

ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา ตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

The Priority Needs of Academic Management of Secondary Schools Based on The Concept of Digital Citizenship

มนรัตน์ แก้วเกิด^{1*} สุกัญญา แชมช้อย¹ และพฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์¹
Manarat Kaeokerd^{1*}, Sukanya Chaemchoy¹ and Pruet Siribanpitak¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 342 โรงเรียน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน หรือรองผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มบริหารวิชาการ และครูผู้สอนที่ปฏิบัติหน้าที่นอกเหนือจากการสอนในกลุ่มบริหารวิชาการ เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI Modified) ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การวัดและประเมินผล รองลงมา คือ การพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าข้อที่มีความจำเป็นสูงสุด 1) ด้านการพัฒนาหลักสูตร ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยดิจิทัล ในเรื่องสุขภาพและความปลอดภัยดิจิทัล และการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความปลอดภัยดิจิทัล ในเรื่องสุขภาพและความปลอดภัยดิจิทัล 3) ด้านการวัดผลประเมินผล คือ การวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงด้านความปลอดภัยดิจิทัล ในเรื่องสุขภาพและความปลอดภัยดิจิทัล

คำสำคัญ: การบริหารงานวิชาการ โรงเรียนมัธยมศึกษา ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Abstract

The purpose of this research was to study the priority needs of academic management of secondary schools based on the concept of Digital Citizenship. The sample groups used in this research were 342 secondary schools by multi-stage random sampling. The contributors are divided into 2 groups, namely director or academic deputy director of the school and academic teacher. The instrument used in this study was a 5-level rating scaled questionnaire. The data were analyzed by frequency distribution, percentage, mean, standard deviation, and PNI modified. The findings indicate that: overall, the priority needs of academic management in

¹ สาขาวิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Program in Educational Administration, Faculty of Education, Chulalongkorn University

*Corresponding author; email: manarat.kaeokerd@gmail.com

(Received: 24 February 2020; Revised: 22 May 2020; Accepted: 29 May 2020)

DOI: <https://doi.org/10.14456/psruhss.2021.6>

secondary schools based on the concept of Digital Citizenship, the highest priority needs index was measurement and evaluation followed by curriculum development and learning management. While considering each aspect, 1) curriculum development found that the highest index was to set learning standard to encourage learners to have digital health and wellbeing 2) learning management found that the highest index was to organize learning activities that encourage learners to have digital digital health and wellbeing 3) measurement and evaluation found that the highest index was a authentic assessment in digital health and wellbeing.

Keywords: Academic Management, Secondary School, Digital Citizenship

บทนำ

กระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ความเจริญก้าวหน้าแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สภาพสังคมโลกเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมดิจิทัล มีการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในสังคมอย่างทั่วถึง คนส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละวันไปกับกิจกรรมทางสังคมออนไลน์ ทำให้ระดับความสนใจในการเรียนรู้ทางวิชาการ ความรับผิดชอบ การมีปฏิสัมพันธ์ ทักษะสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ลดน้อยลง จึงเป็นเหตุให้การจัดการศึกษาทุกระดับ จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลง เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ได้กำหนดจุดเน้นและประเด็นพัฒนาหลักหลายด้าน โดยด้านที่สำคัญ คือ ด้านการพัฒนาคน มีจุดเน้นในการเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย การพัฒนาทักษะสอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 การเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่จะเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคตอย่างสำคัญ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล โดยได้มีการผลักดันนโยบายการปรับเปลี่ยนประเทศให้ก้าวสู่ Thailand 4.0 และได้กำหนดแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ โดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร ที่มียุทธศาสตร์ในการดำเนินงาน 6 ข้อ ได้แก่ 1) พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลประสิทธิภาพสูงให้ครอบคลุมทั่วประเทศ 2) ขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 3) สร้างสังคมคุณภาพด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล 4) การปรับเปลี่ยนภาครัฐสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล 5) พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล และ 6) สร้างความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559)

ปัจจุบันปัญหาในสังคมออนไลน์เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง จากการสำรวจออนไลน์เรื่องสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ของกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) โดย ศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ หรือ โคแพท (COPAT – Child Online Protection Action Thailand) ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ซึ่งทำการสำรวจทางออนไลน์เมื่อเดือน กุมภาพันธ์ - เมษายน 2562 กลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามอายุ 6 - 18 ปี จำนวน 15,318 คน จากทั่วประเทศ พบว่าเด็ก ร้อยละ 31 เคยถูกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ และเด็ก ร้อยละ 34 เคยถูกลั่นแกล้งรังแกคนอื่นทางออนไลน์ ร้อยละ 74 เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ ร้อยละ 6 เคยครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก เคยส่ง ส่งต่อ หรือแชร์ สื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ และเด็ก ร้อยละ 2 ยอมรับว่าเคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเองในลักษณะลามกอนาจารแล้วส่งให้คนอื่น ๆ โดยพฤติกรรมเหล่านี้เป็นความเสี่ยงที่อาจนำภัยอันตรายมาถึงตัว นอกจากนี้ พบว่าเด็ก 1 ใน 4 หรือกว่า 4,000 คน เคยนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันในโลกออนไลน์ และนัดเจอกัน เรื่องที่เกิดตามมา คือโดนพุดจาล้อเลียน ดุถูก และทำให้เสียใจ

หลอกให้เสียเงิน เสียทรัพย์สิน ที่สำคัญประเด็นที่นัดเจอกันแล้วถูกล่วงละเมิดทางเพศเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงมากที่สุด และเกิดขึ้นจริง มี 73 คน หรือ ร้อยละ 1.9 (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2562)

ในขณะที่สำนักข่าวอิศรา (2561) ได้รายงานผลสำรวจเรื่อง 10 สถานการณ์เด็กไทยกับสื่อออนไลน์เสี่ยงติดเกม เป็นเหยื่อ กลั่นแกล้ง และสื่อลามกอนาจาร โดยได้มีการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับสื่อออนไลน์ระหว่างเดือนพฤศจิกายน - ธันวาคม 2560 ผลสำรวจยังพบว่า มีเด็กที่เคยนัดพบมากกว่า 10 ครั้ง ในช่วงสิบเดือนที่ผ่านมา ร้อยละ 6.60 โดยเด็กอายุ 15 - 18 ปี หรือมัธยมปลาย เป็นกลุ่มที่มีการนัดพบมากที่สุดถึงร้อยละ 77.36 โซเชียลมีเดียและบริการรับส่งข้อความอย่าง Facebook หรือ Line เป็นช่องทางที่เด็ก ๆ ใช้ในการติดต่อพูดคุย นัดพบ หรือเข้าถึงสื่อไม่เหมาะสมต่าง ๆ ร้อยละ 71.14 - 94.36 สะท้อนให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนในระดับชั้นมัธยมศึกษาเป็นกลุ่มที่เข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้สูงกว่าเด็กในระดับประถมศึกษา และเป็นกลุ่มเสี่ยงในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทางที่ไม่เหมาะสม การพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในยุคที่มีกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมเกิดขึ้น ซึ่งแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) นั้น คือแนวคิดและแนวปฏิบัติที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พลเมืองเรียนรู้ว่าจะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและปกป้องตนเองจากความเสี่ยงต่าง ๆ รวมทั้งรู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่ ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, 2561)

การบริหารงานวิชาการเป็นงานที่สำคัญสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา เนื่องจากเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทุกชนิดในสถานศึกษา ได้แก่ การปรับปรุงการเรียนให้ดีขึ้นตั้งแต่การกำหนดนโยบาย การวางแผน การปรับปรุงพัฒนาการเรียนการสอน ตลอดจนการประเมินผลการสอน เพื่อให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและจุดมุ่งหมายของสถานศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนโดยเฉพาะเกี่ยวกับการปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอน ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลักของสถานศึกษาและเป็นเครื่องชี้วัดความสำเร็จและความสามารถของผู้บริหารสถานศึกษา (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2553) ดังนั้น การบริหารงานวิชาการจึงเป็นแนวทางในการการพัฒนาเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัลให้มีคุณภาพ สามารถใช้ชีวิตควบคู่กับเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม มีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิตร่วมกับเทคโนโลยี เป็นนักเรียนที่เก่ง ดี และมีความสุขในโลกยุคดิจิทัล

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลให้แก่เด็กและเยาวชนมีความสำคัญมากในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล ซึ่งการปลูกฝังความเป็นพลเมืองดิจิทัลดังกล่าวจะต้องอาศัยกระบวนการในการให้การศึกษาแก่เด็กและเยาวชน ดังนั้น การศึกษาความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาการบริหารวิชาการให้ดียิ่งขึ้น และสอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาการบริหารวิชาการของโรงเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ตามแนวคิดการพัฒนาให้นักเรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยยึดกรอบแนวคิดการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามกฎกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2550

1) แนวคิดการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามกฎกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2550 ประกอบด้วย การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

2) แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ประกอบด้วย 4 กลุ่ม องค์ประกอบ คือ กลุ่มองค์ประกอบความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) กลุ่มองค์ประกอบความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) กลุ่มองค์ประกอบมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (Digital Participation) และกลุ่มองค์ประกอบความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional intelligence)

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 2,358 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 342 โรงเรียน โดยคำนวณได้จากสูตรขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973)

ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียน หรือรองผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มบริหารวิชาการ จำนวน 1 คน และครูผู้สอนที่ปฏิบัติงานอื่นนอกเหนือจากงานสอนในกลุ่มบริหารวิชาการ จำนวน 1 คน รวมโรงเรียนละ 2 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 684 คน

ขอบเขตด้านเวลา ระยะเวลาในการศึกษา ปีการศึกษา 2562

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล” ประกอบด้วยกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

1) **แนวคิดการบริหารวิชาการ** ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ (2550) และนักวิชาการท่านอื่น ๆ ได้แก่ กมล ภูประเสริฐ (2544); สำนักงานปฏิรูปการศึกษา (2545); นพพงษ์ บุญจิตราดุลย์ (2551); รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2551); ปรียาพร วงศ์อนุตโรจน์ (2553) และปองสิน วิเศษศิริ (2555) ประกอบด้วย 1) การพัฒนาหลักสูตร 2) การจัดการเรียนรู้ และ 3) การวัดผลและประเมินผล

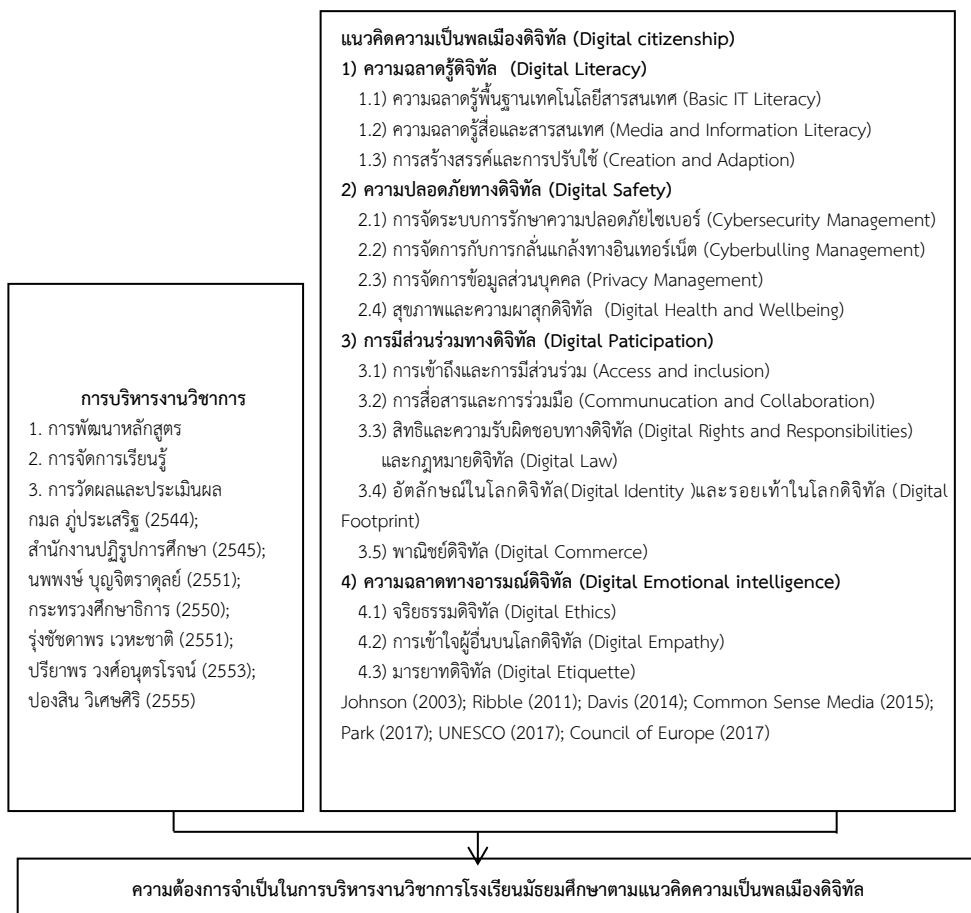
2) **แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองดิจิทัล** ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ Johnson (2003), Ribble (2011); Davis (2014); Common Sense Media (2015); Park (2017); UNESCO (2017); Council of Europe (2017) ประกอบด้วย

2.1) ความฉลาดรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) คือ ความรู้ และทักษะที่จำเป็นในการในการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบด้วย 1) ความฉลาดรู้พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ (Basic IT Literacy) 2) ความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy) และ 3) การสร้างสรรค์และการปรับใช้ (Creation and Adaption)

2.2) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) คือ ความปลอดภัยทั้งด้านร่างกาย และจิตใจจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและมีคุณภาพ ประกอบด้วย 1) การจัดการระบบการรักษาความปลอดภัย (Cybersecurity Management) / การรักษาความปลอดภัยดิจิทัล (Digital Security) 2) การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying Management) 3) การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Management) 4) สุขภาพและความผาสุกดิจิทัล (Digital Health and Wellbeing)

2.3) การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (Digital Participation) คือ การมีส่วนร่วมในโลกดิจิทัลอย่างเหมาะสม และรับผิดชอบ ประกอบด้วย 1) การเข้าถึงและการมีส่วนร่วม (Access and inclusion) 2) การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and Collaboration) 3) สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัล (Digital Rights and Responsibilities) และกฎหมายดิจิทัล (Digital Law) 4) อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Identity) และรอยเท้าในโลกดิจิทัล (Digital Footprint) และ 5) พาณิชย์ดิจิทัล (Digital Commerce)

2.4) ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล (Digital Emotional intelligence) คือความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับผู้อื่น ประกอบด้วย 1) จริยธรรมดิจิทัล (Digital Ethics) 2) การเข้าใจผู้อื่นบนโลกดิจิทัล (Digital Empathy) และ 3) มารยาทดิจิทัล (Digital Etiquette)



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบบรรยายที่ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณโดยมีขั้นตอน ได้แก่ ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล และศึกษาความต้องการจำเป็นของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากร คือ โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 2,358 โรงเรียน ได้แก่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โรงเรียนมัธยมศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 342 โรงเรียน โดยคำนวณได้จากสูตรขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) โดยกำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ทั้ง 42 เขต ตามจำนวนโรงเรียนในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา และสุ่มเลือกโรงเรียน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling) โดยจับฉลากโรงเรียนตามจำนวนสัดส่วนในแต่ละเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาทั้ง 42 เขต

ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้อำนวยการโรงเรียน หรือรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ จำนวน 1 คน และครูผู้สอนที่ปฏิบัติหน้าที่นอกเหนือจากการสอนในกลุ่มบริหารวิชาการ โรงเรียนละ 1 คน รวมโรงเรียนละ 2 คน รวมทั้งหมด 684 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ตอนที่ 2 สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือผู้วิจัยศึกษา ทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิชาการและแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล สังเคราะห์ขอบข่ายการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาและแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิด และสร้างข้อคำถามนำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) เกณฑ์ที่ใช้ในการวัดค่าดัชนีคือ IOC (Item-Objective Congruence) ซึ่งพิจารณาเลือกข้อคำถามที่ค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.60 จากนั้นส่งแบบสอบถามไปทดลองใช้ โดยหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.91 แล้วเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเห็นชอบในการจัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบสอบถามพร้อมแนบหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลโดยจัดส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์ไปยังโรงเรียนในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 342 โรงเรียน โรงเรียนละ 2 ฉบับ รวมทั้งสิ้น 684 ฉบับ รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนทางไปรษณีย์ จำนวน 481 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 70.32 ของแบบสอบถามทั้งหมด แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับมาตรวจสอบความสมบูรณ์เพื่อนำไปวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI Modified) แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ผลการวิจัย

ความต้องการจำเป็นของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้ผลตามตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพปัจจุบัน สภาพอันพึงประสงค์ และค่าดัชนีลำดับความสำคัญและความต้องการในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในภาพรวมและรายด้าน

การบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา ตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			PNI Modified	ลำดับ ความ ต้องการ
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ		
ด้านการพัฒนาหลักสูตร	3.71	0.80	มาก	4.53	0.65	มากที่สุด	0.222	2
1. ความฉลาดรู้ดิจิทัล	3.73	0.73	มาก	4.50	0.62	มาก	0.024	4
1.1 ความฉลาดรู้พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	3.85	0.73	มาก	4.53	0.62	มากที่สุด	0.179	3
1.2 ความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	3.63	0.71	มาก	4.45	0.62	มาก	0.225	1
1.3 การสร้างสรรค์และการปรับใช้	3.73	0.74	มาก	4.51	0.63	มากที่สุด	0.211	2
2. ความปลอดภัยทางดิจิทัล	3.67	0.86	มาก	4.55	0.65	มากที่สุด	0.241	1
2.1 การจัดระบบการรักษาความปลอดภัย / การรักษาความปลอดภัยดิจิทัล	3.79	0.89	มาก	4.55	0.65	มากที่สุด	0.201	4
2.2 การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	3.59	0.81	มาก	4.52	0.66	มากที่สุด	0.260	2
2.3 การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล	3.77	0.84	มาก	4.60	0.63	มากที่สุด	0.220	3
2.4 สุขภาพและความผาสุกดิจิทัล	3.51	0.87	มาก	4.52	0.66	มากที่สุด	0.288	1
3. การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล	3.67	0.81	มาก	4.50	0.67	มาก	0.225	2
3.1 การเข้าถึงและการมีส่วนร่วม	3.76	0.79	มาก	4.52	0.65	มากที่สุด	0.203	4
3.2 การสื่อสารและการร่วมมือ	3.81	0.71	มาก	4.53	0.61	มากที่สุด	0.190	5
3.3 สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัลและกฎหมายดิจิทัล	3.72	0.82	มาก	4.56	0.65	มากที่สุด	0.226	3
3.4 อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัลและรอยเท้าในโลกดิจิทัล	3.66	0.81	มาก	4.53	0.65	มากที่สุด	0.237	2
3.5 พานิชย์ดิจิทัล	3.42	0.84	ปานกลาง	4.36	0.76	มาก	0.274	1
4. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล	3.78	0.76	มาก	4.57	0.63	มากที่สุด	0.208	3
4.1 จริยธรรมดิจิทัล	3.74	0.80	มาก	4.54	0.65	มากที่สุด	0.216	1
4.2 การเข้าใจผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	3.76	0.72	มาก	4.53	0.65	มากที่สุด	0.205	2
4.3 มารยาทดิจิทัล	3.85	0.77	มาก	4.63	0.58	มากที่สุด	0.203	3
ด้านการจัดการเรียนรู้	3.75	0.75	มาก	4.56	0.63	มากที่สุด	0.218	3
1. ความฉลาดรู้ดิจิทัล	3.79	0.74	มาก	4.59	0.61	มากที่สุด	0.213	3
1.1 ความฉลาดรู้พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	3.96	0.74	มาก	4.67	0.56	มากที่สุด	0.179	3
1.2 ความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	3.67	0.76	มาก	4.55	0.64	มากที่สุด	0.238	1
1.3 การสร้างสรรค์และการปรับใช้	3.72	0.70	มาก	4.56	0.61	มากที่สุด	0.223	2
2. ความปลอดภัยทางดิจิทัล	3.74	0.78	มาก	4.57	0.65	มากที่สุด	0.223	1
2.1 การจัดระบบการรักษาความปลอดภัย / การรักษาความปลอดภัยดิจิทัล	3.84	0.80	มาก	4.59	0.65	มากที่สุด	0.194	4
2.2 การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	3.73	0.74	มาก	4.57	0.64	มากที่สุด	0.225	2
2.3 การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล	3.78	0.75	มาก	4.59	0.63	มากที่สุด	0.215	3

การบริหารวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษา ตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			PNI Modified	ลำดับ ความ ต้องการ
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ		
2.4 สุขภาพและความผาสุกดิจิทัล	3.60	0.82	มาก	4.53	0.66	มากที่สุด	0.259	1
3. การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล	3.72	0.75	มาก	4.54	0.64	มากที่สุด	0.222	2
3.1 การเข้าถึงและการมีส่วนร่วม	3.81	0.75	มาก	4.57	0.62	มากที่สุด	0.200	4
3.2 การสื่อสารและการร่วมมือ	3.81	0.70	มาก	4.57	0.63	มากที่สุด	0.197	5
3.3 สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัลและ กฎหมายดิจิทัล	3.76	0.74	มาก	4.57	0.63	มากที่สุด	0.215	3
3.4 อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัลและรอยเท้าในโลก ดิจิทัล	3.65	0.76	มาก	4.53	0.64	มากที่สุด	0.240	2
3.5 พานิชย์ดิจิทัล	3.55	0.79	มาก	4.47	0.69	มาก	0.258	1
4. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล	3.78	0.71	มาก	4.57	0.59	มากที่สุด	0.209	4
4.1 จริยธรรมดิจิทัล	3.77	0.70	มาก	4.59	0.58	มากที่สุด	0.216	1
4.2 การเข้าใจผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	3.77	0.71	มาก	4.56	0.60	มากที่สุด	0.208	2
4.3 มารยาทดิจิทัล	3.81	0.73	มาก	4.58	0.60	มากที่สุด	0.203	3
ด้านการวัดและประเมินผล	3.69	0.77	มาก	4.53	0.65	มากที่สุด	0.229	1
1. ความฉลาดรู้ดิจิทัล	3.69	0.77	มาก	4.54	0.64	มากที่สุด	0.230	2
1.1 ความฉลาดรู้พื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ	3.76	0.81	มาก	4.58	0.63	มากที่สุด	0.219	3
1.2 ความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ	3.62	0.74	มาก	4.49	0.66	มาก	0.241	1
1.3 การสร้างสรรค์และการปรับใช้	3.70	0.74	มาก	4.56	0.64	มากที่สุด	0.231	2
2. ความปลอดภัยทางดิจิทัล	3.68	0.78	มาก	4.54	0.66	มากที่สุด	0.233	1
2.1 การจัดการับการรักษาความปลอดภัย / การรักษาความปลอดภัยดิจิทัล	3.72	0.80	มาก	4.53	0.66	มากที่สุด	0.219	3
2.2 การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	3.65	0.75	มาก	4.54	0.64	มากที่สุด	0.244	2
2.3 การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล	3.75	0.76	มาก	4.56	0.64	มากที่สุด	0.214	4
2.4 สุขภาพและความผาสุกดิจิทัล	3.60	0.78	มาก	4.52	0.69	มากที่สุด	0.256	1
3. การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล	3.68	0.77	มาก	4.52	0.66	มากที่สุด	0.229	3
3.1 การเข้าถึงและการมีส่วนร่วม	3.74	0.80	มาก	4.51	0.68	มากที่สุด	0.208	5
3.2 การสื่อสารและการร่วมมือ	3.74	0.70	มาก	4.55	0.64	มากที่สุด	0.217	4
3.3 สิทธิและความรับผิดชอบทางดิจิทัลและ กฎหมายดิจิทัล	3.71	0.78	มาก	4.55	0.65	มากที่สุด	0.227	3
3.4 อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัลและรอยเท้าในโลก ดิจิทัล	3.66	0.75	มาก	4.52	0.65	มากที่สุด	0.236	2
3.5 พานิชย์ดิจิทัล	3.57	0.78	มาก	4.48	0.68	มาก	0.256	1
4. ความฉลาดทางอารมณ์ดิจิทัล	3.71	0.76	มาก	4.54	0.64	มากที่สุด	0.222	4
4.1 จริยธรรมดิจิทัล	3.70	0.76	มาก	4.55	0.63	มากที่สุด	0.228	1
4.2 การเข้าใจผู้อื่นบนโลกดิจิทัล	3.70	0.75	มาก	4.51	0.64	มากที่สุด	0.218	3
4.3 มารยาทดิจิทัล	3.73	0.77	มาก	4.55	0.65	มากที่สุด	0.220	2
ภาพรวมการบริหารวิชาการ	3.72	0.77	มาก	4.54	0.64	มากที่สุด	0.223	

จากตาราง 1 ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยภาพรวม คือ 0.223 (PNI Modified= 0.223) การบริหารวิชาการที่มีลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การวัดและประเมินผล (PNI Modified= 0.229) รองลงมา คือ การพัฒนาหลักสูตร (PNI Modified = 0.222) และการจัดการเรียนรู้ (PNI Modified = 0.218) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า 1) ด้านการพัฒนาหลักสูตร ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล (PNI Modified = 0.241) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล (PNI Modified = 0.288) และการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (PNI Modified = 0.260) ตามลำดับ รองลงมา คือด้านการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (PNI Modified = 0.225) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องพาณิชย์ดิจิทัล (PNI Modified = 0.274) และอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล และรอยเท้าในโลกดิจิทัล (PNI Modified = 0.237) ตามลำดับ 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล (PNI Modified = 0.223) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล (PNI Modified = 0.259) และการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (PNI Modified = 0.225) ตามลำดับ รองลงมา คือด้านการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล (PNI Modified = 0.222) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องพาณิชย์ดิจิทัล (PNI Modified = 0.258) และอัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล และรอยเท้าในโลกดิจิทัล (PNI Modified = 0.240) ตามลำดับ 3) ด้านการวัดผลประเมินผล ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล (PNI Modified = 0.233) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล (PNI Modified = 0.256) และการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (PNI Modified = 0.244) ตามลำดับ รองลงมา คือด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล (PNI Modified = 0.230) โดยลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (PNI Modified = 0.241) การสร้างสรรค์และการปรับใช้ (PNI Modified = 0.231) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยภาพรวม คือ 0.223 (PNI Modified = 0.223) การบริหารวิชาการที่มีลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การวัดและประเมินผล (PNI Modified = 0.229) รองลงมา คือ การพัฒนาหลักสูตร (PNI Modified = 0.222) และการจัดการเรียนรู้ (PNI Modified = 0.218) ตามลำดับ

2. ความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลรายด้าน เป็นดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาหลักสูตร ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล รองลงมา คือด้านการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องพาณิชย์ดิจิทัล 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล รองลงมา คือด้านการมีส่วนร่วมทางดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องพาณิชย์ดิจิทัล และ 3) ด้านการวัดผลประเมินผล ลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล รองลงมา คือด้านความฉลาดรู้ดิจิทัล ในประเด็นย่อยเรื่องความฉลาดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล มีประเด็นที่น่าสนใจอภิปรายดังนี้

1. ผลการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยภาพรวม เรียงลำดับตามความต้องการจำเป็น ดังนี้

1.1 ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการพัฒนามากที่สุด และมีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับมาก ซึ่งอาจมีสาเหตุที่แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันการวัดผลประเมินผลการศึกษาในประเทศไทย

ยังไม่สามารถสะท้อนผู้เรียนได้ตรงตามความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนที่ได้ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และเนื้อหาที่เปลี่ยนไป ซึ่งสอดคล้องกับ โชติภา ภาษีผล และคณะ (2558) กล่าวว่า สภาพการวัดและประเมินผลในระบบการศึกษาของครูที่ผ่านมายังมีจุดบกพร่องหลายประการ อีกทั้งสภาพการวัดและประเมินผลในระบบการศึกษาที่ผ่านมาถูกวิพากษ์ว่า ไม่เอื้อต่อการพัฒนาคนให้มีลักษณะ “มองกว้าง คิดไกล ใฝ่รู้”

1.2 ด้านการพัฒนาหลักสูตร มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการพัฒนามากเป็นลำดับที่ 2 ของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากประเทศไทยยังไม่ได้มีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ความเป็นพลเมืองดิจิทัลในหลักสูตรสถานศึกษา ดังนั้นในการบริหารงานวิชาการในระดับมัธยมศึกษา จึงควรพัฒนาการบริหารวิชาการตั้งแต่การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ มีเป้าหมายหลักเพื่อผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการคิด และการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยมีเงื่อนไขหรือสถานการณ์ความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริงในการดำรงชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบันให้มากที่สุด สอดคล้องกับ แนวทางการเปลี่ยนแปลงนโยบายการศึกษาของรัฐบาลที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญ และเป็นการเตรียมพร้อมให้กับผู้เรียนในยุคนี้ ได้แก่ การเรียนรู้แบบการสอนน้อย เรียนรู้ให้มาก (Teach Less, Learn More) ซึ่งเป็นการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้มีความเชื่อมั่น กล่าวตัดสินใจ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557)

1.3 ด้านการจัดการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาต่ำที่สุดในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโรงเรียนมัธยมศึกษาปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะไม่มีการกำหนดเนื้อหาเรื่องความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในหลักสูตร แต่ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูอาจมีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ร่วมด้วย ดังนั้นการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนควรเป็นรูปแบบบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ตามที่สุกัญญา แซ่ม้อย (2560) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 3P เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปของสถานศึกษาในยุคดิจิทัล และเป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองความต้องการและการประกอบอาชีพในอนาคตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล โดยกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 3P ได้แก่ P1: Problem-Based Learning การจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน P2: Project-Based Learning การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน และ P3: Profession-Based Learning การจัดการเรียนรู้เพื่อการประกอบอาชีพเมื่อสามารถจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ P1 และ P2 ให้กับผู้เรียนได้แล้ว จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต

2. ผลการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวความเป็นพลเมืองดิจิทัลรายด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพัฒนาหลักสูตร 2) ด้านการจัดการเรียนการสอน และ 3) ด้านการวัดผลประเมินผล พบว่า

2.1 ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารวิชาการทุกด้านที่ต้องการพัฒนาเป็นอันดับแรก คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล โดยความต้องการจำเป็นสูงสุดในประเด็นย่อยเรื่องสุขภาพและความผาสุกดิจิทัล ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนยุคดิจิทัลควรคำนึงถึงในการใช้ชีวิตในสังคมยุคดิจิทัลอย่างเหมาะสม และไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ สอดคล้องกับ สรานนท์ อินทนนท์ (2562) ที่เสนอแนวทางในการบริหารกิจกรรมหน้าจอของเด็กที่เรียกว่า “3 Ps (Plan – Power off – Play)” กล่าวคือ Plan เป็นวิธีที่สมาชิกในครอบครัวร่วมมือกันจำกัดเวลาในการใช้หน้าจอเทคโนโลยีสารสนเทศ Power off เป็นการงดใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในช่วงเวลาที่สำคัญของวัน ด้วยการทำกิจกรรมอื่นร่วมกันในครอบครัว และ Play เป็นการสร้างสมดุลระหว่างกิจกรรมการใช้เวลาหน้าจอกับการเล่นสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อไม่ให้เด็กพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป โดยทั้งการเล่นดิจิทัลและการเล่นแบบสร้างสรรค์ต้องช่วยส่งเสริมสุขภาพ และการมีปฏิสัมพันธ์ของเด็ก

2.2 ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการบริหารวิชาการทุกด้านที่ต้องการพัฒนาเป็นอันดับที่สอง คือ ด้านความปลอดภัยดิจิทัล เรื่องการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนาให้นักเรียนรู้จักจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันได้ส่งผลกระทบต่อสังคมยุคดิจิทัลเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับ Giumetti & Kowalski (2016) ที่ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตพบว่าส่งผลกระทบต่อบุคคลที่เป็นผู้ถูกระทำรุนแรงกว่าการกลั่นแกล้งรูปแบบอื่น ส่งผลถึงขั้นเป็นโรคซึมเศร้า เก็บตัว ทาหนาทออกไม่ได้และเกิดปัญหาทางจิต คิดว่าตนเองไม่มีคุณค่าเพียงพอ

สรุป

จากข้อค้นพบในการวิจัยจัดลำดับความต้องการจำเป็นความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงควรพัฒนาการบริหารวิชาการเริ่มตั้งแต่การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมโดยเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่มีสุขภาพดีและมีความสุขในยุคดิจิทัล และมีความสามารถในการจัดการกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่เด่นชัดในความต้องการจำเป็นในการบริหารวิชาการ นอกจากนี้ควรพัฒนาคุณลักษณะอื่นที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อสอดคล้องกับโลกยุคดิจิทัลในปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรพิจารณาให้การสนับสนุน ส่งเสริม ในเรื่องการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริง เนื่องจากผลการจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่าด้านที่มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นสูง
2. ผู้บริหารโรงเรียนควรเร่งพัฒนาการวัดผลประเมินผล ควรมีการกำหนดนโยบายการวัดผลประเมินผลและการพัฒนาเครื่องมือการวัดผล สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน สืบเนื่องจากผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันของการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้านการวัดผลประเมินผล เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงเป็นประเด็นที่ควรศึกษาต่อคือการพัฒนากลยุทธ์การบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมัธยมศึกษาให้สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์จาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รุ่นที่ 42 ครั้งที่ 1/2562 ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561” จึงขอกราบขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นอย่างสูงที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของการวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กมล ภู่อะเสริฐ. (2544). *การบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: ทิพย์พับบลิชชั่น.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *คู่มือการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2560 ของกระทรวงศึกษาธิการ (เพื่อประกอบการจัดทำคำของบประมาณรายจ่ายประจำปี พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักปลัดกระทรวง กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2559). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2562). *แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็กจากภัยออนไลน์*. สืบค้น 7 ตุลาคม 2562, จาก <https://inetfoundation.or.th/>
- โชติกา ภาณุผล, ณัฐภรณ์ หลาวทอง และกมลวรรณ ตังธณานนท์. (2558). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพงษ์ บุญจิตราดุลย์. (2551). *นิตยภัตบริหาร*. เชียงใหม่: ออเรนจ์ กรุป ดีไซน์.
- ปองสิน วิเศษศิริ. (2555). *เอกสารประกอบการสอนวิชา 2747732 การบริหารงานวิชาการกับการประกันคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริยาพร วงศ์อนันตรโรจน์. (2553). *การบริหารงานวิชาการ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2551). *การบริหารงานวิชาการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. สงขลา: นำศิลป์โฆษณา.
- วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2557). *แนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- สรานนท์ อินทนนท์. (2562). *การบริหารจัดการเวลาบนโลกดิจิทัล*. ปทุมธานี: วอลค์ ออน คลาวด์.
- สำนักข่าวอิศรา. (2561). *10 สถานการณ์เด็กไทยกับสื่อออนไลน์ เสี่ยงติดเกม เป็นเหยื่อ กลั่นแกล้ง และสื่อลามกอนาจาร*. สืบค้น 16 เมษายน 2561, จาก <https://is.gd/4qxAz2>
- สำนักงานปฎิรูปการศึกษา. (2545). *แนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักงานปฎิรูปการศึกษา.
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2560). *การบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Common Sense Media. (2015). *Our K-12 Digital Citizenship Curriculum*. San Francisco: Common Sense Media.
- Council of Europe. (2017). *Digital citizenship education : Empowering digital citizenships*. Strasbourg: The council of Europe.
- Davis, V. (2014). *What Your Students Really Need to Know About Digital Citizenship*. Retrieved February 4, 2018, from <https://www.edutopia.org/blog/digital-citizenship-need-to-know>
- Giumetti, G. W., Kowalski, R. M. (2016). Cyberbullying Matters: Examining the Incremental Impact of Cyberbullying of Outcomes Over and Above Traditional Bullying in North America. In R. Navaro, S. Y., & Larranaga, E. (Eds.), *Cyberbullying across the globe*. New York: Springer.
- Johnson, D. (2003). *Learning Right from Wrong in the Digital Age: An Ethics Guide for Parents, Teachers, Librarians, and Others Who Care About Computer-Using Young People*. Linworth: Illustrated edition.
- Park, Y. (2017). *Digital Intelligence (DQ)*. Singapore: DQ Institute.

- Ribble, M. (2011). *Digital Citizenship in Schools. International Society for Technology in Education*. Eugene, Oregon: The International Society for Technology in Education.
- UNESCO. (2017). Digital Citizenship Education in Asia-Pacific Outcome Document. *Conference on Digital Citizenship Education in Asia-Pacific*. Bangkok: UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education.
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). New York. Harper and Row Publications.