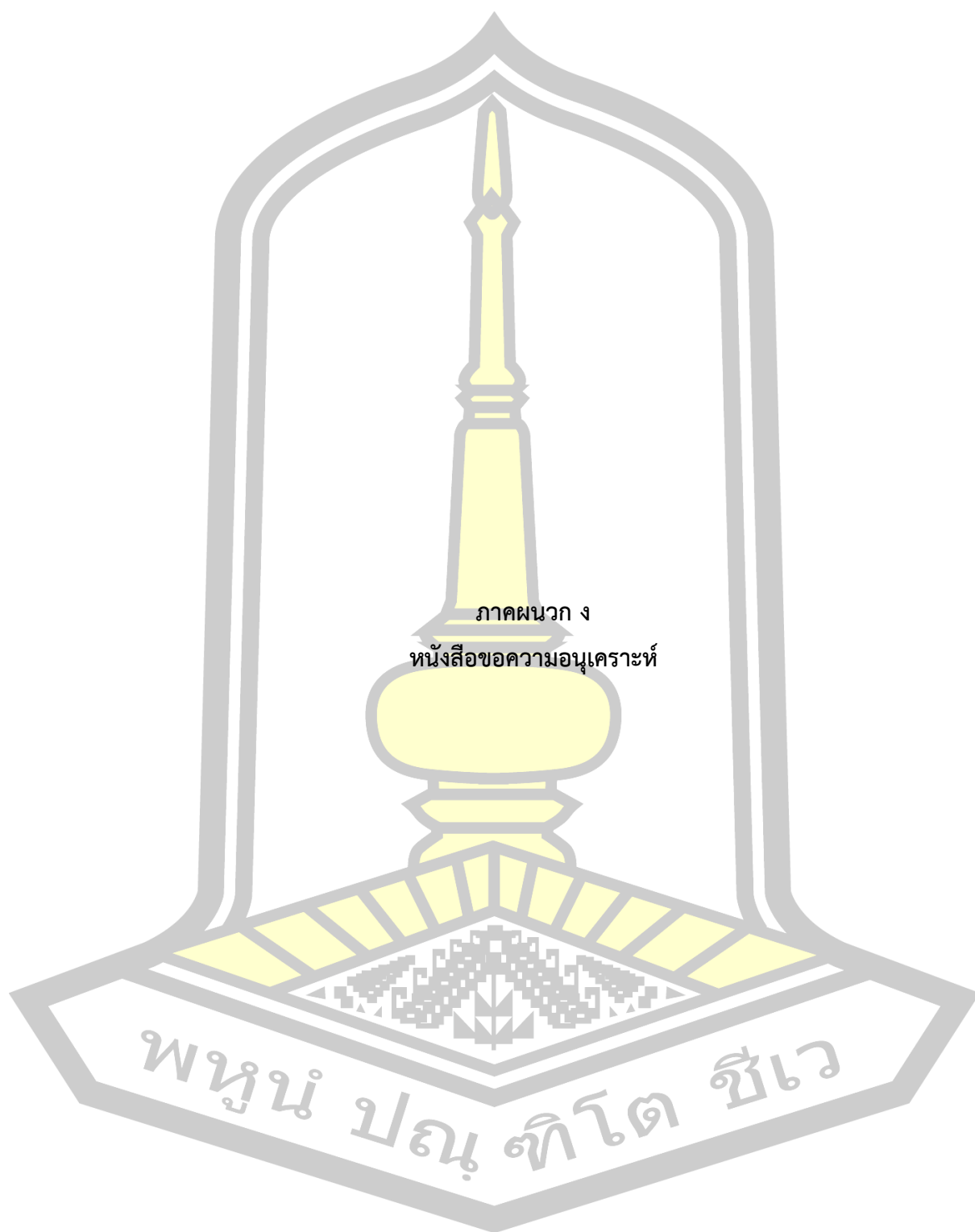
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.94	25

ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์

ตาราง 27 ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.94	25







ที่ อว 0605.5(2)/ว4474

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระเดช จิราธนทัต

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธีรธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคง ได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4474

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายธีระยุทธ อุ่นวิเศษ

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรม
เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา
การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้
เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และ
มีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่
ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคง
ได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4474

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.มะลิวัน สมศรี

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคง ได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิตด 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4474

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายเฉลิมชัย วิรุณพันธ์

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4474

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

7 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางพิไลลักษณ์ แก้วก่า

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4484

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424

บุญ ภิเษก



ที่ อว 0605.5(2)/ว4484

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน โรงเรียน.....

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้ง ึ่ง เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อ นิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/4485

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

8 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4587

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครูปฐมวัย (Best Practice)

เรียน นางสาววรรณกานต์ ไพธณรินทร์

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรม เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครู ปฐมวัย (Best Practice) เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทองศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4587

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครูปทุมวัย (Best Practice)

เรียน นางสาวปิยะดา ดีเห้ง้า

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปทุมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครู ปทุมวัย (Best Practice) เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4587

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครูปฐมวัย (Best Practice)

เรียน นางสาวกิตติยากรณ์ คำภูเวียง

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรม เสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นขอความอนุเคราะห์สัมภาษณ์ครู ปฐมวัย (Best Practice) เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4585

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4584

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรินทร์ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาต ให้ นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4586

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางเพ็ญศรี เรียบร้อย

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4586

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางกฤษภรณ์ รัตวีวงศ์

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/4586

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางสาวลักขณากร ทรงอิน

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนาการศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4586

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายเอกพล โสมชัย

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพ็ชร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรินทร์ นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424



ที่ อว 0605.5(2)/ว4586

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

13 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายสันติ แสงใส

ด้วย นางสาวชนัญชิตา ตะเพียร นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) การบริหารและพัฒนา การศึกษา โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

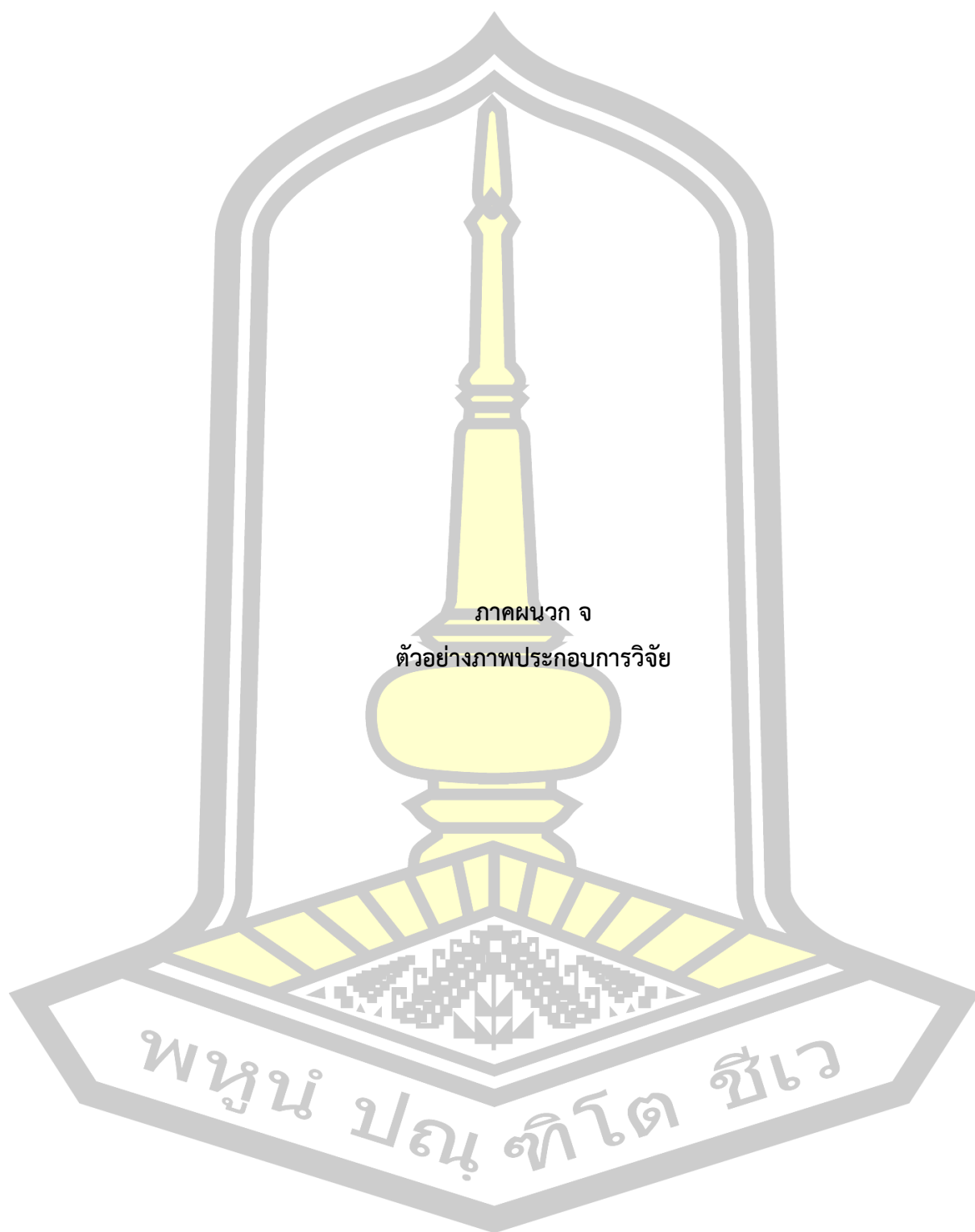
เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำ ข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0990051424





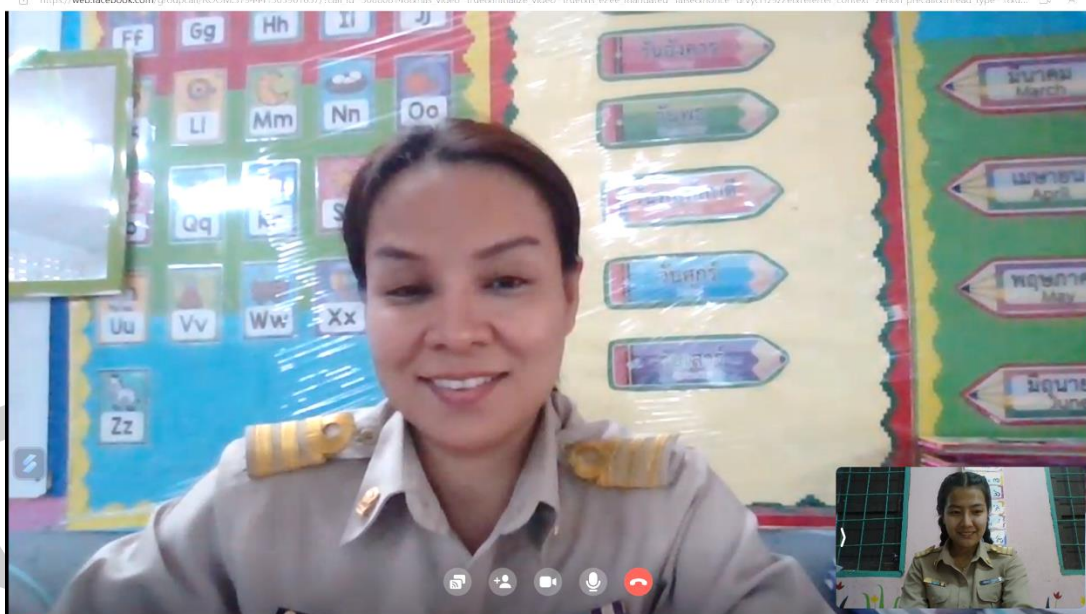
นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้
ความเห็นเกี่ยวกับความสอดคล้องของข้อความถาม



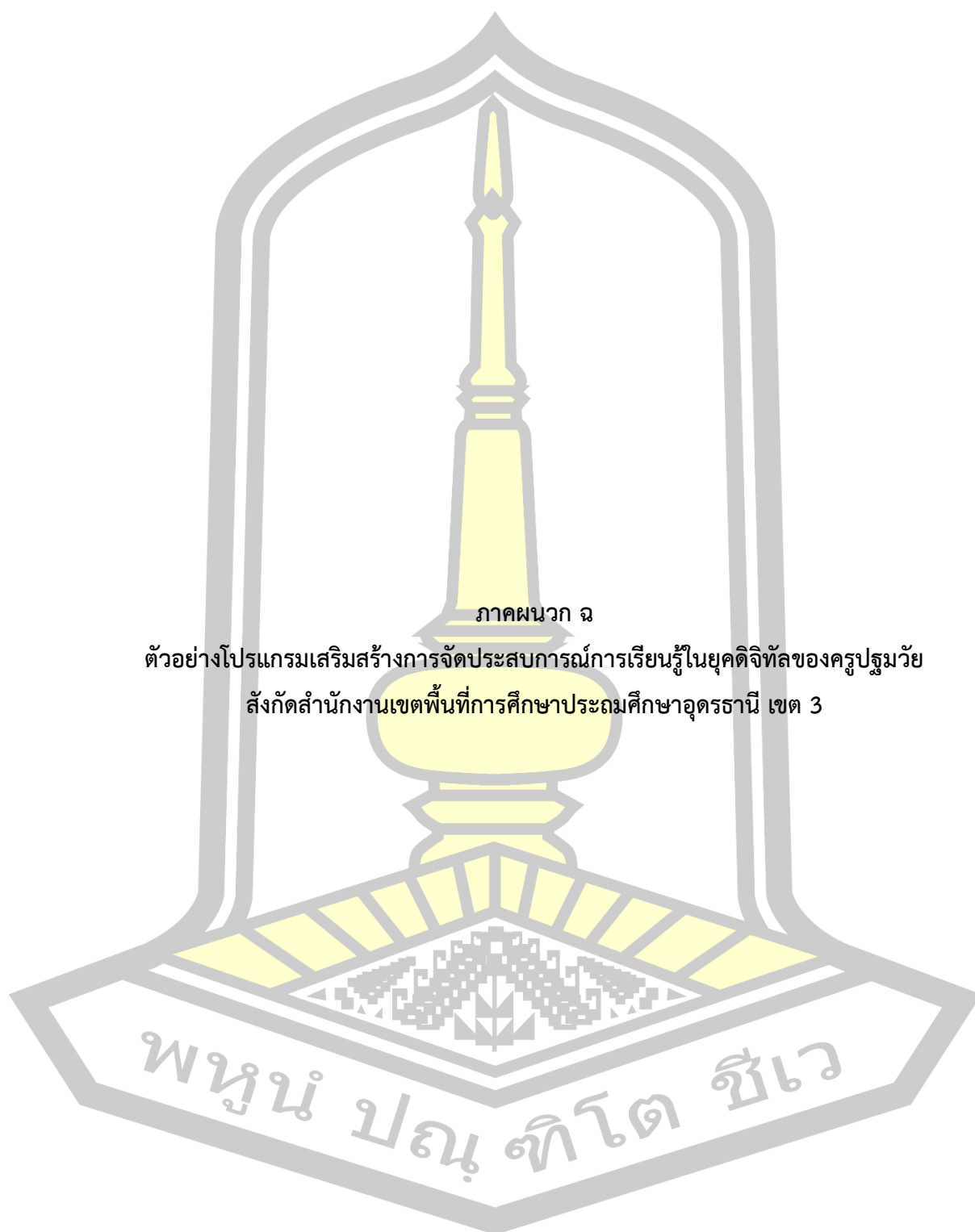
นำแบบสอบถามฉบับร่างให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้ความเห็น
เกี่ยวกับความสอดคล้องของข้อความถาม



ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาและให้ความเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมฯ



ภาพประกอบ 7 การศึกษาหน่วยงานที่มีแนวปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice)



ภาคผนวก ฉ

ตัวอย่างโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3



โปรแกรม

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย
การศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3



จัดทำโดย

นางสาวชนัญชิดา ตะเพ็ชร

สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ธรินธร นามวรรณ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

หลักการ

โปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ในยุคดิจิทัลของครูปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การ
ศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3 จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาครูผู้
สอนในระดับปฐมวัย ให้สามารถเสริมสร้างการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
โดยออกแบบเพื่อสนับสนุนและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่
สำคัญในยุคดิจิทัล เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยี การคิด
วิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม รวมถึงสร้าง
พื้นที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันระหว่างครูปฐมวัย ซึ่ง
สามารถแลกเปลี่ยนไอเดีย ประสบการณ์ และการสร้าง
นวัตกรรมที่สามารถนำเข้าสู่ห้องเรียนได้



จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาครูผู้สอนในระดับปฐมวัย
ให้สามารถเสริมสร้างการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้
อย่างมีประสิทธิภาพ ครบถ้วน 3 องค์
ประกอบ คือ ความรู้ความเข้าใจยุค
ดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล และการ
จัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล



เนื้อหา

Module 1 ความรู้ความเข้าใจยุคดิจิทัล

- 1 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- 2 การศึกษาและพัฒนาตนเองผ่านช่องทางดิจิทัล
- 3 การมีความคิดสร้างสรรค์ ใช้ดิจิทัลมาเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 4 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ แสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางดิจิทัล
- 5 การมีเจตคติที่ดีและตระหนักถึงความเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล
- 6 การยอมรับการเปลี่ยนแปลง พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ
- 7 การคิดและการสืบค้นอย่างมีวิจารณญาณ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความปลอดภัย

ของข้อมูลดิจิทัล

Module 2 การสื่อสารยุคดิจิทัล

- 1 การเลือกใช้ช่องทางดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม
- 2 การสื่อสารด้วยข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้ ตรงประเด็นชัดเจน
- 3 การพูดในที่สาธารณะ มีทักษะการนำเสนอที่ดี ด้วยการแสดงออกทางภาษากายอย่างเหมาะสม
- 4 การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม รู้กาลเทศะในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
- 5 การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนส่งต่อหรือเผยแพร่
- 6 การใช้สื่อดิจิทัลในการให้ความรู้

Module 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

- 1 การวิเคราะห์ผู้เรียน
- 2 การวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับนโยบายทางการศึกษา
- 3 การออกแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้ส่งเสริมทักษะยุคดิจิทัลให้กับผู้เรียน
- 4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอด ประยุกต์ใช้ได้จริง
- 5 การเตรียมทรัพยากร เลือกใช้สื่อการสอนในรูปแบบดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 6 การบูรณาการแหล่งเรียนรู้
- 7 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยรูปแบบ Active Learning
- 8 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรมพัฒนา

กิจกรรมพัฒนา ใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ทักษะ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมในการพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Self Development) วิธีการที่จะนำมาใช้ในการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดทั้งชีวิตและการนำเสนอ พฤติกรรมที่สนับสนุนการเรียนรู้ โดยดำเนินกิจกรรมพัฒนาตาม แนวคิด 70:20:10 ได้แก่

- 1) การพัฒนาผ่านเครือข่ายออนไลน์
- 2) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้
- 3) ปฏิบัติงานจริง
- 4) การประชุมเชิงปฏิบัติการ
- 5) การศึกษาด้วยตนเอง



การวัดและประเมินผล

- 1 ประเมินก่อนการพัฒนา โดยการประเมินการเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 2 ประเมินระหว่างการพัฒนา โดยการประเมินความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาพฤติกรรมและทักษะ การประเมินการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการพัฒนา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรมเสริมสร้างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
- 3 ประเมินหลังการพัฒนา โดยการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวชนัญชิดา ตะเพ็ชร
วันเกิด	วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2535
สถานที่เกิด	อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 43 หมู่ที่ 10 ตำบลหนองหลัก อำเภอไชยวาน จังหวัดอุดรธานี รหัสไปรษณีย์ 41290
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอุดรพัฒนาการ จังหวัดอุดรธานี พ.ศ. 2557 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาประมง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2564 ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย วิทยาลัยพณิชยบัณฑิต พ.ศ. 2567 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาการบริหารและพัฒนการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูน ปณ ภัโต ชีเว