

Program for Developing to Digital Citizenship of Schools' Administrators under the Secondary Education Service Area Office Mahasarakham

Juthamad Prommada ^{1*} and Pacharawit Chansirisira ²

^{1, 2} Faculty of Education, Mahasarakham University

* Corresponding author. E-mail: 66010581017@msu.ac.th

ABSTRACT

This research aimed to: 1) examine the current state, desired state, and needs regarding digital citizenship of school administrators, and 2) develop a program to enhance digital citizenship among school administrators. The research was conducted in two phases. Phase 1 examined the current state, desired state, and needs. The sample consisted of 321 school administrators and teachers, determined using the Krejcie and Morgan sample size formula with stratified random sampling. The research instrument was a questionnaire assessing the current state, desired state, and needs. Phase 2 involved developing the digital citizenship enhancement program. The informants consisted of 3 school administrators selected through purposive sampling, and 5 experts who verified and validated the program. The instruments used were semi-structured interviews and an appropriateness and feasibility assessment form. Statistics used for data analysis included frequency, percentage, mean, standard deviation, and the Priority Needs Index (PNI).

Research Findings:

1. The current state of digital citizenship among school administrators was rated overall at a high level, while the desired state was rated overall at the highest level. The needs for developing digital citizenship, ranked from highest to lowest, were: ethics and morality, safety in technology use, a spirit of respect, effective communication, and creativity and innovation.

2. The digital citizenship enhancement program for school administrators comprised: 1) background, rationale, and significance; 2) objectives; 3) content and key subject matter; 4) the 70-20-10 development principle; and 5) measurement and evaluation. The program content consisted of 5 Modules as follows — Module 1: Spirit of Respect; Module 2: Creativity and Innovation; Module 3: Ethics and Morality; Module 4: Effective Communication; and Module 5: Safety in Technology Use. The overall program evaluation indicated that both appropriateness and feasibility were rated at the highest level.

Keywords: Development of the Program, Digital citizenship, Executives

โปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

จุฑามาศ พรหมดา ^{1*} และ พชรวิทย์ จันทร์ศิริ ²

^{1,2} คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

* Corresponding author. E-mail: 66010581017@msu.ac.th

บทคัดย่อ

วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา และ 2) พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา มีวิธีดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน จำนวน 321 คน ได้มาโดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie และ Morgan และใช้เทคนิคการสุ่มแบบชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 3 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบยืนยันโปรแกรม จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เรียงลำดับจากมากไปน้อย ได้แก่ การมีคุณธรรม จริยธรรม ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี การมีจิตแห่งการเคารพ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

2. โปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา 1) ที่มาหลักการและความสำคัญ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาสาระสำคัญ 4) หลักการพัฒนาแบบ 70-20-10 5) การวัดและประเมินผล และเนื้อหาประกอบด้วย 5 Module ได้แก่ 1. ด้านการมีจิตแห่งการเคารพ 2. ด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3. ด้านการมีคุณธรรม จริยธรรม 4. ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 5. ด้านความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งผลการประเมินโปรแกรมโดยรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การพัฒนาโปรแกรม, ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, ผู้บริหาร

บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกสำคัญในการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมการใช้ชีวิตประจำวันของประชาชน การเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางความคิด รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม การปฏิรูปกระบวนการทางธุรกิจ ซึ่งรวมถึง การผลิตการค้า การบริการ และการบริหารราชการแผ่นดิน อันนำมาสู่การพัฒนาทางเศรษฐกิจการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2561) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ที่ทำหน้าที่เป็นแผนที่มุ่งเน้นการปรับเปลี่ยน แก้ไขปัญหา อุปสรรคเร่งด่วนเชิงโครงสร้างกลไก หรือกฎระเบียบ เพื่อให้รากฐานการพัฒนาภายในประเทศมีความเหมาะสม โดยในแผนฉบับนี้บ่งบอกทิศทางการพัฒนาที่ชัดเจนที่ประเทศควรมุ่งไปในระยะ 5 ปี พร้อมทั้งมีการกำหนดหมุดหมายการพัฒนาจำนวน 13 หมุดหมายที่ประเทศไทยต้องให้ความสำคัญและมุ่งเน้นดำเนินงานให้

บรรลุผล โดยมีการกำหนดจุดหมาย ด้านการพัฒนาความสามารถกำลังคนให้สามารถนำดิจิทัลมาใช้ประโยชน์ในหลากหลายภาคส่วนและหลากหลายมิติ ดังนี้ หมายความว่า 6 ไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะและอุตสาหกรรมดิจิทัลของอาเซียน ในกลยุทธ์ที่ 1 การขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจไทยด้วยดิจิทัล กลยุทธ์ย่อยที่ 1.4 ส่งเสริมการใช้ประโยชน์ จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลในการดำรงชีพ อาทิ การเรียนรู้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล การรู้เท่าทันถึงภัยที่มากับ สื่อสมัยใหม่ และทักษะพื้นฐานที่จะไม่ตกเป็นเหยื่อของชาวลวง หมายความว่า 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูงมุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต ทั้งกลยุทธ์ที่ 1 คนไทยทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ อาทิ การพัฒนาให้มี ความตระหนักรู้ในตนเอง มีทักษะดิจิทัลและมีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้การดำรงชีวิต กลยุทธ์ที่ 2 การพัฒนากำลังคนสมรรถนะสูง อาทิ การพัฒนาให้คนไทยมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น และกลยุทธ์ที่ 3 การเรียนรู้ตลอดชีวิต อาทิ การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ทักษะชีวิตใน หลายด้านเช่น ความรอบรู้ด้านดิจิทัลที่รวมถึงความสามารถในการรับมือกับข้อมูลข่าวสารที่ผิดพลาด การรู้เท่าทันสื่อ ความรอบรู้ ด้านกฎหมายดิจิทัลที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบัน เป็นต้น (กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2566) จากยุทธศาสตร์พัฒนาชาติ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาประเทศและพัฒนาระบบเศรษฐกิจให้ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตของประชากรในปัจจุบันมากขึ้น และด้วยการติดต่อสื่อสารที่มี ความสะดวก รวดเร็วมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ความบันเทิง การทำธุรกรรมทางการเงิน การซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์สะดวกสบาย ทำให้ปัจจุบันกลายเป็นสังคมดิจิทัล ซึ่งการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายและสะดวกกลายเป็นเรื่องที่ทำให้คนในยุคนี้มีชีวิตติดอยู่กับสังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัล ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนยุคใหม่ที่เติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์ไอทีต่าง ๆ ที่ทันสมัย มีการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และรับข่าวสารได้อย่างง่ายดาย (สำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562)

คนไทยสามารถเข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ สถิติปี 2560 แสดงให้เห็นว่าคนไทยเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ถึง 57 ล้านคนจากประชากรทั้งหมดราว 68 ล้านคน หรือ 83.5 เปอร์เซ็นต์และใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยต่อวันที่ 6 ชั่วโมง 24 นาที หรือคิดเป็น 1 ใน 4 ของเวลาแต่ละวันเลยทีเดียว โลกยุคดิจิทัลสร้างโอกาสและความท้าทายใหม่ ๆ ให้กับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นโอกาสด้านเศรษฐกิจ การเมือง และการเรียนรู้ ทว่าแม้เราอาจจะใช้อินเทอร์เน็ตราวกับมันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต แต่คนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการใช้ประโยชน์ จากโอกาสดังกล่าว ยังไม่รู้วิธีลดผลกระทบจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ รวมถึงขาดความเข้าใจเรื่องสิทธิและความรับผิดชอบในโลกยุคดิจิทัลความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์ จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ อย่างไร รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้มันเพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก การจะเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีนั้น เราจะต้องมีชุดทักษะและความรู้ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและการคิดขั้นสูง หรือที่เรียกว่า “ความรู้ดิจิทัล” (digital literacy) เพื่อใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารในโลกไซเบอร์ รู้จักป้องกันตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เข้าใจถึงสิทธิ ความรับผิดชอบ และจริยธรรมที่สำคัญในยุคดิจิทัล และใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในการมีส่วนร่วมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม-วัฒนธรรมทั้งเพื่อตนเอง ชุมชน ประเทศ และโลก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561) กล่าวคือ อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล ถึงแม้จะเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ก็แฝงด้วยอันตรายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น อันตรายต่อสุขภาพ การเสพติดเทคโนโลยี หากใช้งานสื่อดิจิทัลมากเกินไป หรืออันตรายจากมิจฉาชีพออนไลน์ การคุกคามทางไซเบอร์ และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พลเมืองยุคใหม่ จึงต้องรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์และในชีวิตจริงโดยไม่ทำตัวเองและผู้อื่นให้เดือดร้อน ดังนั้น ครอบครัว โรงเรียน ทางภาครัฐและองค์กรที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมส่งเสริมให้เยาวชนเป็น ‘พลเมืองดิจิทัล’ ที่มีความรู้ความเข้าใจใน เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ดังนั้น ความเป็นพลเมืองดิจิทัลคือ พลเมืองผู้ใช้งาน สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็น การสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มี ความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรม ในสังคม (สรานนท์ อินทนนท์, 2563)

ยุคดิจิทัลเป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการสื่อสารการส่งผ่านข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคมไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ภาพหรือวิดีโอที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วทุกที่และทุกเวลา ดังนั้น คุณลักษณะสำคัญของยุคดิจิทัลจึงมีผลต่อการบริหารจัดการสถานศึกษาของผู้บริหารเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของระบบสารสนเทศ เพื่อการบริหารและการจัดการความรู้ของสถานศึกษา ซึ่งมีความจำเป็นและมีความสำคัญต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการบริหารสถานศึกษา ทศนคติต่อเทคโนโลยีและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันของผู้บริหารสถานศึกษาที่ถูกต้องย่อมมีผลทำให้การลงทุนและการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ของสถานศึกษาเป็นไปอย่างเหมาะสม เกิดความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการบริหารงานของสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อการบริหาร จัดการสถานศึกษาเพื่อการใช้ ICT ให้เหมาะสมเกิดประโยชน์สูงสุดอย่างคุ้มค่าแท้จริง (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2561) โดยผู้ที่มีบุคลิกลักษณะที่ดีและเหมาะสมในด้านนิสัยใจคอ การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง พฤติกรรมและรูปแบบความสัมพันธ์กับผู้อื่นในอนาคตเป็นไปตามเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาประเทศ คือ การพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล ด้วยการเตรียมความพร้อมให้บุคลากรมีความรู้ และทักษะที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล มีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2562) ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล ต้องมีคุณลักษณะที่โดดเด่น ต้องเป็นผู้นำยุคใหม่ที่สามารถมองภาพขององค์กรได้อย่างทะลุปรุโปร่งและชัดเจน มีทักษะและบทบาทในการบริหารการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุจรรยา ขาวสกุล และคณะ, 2560) ผู้บริหารเป็นตัวจักรสำคัญที่สุด เพราะผู้บริหารเป็นผู้กำหนดทิศทางการทำงาน ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพทั้งหลายเป็นผู้ที่มีเป้าหมายความสำเร็จที่ชัดเจน และมีความมุ่งมั่นที่จะไปสู่เป้าหมายนั้น จึงได้ทุ่มเทพลังกายและความคิดอย่างเต็มกำลัง มีความเป็นผู้นำทางวิชาการสูงมีความคิดริเริ่ม มีวิสัยทัศน์รอบรู้เป็นที่พึ่งทางวิชาการให้แก่ผู้ใต้บังคับบัญชาได้ มีความสามารถในการจัดการองค์กร บริหารจัดการให้มีครูสอนอยู่อย่างเพียงพอ มอบหมายงานให้บุคลากรได้เหมาะสมกับศักยภาพ สอดรับกับภาระและปริมาณงาน ใช้หลักการกระจายอำนาจ และการมีส่วนร่วมในการบริหาร ส่งเสริมให้มีการจัดหลักสูตรสถานศึกษาที่เหมาะสมกับผู้เรียนและท้องถิ่น ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาบุคลากร การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มี ความสมบูรณ์รอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (ธีระ ฤกษ์เจริญ, 2546) ซึ่งผู้บริหารที่มีทักษะความยืดหยุ่นและการปรับตัวจะต้องมีความสามารถในการเข้าใจและวิเคราะห์พฤติกรรมทั้งของตนเองและของผู้อื่น เพื่อปรับปรุงตนเอง โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล รวมทั้งต้องเข้าใจถึงความเกี่ยวข้องระหว่างความต้องการ แรงจูงใจ และ พฤติกรรมของมนุษย์มีคุณลักษณะสำคัญในการเสริมสร้างและพัฒนาปัญญา ทางอารมณ์อย่างน้อย 5 ประการคือ 1) การรู้จักตัวเอง 2) การรู้จักจัดการกับอารมณ์ 3) การสร้างแรงจูงใจให้ตนเอง 4) การควบคุมอารมณ์ชั่ววูบ และ 5) การหยั่งรู้จิตใจผู้อื่น (ธรินธร นามวรรณและสิริกาญจน์ กาญจนสุวรรณ, 2563)

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้หน่วยงานทางราชการหลายแห่งให้ความสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งหน่วยงานรัฐมนตรีนโยบายมุ่งเน้นให้มีแนวทางการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ เพื่อการปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล หรือการเป็นภาคราชการที่มีคุณลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ รัฐบาลแบบเปิดและเชื่อมโยงกัน รัฐบาลที่มีความทันสมัยและ ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง และรัฐบาลที่มีวัฒนธรรมดิจิทัลภาครัฐ (สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2552) ซึ่งหน่วยงานทางการศึกษาหลายแห่งก็ได้ให้ความสนใจเช่นกัน และมีนโยบายในการสนับสนุนเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มที่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ซึ่งมีโรงเรียนในสังกัด จำนวน 35 โรงเรียน ก็ได้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัลด้วยเช่นกัน ซึ่งทิศทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ประจำปีการศึกษา พ.ศ. 2564 ในพันธกิจ ข้อที่ 6 ระบุว่า พัฒนาระบบบริหารจัดการโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน มีนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนบนฐานข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง ทันสมัยและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน โดยสอดคล้องกับเป้าประสงค์ ข้อที่ 6 ระบุว่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษามีการพัฒนาระบบบริหารจัดการโดยใช้พื้นที่เป็นฐาน มีนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนบนฐานข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง ทันสมัยและการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ทำให้จุดเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ด้านผลที่เกิดกับครู ข้อที่ 2 ระบุว่า ครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีศักยภาพใน การจัดการเรียนการสอน ตามหลักสูตรฐานสมรรถนะของสถานศึกษา นำเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology)

การจัดการเรียน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม, 2564) ดังนั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคามจึงได้ให้มีการสนับสนุนอย่างเต็มที่และยังมีการจัดอบรมมอบความรู้ให้กับผู้บริหาร ครู และบุคลากร ทางการศึกษาในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในสถานศึกษาสำหรับงานต่าง ๆ และส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล แต่ก็ยังพบปัญหาอยู่สำหรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้บริหาร ครูและบุคลากรทางการศึกษาใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด จึงต้องมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของการเสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปพัฒนากลยุทธ์ โดยถือเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารสถานศึกษาสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ต่อไป กำหนดเป็นโปรแกรมโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการบริหารสถานศึกษา เพิ่มศักยภาพในการบริหารและการแข่งขันของการศึกษาไทยในระดับสากลให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัย เรื่อง โปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม เป็นการวิจัยโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Methodology) โดยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 35 คน ครูผู้สอน จำนวน 1,901 คน รวมทั้งหมด 1,936 คน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้มาโดยการเทียบจำนวนประชากรทั้งหมดกับตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie และ Morgan และใช้เทคนิคการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified random sampling) ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 35 คน และครูผู้สอน จำนวน 286 คน รวมทั้งหมด 321 คน โดยจำนวนกลุ่มตัวอย่างคำนวณตามสัดส่วนของประชากร

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคามที่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา รายข้อ ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC พบว่า แบบสอบถามทุกข้อ มีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00 ค่าอำนาจจำแนก รายข้อของสภาพปัจจุบันอยู่ระหว่าง 0.816 – 0.962 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของสภาพที่พึงประสงค์อยู่ระหว่าง 0.738 – 0.963 และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพปัจจุบันเท่ากับ 0.996 และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามสภาพ ที่พึงประสงค์เท่ากับ 0.995

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการขอหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และนำหนังสือขอความอนุเคราะห์เสนอผู้บริหารสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและสภาพ ที่พึงประสงค์ โดยการส่งแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองและผ่านทางออนไลน์ (google forms) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. การจัดการทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคำนวณหาค่า ความต้องการจำเป็น (PNI_{modified})

ระยะที่ 2 การออกแบบและประเมินโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) เกี่ยวกับการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม จากสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ การศึกษาวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practices)

1. ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีผลงานเชิงประจักษ์ในด้านการบริหารจัดการสถานศึกษาและ ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล จากโรงเรียนที่มีวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการบริหารจัดการโรงเรียน 3 โรงเรียน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ เกี่ยวกับ ตำแหน่งทางการบริหาร ประสบการณ์ในการทำงาน และสถานที่ทำงาน

2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม และการออกแบบโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากผู้ทรงคุณวุฒิ

4. การจัดการทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำข้อมูลที่ได้จากการจดบันทึกและการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์มาเรียบเรียง ข้อมูลตามประเด็นคำถาม แล้วจัดกลุ่มเนื้อหาของคำตอบ

4.2 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยนำคำตอบที่ได้มาวิเคราะห์จัดกลุ่มเนื้อหา (Content Analysis)

5. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ โดยการจัดกลุ่มเนื้อหาและการนับความถี่

ขั้นตอนที่ 2 ร่างแนวทางและประเมินความเหมาะสมของการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม มีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ใช้ข้อมูลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ในระยะที่ 1 คือ ค่าความต้องการจำเป็น และ การศึกษาจากโรงเรียนที่มีวิธีการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) มาয়กร่างโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

2. ดำเนินการร่างโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

3. ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1.1 นำร่างโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถ จำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ และรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

3.1.2 ประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

3.1.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปประเด็นสำคัญ และนำเสนอโดยการพรรณนา (Descriptive)

3.1.4 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

3.1.5 จัดทำโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

3.2 ผู้ให้ข้อมูล

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคามจำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิตามเกณฑ์ดังกล่าว

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ประเภทและลักษณะของเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ

4.2 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

4.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา

4.2.2 ศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ

4.2.3 ร่างแบบประเมินตามประเด็นองค์ประกอบของโปรแกรมฯ

4.2.4 นำไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องสอดคล้องและเหมาะสม แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4.2.5 นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ (ชุดเดิม) พิจารณาเกี่ยวกับความถูกต้อง เหมาะสม และความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยใช้เทคนิค IOC และปรับปรุงข้อคำถามตามข้อเสนอแนะ

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ส่งหนังสือราชการจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลถึงผู้ให้ข้อมูล

5.2 ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

6. การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ในการตอบแบบประเมิน

6.2 วิเคราะห์ข้อมูล โดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

7. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ คือ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

7.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร หนังสือของนักวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย

1. องค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาของนักวิชาการ ได้แก่ สุกัญญา เข้มชัย (2560) ไพสินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร คุโลภาส (2560) วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) เศกสรร สกนธวัฒน์ (2560) ลักษมี คงลาภ และคณะ (2561) ชนัตถ์ พูนเดช (2561) สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สปร. (2561) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ไมค์ ธิปเบิล (2562) สรวมมณท์ สิทธิสมาน (2562) ญัฐเมธร์ ดุลคนิต และคณะ (2563) Global Digital

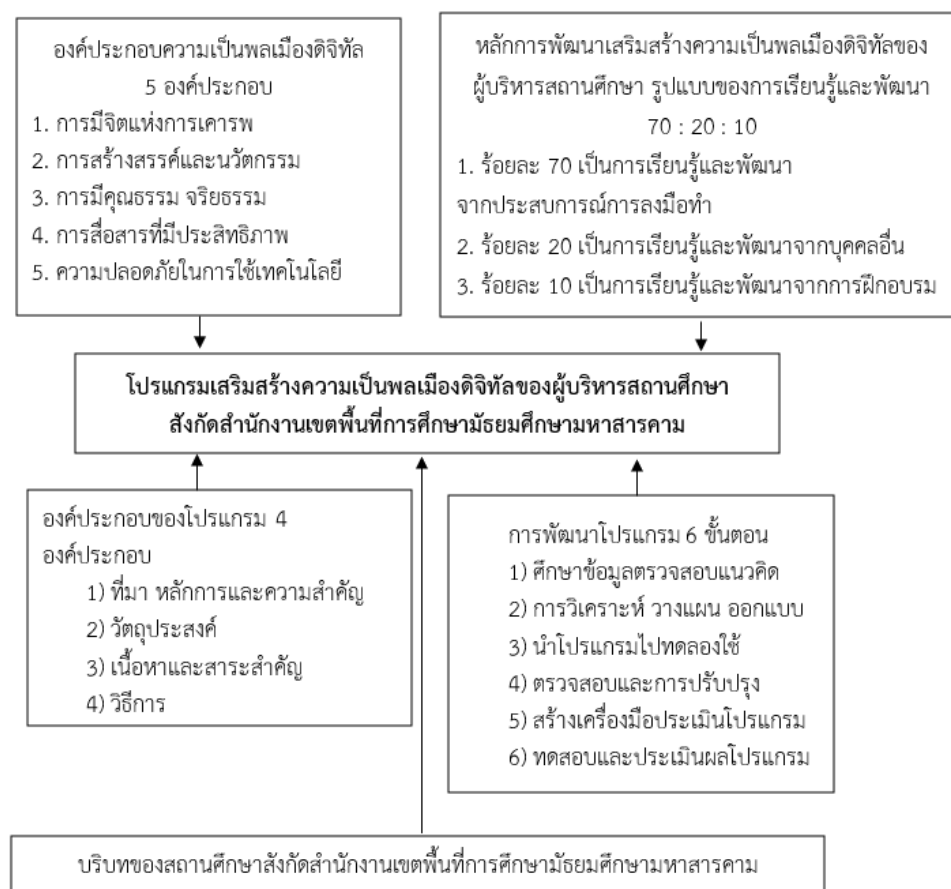
Citizen Foundation (GDC) (2015) สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2563) ได้องค์ประกอบเพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยในครั้งนี้ได้จำนวน 5 องค์ประกอบ คือ 1) การมีจิตแห่งการเคารพ 2) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) การมีคุณธรรม จริยธรรม 4) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 5) ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี

2. หลักการพัฒนาเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้และพัฒนาผู้บริหาร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้บริหารได้เรียนรู้อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพสูงสุด ได้แก่ รูปแบบของการเรียนรู้และพัฒนา 70 : 20 : 10 ประกอบไปด้วย 1) ร้อยละ 70 เป็นการเรียนรู้และพัฒนาจากประสบการณ์การลงมือทำ 2) ร้อยละ 20 เป็นการเรียนรู้และพัฒนาจากบุคคลอื่น และ 3) ร้อยละ 10 เป็น การเรียนรู้และพัฒนาจากการฝึกอบรม

3. องค์ประกอบของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารของนักวิชาการ ซึ่งมีองค์ประกอบของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา 4 องค์ประกอบ คือ 1) ที่มา หลักการและความสำคัญของโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 3) เนื้อหาและสาระสำคัญของโปรแกรม และ 4) การวัดและประเมินผล

4. การพัฒนาโปรแกรมของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารของนักวิชาการ ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและตรวจสอบแนวคิดเชิงทฤษฎี 2) การวิเคราะห์ วางแผนและออกแบบ เพื่อหาเป้าหมายความสำเร็จของโปรแกรม 3) นำโปรแกรมไปทดลองใช้ เพื่อพัฒนา ปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเอกสารประกอบ 4) ตรวจสอบและการปรับปรุงโปรแกรมอีกครั้ง 5) สร้างเครื่องมือประเมินโปรแกรมฉบับสมบูรณ์ 6) ทดสอบและประเมินผลโปรแกรม

5. บริบทของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์ และสภาพปัญหาของการบริหารจัดการสถานศึกษาและการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นโดยจัดลำดับความต้องการจำเป็น เพื่อนำไปใช้ในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มหาสารคาม จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 321 คน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล จากแบบสอบถามจำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. ตำแหน่ง		
ผู้บริหารสถานศึกษา	35	10.9
ครู	286	89.1
รวม	321	100

จากตารางที่ 1 ผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยตำแหน่ง ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 10.9 ตำแหน่ง ครู 286 คน คิดเป็นร้อยละ 89.1 รวมคิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นโดยจัดลำดับความต้องการจำเป็น เพื่อนำไปใช้ในการร่างโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มหาสารคาม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นของ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มหาสารคาม

ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหาร สถานศึกษา	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			PNI _{modified}	ลำดับ
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ		
1. การมีจิตแห่งการเคารพ	4.45	0.7	มาก	4.73	0.45	มากที่สุด	0.064	3
2. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.4	0.76	มาก	4.59	0.61	มากที่สุด	0.044	5
3. การมีคุณธรรม จริยธรรม	4.25	0.75	มาก	4.63	0.54	มากที่สุด	0.09	1
4. การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	4.5	0.68	มาก	4.72	0.47	มากที่สุด	0.049	4
5. ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี	4.26	0.82	มาก	4.56	0.62	มากที่สุด	0.072	2
โดยรวม	4.37	0.74	มาก	4.65	0.54	มากที่สุด	0.063	

จากตารางที่ 2 พบว่าผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.37) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การมีจิตแห่งการเคารพ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี และการมีคุณธรรม จริยธรรม

สภาพที่พึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$ =4.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี การมีจิตแห่งการเคารพ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม และการมีคุณธรรม จริยธรรม

ลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม เรียงลำดับ ความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การมีคุณธรรม จริยธรรม ($PNI_{modified} = 0.09$) ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ($PNI_{modified} = 0.072$) การมีจิต แห่งการเคารพ ($PNI_{modified} = 0.064$) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ($PNI_{modified} = 0.049$) และการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ($PNI_{modified} = 0.044$) ตามลำดับ

สรุปผลคือสภาพปัจจุบันของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก สภาพที่พึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การมีคุณธรรม จริยธรรม ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี การมีจิตแห่งการเคารพ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างสรรค์และนวัตกรรม

อภิปรายผล

จากการศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม พบว่าสภาพปัจจุบัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผู้บริหารโรงเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน ส่งเสริมครูและบุคลากรทางการศึกษาในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนรู้ได้อย่างสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงการมีคุณธรรม จริยธรรม ในการใช้เทคโนโลยีในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ดังที่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ได้ให้ความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่า หมายถึง พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์ คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลก ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ เพศ ภาษาและวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มี ความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม

สภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากครูหรือผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม มีความต้องการและความคาดหวังให้ ผู้บริหารสถานศึกษามีความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อพัฒนาตัวเองให้มีความคิดวิเคราะห์ ความสร้างสรรค์ ติดต่อกับสัมพันธ์กับผู้อื่นและเข้าใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและชุมชน รวมทั้งพัฒนาสังคมไปในเชิงบวกอย่างปลอดภัยและสามารถปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ ด้วยการมีคุณธรรม จริยธรรม รู้จักเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมทั้ง มีความรับผิดชอบต่อสังคม ถ้าผู้บริหารสถานศึกษาที่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ก็สามารถบริหารสถานศึกษาให้น่าไปสู่อะไร การบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายได้อย่างยั่งยืน สามารถขับเคลื่อนองค์กรไปสู่แผนงานที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปอัสไกรวิญญู และบัญชา ชลาภิรมย์ (2563) ได้ทำวิจัยเรื่อง กลยุทธ์การพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชน ตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากรอบแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลและการพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลและ 3) พัฒนากลยุทธ์การพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานกลุ่มตัวอย่าง คือโรงเรียนเอกชนประเภทสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร หลักสูตรสามัญศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า 1) กรอบแนวคิดการพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ประกอบด้วย 2 ประเด็น คือ แนวคิดการพัฒนาผู้บริหารโรงเรียน และแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2) สภาพปัจจุบันของการพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.414$, $SD = 0.956$) สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($M = 4.147$, $SD = 0.741$) 3) กลยุทธ์การพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบไปด้วย 3 กลยุทธ์หลัก และ 6 กลยุทธ์รอง และ 8 วิธีดำเนินการ ซึ่ง 3 กลยุทธ์หลัก ได้แก่ 1) เร่งรัดพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการปกป้องตนเองและผู้อื่น 2) ยกระดับผู้บริหารโรงเรียนเอกชนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการให้การศึกษาตนเองและผู้อื่น 3) ส่งเสริมให้ผู้บริหารโรงเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการเคารพตนเองและผู้อื่น

ส่วนลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม เรียงลำดับ ความสำคัญของความต้องการจำเป็น จากมากไปหาน้อย ได้แก่ การมีคุณธรรม จริยธรรม ($PNI_{modified} = 0.09$) ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ($PNI_{modified} = 0.072$) การมีจิตแห่งการเคารพ ($PNI_{modified} = 0.064$) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ($PNI_{modified} = 0.049$) และ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม ($PNI_{modified} = 0.044$) ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้บริหารสถานศึกษาและครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม คาดหวังให้เสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านการมีคุณธรรม จริยธรรม มาเป็นลำดับแรก รองลงมาคือ ด้านความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ด้านการมีจิตแห่งการเคารพ ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ตามลำดับ จากการเปรียบเทียบสภาพที่เป็นจริงกับสภาพที่ควรจะเป็นสอดคล้องกับ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2561) ได้ให้แนวคิดสำคัญเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลไว้ว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล แบ่งออกเป็น 3 มิติ คือ มิติ ด้านความรู้เกี่ยวกับสื่อและสารสนเทศมิติด้านจริยธรรม และมิติด้านการมีส่วนร่วมทางการเมืองและสังคม และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกัญญา แซ่ม้อย (2560) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลตามคุณลักษณะแห่งจิต 5 ประการ ได้แก่ 1) คุณลักษณะแห่งจิตเชี่ยวชาญ 2) คุณลักษณะแห่งจิตสังเคราะห์ 3) คุณลักษณะแห่งจิตสร้างสรรค์ 4) คุณลักษณะแห่งจิตเคารพ และ 5) คุณลักษณะแห่งจิตจริยธรรม

2. โปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม ประกอบด้วย 1) ที่มา หลักการและความสำคัญ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาและสาระสำคัญ แบ่งออกเป็น 5 Module ได้แก่ Module 1 ด้านการมีจิตแห่งการเคารพ Module 2 ด้าน การสร้างสรรค์และนวัตกรรม Module 3 ด้านการมีคุณธรรม จริยธรรม Module 4 ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และModule 5 ด้านความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี 4) หลักการพัฒนาแบบ 70-20-10 วิธีการ ประกอบด้วย 1. การฝึกอบรม 2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง 3. การศึกษาดูงาน 4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 5. กิจกรรมนันทนาการ โดยมีการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1. ทำแบบทดสอบก่อนการอบรม 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้การมีจิตแห่งการเคารพ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม การมีคุณธรรม จริยธรรม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ระหว่างผู้เข้าร่วมพัฒนาและวิทยากร 3. ปฏิบัติจริง ณ สถานศึกษา 4. ติดตามผลสะท้อนผล 5. ทำแบบทดสอบหลังการอบรม 5) การวัดและประเมินผลโปรแกรม ประกอบด้วย 1. การประเมินความเข้าใจ ก่อน-หลัง การพัฒนา และ 2. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมพัฒนา ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม โดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่ามีความเหมาะสมและความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะว่า ก่อนการสร้างโปรแกรม ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหลักการเกี่ยวกับองค์ประกอบโปรแกรมและขอบข่ายเนื้อหาของโปรแกรมตามแนวคิดของ สุวิทย์ ยอดสละ (2557) เชษฐา คำคลอง (2557) ศักดิ์ดา คำโส (2557) พิมพิภา จันทไชย (2558) นัจรีภรณ์ สิมมารุณ (2559) ผุสรรัตน์ ดอนสถิตย์ (2561) และพัชรินทร์ สงครามศรี (2561) จนสามารถสรุปองค์ประกอบของโปรแกรมได้ 5 ส่วน จึงได้ดำเนินการสร้างโปรแกรมที่ประกอบด้วย 1) ที่มา หลักการและความสำคัญของโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ของโปรแกรม 3) เนื้อหาและสาระสำคัญของโปรแกรม 4) วิธีการ และ 5) การวัดและประเมินผล ซึ่งผู้วิจัยได้มีการวางแผนไว้อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนในการพัฒนาที่ออกแบบมาจากการนำองค์ประกอบที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐาน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ภายใต้บริบทของการพัฒนาในแต่ละองค์กร เพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในโปรแกรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไวยวิทย์ มูลทรัพย์ (2565) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะ

ผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา แบ่งออกเป็น 3 Module ได้แก่ Module 1 การมีวิสัยทัศน์ดิจิทัล Module 2 การรู้และใช้ดิจิทัล Module 3 การสื่อสารและจริยธรรมดิจิทัล 4) หลักการพัฒนาแบบ 70-20-10 วิธีพัฒนาประกอบด้วย การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การปฏิบัติงานจริง และการศึกษาดูด้วยตนเอง 5) การประเมินผลโปรแกรม ผลการประเมิน ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ พบว่า มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในระดับมากที่สุด

จะเห็นได้ว่า การเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษานั้นมีความสำคัญและส่งผลต่อ การดำเนินงานของสถานศึกษาในทุกด้าน เนื่องจากผู้บริหารสถานศึกษา เป็นผู้ที่มีความเป็นผู้นำ มีอำนาจในการตัดสินใจ เพื่อบริหารสถานศึกษาเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาขับเคลื่อนสถานศึกษาสู่ความสำเร็จได้ โดยการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ กระบวนการเรียนรู้หรือการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษาต้องเสริมสร้างให้ผู้บริหารสถานศึกษาที่เข้ารับการพัฒนาศักยภาพความเป็นพลเมืองดิจิทัลสามารถนำหลักการแนวคิด ความรู้และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานในสถานศึกษา เพื่อให้ผลการปฏิบัติงานมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของแผนงาน โครงการและกิจกรรมที่ตั้งไว้จนสามารถสร้างผลลัพธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นได้ในโรงเรียน

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ สามารถสรุปผลตามความมุ่งหมายของการวิจัย ได้ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นในเรื่อง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ สภาพปัจจุบันของ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน ส่วนสภาพที่พึงประสงค์ของความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ โดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.65$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ เรียงลำดับ ความสำคัญของ ความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การมีคุณธรรม จริยธรรม ($PNI_{modified} = 0.09$) ความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ($PNI_{modified} = 0.072$) การมีจิตแห่งการเคารพ ($PNI_{modified} = 0.064$) การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ($PNI_{modified} = 0.049$) และการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ($PNI_{modified} = 0.044$) ตามลำดับ

2. การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์

โปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ ประกอบด้วย 1) ที่มา หลักการและความสำคัญ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาและสาระสำคัญ แบ่งออกเป็น 5 Module ได้แก่ Module 1 ด้านการมีจิตแห่งการเคารพ Module 2 ด้าน การสร้างสรรค์และนวัตกรรม Module 3 ด้านการมีคุณธรรม จริยธรรม Module 4 ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ Module 5 ด้านความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี 4) หลักการพัฒนาแบบ 70-20-10 วิธีการ ประกอบด้วย 1. การฝึกอบรม 2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง 3. การศึกษาดูงาน 4. การประชุมเชิงปฏิบัติการ และ 5. กิจกรรมนันทนาการ โดยมีการจัดกิจกรรม ดังนี้ 1. ทำแบบทดสอบก่อนการอบรม 2. แลกเปลี่ยนเรียนรู้การมีจิตแห่งการเคารพ การสร้างสรรค์และนวัตกรรม การมีคุณธรรม จริยธรรม การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยี ระหว่างผู้เข้าร่วมพัฒนาและวิทยากร 3. ปฏิบัติจริง ณ สถานศึกษา 4. ติดตามผลสะท้อนผล 5. ทำแบบทดสอบหลังการอบรม 5) การวัดและประเมินผลโปรแกรม ประกอบด้วย 1. การประเมินความเข้าใจ ก่อน-หลัง การพัฒนา และ 2. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมพัฒนา ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้

ของโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
มหาสารคาม พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$) และความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้ประโยชน์

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา
มหาสารคาม จะประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใดนั้นมิปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จของการพัฒนา ดังนี้

1.1 ควรมีการวิจัยเพื่อค้นหาคำตอบประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลผู้บริหารในระดับต่าง ๆ เพื่อเป็น การตรวจสอบ
ผลการวิจัยหรือทำการวิจัย

1.2 ควรมีการทำความเข้าใจ วัตถุประสงค์และแนวทางการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลแก่ผู้เข้ารับ การพัฒนา
ก่อนการนำโปรแกรมเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาไปใช้ประมาณ 1-2 สัปดาห์ เพื่อให้ทราบแนว
ทางการดำเนินงานที่ชัดเจนและผู้เข้ารับการพัฒนาสามารถศึกษาหาความรู้ก่อนการเข้าอบรมพัฒนา

1.3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต้องมียุทธศาสตร์ที่ชัดเจนในการกำหนดให้ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียน
ระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานทุกคนจะต้องเข้ารับการพัฒนาตามโปรแกรมนี้ และกำหนด
เกณฑ์การผ่านการพัฒนา รวมถึง การกำหนดเป็นนโยบายให้โปรแกรมนี้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการพิจารณาคัดเลือกบุคคลเข้าสู่ตำแหน่ง
หรือวิทยฐานะที่สูงขึ้น และใช้เป็นเกณฑ์หนึ่งในการประเมินผลการปฏิบัติงาน เพื่อใช้เลื่อนเงินเดือน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

2.2 ควรมีการศึกษาสมรรถนะทางความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีของผู้บริหารสถานศึกษาในการบริหารจัดการ
สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม

2.3 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ

2.4 ควรมีการพัฒนาเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลในระดับการศึกษาต่าง ๆ เช่น ระดับประถมศึกษา ระดับ
อาชีวศึกษาและระดับมหาวิทยาลัย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2562). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557.

กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2566). แผนปฏิบัติการสำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ระยะ 5 ปีพ.ศ. 2566 – 2570. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

ชนัดถ์ พูนเดช. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.

เชษฐา คำคลอง. (2557). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำแบบมุ่งบริการของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).

ณัฐเมธี ดุลคณิต และคณะ. (2563). คู่มือการจัดการเรียนรู้สัทธิมนุษยชนศึกษา : ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น / สำนักงาน
คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ.

ธีระ รุญเจริญ. (2546). การบริหารโรงเรียนยุคปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.

นัจริภรณ์ สิมมาธ. (2559). ภาวะ Multicollinearity กับการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).

ปอส์ไกรวิญญ์ และบัญชา ชลาภิรมย์. (2563). กลยุทธ์การพัฒนาผู้บริหารโรงเรียนเอกชนตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล.
(วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

- ผุสรรัตน์ ดอนสถิตย์. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- พัชรินทร์ สงครามศรี. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- พิมพิภา จันทไทย. (2558). การพัฒนาโปรแกรมการพัฒนาทีมงานครูที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนเทศบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- ไพลินรัตน์ กุณสิทธิ์ และธีรภัทร กุโลภาส. (2560). ความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง. *An Online Journal of Education*, 12(4), 205–219.
- ลักขมี คงลาภ และคณะ. (2561). การจัดทำ Fact Sheet ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ และการศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- ไวยวิทย์ มูลทรัพย์. (2565). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพลันธุ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- ศักดิ์ดา คำโส. (2557). การพัฒนาโปรแกรมการเสริมสร้างพลังอำนาจทีมงานในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- เศกสรร สกนธวัฒน์. (2560). กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยตามแนวคิดการเสริมสร้างนักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุสิตบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. [ออนไลน์]. ได้จาก : <http://www.ipst.ac.th/curriculum>.
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2562). การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย. *วารสารการบริหารการศึกษา*, 10(1), 636–647.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence). กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน. http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). รายงานประจำปี 2562 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม. (2564). ข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษาปีการศึกษา 2564 นโยบายและแผน. มหาสารคาม : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2552). คู่มือการประเมินผลการปฏิบัติราชการ : ภาพรวมระบบบริหารผลงานและระบบประเมินผลการปฏิบัติราชการ. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.เอ.ลีฟวิ่ง จำกัด.
- สุกัญญา แซ่ม้อย. (2560). การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล. พิษณุโลก: พิษณุโลก.com.
- สุกัญญา แซ่ม้อย. (2561). การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจรรยา ขาวสกุล และคณะ. (2560). ผู้บริหารสถานศึกษายุคดิจิทัล. ใน รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการและการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3, 138-148. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- สุวิทย์ ยอดสละ. (2557). การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงวิสัยทัศน์ของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุสิตบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- Global Digital Citizen Foundation. (2015). Available. [ออนไลน์]. ได้จาก : <https://globaldigitalcitizen.org/digital-citizenship-school-program>

Michael Shannon Ribble. (2006). *Implementation Digital Citizenship in Schools: The Research, Development and Validation of a Technology Leader's Guide*. Department of Educational Leadership College of Education, Kansas State University.