

แนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

GUIDELINES FOR PROMOTING THE USE OF DIGITAL MEDIA IN TEACHING OF TEACHERS AT SPORTS SCHOOLS UNDER THE LOCAL ADMINISTRATIVE ORGANIZATION IN THE NORTHEASTERN REGION

ศลินธร พึ่งเมือง* จำนง วงษ์ชาชม และ สมบูรณ์ ชาวชายโง

Salintorn Phungmuang*, Chamnong Wongchachom and Somboon Chaochaikong

สาขาวิชาวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร สกลนคร 47000

Program in Information Science and Technology, Faculty of Science and Technology,

Sakon Nakhon Rajabhat University, Sakon Nakhon 47000, Thailand

*Corresponding author: E-mail: ninoijaja@gmail.com

รับบทความ 15 มีนาคม 2565 แก้ไขบทความ 6 มิถุนายน 2565 ตอบรับบทความ 12 กรกฎาคม 2565 เผยแพร่บทความ เมษายน 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหาและความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 2) หาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ขั้นตอนการวิจัยมี 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประชากร คือ ผู้บริหาร จำนวน 6 คน และครู จำนวน 164 คน รวม 170 คน โดยสุ่มตัวอย่างครู จำนวน 123 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 95.94 เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย คือ 1) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง และ 2) แบบสอบถาม ที่มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่น 0.974 วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ระยะที่ 2 หาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ด้วยวิธีการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ด้วยความถี่ และร้อยละ

ผลวิจัย พบว่า ผู้บริหารโรงเรียนกีฬาทุกแห่งมีนโยบายพัฒนาสื่อดิจิทัลให้มีความทันสมัย ส่งเสริมสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพสูง และสนับสนุนงบประมาณสำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการสอน ครูที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 62.71 ส่วนใหญ่ อายุ ระหว่าง 20-30 ปี ร้อยละ 61.02 รองลงมา อายุระหว่าง 31-40 ปี ร้อยละ 33.05 สำหรับการใช้สื่อดิจิทัลที่รัฐบาลสนับสนุน ครูส่วนใหญ่ใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศร้อยละ 68.64 ส่วนการใช้สื่อดิจิทัลทั่วไป ครูส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก ร้อยละ 32.3 ไลน์ ร้อยละ 22.88 และเสิร์ชเอนจิน ร้อยละ 17.80 ตามลำดับ โดยการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนตามคุณสมบัติของแต่ละสื่ออยู่ในระดับมากและมากที่สุดทุกข้อ และในภาพรวมทุกประเภทของสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$) ปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลของครูภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้านมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือด้านฮาร์ดแวร์ ด้านซอฟต์แวร์ และด้านข้อมูล ความต้องการการใช้สื่อดิจิทัลของครูผู้สอน ภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้านมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรกคือ ด้านฮาร์ดแวร์ ด้านบุคลากร และด้านงบประมาณ

แนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ด้านฮาร์ดแวร์ 1.1) ควรสนับสนุนสื่อและจัดหาเครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน 1.2) ควรส่งเสริมและสนับสนุนระบบเครือข่ายที่มีความเร็วสูงและมีประสิทธิภาพ 2) ด้านซอฟต์แวร์ 2.1) ควรปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเรียนรูปแบบออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับช่วงอายุของนักเรียน 2.2) จัดหาโปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อการเรียนการสอนตรงกับความต้องการของครู 3) ด้านบุคลากร 3.1) ควรกำหนดมาตรการให้ครูนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง 3.2) ครูควรจัดทำแผนการสอนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในยุคการใช้สื่อดิจิทัล 3.3) ควรส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านการสร้างและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูอย่างต่อเนื่อง 4) ด้านข้อมูล 4.1) ควรจัดหาหรือสร้างสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับหลักสูตรและสถานการณ์ปัจจุบัน 4.2) ควรพัฒนาระบบดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน และ 5) ด้านงบประมาณ 5.1) ควรจัดสรรงบประมาณและการซ่อมบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เพียงพอ

คำสำคัญ: แนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัล, สื่อดิจิทัลเพื่อการสอน

ABSTRACT

The purposes of this study were to 1) investigate the conditions, problems, and needs of implementing digital media in teaching purposes of teachers in sports schools under the Local Government Organization (LAO) in the Northeastern Region, and 2) explore guidelines for promoting the use of digital media for teaching purposes of teachers in sports schools under the LAO in the Northeastern Region. The two-phase research was conducted as follows: In the first phase, the conditions, problems, and needs of using digital media for teaching purposes of teachers in sports schools under the LAO in the Northeastern Region were explored. The population included six administrators and 164 teachers, yielding a total of 170 people. Through stratified sampling, 123 teachers were selected as a sample. There were 118 replies, representing 95.94 percent of the total. The instruments for data collection were 1) a semi-structured interview form and 2) a set of questionnaires that included a checklist and a 5-point rating scale with the reliability of 0.974. The statistics employed for data analysis were frequency, percentage, mean, and standard deviation. In the second phase, the guidelines for promoting the use of digital media for teaching purposes of teachers in sports schools under the LAO in the Northeastern Region had been sought through a group discussion among nine experts. The data was examined using both content and quantitative statistical analyses employing frequency and percentage calculations.

The findings revealed that all sports schools' administrators formulated policies for developing modern digital media, and enhancing the efficiency of the digital and technological infrastructure by providing the budget for instructional media. The majority of respondents, 62.71 percent, were female teachers. The majority of respondents, 61.02 percent, were in the age group of 20-30 years. This is followed by 33.05 percent of respondents in the age group of 31-40 years. Regarding the funded-government digital media utilization, the majority of teachers, 68.64 percent, utilized learning management through information technology. When it comes to general media, the majority of teachers, 32.3 percent, used Facebook, followed by 22.88 percent of Line users, and 17.80 percent of users in search engines. The use of digital media for teaching purposes was based on the media's qualities and functions, which were at a high level and achieved the highest level in all items. The use of all types of digital media was overall at a high level ($\bar{X} = 4.22$). Overall, teachers encountered three major issues - hardware, software, and data- at a high level across all aspects while using digital media. In terms of teachers' needs for using digital media, overall, teachers need to adopt digital media at a high level in all aspects. The top three areas where teachers need assistance were with hardware, personnel, and budget.

The guidelines for promoting digital media use for teaching purposes of teachers in sports schools of the LAO in the Northeastern Region consisted of five aspects: 1) Hardware, including the provision of 1.1) up-to-date and adequate teaching and learning tools and equipment, 1.2) high-speed, and efficient networks; 2) Software, 2.1) the curriculum needs to be revised and developed to accommodate online learning settings and incorporate age-appropriate technology use, and 2.2) a provision of software and programs for instructional media production based on the teachers' needs; 3) Personnel, 3.1) establishing the measures which enable the teachers to seriously adopt digital media, 3.2) teachers should create lesson plans that are appropriate for the teaching and learning management for digital era, 3.3) promoting continuous learning and skill development in the creation and use of digital media for instruction; 4) Data, 4.1) the provision or creation of digital media that are appropriate for the curriculum and current situations, and 4.2) the construction of effective digital systems for instruction; and 5) Budget, 5.1) the allocation of an adequate budget for maintaining or fixing the computers and equipment.

Keywords: Guidelines for Promoting the Use of Digital Media, Instructional Digital Media

บทนำ

การขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในทุก ๆ ด้าน รัฐบาลได้กำหนดนโยบายให้มีการส่งเสริมภาคเศรษฐกิจดิจิทัล และวางรากฐานของเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศอย่างจริงจัง ซึ่งจะทำให้ทุกภาคเศรษฐกิจก้าวหน้าไปทันโลกและสามารถแข่งขันในโลกสมัยใหม่ได้ ทั้งด้านการผลิต และการค้าผลิตภัณฑ์ดิจิทัลโดยตรง และการใช้ดิจิทัลให้รองรับการให้บริการของภาคธุรกิจการเงินและธุรกิจบริการอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาภาคการศึกษา (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559) โดยในภาคการศึกษามีการตื่นตัวและยอมรับการนำดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เช่น การนำดิจิทัลมาประยุกต์ใช้กับผู้เรียนทำให้นักเรียน นิสิต หรือนักศึกษา มีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ประสบการณ์ และแนวคิด ได้หลากหลายมากขึ้น รวมถึงการนำดิจิทัลมาช่วยในเรื่องของการปรับปรุงการเรียนการสอน ทำให้ครูสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่ผู้เรียนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (บุญญพนต์ พูนสวัสดิ์, 2561) ซึ่งสอดคล้องตามแนวคิดการเปลี่ยนแปลงการจัดการศึกษาศตวรรษที่ 21 (Ken Robinson, 2006) ที่เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน (วรางคณา ทองนพคุณ, 2556) เพื่อเป็นการเตรียมคนไปเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว พลิกผัน และคาดไม่ถึง คนยุคใหม่จึงต้องมีทักษะที่สูงในการเรียนรู้ และครูต้องปรับตัวเพื่อศิษย์ จึงต้องพัฒนานตนเองให้มีทักษะของการเรียนรู้ด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2557, หน้า 11) ทักษะการเรียนรู้ที่ครูต้องปรับให้ทันยุคดิจิทัลมีหลากหลาย รวมถึงการปรับตัวเพื่อจัดหาสื่อ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนด้วย

สื่อดิจิทัล คือ สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวเสียง และ วิดีโอ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่าง ๆ เหล่านั้นมาแปลงสภาพและเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน (รัฐพล พรหมมาศ, 2558) ประโยชน์ที่ได้จากการใช้สื่อดิจิทัลมีหลายประการ ได้แก่ 1) สามารถค้นหาคำตอบในเรื่องที่ต้องการค้นหาได้ง่าย โดยการเปิดหัวข้อไว้ ก็จะมีผู้สนใจและมีความรู้แสดงความคิดเห็นไว้มากมาย 2) ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการบริหารข้อมูล 3) สามารถให้ข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย กลุ่มเป้าหมาย เผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากได้ในระยะเวลาพร้อม ๆ กัน 4) สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทั่วประเทศ และทั่วโลก 5) สื่อดิจิทัลยังเป็นสื่อที่มีความสามารถในการติดต่อ 2 ทาง จึงทำให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบได้ทันที 6) เป็นแหล่งข้อมูล สารสนเทศผ่าน เทคโนโลยีเว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ (เสกสรร ศิริวิสัย, 2559) จากประโยชน์ดังกล่าวนี้ จึงสามารถนำมา ประยุกต์ใช้เพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและสอดคล้องกับสถานการณ์การเรียนรู้ในยุค New Normal ได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษางานวิจัย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนของครู แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ (1) สื่อดิจิทัลที่รัฐบาลกำหนดให้ ประกอบด้วย 1.1) การจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ 1.2) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ (2) สื่อดิจิทัลทั่วไปซึ่งเป็นสื่อสมัยใหม่ ประกอบด้วย 2.1) เว็บไซต์ 2.2) อินเทอร์เน็ต 2.3) อีเมล 2.4) เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์พกพาหรือแพลตฟอร์มเคลื่อนที่ 2.5) วิดีโอเกม และโลกเสมือนจริง 2.6) ยูทูบ 2.7) แชต 2.8) บล็อกและวิกิ 2.9) เพชบุ๊ก 2.10) โลว์น 2.11) กูเกิล คลาสรูม (บุญญพนต์ พูนสวัสดิ์, 2561) ซึ่งสื่อทั้งสองประเภทถูกนำมาประยุกต์ใช้และพัฒนารูปแบบในการจัดการเรียนการสอน โดยอาจผสมผสานกันเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องให้มีความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ครู และโรงเรียนด้วย

โรงเรียนกีฬาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นโรงเรียนที่เปิดการเรียนการสอนในลักษณะพิเศษ คือ จัดการเรียนการสอนให้นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางการกีฬา โดยมีเป้าหมายการจัดการศึกษาของโรงเรียนกีฬาเพื่อให้นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางการกีฬาได้รับการพัฒนาสู่ความเป็นเลิศตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และส่วนที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) ที่ระบุไว้ในมาตราที่ 10 วรรค 4 ว่า “การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความสามารถพิเศษ ต้องจัดด้วยรูปแบบที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความสามารถของบุคคลนั้น” โรงเรียนกีฬาเป็นสถานศึกษาที่มุ่งจัดการศึกษาวิชาสามัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้กับนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางการกีฬา ควบคู่ไปกับการให้นักเรียนได้ฝึกหัดหรือพัฒนาทักษะด้านการกีฬาให้มีความชำนาญจัดเป็นลักษณะของโรงเรียนประจำ จึงมีการเรียนการสอนทั้งวิชาสามัญและทักษะกีฬา โรงเรียนกีฬาจึงต้องระดมกำลังกาย กำลังความคิด วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ จาก ทั้งภาครัฐ และเอกชน มาสนับสนุน เพื่อให้มีความพร้อมในการจัดการศึกษาให้มากที่สุด นอกจากนั้นโรงเรียนกีฬาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ยังมุ่งเน้นที่จะต้องเป็นผู้นำในเรื่องการจัดการศึกษาแบบพิเศษ ที่เน้นในเรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกีฬา ตลอดจนต้องบูรณาการ หลักสูตรของโรงเรียน รูปแบบการจัดการการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในอนาคต เป็น

โรงเรียนต้นแบบทางด้านกีฬา ภาษาวัฒนธรรมและเทคโนโลยี สู่การพัฒนาที่ยั่งยืน แต่ในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนกีฬานั้นพบว่ายังมีปัญหาในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทั้งในส่วนของ นักเรียน และ ครู โดยปัญหาของนักเรียน เช่น นักเรียนมีเวลาเรียนในห้องเรียนน้อยเพราะต้องออกไปทำการแข่งขันกีฬาเป็นเวลาหลายวัน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสถาบันการทดสอบแห่งชาติ (O-NET) ต่ำ และนักเรียนเหนื่อยกับการฝึกซ้อมกีฬาทำให้นักเรียนไม่ตั้งใจเรียนในห้องเรียน และไม่มีสิ่งกระตุ้นให้นักเรียนสนใจเรียนในห้องเรียน ส่วนปัญหาของครู ได้แก่ ปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัล โดยเฉพาะกับครูผู้สอน ปัญหาอันดับแรกคือบุคลากรขาดความรู้ด้านการใช้สื่อดิจิทัล และจำนวนครูผู้สอนประมาณครึ่งหนึ่งยังไม่รู้จักสื่อดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 83 อันดับ 2 ครูขาดคู่มือการใช้งานด้านสื่อดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 61 อันดับ 3 ขาดแคลนเครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อการวางแผนสื่อดิจิทัล คิดเป็นร้อยละ 48 (อุดมชัย บุญรอด, 2559) ปัญหาที่เกิดจากครูผู้สอนรู้จักแต่การใช้โปรแกรมรุ่นเก่า ปัญหาที่เกิดจากการใช้โปรแกรมที่ซ้ำชุด (ณัฐกร สงคราม, 2559) และข้อมูลด้านการใช้สื่อดิจิทัลที่ขาดการประเมินผล จึงทำให้ข้อมูลนั้นยังไม่มีคุณสมบัติที่จะนำไปประกอบการตัดสินใจของผู้บริหารได้ (ทิพวรรณ หอมพูล, 2557) เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงต้องหาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู เพื่อนำสู่การแก้ปัญหาผู้เรียน และทำให้โรงเรียนกีฬาสรรลูปเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ต่อไป

จากความสำคัญและปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการการใช้สื่อดิจิทัลของครู และประเภทของสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของครูโรงเรียนกีฬาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นผนวกกับนโยบายในการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอน และหาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู เพื่อให้การพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนกีฬาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. เพื่อหาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย โดยปัจจัยของประชากรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ตำแหน่งทางการศึกษา โรงเรียนที่สังกัดและปฏิบัติงาน หน่วยงานที่โรงเรียนสังกัด ประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ศึกษาสภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการการสอน จำแนกตามประเภทของสื่อ 2 ประเภท คือ สื่อดิจิทัลรัฐบาลสนับสนุน และสื่อดิจิทัลทั่วไป ศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู โดยใช้องค์ประกอบ 5 ด้าน คือ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ บุคลากร ข้อมูล งบประมาณ และหาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จากผลการวิเคราะห์สภาพ ปัญหา และความต้องการ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้บริหารและครูโรงเรียนกีฬาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 6 แห่ง คือ 1) โรงเรียนกีฬาจังหวัดนครพนม 2) โรงเรียนกีฬาจังหวัดหนองคาย 3) โรงเรียนกีฬาเทศบาลนครราชสีมา (อนุสรณ์ ๗๐ ปี เทศบาล) 4) โรงเรียนกีฬาหมื่นศรีวิทยานุสรณ์ 5) โรงเรียนกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดยโสธร และ 6) โรงเรียนกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา โรงเรียนละ 1 คน รวมจำนวน 6 คน และครูผู้สอน จำนวน 164 คน รวม 170 คน และสุ่มตัวอย่างครูผู้สอน จำนวน 123 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 118 คน กำหนดตัวอย่างโดยใช้ตารางเปรียบเทียบประชากรและตัวอย่างของ เครซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ได้มาด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) ตามจำนวนครูแต่ละโรงเรียน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการนำเสนอวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพการ ปัญหาและความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยสัมภาษณ์ผู้บริหาร ด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งโครงสร้าง และสอบถามครูที่เป็นตัวอย่างด้วยแบบสอบถาม ระยะที่ 2 หาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพการ ปัญหาและความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ (Interviews) กำหนดประเด็นที่จะสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structural Interview) โดยการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพ ในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา ส่วนที่ 3 ปัญหาในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา ส่วนที่ 4 ความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

2. แบบสอบถาม (Questionnaire) ลักษณะแบบประเมินข้อมูลเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแนวคิดของ Likert Scale (1932, pp. 31-32) แบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Checklist) จำนวน 8 ข้อ ตอนที่ 2 สภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำแนกตามประเภทของสื่อดิจิทัล ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนที่ 4 ความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ 1) ด้านฮาร์ดแวร์ มีหัวข้อ 6 ข้อ 2) ด้านซอฟต์แวร์ มีหัวข้อ 2 ข้อ 3) ด้านบุคลากร มีหัวข้อ 4 ข้อ 4) ด้านข้อมูล มีหัวข้อ 2 ข้อ 5) ด้านงบประมาณ มีหัวข้อ 2 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale) และตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา ทดสอบประสิทธิภาพแบบสอบถามกับครูโรงเรียนกีฬาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นด้วย Cronbach's alpha ทุกข้อคำถาม เท่ากับ 0.974

ระยะที่ 2 หาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือร่างแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ข้อมูลจากผลการวิจัยระยะที่ 1 และ ประเด็นการสนทนากลุ่มตามสภาพปัญหา ความต้องการและหลักการของการใช้สื่อเพื่อการสอนของครู

วิธีรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพการ ปัญหาและความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ส่วนที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารสถานศึกษา โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ (Interview) บริหารสถานศึกษาจาก 6 โรงเรียน ด้วยตนเอง ด้วยการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ และสื่อออนไลน์ตามความสะดวกของผู้บริหารแต่ละโรงเรียน ทั้งนี้เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคไวรัสโควิด 19

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในส่วนนี้ โดยการใช้แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นจากส่วนที่ 1 และดำเนินการตามขั้นตอนที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครกำหนดไว้มีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

- 1) ดำเนินการจัดทำแบบสอบถามตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 2) ยื่นขอหนังสือจากคณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครเพื่อขอความอนุเคราะห์และความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3) ผู้วิจัยดำเนินการจัดส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 123 ฉบับ ในวันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2563
- 4) วันที่ 25 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 ได้รับแบบสอบถามกลับมาจำนวน 73 ฉบับ คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 59.34 ของอัตราการตอบกลับ ซึ่งยังไม่ถึงเกณฑ์อัตราการตอบกลับตามที่กำหนด ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดส่งแบบสอบถามหรือติดตามแบบสอบถามที่ยังคงค้างอีกครั้ง ในวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2563 ได้รับและเมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564 ได้รับแบบสอบถามกลับมาเพิ่มเติมอีก จำนวน 45 ฉบับรวมแบบสอบถามทั้งสิ้น 118 ฉบับ คิดเป็นอัตราส่วนร้อยละ 95.94 ของอัตราการตอบกลับและเป็นแบบสอบถามที่สมบูรณ์ จำนวน 118 ฉบับ สอดคล้อง (Williams. A, 2010) ได้เสนอว่าอัตราการตอบกลับที่อยู่ในระดับเกณฑ์ที่ดีถึงดีมากต้องมากกว่าร้อยละ 75 จึงจะถือว่ายอมรับได้

ระยะที่ 2 หาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จัดประชุมกลุ่มย่อยโดยเชิญผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 9 คน ผู้วิจัยพิจารณาเลือก ผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบด้วย 1) โรงเรียนกีฬาจังหวัดนครพนม 2) โรงเรียนกีฬาจังหวัดหนองคาย 3) โรงเรียนกีฬาเทศบาลนครราชสีมา (อนุสรณ์ ๗๐ ปี เทศบาล) 4) โรงเรียนกีฬามหานครวิทยานุสรณ์ 5) โรงเรียนกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดยโสธร และ 6) โรงเรียนกีฬาองค์การบริหารส่วนจังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 6 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน รวมทั้งสิ้น 9 คน มาประชุมพิจารณาประเด็นการใช้สื่อดิจิทัลของครูโรงเรียนกีฬา

1) สังเคราะห์และสรุปประเด็นตามข้อเสนอแนะปรับแก้ร่างแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2) เขียนผลการวิจัยประเด็นแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1. การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการประมวลผลทางหลักสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2.2 การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตามแนวคิดของ Best (1986, pp. 181-182) ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	หมายความว่า	อยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	หมายความว่า	อยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	หมายความว่า	อยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 – 2.50	หมายความว่า	อยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	หมายความว่า	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มย่อย โดยวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard)

สรุปผลการวิจัย

ผลศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

1. ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร จำนวน 6 คน ซึ่งผลสัมภาษณ์มีเนื้อหาที่สรุปสาระสำคัญ คือ ด้านสภาพทั่วไป ได้แก่ 1) ผู้บริหารโรงเรียนกีฬาทุกแห่งมีนโยบายพัฒนาสื่อดิจิทัลให้มีความทันสมัย 2) ผู้บริหารส่งเสริม สนับสนุน โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ 3) สนับสนุนงบประมาณและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการสอน ส่วน ด้านการใช้สื่อดิจิทัล ปัญหา พบว่า 1) ครูผู้สอนขาดสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสอน 2) การสอนออนไลน์ครูไม่มีอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงในการจัดการสอน 3) ขาดงบประมาณในการสนับสนุนเครื่องมือและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน 4) ห้องปฏิบัติการด้านคอมพิวเตอร์มีเพียงพอต่อจำนวนนักเรียน 5) ระบบอินเทอร์เน็ตและระบบเครือข่ายของโรงเรียนไม่มีประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนการสอน 6) โปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ไม่ตรงกับความต้องการใช้งานจริง 7) ครูไม่นำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง 8) บุคลากรที่มีความชำนาญในการดูแลจัดการระบบเครือข่ายมีไม่เพียงพอ 9) บุคลากรไม่มีความชำนาญในการซ่อมบำรุงรักษาอุปกรณ์ดิจิทัล 10) ครูไม่มีความชำนาญในการใช้โปรแกรม ออกแบบสื่อการเรียนการสอน สื่อดิจิทัล ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มี ไม่สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่มีระบบทางดิจิทัลใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เช่น บันทึกคะแนนเก็บของนักเรียน 11) งบประมาณที่ได้รับจัดสรรไม่เพียงพอในการจัดหาสื่อดิจิทัล และความต้องการใช้สื่อ พบว่า 1) จัดหาสื่อดิจิทัลเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เพียงพอและเหมาะสมต่อจำนวนนักเรียน 2) สื่อดิจิทัลเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มี สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทันสมัยและใช้งานได้อย่างรวดเร็ว 4) ห้องปฏิบัติการด้านคอมพิวเตอร์มีเพียงพอต่อจำนวนนักเรียน 5) ห้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ 6) ระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนมีประสิทธิภาพสูงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน แบบ Wireless ให้บริการทั่วถึง 7) โปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการผลิตสื่อการเรียนการสอน ตรงกับความต้องการใช้งานจริง 8) ครูนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง 9) บุคลากรที่มีความชำนาญในการดูแลจัดการระบบเครือข่ายมีเพียงพอ 10) ครูมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมออกแบบสื่อการเรียนการสอนสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่มีสามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น บันทึกคะแนนเก็บของนักเรียน 11) งบประมาณที่ได้รับจัดสรรเพียงพอในการจัดหาสื่อดิจิทัล 12) งบประมาณในการซ่อมบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ดิจิทัลมีเพียงพอ

2. ความคิดเห็นของครูผู้สอนเกี่ยวกับสภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬา สังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสภาพทั่วไป ด้านสภาพการใช้สื่อดิจิทัล ด้านปัญหา และด้านความต้องการ

2.1 สภาพทั่วไปของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 62.71 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20–30 ปี จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 61.02 รองลงมา คือ อายุระหว่าง 31–40 ปี จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 33.05 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 78.81 รองลงมา คือ ปริญญาโท จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 21.19 ด้านตำแหน่งทางการศึกษาส่วนใหญ่ตำแหน่งจ้างเหมาบริการ จำนวน 38 คน คิดเป็น ร้อยละ 32.20 รองลงมา คือ ตำแหน่งข้าราชการครู จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 28.96 และตำแหน่งผู้ช่วยครู จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 18.64 ตามลำดับ ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 43.22 รองลงมา ระหว่าง 10–20 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 28.81

2.2 ด้านสภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู พบว่า ด้านสื่อดิจิทัลที่รัฐบาลสนับสนุนครูส่วนใหญ่ เลือกใช้ในการจัดการเรียนผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (DLIT) จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 68.64 ส่วนสื่อดิจิทัลทั่วไป ครูส่วนใหญ่เลือกใช้ เฟซบุ๊ก (Facebook) จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 32.30 รองลงมาใช้ไลน์ (Line) จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 22.88 และใช้เสิร์ชเอนจิน (Search Engine) จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 17.80 ตามลำดับ

2.3 สภาพ ปัญหา และความต้องการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู

2.3.1 ด้านสภาพการใช้สื่อดิจิทัล พบว่า ครูโรงเรียนกีฬาฯ ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนตาม คุณสมบัติของแต่ละสื่อ ในภาพรวมทุกประเภทสื่ออยู่ในระดับ มาก ($\bar{X}$ = 4.22) โดยสื่อที่มีการใช้งานตามคุณสมบัติของสื่อมี ค่าเฉลี่ยเรียงลำดับจากมากไปน้อย 3 ลำดับแรก คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ($\bar{X}$ = 4.40) ยูทูบ (YouTube) ($\bar{X}$ = 4.37) และการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Distance learning information technology : DLIT) ($\bar{X}$ = 4.32) ดังตาราง 1

ตาราง 1 สภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูผู้สอนโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ

สภาพการใช้สื่อดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
สื่อดิจิทัลที่รัฐบาลสนับสนุน			
1. การจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Distance learning information technology : DLIT)	4.32	0.56	มาก
2. การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์	4.09	0.50	มาก
สื่อดิจิทัลทั่วไป			
1. เฟซบุ๊ก (Facebook)	4.40	0.46	มาก
2. ยูทูบ (YouTube)	4.37	0.54	มาก
3. ไลน์ (LINE)	4.24	0.47	มาก
4. แอปพลิเคชันกะฮูท (Kahoot Application)	4.17	0.52	มาก
5. บล็อก (blog)	4.16	0.50	มาก
6. ไลฟ์ แชท (Live Chat)	4.16	0.49	มาก
7. เสิร์ชเอนจิน (search engine)	4.15	0.44	มาก
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมทั้งสิ้น	4.22	0.50	มาก

2.3.2 ด้านปัญหาการใช้สื่อดิจิทัล พบว่า ครูโรงเรียนกีฬาฯ พบปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.99) โดยปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ด้านฮาร์ดแวร์ ($\bar{X}$ = 4.06) รองลงมา คือ ด้านซอฟต์แวร์ ($\bar{X}$ = 4.03) และด้านข้อมูล ($\bar{X}$ = 3.97)

ตาราง 2 ปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูผู้สอนโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ปัญหาการใช้สื่อดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านฮาร์ดแวร์	4.06	0.52	มาก
ด้านซอฟต์แวร์	4.03	0.50	มาก
ด้านข้อมูล	3.97	0.55	มาก
ด้านงบประมาณ	3.96	0.58	มาก
ด้านบุคลากร	3.95	0.52	มาก
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมทั้งสิ้น	3.99	0.53	มาก

2.4 ด้านความต้องการการใช้สื่อดิจิทัล พบว่า ครูโรงเรียนกีฬาฯ มีความต้องการในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.86) โดยความต้องการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ด้านฮาร์ดแวร์ ($\bar{X}$ = 3.89) รองลงมา คือ ด้านบุคลากร และด้านงบประมาณ ($\bar{X}$ = 3.86) และด้านซอฟต์แวร์ และด้านข้อมูล ($\bar{X}$ = 3.85)

ตาราง 3 ความต้องการการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูผู้สอนโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ความต้องการการใช้สื่อดิจิทัล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านฮาร์ดแวร์	3.89	0.60	มาก
ด้านบุคลากร	3.86	0.63	มาก
ด้านงบประมาณ	3.86	0.64	มาก
ด้านซอฟต์แวร์	3.85	0.60	มาก
ด้านข้อมูล	3.85	0.65	มาก
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมทั้งสิ้น	3.86	0.62	มาก

ผลการหาแนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

1. ด้านฮาร์ดแวร์ ได้แก่
 - 1) ควรสนับสนุนสื่อและจัดหาเครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนในแต่ละชั้นเรียน
 - 2) ควรส่งเสริมและสนับสนุนระบบเครือข่ายที่มีความเร็วสูงและมีประสิทธิภาพ
2. ด้านซอฟต์แวร์ ได้แก่
 - 1) ควรปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเรียนรูปแบบออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับช่วงอายุของนักเรียน
 - 2) จัดหาโปรแกรมประยุกต์สำเร็จรูปในการผลิตสื่อการเรียนการสอนตรงตามความต้องการใช้งานจริง
3. ด้านบุคลากร ได้แก่
 - 1) ควรกำหนดมาตรการให้ครูนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง
 - 2) ควรจัดทำแผนการสอนให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในยุคการใช้สื่อดิจิทัล
 - 3) ควรส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านการสร้างและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนของครูอย่างต่อเนื่อง
 - 4) ควรส่งเสริมโครงการฝึกอบรมให้ความรู้ด้านการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนให้กับครูผู้สอน
4. ด้านข้อมูล ได้แก่
 - 1) ควรจัดหาหรือสร้างสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับหลักสูตรและสถานการณ์ปัจจุบัน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ
 - 2) ควรพัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล และการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ
5. ด้านงบประมาณ ได้แก่
 - 1) ควรจัดสรรงบประมาณที่ได้รับเพียงพอในการจัดหาสื่อดิจิทัล
 - 2) ควรจัดสรรงบประมาณในการซ่อมบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ดิจิทัลมีเพียงพอ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย พบว่า ด้านสภาพทั่วไปผู้บริหารโรงเรียนกีฬาทุกแห่งมีนโยบายพัฒนาสื่อดิจิทัลให้มีความทันสมัย มีการส่งเสริมสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีและดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพสูง และสนับสนุนงบประมาณสำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ปี พ.ศ. 2559 ยุทธศาสตร์ที่ 1 ที่มุ่งเน้นพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัลให้พร้อมสำหรับการส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้ในการใช้งานสามารถเข้าถึงได้ ตลอดจนสามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

ด้านการเลือกใช้สื่อดิจิทัลทั่วไปเพื่อการสอน พบว่า ครูส่วนใหญ่ใช้ เฟซบุ๊ก ไลน์ และ เสิร์ชเอ็นจิน ตามลำดับ โดยการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนตามคุณสมบัติของแต่ละสื่ออยู่ในระดับมากและมากที่สุดทุกข้อ และในภาพรวมทุกประเภทของสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$) แสดงให้เห็นว่าครูมีการใช้สื่อทั่วไปโดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์มาเพิ่มบทบาทในการสอนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ

บัญญัติ พูนสวัสดิ์ (2561) ที่กล่าวว่าสื่อดิจิทัลช่วยให้มีการนำข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ มาแปลงสภาพและเชื่อมโยงกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน ช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลหรือคำตอบที่กำลังศึกษา จึงมีบทบาทต่อการเรียนการสอนอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเมื่อผนวกสื่อดิจิทัลกับเทคโนโลยีที่ก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว และครูผู้สอนมีเทคนิคและรูปแบบการสอนสมัยใหม่โดยใช้เทคโนโลยีมากกว่าการอธิบาย ช่วยให้เกิดสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น นักเรียนมีความสุขกับการเรียนมากยิ่งขึ้น

ด้านปัญหาการใช้สื่อดิจิทัล พบว่า ปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลของครูภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้านมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ด้านฮาร์ดแวร์ ด้านซอฟต์แวร์ และด้านข้อมูล โดยทุกโรงเรียนปัญหาที่พบบ่อยกัน คือ 1) ครูผู้สอนมีเวลาสอนน้อย 2) ขาดสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยในการสอน 3) การสอนออนไลน์ครูไม่มีอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงในการจัดการสอน ระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนไม่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ ปิยวิทย์ วรรณมาศ (2559) พบปัญหาว่า ครูในแต่ละสถานศึกษามีเวลาสอนน้อยเพราะงานที่ได้รับมอบหมายมากกว่างานสอน ทำให้การสอนในห้องเรียนไม่เต็มที่ และครูผู้สอนใช้เป็นแต่สื่อดิจิทัลแบบเดิมพอรู้ใหม่มาถูกพัฒนาขึ้นมาก็นำไปพัฒนากับผู้เรียนไม่เป็น จึงทำให้สื่อที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่ไม่เกิดประโยชน์กับผู้เรียน คือครูไม่นำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง ระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนไม่มีประสิทธิภาพ

ด้านความต้องการ พบว่า ความต้องการสื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูภาพรวมอยู่ในระดับมากทุกด้านมีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ ด้านฮาร์ดแวร์ ด้านบุคลากร และด้านงบประมาณ กล่าวคือ ครูผู้สอนต้องการสื่อดิจิทัลเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่สามารถทำงานให้มีประสิทธิภาพ รวมถึงมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ที่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน และสามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ และมีระบบอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่สถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยญรัตน์ มากมี (2560) คือ ต้องการระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน แบบ Wireless ให้บริการมีทั่วถึงสถานศึกษา และห้องปฏิบัติการทางเทคโนโลยีสารสนเทศแบบเต็มรูปแบบ

แนวทางส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทั้ง 5 ด้านโดยสรุป พบว่า 1) ควรสนับสนุนสื่อและจัดหาเครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและเพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอน 2) จัดหาโปรแกรมสำเร็จรูปในการผลิตสื่อการเรียนการสอนตรงกับความต้องการใช้งานจริง 3) ควรกำหนดมาตรการให้ครูนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างจริงจัง 4) ควรส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านการสร้างและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนของครูอย่างต่อเนื่อง 5) ควรจัดหา สร้างสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับหลักสูตรและสถานการณ์ปัจจุบัน และเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ 6) ควรพัฒนาระบบดิจิทัลเพื่อใช้สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล และการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และ 7) ควรจัดสรรงบประมาณที่ได้รับให้เพียงพอในการจัดหาสื่อดิจิทัล และสำหรับซ่อมบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ดิจิทัลที่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับ แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมประเทศไทย ยุทธศาสตร์ที่ 1 (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559) ที่มุ่งเน้นให้เกิดการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพโดยการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากร และขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน มีการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม อุปกรณ์ และเครื่องมือแหล่งการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงต้องเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาสื่อดิจิทัลของครูผู้สอน ดังนี้

1) ปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructures) รวมถึง ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และซอฟต์แวร์ (Software) ให้มีประสิทธิภาพและครอบคลุมทุกพื้นที่

2) ปรับปรุงและพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีศักยภาพเพื่อการจัดการสื่อสตัทซูปกรณ์ผ่านเครือข่ายในห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ และหน่วยงานต่าง ๆ ของโรงเรียน

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการวางแผนหรือกำหนดนโยบายในการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสอนของครู โดยเฉพาะประเด็นที่คะแนนเฉลี่ยต่ำ

1.2 ควรนำแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลไปใช้เป็นผู้มีในการดำเนินการพัฒนาระบบการเรียนการสอนของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาปัจจัยหรือความต้องการจำเป็นที่จะส่งเสริมให้เกิดทักษะการใช้สื่อดิจิทัลของครูโรงเรียนกีฬาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2.2 ควรมีการศึกษาแนวทางการกำหนดนโยบายและการวางแผนของโรงเรียน ว่ามีจุดอ่อนจุดแข็งและมีความสอดคล้องในการที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (New Normal)

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). กรุงเทพมหานคร : การขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษาของครูและการแก้ปัญหา. เข้าถึงได้จาก <http://da-sirinapa.blogspot.com/2016/02/blog-post.html> http://mediathailand-ictedu.blogspot.com/2012/05/blog-post_31.html. 15 มกราคม 2565.
- ัญญารัตน์ มากมี. (2560). เทคโนโลยีสารสนเทศ. ห้องเรียนเครือข่าย (E-Learning). [Online].
- บัญญัติ พูนสวัสดิ์. (2561). ดิจิทัลมีผลต่อการเรียนการสอนของครู. เข้าถึงได้จาก <https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/>. 15 มกราคม 2565.
- ปิยวิทย์ วรรณมาศ. (2559). สื่อสังคมออนไลน์. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/242734>. 15 มกราคม 2565.
- รัฐพล พรหมมาศ. (2558). องค์ประกอบสื่อดิจิทัล. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- วรางคณา ทองนพคุณ. (2556). การดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลง. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/a/esdc.go.th/ksoda/home/thaksa-ni-stwrrs-thi-21>. 18 ธันวาคม 2564.
- วิจารณ์ พานิช. (2557). คนยุคใหม่ต้องมีทักษะสูงในการเรียนรู้และปรับตัว. เข้าถึงได้จาก <https://corporate.baseplayhouse.co/21st-century-skill>. 18 ธันวาคม 2564.
- เสกสรร ศิริวิสัย. (2559). การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอนของครู. เข้าถึงได้จาก <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1653-file.pdf>. 8 กุมภาพันธ์ 2565.
- อุดมชัย บุญรอด. (2559). ขาดแคลนเครื่องมืออุปกรณ์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์. เข้าถึงได้จาก <https://citcoms.nu.ac.th/act641228/>. 8 กุมภาพันธ์ 2565.
- Ken Robinson. (2006). *Changing Education Paradigms*. Retrieved from <https://www.unicef.org/thailand/th/stories>. May 6th, 2021.
- Murray M.C. & Perez, J. (2014). *How Higher Education Failed at the Fourth Literacy*. Issues in Informing Science and Information Technology. Paradox: Unraveling the Digital Literacy Paradox.
- Likert, R. (1932). A Technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.