

การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู

Educational Digital Media of Resource Administration in Nongbualamphu Technical College

ศิวกร อินภูษา¹,

ยingsak Hapa² และ พระมหาพิสิฐ วิสิษฐภณโญ³

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น^{1,2,3}

Siwakorn Inphusa¹,

Yingsak Hapa² and PhramahaPhisit Wisitthapanyo³

Mahachulalongkornrajavidyalay University, Khon Kaen Campus^{1,2,3}

Corresponding Author, Email: siwakornin@gmail.com

บทคัดย่อ

สื่อดิจิทัลทางการศึกษาเป็นการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ช่วยสร้างวินัยจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การจัดการศึกษาผ่านระบบดิจิทัล มีความสะดวก รวดเร็ว คุ่มค่า เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา และทุกอุปกรณ์ การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู โดยสร้างความตระหนักและ ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนการสอน จัดหาอุปกรณ์ให้สามารถรองรับระบบเทคโนโลยี ส่งเสริมการพัฒนาครูด้วยการฝึกอบรมออนไลน์ ส่งเสริมการพัฒนาครูด้วยกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (professional learning community) และส่งเสริมให้กำลังใจครูด้วยการนิเทศติดตาม เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนไปปรับปรุง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน การเรียนรู้ในยุค 4.0 ไม่ได้จำกัดเพียงในหนังสือเรียนอีกต่อไปการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในห้องเรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพและทำความเข้าใจในเรื่องที่ยากได้เร็วยิ่งขึ้น ระบบ E-learning และการทดสอบออนไลน์ ช่วยประหยัดเวลาในการตรวจและจัดเก็บคะแนน อินเทอร์เน็ตแห่งอนาคต (Metaverse) เมื่อเข้าสู่ Metaverse ทำให้นักเรียนรู้สึกเข้าใจถึงเนื้อหาเรื่องที่กำลังเรียนอยู่มากขึ้น และการเชื่อมต่อแบบโลกอัจฉริยะ ซึ่งสิ่งนี้เรารู้จักในชื่อ Internet of Things (IoT)

คำสำคัญ: การบริหารทรัพยากร; สื่อดิจิทัลการศึกษา; วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู

* ได้รับบทความ: 2 มีนาคม 2567; แก้ไขบทความ: 3 กันยายน 2567; ตอรับตีพิมพ์: 30 กันยายน 2567

Received: 2 March 2024; Revised: 3 September 2024; Accepted: 30 September 2024

Abstract

Educational digital media is the use of modern digital technology to stimulate learners to learn, help create discipline from self-learning. Education management through digital systems is convenient, fast, cost-effective, accessible everywhere, anytime, and every device. The resource administration of educational digital media in Nongbualamphu Technical College is by creating awareness and understanding of teachers about promoting the use of digital media for teaching management, providing equipment to support technology systems, promoting teacher development through online training, promoting teacher development through professional learning community processes, and encouraging teachers with supervision and follow-up to bring the results from teaching management to improve for the development of student achievement. Learning in the 4.0 era is not limited to textbooks anymore, bringing technology into the classroom helps students see pictures and understand difficult topics faster. E-learning systems and online testing save time in checking and storing scores. The future internet (Metaverse) when entering the Metaverse makes students feel more understanding of the content they are studying, and the connection in the form of a smart world, which we know as the Internet of Things (IoT).

Keywords: Resource Administration; Educational Digital Media; Nongbualamphu Technical College

บทนำ

โลกในยุคปัจจุบันสามารถเรียกได้ว่าโลกแห่งดิจิทัล วิถีชีวิตของคนในยุคนี้มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทกับการดำรงชีวิตเป็นอย่างยิ่ง อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาอย่างสมาร์ทโฟนกลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของมนุษย์ในยุคดิจิทัล ผู้คนสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องตัวและทำกิจกรรมได้อย่างหลากหลายภายในช่วงเวลาเดียวกัน การสื่อสารที่ติดต่อกันได้อย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา การเข้าถึงข้อมูลได้หลายช่องทางการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและแสดงตัวตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การเรียนรู้ของมนุษย์ในยุคดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่ไร้พรมแดนและมุ่งเน้นที่การส่งเสริมพัฒนาบุคคลอย่างยั่งยืน ระบบการศึกษาสมัยใหม่กำลังมุ่งสู่การศึกษาที่อาศัยเทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือเรียนทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษารอื่น โดยมุ่งหวังว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ ในการพัฒนาผู้เรียนอันจักเป็นกำลังสำคัญของชาติและยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ (ณัฐกร ฉายถวิล และคณะ, 2565)

สื่อดิจิทัลทางการศึกษาเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานบูรณาการทั้งด้านองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่นำไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัล ทำให้เกิดยุคอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการพัฒนาอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีโปรแกรมและการใช้งานร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลและแสดงผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงในยุคที่มีข้อมูลอยู่มากมายอยู่บนโลกดิจิทัล การเข้าถึงข้อมูลของคนส่วนใหญ่จะเป็นการเข้าถึงแบบเลือกใช้ เพราะทุกคนมีความสนใจในการหาข้อมูลที่แตกต่างกันไป โดยที่คนยุคใหม่มีวัตถุประสงค์ในการเข้าถึงความรู้บนโลกออนไลน์ นั่นคือ เพิ่มทักษะความรู้ในการทำงาน ทักษะชีวิต ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ และความรู้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งความรู้เหล่านี้มาในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และโต้ตอบ หรือแชร์ความรู้ร่วมกับผู้อื่นได้ สิ่งที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ของคนยุคใหม่ อาจไม่ใช่การเรียนรู้ที่สร้างความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่ต้องประยุกต์เอาเทคโนโลยีที่พวกเขาคุ้นเคย หรือใช้งานอยู่เสมอเข้ามาเป็นสื่อในการเรียนการสอนด้วย (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มาร์ต พัฒนา, 2562) การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสนใจเข้าใจใส่ใจในการเล่าเรียนและมีปฏิสัมพันธ์ต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น นั่นคือ ทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถ ที่จะทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความสุขมากยิ่งขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้

วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู สังกัดสำนักงานอาชีวศึกษาจังหวัดหนองบัวลำภูสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ เป็นสถานศึกษาที่ผลิตและพัฒนากำลังคนด้านวิชาชีพในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และระดับปริญญาตรีสายเทคโนโลยีหรือสายปฏิบัติการ (ทล.บ.) มีภารกิจหลักสำคัญในการผลิตและพัฒนาากำลังคนเข้าสู่สถานประกอบการ ได้ตระหนักและให้ความสำคัญต่อคุณภาพการจัดอาชีวศึกษา มุ่งมั่น พัฒนาคู และผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ตามนโยบายของรัฐบาล (รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา, 2564) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะวิชาชีพที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล มีความฉลาดและเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย แต่อย่างไรก็ตามการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีบ้าง แต่ไม่เป็นรูปธรรม ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษา จึงมีแนวทางที่จะให้ครูมีความสามารถที่จะนำเทคโนโลยีที่เป็นสื่อดิจิทัลไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและสามารถจัดการบริหารทรัพยากรสื่อในยุคดิจิทัล

ให้มีประสิทธิภาพได้ต่อไปในอนาคต ด้วยเหตุนี้งานศึกษาเรื่องการบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษา ในวิทยาลัย เทคนิคหนองบัวลำภู จึงมุ่งศึกษาการบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษา ที่สามารถเข้าถึงผู้รับได้ในวงกว้างมีการตอบกลับที่รวดเร็วและผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อได้หลากหลาย เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ช่วยสร้างวินัยจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ลดอัตราการลาออกระหว่างเรียน ลดอัตราความรุนแรงในโรงเรียน ช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานให้ทันสมัยและการคิดเชิงวิพากษ์ นำผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนไปปรับปรุงพัฒนา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

สื่อดิจิทัลกับการพัฒนาการเรียนการสอน

สื่อดิจิทัล (Digital Media) หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานโดยใช้รหัสมาตรฐานดิจิทัล กล่าวคือ ข้อมูลหรือข่าวสาร เช่น รูปภาพ วิดีทัศน์ เสียง เป็นต้น เมื่อรับเข้าจะต้องถูกเปลี่ยนเป็นข้อมูลแบบระบบเลขฐานสอง (Binary Number) ตามรหัสมาตรฐานดิจิทัล ที่สามารถเก็บลงในตัวกลางแบบดิจิทัล และเมื่อต้องการนำกลับมาสู่รูปแบบเดิม (รูปภาพ วิดีทัศน์ เสียง) จะต้องผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงตัวเลขระบบเลขฐานสองเหล่านี้ให้กลับไปเป็นรูปแบบเดิม (รูปภาพ วิดีทัศน์ เสียง) เช่นกัน ในหลายโอกาสที่คำว่า ดิจิทัล จะถูกเรียกแทนด้วยคำว่า “อี”(e-) ที่ย่อมาจากคำว่า อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) เช่น อีเมล (E-mail) คือ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ อีบุ๊ก (E-book) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ สื่อดิจิทัล (Digital Media) และมัลติมีเดีย (Multimedia) ทั้งสองคำนี้อาจจะเรียกรวมว่า สื่อใหม่ (New media) ทั้งสองคำต่างมีความเกี่ยวข้องกัน กล่าวคือสื่อที่มีลักษณะเป็นดิจิทัล ส่วนใหญ่ล้วนเป็นสิ่งที่เราได้ใช้อยู่แล้วในชีวิตประจำวัน เช่น การพิมพ์ข้อความเพื่อส่งเมล การเปิดฟังเพลงด้วยคอมพิวเตอร์ การชมภาพถ่ายที่เก็บในฮาร์ดดิสก์ การชมภาพเคลื่อนไหวผ่านคอมพิวเตอร์ การดูวิดีโอหรือการติดต่อสื่อสารสนทนา ระหว่างบุคคล เป็นต้น ในยุคปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเรารับข้อมูลผ่านสื่อที่เป็นดิจิทัลทั้งสิ้น ซึ่งก็คือมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อใหม่ (New media) ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการสื่อสารในยุคปัจจุบัน (Thai MOOC, 2565)

สื่อดิจิทัลแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ คือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อในรูปแบบที่เป็นภาพ สื่อในรูปแบบที่เป็นเสียง และสื่อดิจิทัล (Hobbs, 2011) ซึ่งการสื่อสารในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนมาใช้สื่อดิจิทัลกันอย่างแพร่หลาย สื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้รับได้ในวงกว้างมีการตอบกลับที่รวดเร็วและผู้รับสารสามารถเข้าถึงสื่อได้หลากหลาย สื่อดิจิทัลทางการศึกษาเป็นการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ช่วยสร้างวินัยจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ลดอัตราการลาออกระหว่างเรียน ลดอัตราความรุนแรงในโรงเรียน ช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานให้ทันสมัยและการคิดเชิงวิพากษ์ สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันแบ่งออกเป็นหลายประเภท สรุปได้ดังนี้

1. บล็อก (Blogs) คือ เว็บไซต์รูปแบบหนึ่งให้บริการสำหรับบุคคลทั่วไปที่ต้องการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ นำเสนอความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ตนเองรู้หรือสิ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น ผู้เรียนสามารถสร้างบล็อกส่วนตัวเพื่อทำแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) โดยผู้เรียนอาจเขียนบล็อกที่เกี่ยวกับเนื้อหาในบทเรียน การบ้านหรืองานกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้เข้ามาอ่าน แสดงความคิดเห็นหรือให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) ข้อวิพากษ์วิจารณ์ต่องานเขียน ผู้เขียนสามารถที่จะนำข้อคิดเห็นมาเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขงานของตนเองให้ดีขึ้น เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นได้อีกด้วย

2. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

2.1 เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นสื่อสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่และมีอิทธิพลมากที่สุดเป็นช่องทางที่มีประสิทธิภาพในการติดต่อ การติดตามบุคคลที่ให้ความรู้ นอกจากนี้เฟสบุ๊กยังมีลูกเล่นเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ใช้งาน เช่น การเพิ่มช่องทางให้สมาชิกคนอื่นเห็นผ่านระบบเฟสบุ๊กไลฟ์ (Facebook live) ซึ่งเป็นการถ่ายทอดสดที่มีการแจ้งเตือนให้เพื่อนสมาชิกรับรู้ที่กำลังมีการออกอากาศอยู่ การสร้าง Facebook Group เพื่อให้ผู้เรียนในคลาสเรียนเดียวกันได้เข้ามาเรียนรู้ร่วมกันก็ดูเป็นช่องทางที่ดีทีเดียว

2.2 ยูทูบ (YouTube) คือ เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสามารถเข้าไปดูหรืออัปโหลด (upload) ภาพวิดีโอต่าง ๆ พร้อมทั้งแบ่งปันภาพวิดีโอให้คนอื่นดูได้ แต่ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกจะไม่สามารถอัปโหลดวิดีโอแต่สามารถเข้าไปเปิดดูภาพวิดีโอของผู้ใช้คนอื่นได้ ไม่มีใครไม่ชอบวิดีโอ เพราะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เรียนรู้ได้ง่าย นอกจากวิดีโอบน YouTube ที่เกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ ก็ยังสามารถสร้างวิดีโอที่เกี่ยวกับการเรียนรู้สนุก ๆ ให้กับผู้เรียนได้กลับไปนั่งเรียนที่บ้านเองได้ หรือจะใช้เป็นช่องทางที่ให้ผู้เรียนได้ปลดปล่อยพลังสร้างสรรค์ ในการสร้างวิดีโอที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่กำลังเรียนรู้ก็ได้เช่นเดียวกัน

2.3 ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นเครือข่ายสังคมที่สามารถแชร์ข่าวสาร รูป โดยผู้ใช้สามารถส่งข้อความยาวไม่เกิน 140 ตัวอักษร เป็นการบอกว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือรีทวีต (Re-tweet) ส่งต่อข่าวสารที่น่าสนใจของคนอื่นได้ด้วยเช่นกัน ทวิตเตอร์สามารถติดตามแนวโน้มของสังคมได้ทันเวลา ซึ่งสามารถระบุและค้นหาสิ่งที่สนใจได้โดยพิมพ์หลังเครื่องหมาย # เช่น ให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ในหัวข้อที่กำลังเรียนผ่าน #Funfact ซึ่งเพื่อนร่วมห้องหรือคนทั่วไปก็สามารถเข้ามาติดตามความรู้ได้จาก Hashtag นี้

3. E-book สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับในภาพยนตร์ ซึ่ง E-book หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นสามารถทำได้ นอกจากตัวหนังสือและภาพนิ่งที่รวมเป็นเล่มหนังสือแล้วยังสามารถใส่วิดีโอ เสียงประกอบ กราฟิกเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มความน่าเรียนรู้และยังช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นภาพของเรื่อง

ที่กำลังเรียนรู้ได้ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ E-book ยังสามารถพกพาได้สะดวกเพราะเป็นรูปแบบของไฟล์ดาวน์โหลดที่ผู้เรียนสามารถเปิดเรียนรู้ได้จากบนสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์จากที่บ้านได้เอง

4. เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) คือ โปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ถูกเขียนขึ้นมาสำหรับการใช้งานเว็บเพจต่าง ๆ สามารถเข้าถึงด้วยโปรแกรมค้นดูเว็บผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บแอปพลิเคชันเป็นที่นิยมเนื่องจากความสามารถในการดูแลและอัปเดตข้อมูลโดยไม่ต้องนำไปแจกจ่ายหรือติดตั้งซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์

5. Digital Game-Based Learning การเล่นเกมเป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่คุ้นเคยเป็นอย่างดีบนสมาร์ทโฟนซึ่งวัตถุประสงค์ของการเกมนั้นก็เพื่อการสร้างความบันเทิงและพัฒนาทักษะต่าง ๆ (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2563)

การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ช่วยสร้างวินัยจากการเรียนรู้ ด้วยตัวเอง ลดอัตราการลาออกระหว่างเรียน ลดอัตราความรุนแรงในโรงเรียน ช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานให้ทันสมัยและการคิดเชิงวิพากษ์ เทคโนโลยีได้ทำให้ผู้สอนสามารถทำการสอน และผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังก่อให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีจึงมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการจัดการศึกษายุคฐานแห่งเทคโนโลยี (Technology Based Paradigm) ที่ใช้เทคโนโลยีในการเตรียมพร้อมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ที่มีลักษณะของการเรียนในรูปแบบบูรณาการ ซึ่งนอกจากความรู้ในแต่ละสาขาวิชาแล้วผู้เรียนยังต้องมีทักษะสำคัญ 3 ด้าน คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม นั่นคือ การคิดวิเคราะห์เป็น รู้จักการแก้ไขปัญหา และมีความคิดสร้างสรรค์ ทักษะชีวิตและอาชีพ โดยเน้นการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีภาวะผู้นำ มีทักษะทางสังคม มีความรับผิดชอบ และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี คือมีความสามารถในการใช้สื่อหรือเทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูลรวมถึงการผลิตสื่อหรือเทคโนโลยีที่เป็นประโยชน์ (จิรารัตน์ ประยูรวงษ์, 2562)

แนวทางการบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษา

แนวทางการบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. สร้างความตระหนักและความเข้าใจของครูเกี่ยวกับการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 หมวด 9 มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือเรียนทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่น โดยมุ่งหวังว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนอันจักเป็นกำลังสำคัญของชาติและยกระดับคุณภาพ

การศึกษาของประเทศไทยให้ทัดเทียมกับนานาประเทศ ดังนั้นครูจึงต้องมีคุณลักษณะที่เรียกว่า E-Teacher เช่น ต้องมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อเทคโนโลยี มีทักษะในการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ มีความสามารถในการถ่ายทอดหรือขยายความรู้ของตนเองสู่ผู้เรียนผ่านสื่อเทคโนโลยี ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้โดยเริ่มจากครุมีความเข้าใจ ต่อนโยบายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ครูจึงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ ในการจัดหาสื่อการเรียนการสอนที่เป็นตัวช่วยกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน

2. ส่งเสริมด้านปัจจัยนำเข้าเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ได้ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกลึกซึ้ง เข้าใจ ใส่ใจในการเล่าเรียนและมีปฏิสัมพันธ์ต่อการ เรียนมากยิ่งขึ้น นั่นคือทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถที่จะทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีความสุข สนุกมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ครูจะต้องเลือกสื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสอน เลือกสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยยึดหลักการพิจารณาการใช้สื่อประสมที่มีความหลากหลาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหา บทเรียนที่ยุ่งยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลายาวนาน และสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด ในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว รวมถึงช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับ ผู้เรียนทำให้เกิดความ สนุกและไม่เบื่อหน่าย การเรียนในบริบทของวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู โดยงานสื่อการเรียนการสอน ได้ส่งเสริมให้ครูผู้สอนผลิตสื่อ เพื่อเป็นนวัตกรรมการสอนในลักษณะหน่วยความรู้เฉพาะเรื่อง (Learning Object) มีการออกแบบจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ ที่มีเนื้อหาการเรียนรู้เฉพาะ สาระ เล็ก ๆ หรือ เป็นเรื่องย่อย ๆ สั้น ๆ การออกแบบจะทำเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ

3. ส่งเสริมด้านสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย การจัดระบบไฟฟ้า จัดระบบอินเทอร์เน็ต จัดสรร อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความพร้อมรองรับการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ฝ่ายบริหารได้ดำเนินโครงการพัฒนาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อให้เกิดความพร้อม ในการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ส่งเสริมด้านการพัฒนาครูและบุคลากร ประกอบด้วย การฝึกอบรมการประชุม สัมมนา การศึกษาดูงาน และการจัดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning community : PLC) โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่ม ได้แก่ ครู ผู้บริหาร นักการศึกษาในสถานศึกษา เรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายคือพัฒนาการเรียนรู้ สมรรถนะและคุณลักษณะของผู้เรียน โดยผ่าน กระบวนการตามขั้นตอน คือ การสร้างทีม ระบุปัญหาหรือกำหนดเป้าหมายในการพัฒนา ออกแบบ การจัดการเรียนรู้ เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ วิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้อย่างกัลยาณมิตร จัดการเรียน การสอนโดยมีทีมร่วมสังเกตการสอน และมีการสะท้อนผลการสอนเพื่อการเสนอแนะและปรับปรุงต่อไป ผลดีต่อครูผู้สอนพบว่า PLC ส่งผลต่อครูผู้สอนกล่าวคือลดความรู้สึกลดความวิตกกังวลงานสอนของครู

เพิ่มความรู้สึผูกพันต่อพันธกิจและเป้าหมายของสถานศึกษามากขึ้น โดยเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติให้บรรลุพันธกิจอย่างแข็งขัน จนเกิดความรู้สึว่าต้องการร่วมกันเรียนรู้และรับผิดชอบต่อการพัฒนาการโดยรวมของผู้เรียนถือเป็นพลังการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้การปฏิบัติการสอนในชั้นเรียนให้มีผลดียิ่งขึ้น

5. ส่งเสริมด้านการจัดกระบวนการนิเทศการศึกษา ประกอบด้วย การวางแผนการนิเทศการศึกษา การให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการจุดประสงค์และแนวทางในการนิเทศการศึกษา การนิเทศศึกษานับว่ามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการศึกษาให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ การนิเทศภายในสถานศึกษาซึ่งเป็นระบบของความร่วมมือกันของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนในสถานศึกษาเพื่อพัฒนางานวิชาการของสถานศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานการศึกษาโดยการให้คำปรึกษา แนะนำ ช่วยเหลือครูหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาให้ปรับปรุงวิธีสอน การวัดผลประเมินผลให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดการศึกษา ทำให้ครูผู้รับการนิเทศได้รับการพัฒนาวิชาชีพ มีความพึงพอใจ มีกำลังใจที่จะพัฒนาการเรียนการสอนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น จนส่งผลให้สถานศึกษาเป็นที่ยอมรับของผู้ที่เกี่ยวข้อง การนิเทศแบบร่วมพัฒนาเป็นการนิเทศที่มุ่งแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน โดยการปรับปรุงการปฏิบัติงานของครูให้เกิดประสิทธิภาพบนพื้นฐานของกระบวนการที่เกิดจากความต้องการของครูในการพัฒนาทักษะวิชาชีพ (สมเกียรติ สรรคพงษ์, 2562)

การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาในอนาคต

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคตจะมีการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีความสามารถใกล้เคียงกับมนุษย์ เช่น การเข้าใจภาษาสื่อสารของมนุษย์ โครงข่ายประสาทเทียม (Artificial neural networks : ANN) ระบบจำลอง ระบบเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) การพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้สามารถฟังและตอบภาษาพูดได้ อ่านตัวอักษร หรือลายมือเขียนได้ การแสดงผลของคอมพิวเตอร์ได้เสมือนจริง เป็นแบบสามมิติและการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสเสมือนว่าได้อยู่ในที่นั้นจริง การพัฒนาระบบสารสนเทศ ฐานข้อมูล ฐานความรู้ เพื่อพัฒนาระบบผู้เชี่ยวชาญและการจัดการความรู้ เพื่อให้การเรียนการสอนตอบสนองต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในยุค 4.0 จึงทำให้การเรียนการสอนมีการใช้เทคโนโลยีรวมถึงเครื่องมือที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1. ห้องเรียนอัจฉริยะ การเรียนรู้ในยุค 4.0 ไม่ได้จำกัดเพียงในหนังสือเรียนอีกต่อไป เมื่อมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในห้องเรียนอย่าง Smart Board หรือ Presentation ที่มีภาพประกอบ เข้ามาร่วมด้วย จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพและทำความเข้าใจในเรื่องที่ยากได้เร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้ในขณะที่มีการสอนในห้องเรียน ก็มีการถ่ายทอดสดไปยังห้องเรียนในโรงเรียนหรือสถานที่อื่น ๆ ผ่านระบบการ Live ได้อีกด้วย

2. ระบบ E-learning และการทดสอบออนไลน์ ระบบการเรียนรู้แบบ E-learning ในยุคปัจจุบันที่มีการพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองได้ง่ายผ่านทางแอปพลิเคชัน หรือ E-book โดยผู้สอนมีหน้าที่เพียงชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีระบบการทำแบบทดสอบหรือสอบย่อยที่ทำบนระบบออนไลน์ได้เลย ช่วยให้ประหยัดเวลาในการตรวจและจัดเก็บคะแนนได้อย่างรวดเร็ว

3. อินเทอร์เน็ตแห่งอนาคต (Metaverse) จุดเด่นของการเรียนใน Metaverse คือ การจำลองการเรียนรู้ได้ โลกเสมือนจริงที่มีการโต้ตอบกันและมีการปฏิบัติงานที่ต้องทำ อาจทำให้โรงเรียนเป็นเหมือนวิดีโอเกมที่ทำให้นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นที่จะทำงานให้สำเร็จ นอกจากนี้ข้อจำกัดด้านเวลาและระยะทางจะหมดไป เนื่องจากเราสามารถใช้อุปกรณ์ VR จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากทุกที่ทุกเวลา การเรียนรู้แบบ VR ยังช่วยลดค่าแพงระหว่างวิชาอีกด้วย เช่น การเรียนประวัติศาสตร์ที่เน้นการท่องเที่ยว เมื่อเข้าสู่โลก Metaverse เราสามารถเข้าไปอยู่ในสถานที่หรือเหตุการณ์นั้นได้ ทำให้นักเรียนรู้สึกเข้าใจถึงเนื้อหาเรื่องที่กำลังเรียนอยู่มากขึ้น ขณะที่วิชาที่เป็นทฤษฎีต่าง ๆ เช่น การเดินสายไฟ การติดตั้งท่อน้ำ การปฐมพยาบาล ก็จะเรียนรู้ในภาคปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย โดยไม่ต้องเสี่ยงกับอุบัติเหตุในสภาพแวดล้อมจริงอีกด้วย

4. การเชื่อมต่อแบบโลกอัจฉริยะ (Intelligent world) การเชื่อมโยงทั้งหมดเข้าด้วยกันอันเป็นเครือข่ายของเซ็นเซอร์ อุปกรณ์ และโครงสร้างพื้นฐานที่เชื่อมต่อรวบรวมข้อมูลที่เราต้องการ เพื่อใช้ Metaverse สร้างคู่แฝดดิจิทัล (Digital twins : เป็นการนำข้อมูลบนอุปกรณ์หรือระบบบนโลกจริง ๆ ไปนำเสนอแบบครบทุกมิติบนโลกดิจิทัล นำมาวิเคราะห์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด) และออกแบบวิธีใหม่ในการทำให้เกิดความไว้วางใจทางดิจิทัล (Digital trust) ซึ่งสิ่งนี้เรารู้จักในชื่อ Internet of Things (IoT) (ลัลลิต ศรจันทร์, 2564)

ดังนั้น การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู ในอนาคตกับการผลิตและการพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาสมรรถนะสูง เพื่อการพัฒนาประเทศให้เป็นไปตามนโยบาย จึงต้องมีการพัฒนา ดังนี้

1. มีหลักสูตรใหม่เกิดขึ้น โดยจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างสถานศึกษากับสถานประกอบการ มุ่งเน้นผลิตคนสู่การพัฒนาอุตสาหกรรม เน้นหลักสูตรฐานสมรรถนะ เป็นกระบวนทัศน์ใหม่ของการศึกษาที่ตอบสนองอุตสาหกรรม 4.0 ที่เน้นการใช้นวัตกรรมดิจิทัลเพื่อควบคุมระบบอุตสาหกรรม ซึ่งวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภูได้จัดหลักสูตรทวิภาคีร่วมกับสถานประกอบการเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ในระบบงานจากสถานประกอบการ

2. จัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อดิจิทัลเสมือนจริง ห้องเรียนเสมือนเป็นการสร้างสิ่งแวดล้อมและจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เสมือนกำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน โดยอาศัยศักยภาพด้านเทคโนโลยีในการส่งเสริมและพัฒนาผ่านซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ที่ช่วยจัดการและควบคุมการทำงาน

ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกันในลักษณะของความร่วมมือแบบต่างเวลา คือ ไม่จำเป็นต้องสื่อสารกันต่อหน้า อาจใช้อีเมลล์หรือระบบแชท ช่วยให้สามารถติดต่อกันได้ แม้มีเวลาว่างไม่ตรงกัน ด้วยจุดเด่นของห้องเรียนเสมือนนี้ ทำให้ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเดินทางมาเรียน สามารถเรียนรู้ได้จากอุปกรณ์สื่อสารผ่านการเชื่อมต่อตามความต้องการของตัวเอง วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงโดยเร่งส่งเสริมดำเนินการจัดการเรียนการสอนด้วยระบบภาพ 3 มิติ และการจัดแสดงนิทรรศการออนไลน์ในรูปแบบ Metaverse

3. จัดการศึกษาโดยสร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีความเชี่ยวชาญการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพประสิทธิภาพ จำเป็นที่สถานศึกษาต้องอาศัยการมีเครือข่ายการมีส่วนร่วมทุกภาคส่วน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ ครุภัณฑ์ต่าง ๆ ไม่จำกัดอยู่เพียงแค่งบประมาณของแผ่นดินที่ได้รับการจัดสรร สถานศึกษาสามารถระดมได้ทุกภาคส่วน นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถระดมทั้งความคิด สติปัญญา แรงกาย แรงใจ พลังสมองของทุกองค์และชุมชน ในท้องถิ่นมาทำการพัฒนาการศึกษาของชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไปได้สู่ความเป็นสากลต่อไป ซึ่งวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู ได้ลงนามความร่วมมือกับกับสถานประกอบการต่าง ๆ สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภาครัฐและเอกชน

4. พัฒนาห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ มีครุภัณฑ์และสื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ฝ่ายบริหารได้ดำเนินการสำรวจครุภัณฑ์ประจำห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ให้มีความเพียงพอและความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

5. พัฒนาสมรรถนะครูอย่างมืออาชีพ โดยการแลกเปลี่ยนครูในการเรียนรู้ในสถานประกอบการ วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภูส่งเสริมและพัฒนาครูให้มีความเป็นมืออาชีพด้านทักษะวิชาชีพ ทักษะการใช้เทคโนโลยี ร่วมกับสถานประกอบการ พัฒนาครูฝึกในสถานประกอบการให้มีความรู้และทักษะการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี

6. คุณลักษณะของผู้สำเร็จการศึกษา มีทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นหนึ่งในทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา เพื่อให้สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ จัดเป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply skills) ที่ต้องผสมผสานทักษะต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เน้นอยู่บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและความร่วมมือ รวมถึงความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้าน ในระดับพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ที่มีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ทักษะในการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะแห่งการรับมือโลกออนไลน์ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูล

ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ และ ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

สรุป

สื่อดิจิทัลทางการศึกษาเป็นการเรียนรู้แบบผสมผสานบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่นำไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัล ทำให้เกิดยุคอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการพัฒนา อุปกรณ์ต่าง ๆ การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาในวิทยาลัย เทคนิคหนองบัวลำภู มุ่งมั่นพัฒนาครู และผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ตามนโยบายของรัฐบาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเทคโนโลยี มาใช้ในการเรียนการสอน เน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะวิชาชีพที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล มีความฉลาดและ เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ทั้งนี้ การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีบ้าง แต่ไม่เป็นรูปธรรม เนื่องจากครุมีภาระงานอื่น ๆ ตามภารกิจหลักที่นอกเหนือจากการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้ขาดความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเอง ขาดบรรยากาศที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ไม่มีการ จัดทำแผนพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่อง ครูผู้สอนยังขาดความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เทคโนโลยีขาดความรู้ประสบการณ์ และความชำนาญในการใช้สื่อ ส่วนผู้เรียน พบว่าการใช้เทคโนโลยี ในการเรียนยังไม่คุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด เนื่องจากขาดการแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลในการศึกษา หาความรู้ ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่

ด้วยภารกิจหลักสำคัญในการผลิตและพัฒนากำลังคนเข้าสู่สถานประกอบการได้ตระหนักและ ให้ความสำคัญต่อคุณภาพการจัดอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู จึงสร้างความตระหนักและ ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนการสอน ด้วยการจัดอบรม เพิ่มความรู้ให้กับครูให้มีความสามารถในการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครู สร้างสื่อการสอนหน่วยความรู้เฉพาะเรื่อง (Learning Object) เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลการเรียนรู้ ที่คาดหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ จัดหาอุปกรณ์ให้สามารถรองรับระบบเทคโนโลยี ส่งเสริม การพัฒนาครูด้วยการฝึกอบรมออนไลน์ ส่งเสริมการพัฒนาครูด้วยกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เพื่อให้ครูได้นำเสนอนวัตกรรมที่สามารถนำไปพัฒนา ผู้เรียนให้กับครูในสถานศึกษาและส่งเสริมให้กำลังใจครูด้วยการนิเทศติดตาม เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้ จากการจัดการเรียนการสอนไปปรับปรุง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ได้รับความนิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ YouTube, Twitter, Facebook, blogs, Web Application, E-book และ Digital Game-Based Learning แนวทาง การบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในวิทยาลัยเทคนิค หนองบัวลำภู มี 5 ขั้นตอน คือ 1) สร้างความตระหนักและความเข้าใจของครูเกี่ยวกับการส่งเสริม

การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนการสอน 2) ส่งเสริมด้านปัจจัยนำเข้าเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ 3) ส่งเสริมด้านสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย การจัดระบบไฟฟ้า จัดระบบอินเทอร์เน็ต จัดสรรอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความพร้อมรองรับการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ 4) ส่งเสริมด้านการพัฒนาครูและบุคลากร ประกอบด้วย การฝึกอบรม การประชุมสัมมนา การศึกษาดูงาน และการจัดชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning community : PLC) โดยรวมตัวกันเป็นกลุ่ม ได้แก่ ครู ผู้บริหาร นักการศึกษาในสถานศึกษา เรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง 5) ส่งเสริมด้านการจัดกระบวนการนิเทศการศึกษา ประกอบด้วย การวางแผนการนิเทศการศึกษา การให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ จุดประสงค์ และแนวทางในการนิเทศการศึกษา การนิเทศการศึกษานับว่ามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการศึกษาให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ เพื่อให้การเรียนการสอนตอบสนองต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมในยุค 4.0 จึงทำให้การเรียนการสอนมีการใช้เทคโนโลยี รวมถึงเครื่องมือที่เชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ห้องเรียนอัจฉริยะ ระบบ E-learning และการทดสอบออนไลน์ อินเทอร์เน็ตแห่งอนาคต (Metaverse) การเชื่อมต่อแบบโลกอัจฉริยะ (Intelligent world)

องค์ความรู้ใหม่

แนวทางการบริหารทรัพยากรสื่อดิจิทัลทางการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู มี 5 ขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่

เอกสารอ้างอิง

- จิรารัตน์ ประยูรวงษ์. (2562). DIGITAL LEARNING การเรียนรู้ภาษาอังกฤษบนโลกดิจิทัลในศตวรรษที่ 21. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 13(1), 210-223.
- ณัฐกร ฉายถวิล และคณะ. (2565) การบริหารจัดการการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของวิทยาลัยเทคนิคบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 9(2), 259-270.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2563). เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <http://animation.bsru.ac.th/digital/eBook/เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวัน.pdf>
- ถลันลลิต ศรีจันทร์ดร. (2564). การศึกษาในโลก Metaverse โอกาสใหม่แห่งการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://thestandard.co/education-in-metaverse/>
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนา. (2562). Digital Learning. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2567, จาก http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/Digital%20Learning_1567488037.pdf
- วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา. (2564). รายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา ปีการศึกษา 2564. ม.ป.ท. วิทยาลัยเทคนิคหนองบัวลำภู สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.
- สมเกียรติ สรรคพงษ์. (2562). การส่งเสริมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.obec.go.th/archives/140515>
- Hobbs, R. (2011). Digital and media literacy. California: Corwin.
- Thai MOOC. (2565). เทคโนโลยีการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://library.wu.ac.th/km/เทคโนโลยีการสร้างสรรค์/>