

สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน
ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา

อุบลราชธานี อำนาจเจริญ*

DIGITAL COMPETENCY OF SCHOOL ADMINISTRATORS FOR
STUDENT QUALITY DEVELOPMENT OF SCHOOLS IN PHATAEM
NETWORK UNDER THE SECONDARY EDUCATION SERVICE AREA
OFFICE UBON RATCHATHANI AMNAT CHAROEN

ภูเทพ แสงหอย¹ และ เมธาวี โชติชัยพงศ์²

Putep Sanghoy¹ and Methavee Chotchaipong²

¹⁻²มหาวิทยาลัยราชธานี

¹⁻²Ratchathani University, Thailand

Corresponding Author's Email: m6751106@rtu.ac.th

วันที่รับบทความ : 24 เมษายน 2569; วันแก้ไขบทความ 2 พฤษภาคม 2569; วันที่ตอบรับบทความ : 4 พฤษภาคม 2569

Received 24 April 2026; Revised 2 May 2026; Accepted 4 May 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1. ศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน และ 2. ศึกษาข้อเสนอการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู รวมจำนวน 183 คน มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 178 ฉบับ มีความ

Citation:



* ภูเทพ แสงหอย และ เมธาวี โชติชัยพงศ์. (2569). สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ.

วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(3), 1153-1171.

Putep Sanghoy and Methavee Chotchaipong. (2026). Digital Competency Of School Administrators For Student Quality Development Of Schools In Phataem Network Under The Secondary Education Service Area Office Ubon Ratchathani Amnat Charoen. Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(3), 1153-1171.;

DOI: <https://doi.org/10.>

<https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

สมบูรณ์ ทุกฉบับ คิดเป็น 97.27% เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และมีข้อคำถามปลายเปิด แบบสอบถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง .47-.81 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .98 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า 1) สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน โดยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = .14) และ 2) ข้อเสนอการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ที่สำคัญ 3 ประการแรก ดังนี้ (1) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้แต่ละรายวิชามีพื้นที่ให้ผู้เรียนนำเสนอไอเดียหรือผลงานนวัตกรรมผ่าน TikTok, Reels หรือ YouTube ของโรงเรียน เพื่อฝึกการสรุปใจความสำคัญและการเล่าเรื่อง (2) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการฝึกคิดหาทางออกที่แปลกใหม่สำหรับปัญหาในโรงเรียนหรือสังคม และ (3) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของเครื่องมือดิจิทัลหลายชนิดก่อนเริ่มทำโครงการเพื่อเลือกเครื่องมือที่ตอบโจทย์ที่สุด

คำสำคัญ: สมรรถนะของผู้บริหาร, ผู้บริหารด้านดิจิทัล, การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

Abstract

This research aimed to study 1. to study the digital competency of administrators to develop the quality of students, and 2. to study proposals for developing the digital competency of administrators to develop the quality of students. The sample group used in the research consisted of school administrators and teachers of 183 people. There were 178 completed questionnaires, accounting for 97.27%. The research instrument was a 5-level and questionnaire with open-ended questions. The item discrimination values ranged from .41 to .81, and the reliability coefficient was .98. The statistics used for data analysis included Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation, and Content Analysis.

The research findings revealed that: 1) The digital competency of administrators to develop the quality of students, as a whole was at a high

level ($\bar{X}$ = 3.81, S.D. = .14) .and 2) The proposals for developing the digital competency of administrators to develop the quality of students, the first three most important points are as follows: (1) Administrators should encourage each subject to provide a platform for students to present ideas or innovative works through the school's TikTok, Reels, or YouTube, to practice summarizing key points and storytelling. (2) Administrators should encourage teachers to use digital tools to train students to think of novel solutions for problems in school or society. And (3) Administrators should encourage teachers to organize activities for students to practice comparing the pros and cons of various digital tools before starting a project, to choose the most suitable tool.

Keywords: Administrator competency, Digital administrators, Student quality development

บทนำ

สมรรถนะด้านดิจิทัล เป็นความสามารถในการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะเพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสม ปลอดภัย สร้างสรรค์ อิสระ และมีจริยธรรม ได้แก่ การทำงาน การแก้ปัญหา การสื่อสาร การจัดการข้อมูล การร่วมมือ การสร้างเนื้อหาและความรู้ ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2563) ได้เสนอกรอบรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย ได้แก่ การเข้าใจดิจิทัล การใช้ดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล และการปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัล ดังนั้น สถานศึกษา จึงจำเป็นต้องพัฒนาระบบจัดการฐานข้อมูลที่ทันสมัยเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ของผู้บริหาร โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร และการจัดการความรู้ในทุกพันธกิจ ซึ่งจะช่วยให้การวางแผนการจัดการเรียนรู้ และการติดตามพัฒนาการผู้เรียนเป็นไปอย่างแม่นยำและตอบสนองต่อความต้องการรายบุคคล อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะและสมรรถนะที่พร้อมสำหรับโลกอนาคต อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ที่สังคมต้องการเพื่อให้ก้าวทันกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคที่ความรู้และเทคโนโลยีเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว กระทรวงศึกษาธิการในยุคของการปฏิรูปการศึกษา ได้ประกาศวิสัยทัศน์เกี่ยวกับคนไทยยุคใหม่ว่า คนไทยยุคใหม่ต้องได้เรียนรู้

ตลอดชีวิต มีสติรู้ทัน มีปัญญา รู้คิด มีสมรรถนะและมีคุณธรรม รับผิดชอบต่อครอบครัว ประเทศชาติและเป็นพลเมืองที่ดีของโลก ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) ที่ได้มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ ดังนั้น ในการกำหนด มาตรฐานการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านคุณภาพของผู้เรียน จึงมุ่งเน้นที่การพัฒนา ผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยได้กำหนดมาตรฐานการศึกษาย่อย จำนวน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561)

อย่างไรก็ตาม การบริหารสถานศึกษายุคดิจิทัลยังเผชิญอุปสรรคสำคัญจากการที่ บุคลากรขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีและระบบสารสนเทศที่ไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้การ ประสานงานล่าช้าและการจัดการเรียนการสอนยังเน้นการท่องจำที่ไม่ตอบสนองความต้องการ ของผู้เรียน ผู้บริหารจึงต้องเร่งพัฒนาสมรรถนะด้านดิจิทัลเพื่อเปิดช่องว่างทางทักษะและ ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง (นิติ ญาณะ, 2566) และอุปสรรคสำคัญ ที่ทำให้การศึกษาไม่บรรลุเป้าหมายประกอบด้วย ปัญหาการขาดแคลนและภาระงานล้นตัวของ ครูร่วมกับความไม่เสถียรของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้บุคลากรไม่สามารถปรับตัวสู่การ สอนรูปแบบใหม่และขาดขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงาน ขณะที่ผู้บริหารยังขาดความชัดเจนใน การขับเคลื่อนกลยุทธ์ดิจิทัล ทำให้กระบวนการเรียนรู้ไม่เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและผู้เรียนขาด โอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างทั่วถึง (จักรพันธ์ สายคง และ ประทุมทอง ไตรรัตน์, 2566)

โรงเรียนในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา อุบลราชธานี อำนาจเจริญ เผชิญวิกฤตผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ และต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานทุกกลุ่มสาระ นอกจากนี้ยังพบว่า ปัญหาสมรรถนะของผู้บริหารด้าน ดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพผู้เรียนในบริบทปัจจุบัน คือ ผู้บริหารขาดสมรรถนะในการ เชื่อมโยงเทคโนโลยีเข้ากับการพัฒนาคุณภาพมนุษย์ ขาดวิสัยทัศน์เชิงกลยุทธ์ด้านดิจิทัล และ ปัญหาการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในสถานศึกษา ทำให้ไม่สามารถเปลี่ยนผ่านจากโรงเรียนยุคเก่า ไปสู่การเป็นสถานศึกษาอัจฉริยะได้อย่างแท้จริง ซึ่งสะท้อนความจำเป็นเร่งด่วนในการยกระดับ คุณภาพผู้เรียนทั้งด้านวิชาการ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยอาศัยสมรรถนะดิจิทัลของ ผู้บริหารเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการพลิกโฉมการจัดการศึกษาให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง เพื่อเปลี่ยนอุปสรรคเชิงระบบให้เป็นโอกาสในการพัฒนาสถานศึกษา สู่มาตรฐานการแข่งขันใน

โลกยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ, 2567)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงศึกษาเรื่อง สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ คาดหวังว่าผลการศึกษานำไปเป็นข้อมูลสารสนเทศให้ผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้ตระหนักในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา และข้อเสนอการพัฒนาไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและบทบาทหน้าที่ของตนให้เป็นบุคคลที่มีสมรรถนะด้านดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ
2. เพื่อศึกษาข้อเสนอการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล ในปัจจุบันไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การใช้คอมพิวเตอร์เป็น แต่ครอบคลุมถึงความสามารถเชิงบูรณาการที่ผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ และทัศนคติ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิต ทำงาน และเรียนรู้ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2563) กล่าวว่าไว้ว่า สมรรถนะด้านดิจิทัล หมายความว่า ความสามารถในการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ เพื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสม ปลอดภัย สร้างสรรค์อิสระ และมีจริยธรรม ได้แก่ การทำงาน การแก้ปัญหา การสื่อสาร การจัดการข้อมูล การร่วมมือ การสร้างเนื้อหาและความรู้ และได้กำหนดกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทยได้ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทย ได้แก่ 1. การเข้าใจดิจิทัล เพื่อให้พลเมืองมีความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์และสร้างข้อมูล สารสนเทศและเนื้อหาสื่อ ได้อย่าง

เหมาะสม ถูกต้อง ปลอดภัย ไม่ละเมิดกฎหมาย 2. การใช้ดิจิทัล เพื่อให้พลเมืองใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นต้นทุนต่อยอดในการประยุกต์ใช้งานในการประกอบอาชีพ การดำเนินชีวิตประจำวัน และการพัฒนาตนเอง 3. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล เพื่อให้พลเมืองใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ และใช้งานอย่างสร้างสรรค์ และ 4. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัล เพื่อให้พลเมืองมีความสามารถในการเอาตัวรอดในโลกยุคปัจจุบันและอนาคตที่มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วได้อย่างคล่องแคล่ว และสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตในทางที่ดีขึ้น หรือเกิดเป็นวัฒนธรรมดิจิทัลได้ โดยสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างยั่งยืน ส่วน Ketia et al. (2017) จำแนกสมรรถนะดิจิทัลเป็น 3 ระดับ เริ่มจากการรู้พื้นฐานเพื่อเข้าถึงข้อมูล (Digital Literacy) พัฒนาสู่การรู้ดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณเพื่อวิเคราะห์และสื่อสารข้อมูล (Critical Digital Literacy) และก้าวสู่ความคล่องแคล่วทางดิจิทัล (Digital Fluency) ที่เน้นบทบาทการเป็นผู้ผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในโลกนวัตกรรมอย่างเต็มตัว

จากแนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านดิจิทัล สรุปได้ว่า สมรรถนะด้านดิจิทัลยุคใหม่ คือ การบูรณาการทักษะตั้งแต่การรู้เท่าทันข้อมูล การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างเนื้อหาตามหลักจริยธรรม ควบคู่ไปกับความตระหนักด้านความปลอดภัยเพื่อปกป้องสุขภาวะและข้อมูลส่วนบุคคล โดยมุ่งเน้นทักษะขั้นสูงในการแก้ปัญหาเชิงคำนวณและการปรับตัวให้เท่าทันนวัตกรรม เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความยืดหยุ่นและสามารถดำรงชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างยั่งยืน ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลตามกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย ของ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2563) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าใจดิจิทัล 2) การใช้ดิจิทัล 3) การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล และ 4) การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

คุณภาพผู้เรียน เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกระดับจึงต้องให้ความสนใจและตระหนักถึงภาระหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ความมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ หมวด 4 มาตรา 22 ระบุว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งสำคัญ เป็นการเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษา หรือสามารถ

ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ดังนั้น สถานศึกษา ควรจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามศักยภาพของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) แนวคิดคุณภาพผู้เรียน ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศูนย์การศึกษาพิเศษ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) มาตรฐานการศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561 มีจำนวน 3 มาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน มาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ และมาตรฐานที่ 3 กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า คุณภาพผู้เรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่เป็นคุณภาพของผู้เรียนทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เป็นค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด หรือผลลัพธ์ที่ผู้เรียนมีความสุข มีทักษะการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีทักษะการคิดขั้นสูง มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีทักษะชีวิตและการทำงาน มีสุขนิสัย และสุขภาพที่พึงประสงค์และมีความสามารถในการแข่งขันนานาชาติ ครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะ มาตรฐานที่ 1 คุณภาพของผู้เรียน ได้แก่ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัล ตามกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย ของ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2563) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าใจดิจิทัล 2) การใช้ดิจิทัล 3) การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล และ 4) การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัล และแนวคิดคุณภาพผู้เรียน ตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศูนย์การศึกษาพิเศษ (ราชกิจจานุเบกษา, 2561) ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของผู้เรียน และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ผู้วิจัยมีการบูรณาการตัวแปรระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัล และคุณภาพผู้เรียน ได้ตัวแปรบูรณาการสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน มืองค์ประกบย่อย จำนวน 40 ด้าน เป็นตัวแปรในการพัฒนาสมรรถนะผู้บริหารที่ตอบโจทย์ปัญหาเฉพาะของโรงเรียนในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ดำเนินการในปีการศึกษา 2568 มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู ที่ปฏิบัติงานในโรงเรียน สหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 8 โรงเรียน มีประชากรรวม จำนวน 348 คน จำแนกเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 21 คน และครู จำนวน 327 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู ที่ปฏิบัติงานในโรงเรียน สหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ จำนวน 8 โรงเรียน กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 183 คน ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ ตามโรงเรียน จำแนกเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 11 คน และครู จำนวน 172 คน และการสุ่มอย่างง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ Likert และมีข้อคำถามปลายเปิด ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยศึกษาเอกสาร และแนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัล ตามกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย ของ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2563) และแนวคิดคุณภาพผู้เรียน ใน ราชกิจจานุเบกษา (2561) โดยผู้วิจัยมีการบูรณาการตัวแปรระหว่างสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัล และคุณภาพผู้เรียน ได้ตัวแปรบูรณาการ จำนวน 40 ด้าน และสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย รวมข้อคำถาม จำนวน 80 ข้อ นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำ แล้วนำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้เทคนิค IOC (Index of Item Objective Congruence) จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่า IOC ระหว่าง .67-1.00 จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พบว่า แบบสอบถาม มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ระหว่าง .47 - .81 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม เท่ากับ .98

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชธานี นำหนังสือดังกล่าว พร้อมแบบสอบถาม เสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง และขอรับกลับคืนด้วยตนเอง รวมแบบสอบถามจำนวน 183 ฉบับ ตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา จำนวน 178 ฉบับ มีความสมบูรณ์ทุกฉบับ คิดเป็น 97.27% ของแบบสอบถามทั้งหมดที่จัดส่งไปแต่ละโรงเรียน ทำการบันทึกคะแนน และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาที่ศึกษา คือ ปี พ.ศ. 2567-2568

4. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และข้อเสนอการพัฒนสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำมาหาค่าความถี่ (Frequency)

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

ผลการศึกษาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับการปฏิบัติ และอันดับที่ของสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ โดยรวมและรายด้าน

สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ	4.05	.61	มาก	7
2. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา	3.85	.79	มาก	18
3. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม	3.44	.40	มาก	40
4. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	3.49	.37	มาก	38
5. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	3.59	.41	มาก	34
6. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องาน อาชีพ	3.86	.48	มาก	15
7. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด	3.97	.37	มาก	8
8. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย	3.76	.40	มาก	24
9. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง และหลากหลาย	3.94	.32	มาก	11
10. การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาวะทางร่างกาย และจิตสังคม	4.31	.48	มากที่สุด	1
11. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ	4.07	.61	มาก	5
12. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา	3.87	.66	มาก	14
13. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม	3.82	.63	มาก	19
14. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร	3.79	.67	มาก	22
15. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	3.70	.74	มาก	27
16. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องาน อาชีพ	3.70	.71	มาก	26
17. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด	3.62	.44	มาก	32
18. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย	3.63	.43	มาก	31

สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
19. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง และหลากหลาย	3.76	.51	มาก	25
20. การใช้ดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาวะทางร่างกาย และจิตสังคม	3.67	.43	มาก	29
21. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ	3.57	.45	มาก	35
22. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา	3.48	.41	มาก	39
23. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม	3.54	.45	มาก	36
24. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3.52	.51	มาก	37
25. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	3.81	.31	มาก	20
26. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องาน อาชีพ	3.94	.36	มาก	12
27. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด	3.85	.28	มาก	16
28. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย	4.06	.30	มาก	6
29. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง และหลากหลาย	3.85	.37	มาก	17
30. การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาวะทางร่างกาย และจิตสังคม	3.79	.45	มาก	21
31. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การสื่อสาร และการคิดคำนวณ	3.87	.57	มาก	13
32. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา	3.69	.46	มาก	28
33. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม	3.65	.47	มาก	30
34. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	3.78	.52	มาก	23
35. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรสถานศึกษา	3.95	.57	มาก	10

สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
36. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะพื้นฐาน และเจตคติที่ดีต่องาน อาชีพ	3.61	.58	มาก	33
37. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีตามที่สถานศึกษากำหนด	3.96	.46	มาก	9
38. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความภูมิใจในท้องถิ่นและความเป็นไทย	4.26	.60	มากที่สุด	3
39. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีการยอมรับที่จะอยู่ร่วมกันบนความแตกต่าง และหลากหลาย	4.22	.63	มากที่สุด	4
40. การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาพะทางร่างกาย และจิตสังคม	4.26	.58	มากที่สุด	2
รวม	3.81	.14	มาก	

จากตารางที่ 1 พบว่า สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ โดยรวมและรายด้าน มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = .14) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาพะทางร่างกาย และจิตสังคม ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = .48) รองลงมา คือ การปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีสุขภาพะทางร่างกาย และจิตสังคม ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = .58) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ($\bar{X} = 3.44$, S.D. = .40)

2. ข้อเสนอการพัฒนสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

ผลการศึกษาข้อเสนอการพัฒนสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และค่าความถี่ (Frequency) นำเสนอในประเด็น ที่ควรพัฒนาอย่างเร่งด่วน สูงสุด 3 ประเด็น ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ข้อเสนอการพัฒนสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ

ข้อเสนอการพัฒนาศมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน		ความถี่
1. ด้านการเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม		
1.1 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้แต่ละรายวิชามีพื้นที่ให้ผู้เรียนนำเสนอไอเดียหรือผลงานนวัตกรรมผ่าน TikTok, Reels หรือ YouTube ของโรงเรียน เพื่อฝึกการสรุปใจความสำคัญและการเล่าเรื่อง		52
1.2 ผู้บริหารควรจัดเวทีได้ว่าที่ในประเด็นทางเทคโนโลยีหรือปัญหาสังคม โดยบังคับให้ใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ในการโต้แย้ง เพื่อฝึกแยกแยะข้อคิดเห็นออกจากข้อเท็จจริง		41
1.3 ผู้บริหารควรเชิญวิทยากรหรือศิษย์เก่าที่เป็นนวัตกรมาสอนเทคนิคการผลิตสื่อที่ใช้จินตนาการขั้นสูง เช่น การใช้ AI ช่วยออกแบบภาพร่าง หรือการตัดต่อวิดีโอเพื่อนำเสนอโครงการ		39
2. ด้านการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
2.1 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการฝึกคิดหาทางออกที่แปลกใหม่สำหรับปัญหาในโรงเรียนหรือสังคม		41
2.2 ผู้บริหารควรให้ความสำคัญในการบูรณาการเรื่องคุณธรรมในการสื่อสาร (เช่น การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์/การไม่สร้าง Fake News) เข้าไปในทุกกิจกรรมการใช้เทคโนโลยี		38
2.3 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูใช้ ICT เป็นฐานในการทำโครงการที่เน้นความคิดริเริ่ม โดยเริ่มจากการวิเคราะห์องค์ประกอบของปัญหาจนถึงการสร้างผลงาน		32
3. ด้านการแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแก้ปัญหา		
3.1 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของเครื่องมือดิจิทัลหลายชนิดก่อนเริ่มทำโครงการ เพื่อเลือกเครื่องมือที่ตอบโจทย์ที่สุด		39
3.2 ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยจำกัดเครื่องมือดิจิทัลเพื่อฝึกการพลิกแพลงและใช้ทรัพยากรที่มีอย่างชาญฉลาด		32
3.3 ผู้บริหารควรสนับสนุนให้ผู้เรียนที่มีความถนัดต่างกัน มาแลกเปลี่ยนเหตุผลในการเลือกใช้แอปพลิเคชันเพื่อแก้ปัญหาที่ได้รับมอบหมาย		31

จากตารางที่ 2 พบว่า ข้อเสนอการพัฒนาศมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ที่สำคัญ 3 ประการแรก ดังนี้ (1) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้แต่ละรายวิชามีพื้นที่ให้ผู้เรียนนำเสนอไอเดียหรือผลงานนวัตกรรมผ่าน TikTok, Reels หรือ YouTube ของโรงเรียน เพื่อฝึกการสรุปใจความสำคัญและการเล่าเรื่อง (2) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการฝึกคิดหาทางออกที่แปลกใหม่สำหรับปัญหาในโรงเรียนหรือ

สังคม และ (3) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของเครื่องมือดิจิทัลหลายชนิดก่อนเริ่มทำโครงการงาน เพื่อเลือกเครื่องมือที่ตอบโจทย์ที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาอภิปรายผลในประเด็น ดังต่อไปนี้

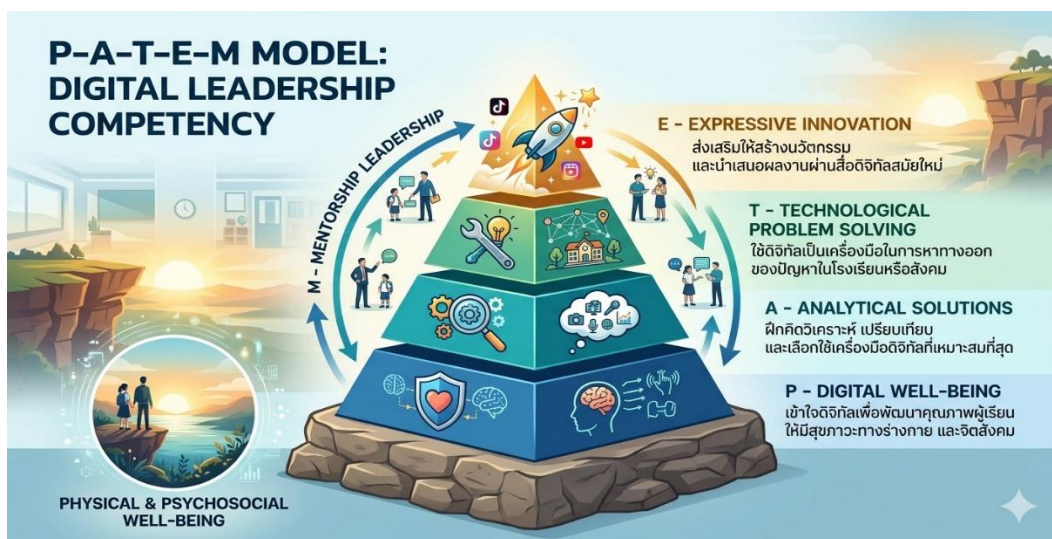
1. สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน โดยรวมและรายด้าน มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า ผู้บริหารสถานศึกษา ตระหนักและให้ความสำคัญกับผลกระทบที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพและสวัสดิภาพของผู้เรียนเป็นลำดับแรก ผู้เรียนคลุกคลีกับหน้าจอและสื่อออนไลน์เป็นเวลานาน ผู้บริหารจึงมุ่งเน้นการวางรากฐานด้านความปลอดภัย การป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ และการสร้างสมดุลในการใช้ชีวิตดิจิทัล เพื่อป้องกันปัญหาด้านสุขภาพจิตและการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นประเด็นที่เห็นผลกระทบได้ชัดเจนและเร่งด่วนที่สุดในบริบทของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การเข้าใจดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม อาจเป็นเพราะว่า การสร้างนวัตกรรมเป็นทักษะดิจิทัลในระดับสูงสุดที่ต้องอาศัยพื้นฐานจากการเข้าใจและการปรับตัวเบื้องต้นมาก่อน ประกอบกับบริบทของสถานศึกษาในสหวิทยาเขตผาแต้ม อาจยังประสบข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่เอื้อต่อการทดลองสิ่งใหม่ หรือผู้บริหารและครูอาจยังให้ความสำคัญกับการใช้ดิจิทัลเพื่อการสืบค้น และการสื่อสาร มากกว่าการใช้เพื่อการผลิตชิ้นงาน นอกจากนี้ กระบวนการสร้างนวัตกรรม ยังต้องอาศัยการบริหารจัดการที่เน้นความยืดหยุ่นและการสนับสนุนทรัพยากรที่เฉพาะทาง เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือเครื่องมือออกแบบขั้นสูง ซึ่งหากผู้บริหารขาดการส่งเสริมในมิตินี้อย่างเป็นรูปธรรม ย่อมส่งผลให้สมรรถนะด้านการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าด้านอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO (2018) พบว่า สมรรถนะดิจิทัลเป็นความรู้ ทักษะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงาน โดยเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยเสริมสร้างให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสารทำงานแบบมีส่วนร่วม เป็นผู้ผลิต ผู้เผยแพร่ผลงานที่มีความรับผิดชอบ และเป็นพลเมืองที่ดี และได้เน้นย้ำว่า “Digital Citizenship” หรือความเป็นพลเมืองดิจิทัล ต้องเริ่มต้นจากการมีสุขภาวะดิจิทัล ซึ่งเป็นเกราะป้องกันพื้นฐานก่อนที่จะก้าวไปสู่ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมขั้นสูง และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Grizzle et al. (2013) ที่พบว่า สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ มีบทบาทสำคัญใน

การช่วยให้บุคคลสามารถรักษาความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกแห่งความเป็นจริง รวมถึงการปกป้องตนเองจากความเสี่ยงทางดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตในภาพรวม และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จักรพันธ์ จันทรเจริญ และสุมาลี ศรีพุทธรินทร์ (2569) ที่ได้วิจัย เรื่อง การวิเคราะห์สมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

2. ข้อเสนอการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของ โรงเรียน ที่สำคัญ 3 ประการแรก ดังนี้ (1) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้แต่ละรายวิชามีพื้นที่ให้ผู้เรียน นำเสนอไอเดียหรือผลงานนวัตกรรมผ่าน TikTok, Reels หรือ YouTube ของโรงเรียน เพื่อฝึกการสรุปใจความสำคัญและการเล่าเรื่อง (2) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครูใช้ดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการฝึกคิดหาทางออกที่แปลกใหม่สำหรับปัญหาในโรงเรียนหรือสังคม และ (3) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้ครู จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของเครื่องมือดิจิทัลหลายชนิดก่อนเริ่มทำโครงการ เพื่อเลือกเครื่องมือที่ตอบโจทย์ที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พรทิพย์ ไชยพนาพันธ์ และชัชภูมิ สีชมพู (2564) ที่ได้วิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนขยายโอกาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 พบว่า ผู้บริหารควรส่งเสริมให้บุคลากรมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสร้างผลงาน นวัตกรรม โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จัดทำระบบคลังสื่อ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ทั้งแบบออฟไลน์ และออนไลน์ เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการจัดการศึกษาสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนและความสนใจ จัดหาเวทีในการแข่งขันการใช้การผลิตสื่อ นวัตกรรมทางเทคโนโลยี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศิริพร ศรีโคตร และวัลลภา อารีรัตน์ (2567) ที่ได้วิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาหลังวิถีปกติใหม่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี พบว่า ผู้บริหารควรพัฒนาและบูรณาการแพลตฟอร์มเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย เพื่อเป็นช่องทางสื่อสารที่มีประสิทธิภาพทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ดิจิทัลที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ครูและผู้เกี่ยวข้องร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาและหาทางออกในการจัดการศึกษาอย่างเป็นระบบ

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ที่ค้นพบจากการวิจัยครั้งนี้ สะท้อนถึงการยกระดับจาก “การมีสุขภาวะ” ไปสู่ “การสร้างนวัตกรรม” ผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา สามารถสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบโมเดลการบริหารจัดการที่เน้นผลลัพธ์เชิงประจักษ์ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โมเดลการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล P-A-T-E-M Model

จากภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ค้นพบจากการวิจัย โมเดลการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล P-A-T-E-M Model สรุปลองค์ประกอบของโมเดล (P-A-T-E-M) ดังนี้

P - Psychosocial & Physical Well-being (รากฐานสุขภาวะ) การธำรงรักษาจุดแข็งเดิม คือการใช้ดิจิทัลเพื่อดูแลสุขภาวะทางกายและจิตสังคมของผู้เรียนให้เข้มแข็ง เพื่อเป็นฐานที่มั่นคงก่อนต่อยอดสู่ทักษะขั้นสูง

A - Analytical & Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์) การส่งเสริมให้ผู้เรียนเปรียบเทียบและเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ไม่ใช่แค่ใช้ตามกระแส แต่ใช้เพราะตอบโจทย์ปัญหาได้จริง

T - Technological Problem Solving (การแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยี) การปรับใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อหาทางออก (Solution) ให้กับปัญหาในโรงเรียนหรือชุมชน เปลี่ยนจากผู้ใช้งาน (User) เป็นผู้แก้ปัญหา (Troubleshooter)

E - Expressive Innovation (นวัตกรรมการสร้างสรรค์) การใช้แพลตฟอร์มสมัยใหม่ (Short-form Video) เป็นพื้นที่ปล่อยของ เพื่อฝึกทักษะการสรุปใจความสำคัญ (Synthesis) และการนำเสนออย่างสร้างสรรค์

M - Mentorship Leadership (ผู้นำแบบพี่เลี้ยง) บทบาทผู้บริหารที่เปลี่ยนจากผู้สั่งการ เป็นผู้ส่งเสริมและสร้างระบบนิเวศ (Ecosystem) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

สรุปได้ว่า องค์ความรู้นี้ชี้ให้เห็นว่า สมรรถนะดิจิทัลไม่ใช่เรื่องของเทคนิคการใช้เครื่องมือเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Process) ผู้บริหารในสหวิทยาเขตผาแต้มได้เปลี่ยนบทบาทดิจิทัลจากการเป็นสื่อการสอน มาเป็นพื้นที่สร้างตัวตน (ผ่าน TikTok/Reels) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารระดับสูงให้กับผู้เรียน ข้อเสนอที่ให้เปรียบเทียบเครื่องมือก่อนทำโครงการ คือ การสร้าง Digital Literacy ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันในการเลือกเทคโนโลยี และการแก้ปัญหาในสังคมด้วยดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง (Self-worth) ซึ่งจะย้อนกลับไปเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตสังคมที่เข้มแข็งยิ่งขึ้น

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า สมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียน ในสหวิทยาเขตผาแต้ม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ โดยรวมและรายด้าน มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ชี้ให้เห็นว่า ผู้บริหารสถานศึกษา มีความพร้อมในการเปลี่ยนผ่านโรงเรียนสู่การเป็น Digital School ที่เน้นผลลัพธ์ไปที่ความสามารถของผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เข้มแข็ง และพร้อมสำหรับการแข่งขันในโลกยุคใหม่ ภายใต้การสนับสนุนอย่างเป็นระบบของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ส่วนข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย 1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ ประกอบด้วย 1.1 ผู้บริหารสถานศึกษา ควรกำหนดนโยบาย เปลี่ยนผู้เสพเป็นผู้สร้าง ส่งเสริมให้โซเชียลมีเดียไม่ใช่แค่พื้นที่เพื่อความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่นวัตกรรมและจินตนาการ เช่น “จัดกิจกรรม/โครงการปั้นนวัตกรรมสร้างสรรค์” โดยจัด Workshop สอนการสร้าง Storytelling ผ่านคลิปวิดีโอสั้น (TikTok/Reels) โดยให้โจทย์นักเรียนนำเสนอไอเดียแก้ปัญหาในท้องถิ่น เพื่อฝึกการสร้างสารที่ทรงพลังและมีจินตนาการ และ 1.2 ผู้บริหารส่งเสริมให้ครูใช้ความรู้ข้อเท็จจริงและข้อมูลในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์

เพื่อหาทางออกใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษา ควรกำหนดนโยบายสร้างสรรค์บนฐานความจริง สนับสนุนการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และข้อมูลมาพิสูจน์ไอเดียใหม่ เพื่อให้ทางออกนั้นใช้งานได้จริงและน่าเชื่อถือ เช่น “จัดกิจกรรม/โครงการห้องแล็บพิสูจน์ไอเดีย” โดยสนับสนุนให้ครูจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (PBL) ที่ต้องมีการเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือดิจิทัล เพื่อนำผลที่ได้มาอภิปรายแลกเปลี่ยน และหาข้อสรุปในการปรับปรุงนวัตกรรมให้ดีขึ้น แทนการคาดเดาด้วยความรู้สึก และ 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ประกอบด้วย 2.1 ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารด้านดิจิทัลเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ เพื่อให้ได้แนวทางที่นำไปปฏิบัติได้จริงเป็นมาตรฐานเดียวกัน และ 2.2 ควรศึกษาสมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้บริหารกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หรือสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ เพื่อยืนยันว่าเมื่อผู้บริหารมีสมรรถนะสูงขึ้นแล้ว ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนในด้านทักษะศตวรรษที่ 21 และทักษะอาชีพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัยระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- จักรพันธ์ สายคง และ ประทุมทอง ไตรรัตน์. (2566). แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำในการบริหารสถานศึกษาที่เน้นสร้างทักษะด้านดิจิทัลเพื่อให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงโลก โรงเรียน ในเขตพื้นที่อำเภอสังขะ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3. *วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี*, 5(2), 2273-2284.
- จักรพันธ์ จันทร์เจริญ และสุมาลี ศรีพุทธรินทร์. (2569). การวิเคราะห์สมรรถนะด้านดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตพล*, 12(1), 48-58.
- นิติ ญาณะ และคณะ. (2566). สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารปัญญา*, 30(2), 33-41.
- นุชนภา เหล่าเจริญ และคณะ. (2567). สมรรถนะทางเทคโนโลยีดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ยุค 4.0. *วารสารวิชาการและวิจัยสหวิทยาการ*, 4(3), 881-892.

- ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง ให้ใช้มาตรฐานการศึกษา ระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์การศึกษาพิเศษ. (2561 24 กันยายน). *ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135 ตอนพิเศษ 235 ง หน้า 4-5.*
- พรทิพย์ ไชยพนาพันธ์ และชัชฎา สีสมภู. (2564). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนขยายโอกาสสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(9), 70-84.
- ศิริพร ศรีโคตร และวัลลภา อาริรัตน์. (2567). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาหลังวิถีปกติใหม่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 9(3), 825-837.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ. (2567). รายงานผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. อุบลราชธานี: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *แนวทางการประเมินคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาระดับปฐมวัย ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์การศึกษาพิเศษ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). *กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- Grizzle, A., et al. (2013). *Media and information literacy: Policy and strategy guidelines*. France: UNESCO.
- Ketia, K., et al. (2017). Digital competence model of distance learning students. *14th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2017)* (109-116). Vilamoura, Algarve, Portugal.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- UNESCO. (2018). *Digital Kids Asia-Pacific: Insights into children's digital citizenship*. Bangkok: UNESCO Bangkok Office.