



รายงานการวิจัย

การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง
DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD
IN THE CENTRAL NORTHEASTERN REGION

นาริรัตน์ จันทวฤทธิ และคณะ

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.)
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประจำปีงบประมาณ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

নারীর্ন্তর্ন জঁনত্বত্ঠী ত্ঠেত্ঠন

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.)
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประจำปีงบประมาณ 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD
IN THE CENTRAL NORTHEASTERN REGION

NAREERAT JANTAWARIT

THIS RESEARCH REPORT RECEIVED RESEARCH FUNDING FROM
FUND FOR THE PROMTION OF RESEARCH, SCIENCE AND
INNOVATION YANASANGWORN RESEARCH INSTITUTE MAHAMAKUT
BUDDHIST UNIVERSITY

2023

COPYRIGHT OF MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY

บทคัดย่อ

เรื่อง : การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ตอนกลาง
ผู้วิจัย : นางนารีรัตน์ จันทวฤทธิ์ และคณะ
ปีพุทธศักราช : 2566

การวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง และเพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัย คือ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยสำรวจจากโรงเรียนเอกชน ที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 194 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า:

1. สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ และสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้
2. ความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง สรุปได้ดังนี้ ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม มีค่าเท่ากับ (0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และด้านการบริหารจัดการบุคลากร มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุดเป็นลำดับแรก (0.21) และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด (0.20)

คำสำคัญ การบริหารจัดการ, สื่อดิจิทัล, เด็กปฐมวัย

ABSTRACT

Subject Topic : Digital media Management for Early Childhood In the central northeastern region
Researcher : Nareerat Jantawarit
Anno Domini : 2024

This research Digital media Management for Early Childhood In the central northeastern region. The objective is to study the current condition. Expected conditions of digital media management for early childhood In the central northeastern region and to analyze the necessary needs regarding the management of digital media for early childhood. In the central northeastern region. The sample used in the research were early childhood teacher and Information Technology Teacher In the central northeastern region. By surveying private schools that offers teaching and learning at the early childhood level in 3 provinces Consisting of Kalasin, MahaSarakham, and Roi Et 194 people. The research instruments were questionnaires As for the rating scale (Rating Scale), 5 levels. The statistics used to analyze the data were Frequency value, percentage, mean and standard deviation.

The research results found that:

1. Current state of digital media management for early childhood children in the central northeastern region. Overall and each aspect is at a high level. When considering each aspect. They are sorted by average from highest to lowest. Including effective management of digital media use Personnel management and management of learning experiences and expected condition digital media management for early childhood in the central northeastern region. Overall and each aspect is at the highest level. When considering each aspect When considering each aspect sorted by average from highest to lowest Consisting of Effective management of digital media use Personnel management and management of learning experiences.

2. Needs and necessity for digital media management for early childhood children in the central northeastern region. In conclusion, Index value of the order of needs and necessities of digital media management for early childhood children in the central northeastern region. Overall, the value is equal to (0.20) When considering each aspect, it was found that Effective management of digital media use and Personnel management. It has the first highest need index value (0.21) and Management of learning experiences. It has the lowest index of essential needs (0.20).

Keywords: Management, Digital media, Early Childhood

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์คำชี้แนะอย่างดียิ่งจากคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ที่ให้โอกาสและสนับสนุนในการทำวิจัยครั้งนี้ คณะผู้บริหาร คณะกรรมการพิจารณาการวิจัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่ทำให้งานวิจัยนี้ มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และขอขอบคุณ ผู้ช่วยผู้วิจัยทุกท่านที่ให้ความร่วมมือและร่วมใจกันทำงานวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้กำเนิดสั่งสอนลูกให้เป็นคนดี และให้กำลังใจเสมอมา กราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้เมตตา กรุณาประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้ ปุถุคฝังคุณธรรม ความดีงาม และประสบการณ์ให้แก่ผู้วิจัย จนประสบผลสำเร็จในการศึกษา ช่วยเหลือเป็นกำลังใจตลอดมา ตลอดจนทุกคนที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งมีส่วนช่วยเหลือในการทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์แก่บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนจะเป็นประโยชน์ในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ต่อไป

নারীর্তন জঁনতাতৃথী লেসকনসে

2566

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามวิจัย	5
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.4 สมมุติฐานการวิจัย	6
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.6 นิยามศัพท์	6
1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	8
2 แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหาร	9
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการ	19
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล	26
2.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560	39
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย	45
2.6 แนวคิดการใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย	48
2.7 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54
2.8 สรุปกรอบแนวความคิด	68
3 วิธีดำเนินการวิจัย	69
3.1 ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดพื้นที่การวิจัย	69
3.2 ขั้นตอนที่ 2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	69
3.3 ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	70
3.4 ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างเครื่องมือวิจัย	70
3.5 ขั้นตอนที่ 5 การนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	72

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	76
4.2 การวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อ ดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง	78
4.3 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็ก ปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง	84
4.4 แนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง	90
5 สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	92
5.1 สรุปผลการวิจัย	92
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	98
5.3 ข้อเสนอแนะ	105
บรรณานุกรม / เอกสารอ้างอิง	107
ภาคผนวก	115
ภาคผนวก ก คำสั่งแต่งตั้งที่ปรึกษา หัวหน้าโครงการ นักวิจัย และผู้ช่วยวิจัย	115
ภาคผนวก ข เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน	118
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเพื่อการวิจัย	120
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ เครื่องมือ เพื่อการวิจัย	122
ภาคผนวก จ หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล	128
ภาคผนวก ฉ เครื่องมือเพื่อการวิจัย	142
ประวัติผู้วิจัย	149

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ข้อดีและข้อเสียของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้	31
3.1	แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย	66
4.1	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม	72
4.2	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้าน	74
4.3	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบันสภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 1 ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ	75
4.4	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบันสภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 2 ด้านการบริหารจัดการบุคลากร	77
4.5	ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบันสภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 3 ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้	79
4.6	การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม	80
4.7	การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ	81
4.8	การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร	83
4.9	การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้	85

สารบัญญรูปภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดเชิงสมมติฐานการวิจัย	68

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว องค์กรที่สามารถปรับตัวและเตรียมความพร้อมเพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้เร็วเท่าไร ย่อมมีความได้เปรียบมากกว่านั้น องค์กรทางการศึกษาเป็นหน่วยงานที่มีความสำคัญต่อชาติ “เพราะการศึกษาสร้างคน คนสร้างชาติ” ได้รับผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกัน และโรคอุบัติใหม่ เช่น โควิด-19 กลายเป็นแรงผลักดันบังคับให้เกิดการปรับตัวและนำมาซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาใหม่ ๆ ที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยรูปแบบที่แตกต่างกลายเป็นโมเดลใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ทั่วโลกการเตรียมความพร้อมในการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงผลักดันให้ผู้บริหารการศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีศักยภาพในการบริหารการศึกษาและการบริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัล รวมถึงภาวะผู้นำยุคดิจิทัลซึ่งถือเป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรทางการศึกษา อันจะส่งผลให้นักเรียนมีความรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปุ่นฉวีรัฐมา เชา, 2565)

เทคโนโลยีเป็นกำลังที่มีพลังในการเปลี่ยนแปลงโลกในทุกด้าน ตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของบุคคลทั่วไป ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม การศึกษา สังคม และการเมือง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้กำลังมีผลกระทบที่หลากหลายและลึกซึ้งต่อโลกและวัฒนธรรมทั่วโลก ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิถีการสื่อสารของมนุษย์อย่างรวดเร็ว ด้วยการพัฒนาอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ทำให้การสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ห่างไกลกันไม่เป็นอุปสรรคอีกต่อไป คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย สื่อสารไม่ได้เชื่อมโยงเพียงแค่ระหว่างบุคคล แต่ยังเชื่อมโยงระหว่างธุรกิจ อุตสาหกรรม และองค์กรต่าง ๆ ทั่วโลกอีกด้วย การใช้เทคโนโลยีในธุรกิจก็มีผลกระทบที่ใหญ่ขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในกระบวนการผลิต การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการหรือการนำเทคโนโลยีการตลาดออนไลน์ เข้ามาใช้ในการโฆษณาและขายสินค้าบริการ ทำให้ธุรกิจมีประสิทธิภาพมากขึ้นและมีโอกาสเติบโตอย่างรวดเร็วมากขึ้นด้วย ในด้านการศึกษา เทคโนโลยีได้มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในการสอนและการเรียนรู้ทำให้มีการเรียนรู้ที่หลากหลายและนำเสนอที่น่าสนใจมากขึ้น นักเรียนและนักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้ได้อย่างสะดวกสบาย และมีโอกาสเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

ซึ่ง อานันธา ดูไรอัปพาท ได้กล่าวว่า จากอดีตถึงปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนสำคัญต่อการเปลี่ยนโฉมการศึกษา ตั้งแต่เปลี่ยนรูปแบบห้องเรียนจากห้องเรียนพื้นที่จริงเป็นห้องเรียนออนไลน์

ในช่วงโควิด-19 เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้จากการจดในหนังสือหรือสมุดแยกตามรายวิชาเป็นการจดในแท็บเล็ตหรือเครื่องมือดิจิทัลอื่นๆ หรือกระทั่งการเติบโตของปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence: AI) ที่พัฒนาจนล้ำหน้าในปัจจุบันย่อมเข้ามาเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนในอนาคต ทั้งด้านดีที่จะสร้างโอกาสใหม่ๆ ในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะเฉพาะด้านของนักเรียนแต่ละคน และเป็นเครื่องมือบริหารจัดการสถานศึกษาของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง แต่ในอีกด้านการใช้ AI เพื่อการศึกษา ก็อาจจะก่อให้เกิดปัญหาจริยธรรม และขยายความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและเศรษฐกิจสังคม เนื่องจากความไม่พร้อมทางด้านเทคโนโลยีและบุคลากร

จากสถิติของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) ในโครงการศึกษา Thailand Digital Outlook ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยสะท้อนให้เห็นการเข้าสู่สังคมดิจิทัลในยุคใหม่มากขึ้น จากข้อมูลของผลการศึกษา ชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ปี 2566 ดังต่อไปนี้ ปัจจุบันคนไทยได้ใช้เวลาในการใช้งานอินเทอร์เน็ต เฉลี่ย 7 ชั่วโมง 25 นาที ซึ่งเพิ่มจากปี 2565 เป็นเวลา 21 นาที (ปี 2565 ใช้งานอินเทอร์เน็ต 7 ชั่วโมง 4 นาที) โดยผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทยเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ต 88.22% และจำนวน 85.45% ใช้งานอินเทอร์เน็ตเกือบทุกวันเป็นจำนวน 5-7 วัน ต่อสัปดาห์ ใช้งานอินเทอร์เน็ตบนที่พกพาเป็นหลักรองลงมาเป็นที่ทำงาน อันดับ 3 คือ ร้านอาหารและคาเฟ่ มีค่าใช้จ่ายในการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อเดือน อยู่ในช่วง 201-400 บาท นิยมใช้งานและเชื่อมต่อผ่านอุปกรณ์ เช่น Smart Phone, PC/Desktop และ Tablet ตามลำดับ ซึ่งจากผลสำรวจนี้ชี้ให้เห็นว่า “คนไทยมีแนวโน้มในการใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากขึ้น” (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

นอกจากนี้ สถิติที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 54.5 ล้านคน คิดเป็นอัตราส่วนต่อประชากรทั้งหมดอยู่ที่ 77.8% การใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยส่วนใหญ่เพื่อการค้นหาข้อมูล 67.6% ใช้เพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ 64.1% ดูคลิปวิดีโอ สตรีมมิ่งทีวี และหนัง 60.8% ค้นหาไอเดียใหม่ๆ และจุดประกายความคิด 60.4% ฟังเพลง 53.9% เล่นเกม 48.1% ค้นหาข้อมูลทางธุรกิจ 37.9% ด้านการศึกษาและการเรียนรู้ 37.1% และการค้นหาเพื่อนใหม่ 36.0% (ไต้ชะวอไอที ดิจิทัล กรุงเทพธุรกิจ, 2565) ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่า อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนไทยเป็นอย่างมาก ไม่เว้นแม้แต่ทางการศึกษา

สอดคล้องกับ แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566 - 2570) ได้ระบุว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและดิจิทัลอย่างรวดเร็ว (Digital Disruption) เป็นการเปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่สังคมดิจิทัลส่งผลต่อการศึกษาและมีแนวโน้มที่การจัดการศึกษาจะเปลี่ยนไป ความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีจะทำให้เข้าสู่สังคมดิจิทัลที่มีการเสริมบทเรียนโดยสร้างสถานการณ์จำลอง ห้องเรียนเสมือน (Virtual Classroom) และโลกเสมือนจริง (Metaverse) การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล จะทำให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น ระบบการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่

ผ่านโทรศัพท์มือถือ (Mobile Learning) การเรียนรู้ในระยะเวลาสั้น ๆ ที่มีเนื้อหากระชับและตรงประเด็น (Micro-Learning) การเรียนผ่านสื่อวีดิทัศน์ (Video-Based Learning) และการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม (Gamification) เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

และยังสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570) ได้ระบุว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลและความแพร่หลายของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น ช่วยขยายโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียน อาทิ การเรียนรู้ทางไกล การเรียนรู้ตลอดชีวิต และแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) ได้ระบุว่า การส่งเสริมและพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา มุ่งหวังให้คนไทยได้รับโอกาสในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งตอบสนองการพัฒนาในด้าน การเข้าถึงการให้บริการ ด้านความเท่าเทียม และด้านประสิทธิภาพ และการก้าวกระโดดของเทคโนโลยี ที่นำไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัล ทำให้เกิดยุคอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งทุกอย่าง เนื่องจากการพัฒนาอุปกรณ์ต่างๆ ที่มีโปรแกรมและการใช้ร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์และสามารถเคลื่อนที่ไปพร้อมกับคนได้ตลอดเวลา และสามารถประมวลข้อมูลและแสดงผลข้อมูลได้อย่างรวดเร็วส่งผลให้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยในปัจจุบันร้อยละ 50 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในประเทศแถบเอเชีย แต่ทั้งนี้การมีและการใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และสื่อสังคมออนไลน์จะมีบทบาทด้านการศึกษามากขึ้น แต่เมื่อมองไปยังการศึกษาปฐมวัยกลับพบปัญหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

ซึ่ง พัชรี ผลโยธิน (2566) ได้ระบุถึงปัญหาสำคัญของการศึกษาปฐมวัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและเทคโนโลยี คือการขาดความรู้ความเข้าใจของครูเกี่ยวกับสื่อ ขาดทักษะการใช้งาน ขาดความรอบคอบในการเลือกใช้สื่อ เนื่องจากครูยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับสื่อ ขาดการศึกษาเรียนรู้เนื้อหาอย่างถูกต้อง และขาดทักษะในการใช้เทคโนโลยี และขาดการตรวจสอบสื่อ และทดลองใช้สื่ออย่างถูกวิธี นอกจากนี้การใช้สื่อเทคโนโลยี ในการจัดการศึกษาปฐมวัยต้องมีความเหมาะสม เช่น ไอแพด โทรศัพท์มือถือ หรือโทรทัศน์ ก็มีผลสำคัญที่ทำให้เด็กมีความบกพร่องในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ เด็กปฐมวัยนับเป็นกลุ่มคนที่ทุกประเทศควรให้ความสำคัญ โดยเฉพาะด้านการจัดการศึกษาที่เหมาะสม

เด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ เด็กมีความตื่นตัวและความสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัว โดยเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเล่น การสืบค้น และการสำรวจ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ต้องอาศัยสื่อเป็นตัวกลางที่เป็นตัวช่วยให้เด็กได้จัดกระทำและเรียนรู้สื่อดิจิทัลเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความคิดรวบยอด เข้าใจเนื้อหา และที่สำคัญช่วยให้เด็กมีพัฒนาการสมวัย และพัฒนาทักษะสำคัญต่าง ๆ การใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุดที่นำไปสู่การพัฒนาเด็กขึ้นอยู่กับ การใช้ของครู ดังนั้นครูจึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล สามารถเลือกใช้กับเด็กปฐมวัยได้อย่าง

เหมาะสม โดยคำนึงถึงวัยและพัฒนาการความสนใจของเด็ก และเป้าหมายการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรใช้ให้สอดคล้องกับหลักการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่กำหนดไว้ โดยทางสมาคมการศึกษาปฐมวัยแห่งชาติ ในประเทศสหรัฐอเมริกา (National Association for the Education of Young Children หรือที่เรียกกันว่า NAEYC) ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ การใช้สื่อเทคโนโลยีต้องไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก โดยต้องไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้สื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเล่น หรือขัดขวางการทำกิจกรรมตามแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการ (Developmentally Appropriate Practice – DAP) รวมทั้งต้องไม่บั่นทอนสุขภาพจิตและสุขภาพกายของเด็กและนำไปสู่ภัยอันตราย ครุมีหน้าที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยี โดยต้องพิจารณาอย่างรอบคอบและรอบด้าน เพื่อให้แน่ใจว่าการใช้สื่อดิจิทัลสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย (Developmentally Appropriate Practice – DAP) ที่ใช้สื่อเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัย ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะกับสังคมบริบท วัฒนธรรมของเด็ก ในการนำมาใช้ควรบูรณาการให้เข้ากับวิถีชีวิตและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน ไม่แยกจัดเป็นรายวิชา และการใช้สื่อเหล่านี้ควรใช้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ที่ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้สำรวจ สืบค้น และไม่ควรถิ่นแทนที่ประสบการณ์การเรียนรู้สำคัญอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่น การสำรวจ การเคลื่อนไหวร่างกาย การสนทนา การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้วยประสบการณ์เหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ นอกจากนี้ครุควรใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียนอีกด้วย (National Association for the Education of Young Children & The Fred Roger Center, 2012)

นอกจากนี้ สื่อดิจิทัลได้ถูกออกแบบให้มีความทันสมัยและใช้งานได้ง่ายขึ้น สามารถนำมาใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ได้ สำหรับเด็กปฐมวัย สื่อดิจิทัลสามารถใช้เพื่อเปิดประตูไปสู่ช่องทางการเรียนรู้ใหม่ ๆ รวมทั้งสามารถใช้เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับเด็ก และระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและทักษะด้านต่าง ๆ ได้ แต่ทั้งนี้การใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัยต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขสำคัญ คือต้องไม่ใช่เพื่อทดแทนการเล่นหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ใช่สื่อเทคโนโลยีมากเกินไปจนก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพเด็ก เลือกใช้สื่อดิจิทัลที่เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ โดยยึดหลักแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กปฐมวัยและหลักการพัฒนาเด็กปฐมวัย ที่สำคัญเด็กและผู้ใหญ่ใช้สื่อร่วมกัน (Co-Viewing) สื่อดิจิทัลนั้นมีอิทธิพลและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คำถามสำคัญอยู่ที่ว่า ถ้าสื่อเทคโนโลยียังอยู่แวดล้อมตัวเด็กตลอดเวลา เด็กปฐมวัยควรใช้สื่อเทคโนโลยีเมื่อใด ใช้ทำอะไร ใช้อย่างไร ใช้เพียงใด และผู้ใหญ่ควรใช้สื่อเทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยอย่างไร เพื่อไม่ก่อให้เกิดอันตราย และเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัย หากใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดประโยชน์และปลอดภัยต่อตัวเด็ก ผู้ใหญ่รอบตัวเด็กต้องเริ่มต้นด้วยการสร้างความเข้าใจก่อนว่า สิ่งใดเป็นสิ่งที่ควรปฏิบัติในการใช้สื่อเทคโนโลยีกับ

เด็กปฐมวัย ที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เด็ก รวมทั้งเข้าใจถึงสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยงหรือไม่ควรทำ เพื่อป้องกันอันตรายที่สามารถเกิดได้จากการใช้ที่ไม่เหมาะสม (สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 2560)

จากข้อมูลข้างต้นหากพิจารณาสื่อดิจิทัลในฐานะสื่อใหม่ในสังคม ย่อมกล่าวได้ว่า สื่อดิจิทัลนั้นมีบทบาทหน้าที่เช่นเดียวกับสื่อมวลชนซึ่งมีบทบาทหน้าที่ 4 ประการคือ การให้ข้อมูลข่าวสาร การให้ความคิดเห็น การให้การศึกษา และการให้ความบันเทิง โดยในที่นี้จะพิจารณาเฉพาะบทบาทหน้าที่ของสื่อดิจิทัลทางการศึกษา เนื่องจากเป็นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญในการสร้างคนรุ่นใหม่ให้กับสังคม ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ซึ่งสื่อดิจิทัลได้ถูกใช้เพื่อการเรียนการสอน และอาจเป็นคำตอบสำหรับการจัดการศึกษาที่ทดแทนการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมได้ ผู้วิจัยได้ตระหนักในการจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็กศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ปฐมวัยได้มีความรู้และทักษะที่สำคัญ เพื่อสร้างเสริมให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากรเรียน เร้าและกระตุ้นความสนใจใฝ่อยากคิด วิเคราะห์ลงมือปฏิบัติ และหาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้น ตลอดจนให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

ดังนั้นผู้วิจัยมีความสนใจหาเทคนิควิธีการใหม่ๆ ภายใต้กระแสของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมาใช้ในการแก้ปัญหาและต้องการพัฒนาความรู้ความเข้าใจให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้นำนวัตกรรมใหม่ๆ ไปถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำโครงการวิจัยเรื่องการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

1.2 คำถามวิจัย

1.2.1 สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง เป็นอย่างไร

1.2.2 ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

1.3.2 เพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

1.4 สมมุติฐานการวิจัย

ได้แนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้วิจัยในครั้งนี้คือ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยสำรวจจากโรงเรียนเอกชน ที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดร้อยเอ็ด มีจำนวนครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 377 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. 2566: 32-33)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยในครั้งนี้คือ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยสำรวจจากโรงเรียนเอกชนที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size) โดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) (ยูทช ไทยวรรณ และกุสุมา ผลาพรหม, 2553, หน้า 112) ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 สำหรับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 194 คน และสุ่มตัวอย่างเจาะจง (Purposive sampling)

1.5.2 ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้ คือ โรงเรียนเอกชนในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

1.5.3 ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการวิจัย ปี 2566

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กอายุ 3 - 6 ปี ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579

1.6.2 การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย หมายถึง แนวทางปฏิบัติในการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล และมีการใช้เลือกใช้อุปกรณ์ Software Program เนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนาน มีประโยชน์การผลิตสื่อต้องตรงตามวัตถุประสงค์ และมีสื่อที่หลากหลายซึ่งครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

1) ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง การเลือกใช้ อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบ Software มี Program / Application ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย มีการกลั่นกรองเนื้อหา กระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดี มีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัย มีผู้รู้ที่มีความหลากหลายจัดระบบการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัล มีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่างๆ ให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิตอาสา รักธรรมชาติและการเป็นคนดี

2) ด้านการบริหารจัดการบุคลากร หมายถึง ครูต้องมียุทธศาสตร์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัล หรือผ่านการอบรมวิธีการ ใช้สื่อดิจิทัล ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล ครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง ผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ

3) ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนเป็นรายบุคคล การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล การประเมินผลการเรียนการสอนทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล

1.6.3 บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย หมายถึง ผู้เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อเด็กปฐมวัยของบุคลากรที่เกี่ยวข้องในโรงเรียนในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมหาสารคาม และ

จังหวัดร้อยเอ็ด ได้แก่ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในโรงเรียนสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

1.7 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางและประโยชน์ต่อสถานศึกษาเอกชน ในด้านการบริหารสถานศึกษาด้านสื่อดิจิทัลสำหรับหน่วยงานต้นสังกัด รวมถึงการปฏิบัติงานในสถานศึกษาเอกชน ดังนี้

1. ด้านการบริหารสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัยสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยไปร่วมพิจารณาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง เพื่อยกระดับคุณภาพสถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัย

2. ด้านสื่อดิจิทัล สถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัย สามารถนำโมเดลการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ที่ได้จากการวิจัยไปวางแผนกำหนดเป็นนโยบายเพื่อพัฒนาสถานศึกษาเอกชนให้เกิดประสิทธิผล ศึกษาธิการจังหวัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปร่วมพิจารณาเป็นแนวทางในการพิจารณาวางแผนการบริหารจัดการสถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัย

3. ด้านการปฏิบัติงานในสถานศึกษาเอกชน บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับสถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัย ทั้งครู บุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชน สามารถนำองค์ความรู้ไปร่วมพิจารณาปรับปรุงแนวทางในการปฏิบัติงานในสถานศึกษาเอกชนระดับปฐมวัย เพื่อให้สถานศึกษาสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและพัฒนาสถานศึกษาได้การปฏิบัติงานในสถานศึกษาเอกชนในอนาคตต่อไปได้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีจุดมุ่งหมายเพื่อสังเคราะห์ แนวคิด หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ซึ่งผู้วิจัยได้เรียงลำดับการนำเสนอออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้คือ

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหาร
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการ
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล
- 2.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย
- 2.6 แนวคิดการใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหาร

การบริหารเป็นการกระทำกิจกรรมที่บุคคลหลายคนร่วมกันดำเนินการ เพื่อพัฒนาบุคคลของสังคม เริ่มจากบุคลิกภาพ ความรู้ ความสามารถ เจตคติ พฤติกรรมคุณธรรม เพื่อให้มีค่านิยมตรงกับความต้องการของสังคมได้

2.1.1 ความหมายของการบริหาร

การบริหาร (Administration) มีรากศัพท์จากภาษาลาติน “Administatrae” หมายถึงช่วยเหลือ (Assist) หรืออำนาจการ (Direct) สำหรับความหมายดั้งเดิมของคำว่า Administer หมายถึง การติดตามดูแลสิ่งต่างๆ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “การบริหาร” (Administration) ไว้ดังนี้

สมศักดิ์ คงเที่ยง (2542, หน้า 9) การบริหาร หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมมือกันดำเนินการเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์อย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายๆ อย่าง ที่บุคคลร่วมกันกำหนดโดยใช้กระบวนการอย่างมีระบบและใช้ทรัพยากร ตลอดจนเทคนิคต่างๆ อย่างเหมาะสม

เสรี ภัคดี (2564, หน้า 10) การบริหารหมายถึง กระบวนการวางแผนการจัดองค์การ การสั่งการและการควบคุมสมาชิกองค์การและการใช้ทรัพยากรอื่นๆ เพื่อความสำเร็จในเป้าหมายขององค์การที่กำหนดไว้

บรรจบ เนียมมณี (2553, หน้า 261) การบริหาร หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมาทำงานร่วมมือกันดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายๆ อย่างรวมกัน โดยประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

- 1) บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
- 2) ต้องมีการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน
- 3) ต้องมีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการกระทำร่วมกันเด่นชัด วัตถุประสงค์นั้นๆ

ต้องตรงกันในหมู่บุคคลผู้ร่วมกระทำ

มัลลิกา ต้นสอน (2554, หน้า 10) การบริหาร (Administration) หมายถึง การกำหนดแนวทางหรือนโยบาย การสั่งการ การอำนวยความสะดวก การสนับสนุนและการตรวจสอบให้ผู้ปฏิบัติสามารถดำเนินงานให้ได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ

อุดรรัช คำลุน (2554, หน้า 14) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การบริหาร หมายถึง ศิลปะการแสดงศักยภาพของผู้นำองค์กรในการประสานความร่วมมือ ร่วมใจ ของสมาชิกในองค์กร เพื่อดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างเป็นกระบวนการให้บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

สมหมาย เจริญภูมิ (2555, หน้า 12) การบริหาร หมายถึง การดำเนินงานที่ผู้บริหารจะต้องยึดเป็นแม่บทในการดำเนินงาน ให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

มุกดา อนุภานนท์ (2555, หน้า 11) ได้กล่าวไว้ว่า การบริหารสถานศึกษาเป็นกระบวนการบริหารงานในสถานศึกษา ซึ่งดำเนินงานโดยกลุ่มบุคคลต่างๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อบริการทางการศึกษาแก่สมาชิกของสังคม เพื่อพัฒนาให้สมาชิกมีความรู้ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ (2555, หน้า 45) กล่าวว่า การบริหาร บางครั้งเรียกว่า การบริหารจัดการ หมายถึง การดำเนินงาน การปฏิบัติงานใดๆ ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับคน สิ่งของและหน่วยงาน โดยครอบคลุมในเรื่องต่างๆ ที่เรียกว่า “กระบวนการบริหาร” หรือ “ปัจจัยที่มีส่วนสำคัญต่อการบริหาร” ที่เรียกว่า แพมส์-โพสคอร์บ (PALMS-PoSDCORB) ได้แก่ การบริหารนโยบาย

(Policy) การบริหารอำนาจหน้าที่ (Authority) การบริหารคุณธรรม (Morality) การบริหารที่เกี่ยวข้องกับสังคม (Society) การวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การบริหารทรัพยากรมนุษย์ (Startling) การอำนวยการ (Directing) การประสานงาน (Coordinating) การรายงาน (Reporting) และการงบประมาณ (Budgeting)

ปัทมพร วงศ์เณร (2555, หน้า 10) การบริหาร หมายถึง กระบวนการนำทรัพยากรการบริหารมาใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ และเป็นการปฏิบัติงานร่วมกันของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปตามขั้นตอนการบริหาร คือ การวางแผน การจัดองค์การ การชี้แนะ และการควบคุม เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ขององค์กร

วิโรจน์ สารรัตนะ (2555, หน้า 4) กล่าวว่า การบริหาร หมายถึง กระบวนการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายขององค์การอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient) และประสิทธิผล (Effective) โดยอาศัยหน้าที่ทางการบริหาร (Administrative function) ซึ่งหน้าที่ทางการบริหารนี้ จำแนกแตกต่างกัน เช่น Fayol (1917 cited in Bartin, Martin, Tein, & Matthews, 1998, p. 18) นักวิชาการทางการบริหารยุคทัศนะดั้งเดิม (Classical viewpoint) เมื่อประมาณ 100 ปีก่อนเป็นชาวฝรั่งเศสเกิดปี 1841 จำแนกเป็น 5 หน้าที่ คือ การวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การสั่งการ (Commanding) การประสานงาน (Coordinating) และการควบคุม (Controlling) ในขณะที่ Gulick (1936 cited in Bartol et al., 1998, p. 20) นักวิชาการทางการบริหารในยุคเดียวกันแต่เป็นระยะถัดมาชาวอเมริกาเกิด 1892 ได้จำแนกเป็น 7 หน้าที่คือ การวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การบุคลากร (Staffing) การสั่งการ (Directing) การประสานงาน (coordinating) การรายงาน (Reporting) และการงบประมาณ (Budgeting) (รู้จักกันดีในชื่อย่อว่า POSDCoRB) นักวิชาการทางการบริหารในระยะปัจจุบัน เช่น Carroll and Gillen (1987) ; Schermerhorn (2008) เป็นต้น ได้จำแนกออกเป็น 4 หน้าที่ คือ การวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การนำ (Leading) และการควบคุม (Controlling)

ประภาพรณ รักเลี้ยง (2556, หน้า 1) การบริหาร (Administration หรือ Management) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับการวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การนำ (Larding) และการควบคุม (Controlling) การใช้ทรัพยากรเพื่อให้การปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมาย หรือการบริหารเป็นทั้งศาสตร์และศิลปะในการระดมและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ให้สามารถดำเนินงานจนสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่องค์กรกำหนดไว้

จรุณี เก้าเอี้ยน (2557, หน้า 2) การบริหารหรือการจัดการ หมายถึง กระบวนการทำงานกับคนและโดยคน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายสูงสุดขององค์การ

นัยนา ตรงบรรทัด (2557, หน้า 12) ได้สรุปไว้ว่า การบริหารเป็นการดำเนินกิจกรรมโดยกลุ่มบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยใช้ทรัพยากรทางการบริหารต่างๆ ได้แก่ คน เงิน วัสดุ การจัดการเป็นเครื่องมือในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์การ

ศิริ ถีอาสนา (2557, หน้า 8) ได้ให้ความหมายของการบริหารว่า เป็นกิจกรรมของกลุ่ม ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ร่วมมือกันจัดการทรัพยากร ที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน ใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์จัดการกระบวนการบริหารหรือหน้าที่การบริหาร ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การจัดองค์การ (Organizing) การจัดคณะทำงาน (Staffing) การอำนวยการ (Directing) การประสานงาน (Coordinating) การรายงาน (Reporting) และการงบประมาณ (Budgeting)

อดุลย์ กองสัมฤทธิ์ (2557, หน้า 24) กล่าวได้ว่า บุคลากร อุปกรณ์ เครื่องมือ และความรู้มีส่วนสำคัญในการบริหารงาน และหากจะเปรียบเทียบปัจจัยดังกล่าวเข้ากับการบริหารงานในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน ก็อาจจะเปรียบเทียบได้ว่า องค์การ และบุคลากรในองค์การ ปัจจุบันจำเป็นต้องมีความรู้เท่าทันกับเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งจะต้องมีอุปกรณ์เครื่องมือที่ทันสมัยโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ และระบบโปรแกรมคำสั่ง จึงจะทำให้การบริหารงานในยุคปัจจุบันเป็นไปได้ด้วยดี

สมชาย เทพแสงและคณะ (2560, หน้า 3) ให้ความหมายการบริหารว่า การบริหาร หมายถึง การจัดสรรทรัพยากรหรือกำหนดนโยบายให้บรรลุอย่างน้อย 3 E คือ Equality (ความเสมอภาค) Equity (เป็นธรรม) Ethics (มีจริยธรรม)

สุนทร โคตรบรรเทา (2560, หน้า 17) ให้ความหมายการบริหารว่า การบริหารเป็นกระบวนการในการปฏิบัติงานกับคนและโดยคน เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายขององค์การสำหรับการบริหารในฐานะที่เป็นวิชาการสาขาหนึ่ง มีลักษณะเป็นศาสตร์ โดยสมบูรณ์เช่นเดียวกับศาสตร์สาขาอื่นๆ กล่าวคือ เป็นสาขาวิชาที่มีการจัดระเบียบให้เป็นระบบของการศึกษา มีองค์แห่งความรู้ หลักการ และทฤษฎี ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า เชิงวิทยาศาสตร์ การบริหารจึงเป็นสิ่งที่นำมาศึกษาเล่าเรียนกันได้โดยนำไปประยุกต์ใช้ สู่การปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถ ประสบการณ์ และบุคลิกภาพส่วนตัวของผู้บริหารแต่ละคน

กานต์ บุญศิริ (2563, หน้า 7) การบริหารจัดการและการควบคุมการทำงานทำด้วยตนเอง จากที่บ้านหรือที่פקปราศจากการส่งบุคคลมาควบคุม

สุรัชย์ พรหมปากดี (2565, หน้า 21) ให้ความหมายการบริหารว่า การบริหาร หมายถึง การดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์โดยการใช้กระบวนการอย่างมีระเบียบโดยอาศัยทรัพยากรทางการบริหาร คือ คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ และการจัดการ ดังนั้น การบริหารจึงเป็นกระบวนการที่ผู้บริหารจำเป็นต้องใช้ทั้ง “ศาสตร์” และ “ศิลป์” ในการชักจูงให้คนหันมาช่วยเหลืองานขององค์กร เพื่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจกันในการทำงานให้ได้รับผลสำเร็จตามจุดหมายที่วางไว้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์โดยที่ผู้บริหารต้องทำหน้าที่เป็นทั้งหัวหน้า ผู้นำ ผู้ประสานงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยกระบวนการ 7 ประการ คือ การวางแผน การจัดองค์การ การจัดการด้านบุคคล การอำนวยความสะดวก การประสานงาน การรายงาน และการจัดการงบประมาณ

แสวสีมาน หามะ (2565, หน้า 10) ให้ความหมายการบริหารว่า การบริหารเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ การบริหารเป็นสาขาวิชาที่มีการจัดการระเบียบอย่างเป็นระบบคือมีหลักเกณฑ์และทฤษฎีที่ฟังเชื่อถือได้ อันเกิดจากการค้นคว้าเชิงวิทยาศาสตร์เพื่อประโยชน์ในการบริหาร โดยลักษณะนี้ การบริหารจึงเป็นศาสตร์เป็นศาสตร์สังคม ซึ่งอยู่กลุ่มเดียวกับวิชาจิตวิทยา สังคมวิทยา และรัฐศาสตร์ แต่ถ้าพิจารณาการบริหารในลักษณะของการปฏิบัติที่ต้องอาศัยความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และทักษะของผู้บริหารแต่ละคนที่จะทำงานให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งเป็นการประยุกต์เอาความรู้ หลักการและทฤษฎีไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม การบริหารก็จะมีลักษณะเป็นศิลป์

Herbert (1976, p. 12) กล่าวว่า การบริหารเป็นกิจกรรมที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปร่วมกัน ดำเนินเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

Peter F. Drucker (1980, pp. 165-168) เสนอว่า การบริหารคือ ศิลปะในการทำงานให้บรรลุเป้าหมายร่วมกับผู้อื่น การทำงานต่างๆ ให้ลุล่วงไปโดยอาศัยคนอื่น เป็นผู้ทำภายในสภาพองค์กร ที่กล่าวนั้น ทรัพยากรด้านบุคคลจะเป็นทรัพยากรหลักขององค์กรที่เข้ามาร่วมกันทำงานในองค์กร ซึ่งคนเหล่านี้จะเป็นผู้ใช้ทรัพยากรด้านวัตถุอื่นๆ เครื่องจักร อุปกรณ์ วัสดุดิบ เงินทุน รวมทั้ง ข้อมูลสนเทศต่างๆ เพื่อผลิตสินค้าหรือบริการ ออกจำหน่ายและตอบสนองความพอใจให้กับสังคม

วิลเลียม (Williams, 1980, อ้างถึงใน สุทธิชัย ริทาศรี, 2553) ได้ให้ความหมายว่า การบริหารมีกิจกรรมหลัก 3 ประการ ในการบริหารคือ การดำเนินการให้สำเร็จตามเป้าหมาย การบำรุงรักษาองค์การให้อยู่รอด และการป้องกันองค์กรจากสิ่งแวดล้อมภายนอก

แมสซี และดักลาส (Massic & Douglas, 1981, อ้างถึงใน สุทธิชัย ริทาศรี, 2553) ได้แสดงทัศนะว่า การบริหารเป็นทั้งศิลป์ ศาสตร์ และวิชาชีพ กล่าวคือ กรณีที่เป็นศิลป์ (Art) หมายถึง ทักษะและความรู้ที่แต่ละบุคคลได้พัฒนาขึ้นเพื่อให้บรรลุจุดหมายใดจุดหมายหนึ่ง โดยทักษะและความรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้น อาจเกิดจากการฝึกฝนหรือการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความชำนาญทักษะทางการบริหารมาเป็นอย่างดีแล้ว เสมือนนักดนตรีหรือจิตรกรที่ได้ฝึกฝนหรือเรียนรู้จากดนตรีหรือจิตรกรที่มีความชำนาญหรือมีทักษะสูง กรณีที่เป็นศาสตร์ (Science) หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดจากการสืบค้นหาความรู้ใหม่ ๆ ด้วยวิธีการเชิงวิทยาศาสตร์ มีการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล การตั้งสมมุติฐานและทดสอบสมมุติฐาน เป็นต้น ดังเช่นในศตวรรษที่ผ่านมาได้มีการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ก่อให้เกิดทฤษฎีทางการบริหารขึ้นมามากมายหลายทฤษฎีซึ่งผู้บริหารสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผสมผสานกับความเป็นศิลป์ที่มีการฝึกฝนพัฒนาขึ้นในแต่ละบุคคล จนเกิดความเชี่ยวชาญ กล่าวอย่างง่ายก็คือ ศิลป์ (Art) เป็นเรื่องของการกระทำ การฝึกฝนเพื่อความชำนาญ ส่วนศาสตร์ (Science) เป็นเรื่องของความรู้ รู้ว่าจะทำอะไรและทำอย่างไร กรณีเป็นวิชาชีพ (Profession) นั้น เกิดขึ้นจากทั้งความเป็นศิลป์และความเป็นศาสตร์ โดยมีเกณฑ์ที่แสดงถึงความเป็นวิชาชีพใดๆ ดังนี้

1. วิชาชีพเกิดขึ้นจากการมีองค์ความรู้ในวิชาชีพนั้นๆ อย่างเป็นระบบ โดยบุคคลในวิชาชีพนั้น ๆ จะต้องได้รับการพัฒนาในเชิงสติปัญญาอยู่เสมอ
2. วิชาชีพต้องการความมีทัศนคติเพื่อการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นบุคคลในวิชาชีพนั้น ๆ จะต้องมีการสืบค้นหาความคิดใหม่ (New Ideas) อยู่เสมอ
3. วิชาชีพให้บริการต่อผู้อื่น ดังนั้นในวิชาชีพหนึ่งๆ จึงต้องการหลักการเชิงจริยธรรมว่าเงินไม่ได้เป็นปัจจัยที่จะใช้วัดผลสำเร็จในวิชาชีพที่สำคัญ
4. วิชาชีพมีมาตรฐานทางวิชาชีพ ดังนั้นวิชาชีพหนึ่งๆ จะมีมาตรฐานทางวิชาชีพที่กำหนดขึ้นโดยสมาคมทางวิชาชีพนั้น การเข้าเป็นสมาชิกก็ต้องได้รับการยอมรับ มีการฝึกฝนอบรมและการปลูกฝังทัศนคติค่านิยมต่อวิชาชีพนั้นๆ

คอลลินส์ (Collins, 1989, อ้างถึงใน สุทธิชัย ริทาศรี, 2553) ได้ให้ความหมายว่าการบริหารเป็นกลุ่มของกิจกรรมที่ร่วมกันในองค์กรและการแนะแนวทางให้เห็นถึงหน้าที่ให้กับประเทศ บริษัท หรือสถาบัน

Bartol & Martin (1991, p. 29) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเป็นกระบวนการที่ทำให้เป้าหมายขององค์การประสบความสำเร็จ โดยผ่านหน้าที่หลัก 4 อย่าง คือ การวางแผน การจัดการองค์การ การใช้ภาวะผู้นำและการควบคุม

Holt (1993, p. 27) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเป็นศาสตร์ของการกระทำสิ่งต่างๆ โดยผ่านการกระทำของการบริหารจัดการบุคลากร ดังนั้นการบริหารจัดการ (Management) จึงหมายถึง ชุดของหน้าที่ต่างๆ (A Set of Functions) ที่กำหนดทิศทางในการใช้ทรัพยากรทั้งหลายอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายขององค์กร การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient) หมายถึง การใช้ทรัพยากรได้อย่างเฉลียวฉลาดและคุ้มค่า (Cost-effective) การใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective) นั้น หมายถึง การตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง (Right Decision) และมีการปฏิบัติการสำเร็จตามแผนที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผลสำเร็จของการบริหารจัดการจึงจำเป็นต้องมีทั้งประสิทธิภาพและประสิทธิผลควบคู่

Taylor (2002, p. 5) กล่าวว่า งานบริหารทุกอย่างจำเป็นต้องกระทำโดยมีหลักเกณฑ์ซึ่งกำหนดจากการวิเคราะห์ศึกษาโดยรอบคอบ ทั้งนี้ เพื่อให้มีวิธีที่ดีที่สุดในอนาคตอันที่จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการผลิตมากยิ่งขึ้นเพื่อประโยชน์สำหรับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การบริหาร (Administration) คือ การดำเนินงานขององค์กรที่ต้องมีคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ร่วมกันปฏิบัติงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้การร่วมมือกันในการทำงานของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการวางแผนการจัดองค์กร การสั่งการ และควบคุมร่วมกัน ดำเนินการ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการทำงาน

2.1.2 องค์ประกอบของการบริหาร

สุนทร โคตรบรรเทา (2560, หน้า 17-18) กล่าวถึง องค์ประกอบของการบริหารว่า การบริหารมีคำหลักอยู่ 4 คือ งาน คน เป้าหมาย และองค์การ และมีคำที่เกี่ยวข้องอีก 2 คำ คือ กระบวนการและการปฏิบัติซึ่งแต่ละคำมีความหมายดังนี้

1. งาน (Work) หมายถึง สิ่งที่ต้องปฏิบัติกระทำตามบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของคน ซึ่งงานมีชื่อเรียกหลายชื่อขึ้นอยู่กับเวลา และความเร่งด่วนของเวลา เช่น กิจกรรม ภารกิจ (งานที่ต้องทำให้เสร็จ) งาน ผลงาน ตำแหน่งงาน และการมีงานทำหรือการจ้างงาน เป็นต้น

2. คน (Man) หมายถึง ผู้ปฏิบัติงานหรือผู้ทำงาน ซึ่งคนมีชื่อเรียกหลายอย่างตามบทบาทหน้าที่ ตำแหน่ง และหน่วยงานปฏิบัติ เช่น บุคลากร บุคคล ผู้กระทำ ผู้ปฏิบัติงาน คนงาน นายจ้าง ผู้บังคับบัญชา นาย หัวหน้างาน ผู้ประกอบการ ผู้คุมงาน ลูกน้อง ผู้ใต้บังคับบัญชา หัวหน้า ผู้นำ และผู้ตาม เป็นต้น

3. เป้าหมาย (Goals) หมายถึง สิ่งที่ต้องทำให้ถึง สิ่งที่ได้รับ หรือสิ่งที่บรรลุจากการปฏิบัติงานซึ่งเป้าหมายอาจมีระดับของความสำคัญน้อยหรือมากขึ้นอยู่กับการกำหนดเกณฑ์วัด เช่น เป้าหมายระดับต้น เป้าหมายระดับกลาง และเป้าหมายระดับสูง หรืออาจเป็นเป้าหมายเชิงปริมาณ ซึ่งหมายถึง การบรรลุเป้าหมายตามขึ้นงานและเป้าหมายเชิงคุณภาพ ซึ่งเป็นการบรรลุตามขึ้นงานแล้วยังเป็นที่พอใจของผู้เกี่ยวข้องหรือมีคุณภาพดีด้วย ค่าที่เกี่ยวข้องอื่น เช่น วัตถุประสงค์ จุดประสงค์ จุดหมาย เป้าประสงค์ และจุดมุ่งหมาย เป็นต้น

4. องค์กร (Organization) หมายถึง สถานที่/หน่วยงาน หรือความสัมพันธ์ระหว่างสองคนขึ้นไปมาอยู่ร่วมกันโดยมีเป้าหมาย

2.1.3 ปัจจัยของการบริหาร

กนิษฐา กลิ่นสุวรรณ และคนอื่นๆ (2551, หน้า 7) กล่าวว่า ปัจจัยการบริหาร หมายถึง สิ่งส่งเสริมและเอื้อต่อบรรยากาศองค์การในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 2 ซึ่งประกอบด้วย สิ่งที่เกี่ยวข้องภายในและปัจจัยภายนอก

ธนิต เตือนแจ้งรัมย์ (2551, หน้า 7-8) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจัยการบริหาร หมายถึง องค์ประกอบที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ ปัจจัยลักษณะขององค์การ ปัจจัยลักษณะของสภาพแวดล้อม ปัจจัยลักษณะของบุคคลในองค์การ และปัจจัยลักษณะของนโยบายการบริหารและปฏิบัติ

สุพรรณนิการ์ บุญเกื้อ (2551, หน้า 7) ได้ให้ความหมาย ปัจจัยการบริหาร ไว้ว่า สิ่งที่ทำให้สถานศึกษาสามารถดำเนินการต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล รวมถึงสิ่งที่ สนับสนุนหรือกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน

บัญชา ศิริเรืองชัย (2551, หน้า 15) กล่าวว่า ปัจจัยการบริหาร หมายถึง องค์ประกอบ สำคัญในการบริหารของผู้บริหารที่ได้รับการพิจารณาว่าจะส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อ ความสำเร็จในการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลขององค์การ ซึ่งประกอบด้วย ภาวะผู้นำ แรงจูงใจ การติดต่อสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์และอิทธิพลที่มีต่อการตัดสินใจ การกำหนดเป้าหมายหรือสั่งการ การควบคุมงาน การกำหนดมาตรฐานการปฏิบัติงานและอบรม

David and Peter (1988, pp. 24-29) ได้ทำการศึกษาและสังเคราะห์ปัจจัยที่สัมพันธ์กับประสิทธิผลของสถานศึกษา ซึ่งพบปัจจัยหลายประการ เช่น ปัจจัยในด้านการบริหารงาน ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ปัจจัยด้านครู ปัจจัยด้านผู้บริหาร และปัจจัยด้านสถานศึกษาที่แสดงถึงบรรยากาศทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

Robbins and Coulter (2002, p. 9) กล่าวว่า ปัจจัยเป็นประสิทธิผลในการกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการทำงานที่สามารถช่วยให้สถานศึกษาบรรลุเป้าหมาย

2.1.4 ผู้บริหารในศตวรรษที่ 21

ผู้บริหารในศตวรรษที่ 21 ต้องมีคุณลักษณะที่โดดเด่น มีทักษะและบทบาทในการบริหาร การเปลี่ยนแปลงให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพการใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อใช้ในการกำหนดยุทธศาสตร์ และนำไปสู่การปฏิบัติในอนาคตจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยของนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศ สามารถกำหนดประเด็นศึกษาที่สำคัญ 4 ด้านหลัก ได้แก่ คุณลักษณะความเป็นผู้นำยุคใหม่ ทักษะยุคใหม่ บทบาทหน้าที่ และคุณธรรมของผู้บริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 จากการสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับผู้บริหารสถานศึกษายุคใหม่ของ Gerald Aungus (2012) และ George Couros (2010) ได้เขียนบทความเรื่อง Top 10 Characteristics of Successful 21st Century School Leaders : 21st Century Administrators: New Roles, New Responsibilities และ The 21st Century Principal ตามลำดับ สามารถสรุปได้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิผลในศตวรรษที่ 21 ควรมีคุณลักษณะ ดังนี้

1) นักสร้างสรรค์ (Creative) ผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพ มีกระบวนการผลักดันให้บุคลากรในโรงเรียนที่มีความสามารถสร้างสรรค์งานให้มีคุณภาพและมาตรฐานมากขึ้น ต้องผลักดันเพื่อประโยชน์ของนักเรียนและจะต้องหาวิธีจัดการอย่างต่อเนื่องเหมือน “ทฤษฎีน้ำไหล (Flow Theory)”

2) นักการสื่อสาร (Communicator) ผู้บริหารที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่การสื่อสารโดยการแบ่งปันข้อมูลผ่านหลายสื่อเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้ฟังที่มีประสิทธิภาพซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่กลุ่มผู้บริหารต้องเป็นผู้สื่อสารที่มีประสิทธิภาพกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด

3) นักคิดวิเคราะห์ (Critical Thinker) ผู้บริหารจึงต้องให้ความสนใจในความคิดที่ครูหรือบุคลากรแสดงออกเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง โดยเฉพาะด้านผลกระทบที่มีต่อโรงเรียนและนักเรียนในระยะยาวและจะได้รับประโยชน์เหล่านั้นมากที่สุดได้อย่างไร ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้บริหารที่จะต้องนำเอาข้อมูลและความคิดต่าง ๆ มาใช้ในการตัดสินใจทั้งหมด

4) สร้างชุมชน (Builds Community) ในที่นี้ หมายถึง การประสานเชื่อมโยงต่อกัน กลุ่มคนที่เหมาะสมตัวอย่างเช่น วิธีที่จะสร้างโอกาสให้กับบุคลากรเพื่อเชื่อมโยงต่อกับคนอื่นๆ ที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้มากขึ้นมันเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่เพียงแต่พัฒนาผู้นำในโรงเรียนเท่านั้น แต่เป็นการเปิดโอกาสให้คนอื่นเห็นความเป็นผู้นำด้วย

5) การมีวิสัยทัศน์ (Visionary) ผู้บริหารโรงเรียนที่มีประสิทธิภาพต้องมีวิสัยทัศน์ในการที่จะทำให้โรงเรียนเตรียมพร้อมที่สุดสำหรับนักเรียนไปสู่อนาคตที่ต้องการและสามารถแบ่งปันวิสัยทัศน์ไปพัฒนาชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพพร้อมกันได้ด้วย

6) การสร้างความร่วมมือและการติดต่อ (Collaboration and Connection) ผู้บริหารต้องแสวงหา แบ่งปันข้อมูล และความรู้อย่างเปิดเผยชัดเจน มีการค้นหาความเข้าใจและปฏิบัติอย่างเข้าใจกับคนอื่น มีการติดต่อกับโลกภายนอกผ่านทางบล็อกและสื่อทางสังคมและต้องสร้างการร่วมมือกับผู้อื่น

7) สร้างพลังเชิงบวก (Positive Energy) ผู้บริหารต้องสร้างหลักการทั้งเชิงบวก เชิงรุก และวิธีการดูแลเอาใจใส่ ต้องให้เวลาในการพบปะพูดคุยกับนักเรียน ครูและผู้ปกครองรับรู้และคุณค่าของพวกเขาโดยการพัฒนาความสัมพันธ์ที่แท้จริงให้เกิดขึ้น นอกจากนี้ ผู้บริหารต้องสร้างสุขภาพตนเอง สวัสดิการ และระดับพลังงานให้พร้อมเสมอ

8) ความเชื่อมั่น (Confidence) ผู้บริหารต้องมีลักษณะความมั่นใจ (Confidence) เข้าถึงได้ง่าย (Approachable) มีความโดดเด่น (Be Visible) ในฐานะที่เป็นผู้นำต้องมีความกล้าที่จะต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบาก ซึ่งสถานการณ์เหล่านี้มักจะอยู่ในความสงบเสมอและมีความมั่นใจในการรักษาขวัญกำลังใจ และความเชื่อมั่นในชุมชนโรงเรียน

9) ความมุ่งมั่นและความพากเพียร (Commitment and Persistence) ผู้บริหารต้องแสดงความมุ่งมั่นและความทุ่มเท (Dedication) อย่างจริงจัง เพื่อผลักดันให้กับครูและนักเรียนเกิดความมุ่งมั่นทุ่มเทในงานและอย่ายอมแพ้ (Never give up) เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายการพัฒนาที่กำหนดไว้

10) ความเต็มใจที่จะเรียนรู้ (Willingness to Learn) ผู้บริหารต้องเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ เพราะการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 เป็นที่น่าตื่นเต้นและนำมาใช้เสริมสร้างศักยภาพผู้บริหารและสังคมโรงเรียน ผู้บริหารจึงต้องเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต (Be a Lifelong Learner)

11) ต้องเป็นนักประกอบการ คิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Entrepreneurial, Creative and Innovative) ความสามารถในการคิดนอกกรอบเป็นพลังที่มีอำนาจของผู้บริหารการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นวิธีที่ดีที่สุดในการบริหารจัดการกับความซับซ้อนทางสังคมในศตวรรษที่ 21 และต้องพัฒนาโรงเรียนเป็นองค์การประกอบการ (Entrepreneurial Organization) ได้ด้วย

12) นักริเริ่มงาน (Intuitive) ผู้บริหารต้องเรียนรู้ถึงความเชื่อมั่นในสัญชาตญาณ (Instincts) ของตนเอง ความสามารถการเป็นนักคิด นักริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้บริหารสามารถการแก้ปัญหา ให้สำเร็จอย่างไม่คาดฝันหรือจากการสังหรณ์ใจ (Intuitively) ซึ่งเป็นการเกิดขึ้นจากความชาญฉลาดที่ดี

13) ความสามารถในการสร้างแรงบันดาลใจ (Ability to Inspire) ผู้บริหารควรสร้างความกระตือรือร้นและความคิดเชิงบวกต่อบุคลากรในการร่วมกันกำหนดทิศทางในอนาคต สิ่งทั้งหมดนี้ต้องเน้นให้เกิดขึ้นในขณะที่ยังดำรงตำแหน่งผู้บริหาร

14) การเจียมเนื้อเจียมตัว (Be Humble) ผู้บริหารมีความสำคัญต่อการทำหน้าที่ในโรงเรียน ซึ่งงานผู้บริหารไม่ใช่เป็นรูปปั้นแต่เป็นงานที่เอื้อต่อทุกคนในโรงเรียนนั้น คือ ต้องมีสัมมาคารวะ การรู้จักบุคคลในชุมชน การเปิดโอกาสกับครูและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม

15) ตัวแบบที่ดี (Good Model) หากคุณกำลังส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ต้องรู้และฝึกพวกเขาให้มีความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน ฝึกการสื่อสารที่ดีและคิดวิเคราะห์ เป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและการปลูกฝังสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับการเรียนรู้และความเสี่ยง

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ทักษะของผู้บริหารในศตวรรษที่ 21 ควรประกอบด้วย การมีวิสัยทัศน์ ความสามารถทางวิชาการ การสื่อสารและเทคโนโลยี การเป็นนักริเริ่มสร้างสรรค์และประกอบการ นักสร้างพลังและแรงบันดาลใจเชิงบวก การเป็นตัวแบบที่ดี และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการ

2.2.1 แนวคิดการบริหารจัดการ

ถนัด เดชทรัพย์ (2550, หน้า 21-25) กล่าวว่า ในอดีตที่ผ่านมากระบวนการจัดการของการผลิตและกิจกรรมต่างๆ ก็ดี ทางเศรษฐกิจ ทางการตลาด ก็ได้มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น และ

ไม่ต้องอาศัยระบบของการจัดการเช่นในปัจจุบันนี้กระทั่งเมื่อมีการปฏิวัติอุตสาหกรรมเกิดขึ้นในโลก (ประมาณปี ค.ศ. 1880 เป็นต้นมา) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก อันมีผลทำให้เศรษฐกิจ สังคม การเมือง มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากตลอดจนมีการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วและ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเริ่มเป็นที่ยอมรับและขยายตัวมากขึ้น มีการพัฒนามากขึ้นเป็นลำดับ

อาร์ักษ์ พรหมณี (2555, หน้า 45) ได้กล่าวถึง แนวคิดการบริหารจัดการในกระบวนการทาง รัฐประศาสนศาสตร์ว่า โครงสร้าง กระบวนการ ระบบเทคนิควิธีการ และหน้าที่ในการบริหารจัดการ มีความเหมือนกันทั้งในภาครัฐและเอกชน แต่การประสบความสำเร็จอาจจะแตกต่างกัน เนื่องจาก ปรัชญาการบริหารงานของภาคธุรกิจเอกชน มีความมุ่งหมายทางด้านผลประโยชน์ส่วนบุคคลที่จะ ได้รับ ในขณะที่ภาครัฐอยู่ที่ประโยชน์สาธารณะของประชาชน โดยแนวคิดการบริหารจัดการสมัยใหม่ มีองค์ประกอบ 3 ประการที่สำคัญ ได้แก่ การมุ่งเน้นประสิทธิผลหรือผลสัมฤทธิ์ (effectiveness) การมุ่งเน้นคุณภาพ (quality) หรือความพึงพอใจของผู้รับบริการ (customer satisfaction) และการมุ่งเน้นหลักความรับผิดชอบ (accountability) ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามนี้สอดคล้องประสานกับ สภาพแวดล้อมทางการบริหารที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

Griffin, Ricky W. (1999, p. 4) ให้ความหมายของการจัดการ (Management) หมายถึง ชุดของหน้าที่ต่างๆ (A set of functions) ที่กำหนดทิศทางในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficient) หมายถึง การใช้ทรัพยากรได้อย่างเฉลียวฉลาดและคุ้มค่า (Cost-effective) การใช้ ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective) นั้นหมายถึงการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง (Right decision) และมีการปฏิบัติการสำเร็จตามแผนที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผลสำเร็จของการจัดการจึงจำเป็นต้อง มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลควบคู่กัน

Certo, Samuel C. (2000, p. 555) ได้ให้ความหมายของ การจัดการ ว่าหมายถึง กระบวนการของการมุ่งสู่เป้าหมายขององค์กรจากการทำงานร่วมกัน โดยใช้บุคคลและทรัพยากร อื่น ๆ หรือเป็นกระบวนการออกแบบและรักษาสภาพแวดล้อมที่บุคคลทำงานร่วมกันในกลุ่มให้บรรลุ เป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

Schermerhorn (2002, p. 2) ได้อธิบายถึงคำหนึ่งที่มีความหมายใกล้เคียงกับการจัดการ นั่นคือ คำว่า “การบริหาร” (Administration) โดยอธิบายว่า “การบริหาร” จะใช้ในการบริหาร ระดับสูง โดยเน้นที่การกำหนดนโยบายที่สำคัญและการกำหนดแผนของผู้บริหารระดับสูงเป็น คำนิยามใช้ในการบริหารรัฐกิจ (Public Administration) หรือใช้ในหน่วยงานราชการ และคำว่า

“ผู้บริหาร” (Administrator) จะหมายถึง ผู้บริหารที่ทำงานอยู่ในองค์การของรัฐ หรือองค์การที่ไม่มุ่งหวังกำไร

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการในการบริหารโดยการนำทรัพยากรการบริหารมาใช้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ จำเป็นต้องมีการวางแผน การจัดองค์การ การชี้แนะ การควบคุม การสั่งการ การประสานงาน โดยกำหนดนโยบายที่สำคัญในการใช้ทรัพยากรได้อย่างคุ้มค่า

2.2.2 ความสำคัญของการบริหารจัดการ

ความสำคัญของการบริหารจัดการ มีหลายประการ (วรพจน์ บุชราคมวดี, 2552) ดังนี้

1. ทำให้การดำเนินงานตามภารกิจขององค์การเป็นไปเพื่อประสิทธิผล (Effectiveness) และประสิทธิภาพ (Efficiency) ผู้บริหารจำเป็นต้องมีการจัดการในองค์การที่ดีเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย มีการกำหนดเป้าหมายชัดเจน ประเมินได้ และทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมุ่งสู่การบริหารเพื่อต้นทุนที่ถูกลง (low cost) ดีกว่า (better quality) เร็วกว่า (higher speed) บริการที่ดีกว่า (better service)

2. การจัดการก่อให้เกิดการอบรมขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เพราะการปฏิบัติงานในองค์การจะมีสถาบันหล่อหลอม อบรม สั่งสอน ขัดเกลา ให้มีบุคลากรที่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หากต้องการบุคลากรที่มีความเป็นเลิศ “ฉลาด เก่ง และมีสุข” จำเป็นต้องมีการบริหารทรัพยากรมนุษย์และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

3. ศาสตร์และองค์ความรู้ด้านการจัดการที่ผ่านมา ทำให้เกิดเป็นแนวคิดหรือพาราไดม์ใหม่เกี่ยวกับการจัดการว่าแปรเปลี่ยนไปตามยุคใหม่ที่แปรเปลี่ยนไปตามบริบท (Context) ทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี รวมทั้งสภาพแวดล้อมของงาน (Task environment) ได้แก่ ลูกค้า (Customer) คู่แข่ง (Competitor) ผู้สนับสนุนหรือผู้ป้อนวัตถุดิบ (Supplier) และผู้ควบคุม (Regulator)

4. ในมุมมองของนักเศรษฐศาสตร์ การจัดการที่ดีจะช่วยลดค่าใช้จ่ายให้ต่ำสุด (lowest cost) และผลตอบแทนให้ได้สูงสุด (highest benefit)

5. การบริหารการจัดการจะช่วยให้องค์การมุ่งสู่บริหารจัดการงานอย่างเป็นระบบ มีการค้นคว้า ทดลองพิสูจน์ได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) การจัดการองค์การสมัยใหม่ต้องมีการนำเอาศาสตร์การจัดการ (Management Science) และศาสตร์เชิงปริมาณ (Qualitative) ซึ่งได้แก่ การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คณิตศาสตร์ สถิติ รวมทั้งระบบเทคโนโลยีและสารสนเทศ เพื่อการบริหารจะทำให้องค์การไปสู่ความสำเร็จและมุ่งสู่ความเป็นเลิศได้

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การดำเนินการในการบริหารจัดการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้บริหารจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการที่ดี เพราะการปฏิบัติงานในองค์กรหรือสถานศึกษาจะมีสถาบันหล่อหลอม อบรม สั่งสอน ชัดเจน ทำให้บุคลากรมีความเป็นเลิศ ฉลาด เก่ง ดี และมีความสุข และต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัล หรือผ่านการอบรมวิธีการ ใช้สื่อดิจิทัล ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้น ๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล ครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง ผู้ผลิตสื่อต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ

2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับปัจจัยการบริหารจัดการ

สันติ บุญภิรมย์ (2552, หน้า 198) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการบริหารสถานศึกษาไว้ดังนี้การที่จะทำให้สถานศึกษาได้ทำหน้าที่ตามภารกิจได้ครบถ้วนสมบูรณ์ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องนำทฤษฎีการจูงใจเข้ามาใช้ในการบริหารงานของสถานศึกษา ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีสมัยใหม่

ระบบ (Systems) เป็นส่วนต่างๆ จำนวนหนึ่งซึ่งสัมพันธ์และขึ้นต่อกันเป็นหนึ่งอัน เดียวกัน เพื่อกระทำบางสิ่งบางอย่างให้บรรลุ สำเร็จผลตามที่ต้องการหรือเป็นกลุ่มของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ต้องการบรรลุจุดมุ่งหมายร่วมกันทุกระบบหรือเป็นกลุ่มของปัจจัยที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งต้องใช้ปัจจัยนำเข้า (Input) นอกจากสภาพแวดล้อมกระบวนการแปรสภาพปัจจัยนำเข้าและการขนย้ายผลผลิต (Output) ออกสู่สภาพแวดล้อมภายนอก (Daft, 2001) ความจำเป็นของปัจจัยนำเข้าและผลผลิตนั้น จะสะท้อนให้เห็นถึงการพึ่งพาอาศัยสภาพแวดล้อมโดยการมีปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่บุคคลและแผนกจะต้องขึ้นอยู่กับบุคคลอื่นและต้องมีการทำงานร่วมกัน องค์กรประกอบด้วย 4 ส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ดังนี้ คือ (ชาญชัย อาจิสมาจาร, 2548 : 7) ปัจจัยนำเข้า (Inputs) กระบวนการแปรสภาพในการบริหาร (Transformation process) ผลผลิต (Outputs) และการป้อนกลับ (feedback)

ซึ่งตามทฤษฎีระบบของการบริหารจัดการนั้นองค์กรจะใช้กระบวนการแปรสภาพ เพื่อเปลี่ยนปัจจัยนำเข้าเป็นผลผลิต ระบบขึ้นกับการป้อนกลับ เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์และปรับปรุงปัจจัยนำเข้า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าทฤษฎีใหม่หรือทฤษฎีระบบเป็นการนำส่วนต่างๆ จำนวนหนึ่งซึ่งสัมพันธ์และขึ้นต่อกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อกระทำบางสิ่งบางอย่างให้บรรลุสำเร็จผลตามที่ต้องการโดยมีปัจจัยต่างเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการแปรสภาพในการบริหาร

2. ทฤษฎีแรงจูงใจตามทฤษฎี X และทฤษฎี Y ของแมกเกรเกอร์

แมกเกรเกอร์ (McGregor) ได้ชี้ให้เห็นถึงแบบของการบริหาร 2 แบบ คือ ทฤษฎี X ซึ่งมีลักษณะเป็นเผด็จการและทฤษฎี Y หรือการมีส่วนร่วมซึ่งแต่ละแบบเกี่ยวข้องกับสมมติฐานที่มีต่อลักษณะของมนุษย์ ดังนี้

1) ผู้บริหารแบบทฤษฎี X มีความเชื่อว่า

1. มนุษย์โดยทั่วไปไม่ชอบการทำงานและพยายามหลีกเลี่ยงงานถ้าสามารถทำได้
2. เนื่องจากการไม่ชอบทำงานของมนุษย์ มนุษย์จึงถูกควบคุมบังคับหรือข่มขู่ให้ทำงาน ชอบให้สั่งการและใช้วิธีการลงโทษ เพื่อให้ใช้ความพยายามได้เพียงพอและบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร
3. มนุษย์โดยทั่วไปพอใจกับการชี้แนะ สั่งการหรือถูกบังคับต้องการหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ มีความทะเยอทะยานน้อยและต้องการความมั่นคงมากที่สุด ดังนั้นผู้บริหารตามทฤษฎี X จึงต้องสร้างแรงจูงใจโดยการข่มขู่และลงโทษ เพื่อให้ลูกน้องใช้ความพยายามให้บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายขององค์กร

2) ผู้บริหารแบบทฤษฎี Y มีความเชื่อว่า

1. การทำงานเป็นการตอบสนองความพอใจ
2. การข่มขู่ด้วยวิธีการลงโทษไม่ได้เป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการจูงใจให้คนทำงานบุคคลที่ผูกพันกับการบรรลุถึงความสำเร็จตามเป้าหมายขององค์กร จะมีแรงจูงใจด้วยตนเองและควบคุมตนเอง
3. ความผูกพันของบุคคลที่มีต่อเป้าหมายขึ้นอยู่กับรางวัลและผลตอบแทนที่พวกเขาคาดหวังว่าจะได้รับเมื่อเป้าหมายบรรลุถึงความสำเร็จ
4. ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการทำงาน เป็นการจูงใจให้บุคคลยอมรับและแสวงหาความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน

ทฤษฎี Y เน้นถึงการพัฒนาตนเองของมนุษย์ชี้ให้เห็นว่า มนุษย์นั้นรู้และเข้าใจตัวเองได้ ถูกต้อง รับรู้และรับทราบความสามารถของตนเอง ผู้บริหารควรสร้างแรงจูงใจโดยการสร้างสถานการณ์ที่จะทำให้สมาชิกมีความรู้สึกรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในการทำงาน

3. ทฤษฎีการจัดการเชิงบริหาร (Administrative Management)

ทฤษฎีการจัดการเชิงบริหาร มีหลักการให้นักบริหารเป็นผู้ประสานกิจกรรมต่างๆ ภายในองค์การเข้าด้วยกัน (Bartol & others, 1998) ปฏิบัติหน้าที่พื้นฐานด้านการวางแผน การจัดการและการควบคุม มีนักทฤษฎีที่สำคัญ คือ Henry Fayol และ Chester I. Barnard Henry Fayol (1841-1925) เป็นนักอุตสาหกรรมชาวฝรั่งเศส เขามีความเชื่อว่า ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถได้รับการฝึกอบรม เพื่อเป็นผู้บริหารสถานศึกษาที่ประสบผลสำเร็จได้หากเข้าใจหน้าที่พื้นฐานและหลักการบริหารดีพอ ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับการบริหารของเขา คือ

3.1 กำหนดหน้าที่ ที่จำเป็นสำหรับองค์การที่จะทำให้บรรลุจุดหมาย

3.2 จัดกลุ่มงานเพื่อช่วยผลผลิตและประสิทธิภาพการทำงาน แต่ช่วยลดค่าใช้จ่ายลงกรณีเกี่ยวกับหน้าที่ (Functions) Fayol เห็นว่าองค์การควรมีการวางแผน การจัดองค์การ การสั่งการ ประสานงานและการควบคุม กรณีเกี่ยวกับหลักการ (Principles) Fayol ได้พัฒนาหลักการบริหารขึ้น 14 ประการ ที่เขาเชื่อว่าหากมีการอบรมดีพอก็จะทำให้ได้ผู้บริหารสถานศึกษาที่ดีได้สำหรับหลักการต่างๆ มีดังนี้

3.2.1 หลักการแบ่งงานกันทำตามความถนัดหรือการทำงาน

3.2.2 หลักการเกี่ยวกับอำนาจหน้าที่ในการบังคับบัญชาควบคุมคู่กับการรับผิดชอบ

3.2.3 หลักการเกี่ยวกับมีระเบียบวินัย

3.2.4 หลักความเป็นเอกภาพในการบังคับบัญชาปฏิบัติรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาเพียงคนเดียว

3.2.5 หลักความเป็นเอกภาพในทิศทางทุกกิจกรรมต้องมุ่งบรรลุจุดหมายขององค์การ

3.2.6 หลักผลประโยชน์ส่วนตัวเป็นรองผลประโยชน์ขององค์การ

3.2.7 หลักความยุติธรรมต่อทั้งนายและลูกจ้าง

3.2.8 หลักการรวมศูนย์อำนาจผู้บริหารสถานศึกษามีอำนาจในการตัดสินใจแต่ผู้ปฏิบัติควรมีอำนาจอย่างเพียงพอด้วย

3.2.9 หลักการมีสายบังคับบัญชาจากบนลงล่าง มีเส้นทางการติดต่อสื่อสารด้วยโดยปกติแสดงเป็นแผนภาพ

3.2.10 หลักความเป็นระเบียบแบบแผน วัสดุ อุปกรณ์และผู้ปฏิบัติควรอยู่ในที่เหมาะสม สะดวกต่อการใช้งาน โดยเฉพาะผู้ปฏิบัติควรรับผิดชอบงานหรืออยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม

3.2.11 หลักความเสมอภาคเป็นมิตรและมีความยุติธรรมต่อผู้ปฏิบัติ

3.2.12 หลักความมั่นคงในการทำงาน

3.2.13 หลักความริเริ่มสร้างสรรค์

3.2.14 หลักความสามัคคีหรือความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

หลักการของ Fayol หลายประการถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายแต่ก็มีข้อวิจารณ์บางประการเช่น หลักการแบ่งงานกันทำตามความถนัดหรือตามความชำนาญเฉพาะทางในกรณีที่เป็นองค์การขนาดใหญ่อาจทำให้สายการบังคับบัญชาไม่ชัดเจน เป็นต้น

มีข้อสังเกตว่า หลักการบริหารทั้ง 3 ทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น มีลักษณะทั้งที่เหมือนกันและแตกต่างกัน กรณีที่เหมือนกัน มีดังนี้คือ

1. ด้านโครงสร้าง ต่างเน้นเรื่องการแบ่งงานกันทำการมีสายบังคับบัญชา การกำหนดหน้าที่ทางการบริหารและเน้นหลักการ

2. ด้านผู้ปฏิบัติต่างมองผู้ปฏิบัติเป็นเสมือนเครื่องจักรกล เป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งในการผลิตเน้นสิ่งจูงใจด้านเศรษฐกิจและความมั่นคงในงาน คนต้องปรับตัวให้เข้ากับงานและสามารถจ้างหรือเลิกจ้างได้ตามต้องการ

3. ด้านความเป็นผู้นำต่างให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาการมีผู้นำเดี่ยว การคัดเลือกโดยระบบคุณธรรม การคัดเลือกโดยหัวหน้างาน การเชื่อฟังของผู้บังคับบัญชาทั้งโดยตำแหน่งและโดยการเป็นผู้เชี่ยวชาญกว่าผู้บริหารสถานศึกษามุ่งบรรลุจุดหมายขององค์การ มากกว่าจุดหมายของผู้ปฏิบัติและความเป็นเอกภาพของจุดหมาย

4. ด้านการตัดสินใจ ต่างเน้นความเป็นเหตุผล คำนึงถึงความมีประสิทธิภาพ (อัตราการลงทุน และผลกำไร) คำนึงถึงผลกำไรเชิงเศรษฐกิจสูงสุด สำหรับลักษณะที่แตกต่างกันคือ ผลงานของ Taylor มุ่งการศึกษาการทำงานของคนงานและหาวิธีการที่ดีที่สุด เพื่อการปรับปรุงการผลิตด้วยวิธีการที่เรียกว่า time and motion studies ขณะที่ Fayol มุ่งการกำหนดหลักการบริหารไว้ก่อนแล้วนำไปปฏิบัติตาม โดยเชื่อว่าการมีโครงการสร้างที่ชัดเจนจะทำให้การปฏิบัติงานครอบคลุม

หน้าที่ที่สำคัญทั้งหมดได้สำหรับ Weber ได้จัดทำเป็นพิมพ์เขียว (Blueprint) ของหลักการหรือสิ่งที่องค์กรควรจะทำไว้โดยเน้นกฎระเบียบ ข้อบังคับ และการกำหนดอำนาจหน้าที่ที่ชัดเจน เพื่อช่วยให้การประเมินผลการปฏิบัติงานง่ายขึ้นและการให้รางวัลตอบแทนยุติธรรมขึ้น

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ทฤษฎีแต่ละทฤษฎีล้วนมีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้บริหารในการบริหารจัดการ เพราะทฤษฎีมีหลักการบริหารที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักบริหารมุ่งหาวิธีที่ดีที่สุดในการทำงาน มีการจัดโปรแกรมการเรียนเป็นรายบุคคล การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล การประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อ

มูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน (2558, หน้า 28-29) การพัฒนาที่รวดเร็วของเทคโนโลยีด้านสื่อ นำมาสู่ปัญหาของการบริหารจัดการสื่อ

ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2559, หน้า 6-7) ได้กล่าวถึง การบริหารสื่อในระดับจุลภาค (Micro Level) คือ การเน้นการบริหารจัดการความสัมพันธ์ (Relationship) และปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ในองค์กรโดยเฉพาะอัตลักษณ์ทางวิชาชีพ (Professional Identity) ของนักวิชาชีพ ผู้ผลิตสื่อมีการเปลี่ยนแปลงจากลักษณะการทำงานในอดีตแบบฉายเดี่ยว (Soloist) ในลักษณะของศิลปินเดี่ยวที่ผลิตผลงานศิลปะรายบุคคล มาสู่อัตลักษณ์แบบนักผสมผสาน ดังนั้นการบริหารจัดการองค์กรสื่อในระดับจุลภาคนี้ผู้ผลิตจะรู้จักวิธีการและกระบวนการ (Know How) และต้องรู้จักเนื้อหาทั้งของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งรู้จักผู้บริโภค (Know Who) อีกด้วยการที่ผู้ผลิตจะอยู่รอดได้ในการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสื่อจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ทางวิชาชีพที่สอดคล้องกับกระบวนการทำงานและภูมิทัศน์สื่อยุคดิจิทัลสมัยใหม่

Deuze (2001, p. 42) ได้กล่าวถึง ปัญหาของการบริหารจัดการสื่อไว้ 4 ประการ อันได้แก่ 1) การบริหารจัดการสื่อเป็นเรื่องที่ยังขาดการศึกษาวิจัย (Underexplored) อันส่งผลให้ขาดการพัฒนาองค์ความรู้ด้านแนวคิดทฤษฎีการบริหารจัดการสื่อ (Undertheorized) 2) การพัฒนาความรู้ในการบริหารจัดการสื่อยังขาดประสานและบูรณาการกันในระดับวิชาการและวิชาชีพ 3) การศึกษา

ด้านการบริหารจัดการสื่อที่ผ่านมานั้นศึกษาแต่เพียงมิติด้านการบริหารจัดการแต่ขาดการให้ความสำคัญกับ มิติด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะที่สำคัญขององค์กรสื่อ

4) การศึกษาวิจัยด้านการบริหารสื่อต้องเป็นการศึกษาในภาพรวม และมีการศึกษาแบบองค์รวม คือ ต้องให้ความสนใจในทั้งมิติของวิชาการและมิติของภาคปฏิบัติด้วย

2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัล

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560, หน้า 18) ได้กล่าวถึง นวัตกรรมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive technology) ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันมากมาย ทั้งด้านการเรียนการสอนในสถานศึกษาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเดินทางการใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการการทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่ จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่าทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองสังคมและประเทศต่อไป ซึ่งเป็นบทบาทของการศึกษาที่ต้องพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความรู้

1) ความสำคัญและความหมายสื่อดิจิทัล

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2559, หน้า 10) ได้กล่าวถึง ดิจิทัล หมายถึง ธุรกิจที่มีการสร้างสรรค์สินค้าหรือบริการใหม่ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล ก่อให้เกิดคุณค่าและรูปแบบการทำธุรกิจใหม่ที่แตกต่างจากการทำธุรกิจแบบเดิม (disruptive business) โดยธุรกิจเทคโนโลยีดิจิทัลครอบคลุมทั้งธุรกิจใหม่และธุรกิจเดิมที่มีการคิดค้นนวัตกรรมหรือมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำธุรกิจ (business model) และกระบวนการทางธุรกิจแบบใหม่ ซึ่งอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการและตอบสนองความ

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2555, หน้า 124) กล่าวว่า วัฏจักรสื่อ คือ สิ่งใด ๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางระหว่างแหล่งกำเนิดของสารกับผู้รับสารเป็นสิ่งที่นำพามาจากแหล่งกำเนิดไปยังผู้รับสาร เพื่อให้เกิดผลใดๆ ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร เป็นสิ่งที่นำความรู้ไปสู่ผู้เรียน อยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ และไม่ใช่สิ่งพิมพ์ที่ผู้สอนสามารถส่งถึงผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และได้ต่อไปอีกว่า ความมุ่งหมายของการใช้สื่อการสอนมีจุดมุ่งหมาย

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ กล่าวว่า สื่อการสอนประเภทโสตทัศนูปกรณ์ มี 9 ดังนี้

1. โสตทัศนูปกรณ์ได้แก่

1.1 ภาพ เช่น ภาพเขียน ภาพถ่าย ภาพที่ตัดมา

1.2 วัสดุฉายเส้น เช่น การ์ตูนฉายเส้น แผนภูมิ แผนสถิติ โปสเตอร์

- 1.3 วัสดุมีทรง เช่น หุ่นจำลองของจริง
2. เครื่องมือโสตทัศนูปกรณ์ได้แก่
 - 2.1 เครื่องเสียง เช่น เครื่องบันทึกเสียง เครื่องเล่น แผ่นเสียง
 - 2.2 วัสดุมีทรง เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉาย फिल्मสตริป เครื่องฉายภาพยนตร์
3. กิจกรรมโสตทัศนูปกรณ์ได้แก่
 - 3.1 ศึกษาออกสถานที่
 - 3.2 การจัดนิทรรศการ
 - 3.3 การจัดสถานการณ์จำลอง

2) ประโยชน์ของดิจิทัล

ข้อดีของสื่อดิจิทัล

1. ความคงทน คุณภาพของสิ่งที่อยู่ใน “Digital Media” การเสื่อมสภาพจะใช้เวลานานกว่า เพราะรูปแบบของข้อมูลที่จัดเก็บแบบ สองระดับ (0 กับ 1) โอกาสที่จะผิดเพี้ยนจะเกิดขึ้นได้ยากกว่าข้อมูลแบบต่อเนื่อง เช่น การบันทึกภาพลงในวีดิทัศน์แบบอนาล็อกกับการบันทึกภาพลงในวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล เมื่อเส้นเทปเกิดการอ่านข้อมูลกลับมาในแบบดิจิทัลนั้น จะทำได้ง่ายกว่าและสามารถทำให้ได้ข้อมูลกลับมาได้เหมือนเดิมได้ง่ายกว่า แต่สำหรับอนาล็อกจะให้คุณภาพของภาพที่ลดลงโดยทันที

2. รูปแบบของการนำไปใช้งานทำได้หลากหลายวิธีข้อมูลที่จัดเก็บในแบบดิจิทัล ถือได้ว่า เป็นข้อมูลกลางที่สามารถแปลงไปสู่รูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น ถ่ายรูปด้วยกล้องดิจิทัล เมื่อได้เป็นข้อมูลภาพออกมาแล้ว จากนั้น สามารถพิมพ์ภาพลงบนกระดาษหรือการแสดงภาพบนจอคอมพิวเตอร์ หรือแสดงภาพบนจอทีวี ก็ได้เช่นกัน

3. การนำไปผสมผสานกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น ภาพถ่าย นำมารวมกับเสียง มีการแสดงแบบ Multi-Media

4. การปรับแต่ง (Edit) เป็นการปรับแต่งสื่อที่เป็นภาพถ่าย วิดีโอ เสียงนกร้องนำมาปรับแต่งให้ดีขึ้นกว่าเดิม การสอดแทรก สิ่งเหล่านี้ทำให้น่าดู น่าฟัง มากกว่าปกติ มีความวิจิตรพิสดาร

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัลในปัจจุบัน การเขียนโปรแกรมต้องอยู่บนพื้นฐานของเลขฐานสอง ในการแสดงข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องจักรที่มักจะแปลข้อมูลดิจิทัลฐานสองแล้วจึงแสดงชั้นของเครื่องประมวลผลชั้นของข้อมูลดิจิทัลที่เหนือกว่า สื่อดิจิทัลเช่นเดียวกับสื่อเสียง วิดีโอ หรือเนื้อหาดิจิทัลอื่นๆ สามารถถูกสร้างขึ้นอ้างอิงถึง และได้รับการแจกจ่ายผ่านทางเครื่องประมวลผลข้อมูลดิจิทัล

2.3.3 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลทางการศึกษาของเด็กปฐมวัย

ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช (2559, หน้า 12-29) กล่าวว่า สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่เกิดจากการสร้างสรรค์ หรือการใช้งานกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งบางส่วนสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้และมักจะอยู่ในรูปแบบดิจิทัล หรือมีการเข้ารหัสในรูปแบบเลขฐานสอง โดยมีรูปแบบของการสื่อสาร (Communication) ทั้งของบุคคลผ่านระบบเครือข่าย (Network) และสื่อที่ถูกแปลง (Transform) โดยใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดระบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) หรือดำเนินการ (Transact) ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิดได้แก่ 1)ข้อความ (Text) ที่ใช้แสดงรายละเอียดหรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้จะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย 2)เสียง (Audio) เสียงถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำ กลับไปกลับมาได้ 3)ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งซึ่งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษาแต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับชาติ 4)ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง 5)ภาพวิดีโอ (Video) นำเสนอข้อความหรือรูปภาพประกอบกับเสียง

พนิดา ชาตยาภา (2559, หน้า 151-162) การนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในยุคที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากเทคโนโลยีได้ จึงจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย อันได้แก่ ครู ผู้ปกครอง ผู้บริหารโรงเรียนต้องร่วมกันยึดหลักการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยโดยต้องบูรณาการทักษะสำคัญของคนที่อยู่ในศตวรรษที่ ๒๑ เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันรวมทั้งต้องใช้ดุลยพินิจอย่างมากในการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย

ไพฑูริย์ มะณู (2559, หน้า 12) กล่าวว่า สื่อดิจิทัล หมายถึงสื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ เป็นต้น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่างๆ เหล่านี้มาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้ากันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

ชนิพรรณ จาติเสถียร (2560, หน้า 1-3) กล่าวว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญต่อตัวเด็ก เนื่องจากสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ ขยายช่องทางการสื่อสาร และขอบเขตในการเรียนรู้ และสร้างพื้นฐานในการพัฒนาไปสู่การรู้ดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญ เพราะช่วยให้มีสื่อในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก รวมทั้งทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก สำหรับครู สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญหลายประการ เพราะช่วยให้มีเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก

ทำให้ครูสามารถอธิบายเนื้อหาสาระที่ยากและเป็นนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล รวมทั้งมีแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กและวิชาชีพ

สรลณี พุ่มกumar (2562, หน้า 16) กล่าวไว้ว่า สื่อดิจิทัล หรือสื่อใหม่ หมายถึง สื่อใหม่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์แอสแอปพลิเคชัน เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) โซเชียลมีเดีย (Social media) เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563, หน้า 13) กล่าวไว้ว่า ช่วงปฐมวัยถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมไปพร้อม ๆ กัน ปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่ ๆ พัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดในชีวิต เป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลูกฝังดูแลเป็นพิเศษ เพื่อจะได้เป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตลอดชีวิตให้เติบโตเป็นเด็กฉลาดและประสบความสำเร็จในชีวิตช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ไปพร้อม ๆ กัน ตามที่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนระดับปฐมวัยว่า ผู้เรียนจะต้องมีพัฒนาการรอบด้านและสมดุล สนใจเรียนรู้และกำกับตัวเองให้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามช่วงวัยได้สำเร็จ ซึ่งการจะทำให้ผลลัพธ์ดังกล่าวบรรลุผลจำเป็นต้องสร้าง สิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้าง สิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้างเสริมความรู้ ความสามารถ หรือทักษะสำคัญต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วนรอบด้าน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัยจึงต้องมีการส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยอาศัยแหล่งการากหลาย ทั้งแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ และแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

1. แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ แหล่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ และประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนใฝ่เรียน ใฝ่รู้แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ประกอบด้วยแหล่งการเรียนรู้ 8 แหล่ง ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศูนย์การกีฬาและนันทนาการ

2. แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ประสบการณ์ในรูปแบบของ

(1) แหล่งการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบดิจิทัล ซอฟต์แวร์ สถานการณ์จำลอง ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเนื้อหาวิชาการ

- (2) ฐานข้อมูลออนไลน์และแหล่งเอกสารชั้นปฐมภูมิ
- (3) ข้อมูลและสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล
- (4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสารระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียนรู้
- (5) การเรียนรู้แบบผสมผสานที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือที่บ้าน ผ่านการสอนออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนควบคุมเวลา สถานที่ของทางการเรียน หรือจังหวะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- (6) รายวิชาที่เปิดออนไลน์

บุญรัตน์ พิงคานนท์ (2564, หน้า 16) กล่าวว่า สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีความเป็นดิจิทัล ทั้งในลักษณะของการเป็น 1) อุปกรณ์การสื่อสาร (device) 2) โปรแกรมประยุกต์ (application) และ 3) เครือข่ายการสื่อสารแบบดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ (platform) โดยมีการส่งและรับเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัล ผู้วิจัยกำหนดให้ สื่อดิจิทัล หมายถึง 1) อุปกรณ์สื่อสารดิจิทัล ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) แท็บเล็ต (tablet) และคอมพิวเตอร์พกพา (notebook) 2) โปรแกรมประยุกต์ (application) ที่เป็นซอฟต์แวร์ซึ่งทำงานอยู่บนอุปกรณ์สื่อสารดิจิทัล รวมถึงสื่อสังคม (social media) ประกอบด้วย ยูทูป เฟสบุ๊ก รวมถึงแพลตฟอร์ม (platform) ต่างๆ โดยสื่อสารเชื่อมต่อข้อมูลดิจิทัลอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

มอริสัน (2004, p. 141-142) ชี้แนะในการนำเทคโนโลยีมาจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก ดังนี้ 1) การนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัยนั้น ต้องพิจารณาในหลักของความสอดคล้องกับหลักการสนับสนุนพัฒนาการของเด็ก และสอดคล้องกับหลักสูตรตลอดจนการประเมินผลพัฒนาการแบบวัตถุประสงค์การศึกษาครูต้องใช้ดุลยพินิจในการนำมาใช้ให้เหมาะสม คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบททางสังคมของเด็กด้วย 2) การพิจารณาด้านความเหมาะสมของเทคโนโลยีนั้น จะต้องช่วยพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญาและทางสังคมควบคู่กันไป 3) การนำเทคโนโลยีมาใช้ต้องนำมาใช้โดยการบูรณาการกับเครื่องมืออื่นๆ ในลักษณะของการเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และใช้เป็นสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก 4) เทคโนโลยีมีความซับซ้อนและมีศักยภาพสูง เช่น คอมพิวเตอร์ครูจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการนำมาใช้ที่ชัดเจน คือ ให้เป็นเสมือนเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้แต่มิให้นำมาใช้ในลักษณะของการเป็นบทเรียน หรือสาระความรู้ที่ผู้เรียนต้องเรียนอย่างเคร่งครัดหรือเรียนเป็นระบบ 5) นักการศึกษาปฐมวัยต้องเข้าใจว่าเทคโนโลยีทางการศึกษาเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าในการสร้างเสริมการเรียนรู้ของเด็กโดยเฉพาะการส่งเสริมช่วงความสนใจ การแก้ปัญหาและการยอมรับเครื่องมือเครื่องใช้ในโลกรปัจจุบัน

Dewdney & Ride (2006) กล่าวว่า สื่อรูปแบบใหม่ หมายถึง สื่อที่เกิดจากแนวคิดของวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary Culture Concept) และบริบทแวดล้อม (Context) ของการนำสื่อมาใช้ ดังนั้น สื่อรูปแบบใหม่จึงมีโอกาสที่จะเปลี่ยนเป็นสื่อเก่าได้เมื่อมีสื่อสำคัญที่ใหม่กว่าเข้ามาแทนที่ ทั้งนี้หากเป็นสื่อที่พัฒนาการขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เรียกว่า สื่อดิจิทัล (Digital Media) สื่อรูปแบบใหม่และสื่อดิจิทัลมีคุณสมบัติหลักร่วมกัน คือความใหม่ (Newness)

Wertime & Fenwick (2008) ได้จำแนกสื่อรูปแบบใหม่หรือสื่อดิจิทัลที่มีอยู่อย่างมากมายในปัจจุบันไว้เป็นหมวดหมู่ ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) อินเทอร์เน็ต (Internet) อีเมล (E-mail) อุปกรณ์สื่อเคลื่อนที่ (Mobile Device) เกม (Games) และโทรทัศน์รูปแบบใหม่ (Television Reinvented)

Hall & Baker (2013) กล่าวว่า สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการประกอบด้วยข้อความภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ที่แสดงผลผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสารและผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อที่เกิดจากการสร้างสรรค์ หรือการใช้งานกับเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งเช่นเดียวกับเครื่องมืออื่นๆ ที่เขาสามารถทำความเข้าใจ เข้าใจ และใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้ข้อสำคัญครูและผู้ใหญ่จะต้องเข้าใจ และไม่นำเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์มากำหนดเป็นบทเรียนสำหรับเด็กรวมทั้งการกำหนดการใช้ที่เหมาะสมกับ เด็กทั้งด้านการเลือกซอฟต์แวร์ การกำหนดช่วงเวลาและลักษณะการใช้ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในด้านการส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก

2.3.4 การเรียนรู้สารสนเทศของเด็กปฐมวัย

บุหงา เม่นทอง (2547, หน้า 192) กล่าวว่าไว้ว่า ได้ศึกษาความเชื่อของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในโรงเรียนอนุบาลเอกชน กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่าความเชื่อของผู้ปกครองเกี่ยวกับบทบาทของคอมพิวเตอร์ในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้ปกครองมีความเชื่อว่า คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย

Hawkrige (1983, p. 35) กล่าวว่าไว้ว่า การเรียนรู้เทคโนโลยีของเด็ก สรุปได้ว่าใน 2 ปีแรกเด็กสามารถใช้อุปกรณ์บางอย่างได้อย่างปลอดภัย เช่น การเปิด-ปิดสวิตช์ โทรทัศน์การเลือกช่องสัญญาณหรือการกดปุ่มเครื่องคิดเลข ซึ่งเด็กเองยังไม่รู้ความหมายของปุ่มก็ตาม ซึ่งเรียกรการเรียนรู้แบบนี้ว่า

การเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Learning) และเทคโนโลยีสารสนเทศจะมีผลต่อเด็กกลุ่มนี้ กล่าวคือ ทำให้มีความเคยชินกับอุปกรณ์ต่าง ๆ และเด็กวัยนี้มีความต้องการที่จะใช้ทักษะเครื่องกลที่เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ เด็กสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกี่ยวกับการทำงานที่ซับซ้อน เช่น การใช้แป้นพิมพ์การเล่นเกม เป็นต้น

2.3.5 ความเปลี่ยนแปลงของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา ได้ในการดำเนินการจัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 -2579 ซึ่งเป็นแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ทั้งที่อยู่ในกระทรวงศึกษาธิการและนอกกระทรวงศึกษาธิการได้นำไปเป็นกรอบและแนวทางการพัฒนาการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับพลเมืองทุกช่วงวัย โดยจุดมุ่งหมายที่สำคัญของแผนคือการมุ่งเน้นการประกันโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา และการศึกษา เพื่อการมีงานทำและสร้างงานได้ภายใต้บริบทเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและของโลก ที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งมีความเป็นพลวัต ภายใต้สังคมแห่งปัญญา (Wisdom-Based Society) สังคมแห่งการเรียนรู้ (Lifelong Learning Society) และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Supportive Learning Environment) เพื่อให้พลเมืองสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อให้ประเทศไทยสามารถก้าวข้ามกับดักประเทศที่มีรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศ

วิโรจน์ สารรัตนะ (2556, หน้า 62-64) กล่าวไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงในการบริหารการศึกษา เป็นยุทธศาสตร์การบริหารที่เชื่อว่า ความมีประสิทธิภาพของการบริหารการศึกษาไม่อาจเกิดขึ้นได้ดีจากวิธีการสั่งการและการควบคุมจากบนสู่ล่างหรือจากภายนอกสู่ภายใน (Outside in) แต่จะเกิดขึ้นได้ดีจากภายใน (Inside in) มีการกระจายการตัดสินใจเรื่องสำคัญ จากส่วนกลางให้แก่หน่วยงานท้องถิ่นหรือโรงเรียน มีส่วนร่วมในการตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม จากการวิเคราะห์พบว่าการบริหารโรงเรียนเป็นฐาน เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับแนวคิด (Concept) เกี่ยวกับความเป็นอิสระการได้รับการปลดปล่อยและความเป็นตัวของตัวเองไม่ใช่เรื่องเชิงเทคนิคและไม่ใช่เรื่องวิธีการ (How to) ที่จะอธิบายได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน สิ่งที่จะช่วยอธิบายถึงลักษณะการบริหารแบบโรงเรียนเป็นฐาน ก็คือการเพิ่มระดับของการกระทำหรือพฤติกรรมตามกระบวนทัศน์ใหม่ทางการบริหารขณะเดียวกันก็ลดระดับการกระทำหรือพฤติกรรม

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2560, หน้า 198) กล่าวว่า iva การเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนในการเรียนแบบผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลางการเรียน สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในการได้มาซึ่งสารสนเทศที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นมาได้ด้วยตนเองด้วยวิธีการและจากสื่อต่างๆ โดยเน้นการวิเคราะห์สารสนเทศที่ได้มาเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้และแก้ปัญหาผู้เรียนและผู้สอนต้องมีความกระตือรือร้นในการทำหน้าที่ในบทบาทของตนเพื่อให้การเรียนสำเร็จตามจุดประสงค์และเน้นถึงการมีส่วนร่วมในลักษณะการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อมีส่วนร่วมช่วยในการแสวงหาความรู้ร่วมกัน

2.3.6 รูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563, หน้า 6-7) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย มี 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา ความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ในแหล่งการเรียนรู้ ได้รับการคัดเลือก พัฒนากลั่นกรองโดยผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาปฐมวัย เพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนอย่างแท้จริง เนื้อหาในแหล่งการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมเสริม ที่เน้นพัฒนาทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาบนฐานของการเล่น และเสริมสร้างพัฒนาการพื้นฐานด้านการใช้ร่างกาย ภาษาและการสื่อสาร ซึ่งต้องสอดคล้องตามความสามารถและความสนใจรายบุคคลของผู้เรียนและพัฒนาการตามช่วงวัย และเป็นเนื้อหาสั้น ๆ ในช่วง 20 - 40 นาที โดยครูจำเป็นต้องเลือกความเหมาะสมตามช่วงอายุ ตามความแตกต่างรายบุคคล และตามสภาพสังคมและวัฒนธรรม

2. ด้านวิธีการ เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเด็กและพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูหรือผู้ดูแลเด็ก นำเสนอด้านวิธีการรูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย ด้านเนื้อหาเสียงบรรยาย เสียงดนตรี เพื่อให้เด็กรับรู้ได้ตามความสามารถเอื้อต่อการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกัน โดยคำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างของเด็กแต่ละคนด้วย กล่าวคือเด็กบางคนอาจเรียนรู้ได้ดีโดยการเรียนรู้ผ่านสังคม (Social Learning) เด็กสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้ดีที่สุดเมื่อเรียนเป็นกลุ่มและลงมือปฏิบัติ ขณะที่เด็กบางคนมีรูปแบบการเรียนรู้โดยลำพัง (Solitary Learning) ชอบเรียนรู้หรือทำงานคนเดียว ซึ่งจะทำให้เกิดสมาธิและเกิดความเข้าใจได้ดี การออกแบบวิธีการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งเรียนรู้สู่เด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมจึงต้องพิจารณารูปแบบการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ

3. ด้านสังคม ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน คำนึงถึงความเท่าเทียมกัน ด้านสังคมในการเข้าถึงและใช้งานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีการนำเสนอเนื้อหาที่มีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย มีอุปกรณ์ช่วยในการเข้าถึงข้อมูลได้ทุกคน ทั้งเด็กที่ยังไม่มีทักษะพื้นฐานทางการอ่านเขียน หรือเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายสติปัญญา สายตา หรือการได้ยิน

4. ด้านลักษณะทางกายภาพและเทคโนโลยี การสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับเด็ก โดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ลักษณะการใช้งานเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน ใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาที่จัดทำโดยบุคคลที่มีวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้ใช้งานหรือบุคคลที่เป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู

2.3.7 ข้อดีและข้อเสียของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้

ข้อดีและข้อเสียของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ เราสามารถสรุปข้อดี - ข้อเสียของการใช้ไอซีทีเพื่อการเรียนรู้โดยแยกตามประเภทของเทคโนโลยีได้ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ข้อดีและข้อเสียของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้

เทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อจำกัด
อินเทอร์เน็ตและเวิร์ล ไวด์ เว็บ	- เว็บเป็นเทคโนโลยีราคาถูก ต้นทุนในการใช้เว็บมีเพียงการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเท่านั้น หากสถาบันการศึกษาใดมีการ เชื่อมต่ออยู่แล้วจะสามารถใช้ เว็บได้ทันที	- การใช้อินเทอร์เน็ตและเว็บ อาจมีข้อจำกัดอยู่บ้างในบาง ประเทศที่กำลังพัฒนา เนื่องจาก *มีโครงสร้างพื้นฐาน ไอซีทีจำกัดได้แก่จำนวน คอมพิวเตอร์และการวาง สายโทรศัพท์ยังไม่ทั่วถึง ทำให้ ไม่เพียงพอต่อการใช้เว็บ
	- การใช้เว็บสามารถใช้ในการ ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนได้ทั้งแบบประสาน เวลาและแบบไม่ประสานเวลา	- ผู้สอนยังไม่ปรับเปลี่ยน รูปแบบการสอนให้เท่าทัน เทคโนโลยีทำให้ยังคงสอน แบบเดิมโดยไม่ใช้เทคโนโลยี
	- สมรรถนะ ศักยภาพ และ ประสิทธิภาพในสื่อประสมเชิง	อย่างคุ้มค่าเท่าที่ควร - การจัดประสบการณ์การ เรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการ

เทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อจำกัด
	<p>โต้ตอบและสื่อหลายมิติของเว็บทำให้เป็นที่นิยมใช้เป็นสื่อการสอนอย่างกว้างขวางกว่าสื่ออื่นๆ</p> <p>- เว็บเปิดโอกาสให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกทุกวัยทุกภาษาและวัฒนธรรมมาเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม</p>	<p>มีปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบที่ใช้ในเว็บอาจไม่เหมาะกับวัฒนธรรมและสังคมการเรียนรู้รูปแบบเดิมในบางประเทศที่เคร่งต่อประเพณีเก่าที่ผู้เรียนต้องเคารพผู้สอนอย่างเคร่งครัดและไม่อาจถามคำถามต่อผู้สอนได้</p>
การส่งสัญญาณผ่านดาวเทียม	<p>- ถึงแม้จะมีการลงทุนค่อนข้างสูงในเบื้องต้นในเรื่องของห้องสตูดิโอและอุปกรณ์รับสัญญาณ แต่สิ่งเหล่านี้ไม่เป็นสิ่งสิ้นเปลืองเหมือนวัสดุอื่น</p> <p>- เป็นการลงทุนอย่างคุ้มค่าเมื่อเทียบกับความสามารถในการรับทเรียนและการสอนเพื่อผู้เรียนกลุ่มใหญ่</p> <p>- การบรรยายบทเรียนสามารถทำได้ในมาตรฐานเดียวกันสำหรับผู้เรียนในทุกแห่ง</p> <p>- สามารถใช้รูปแบบการสื่อสารสองทางเมื่อใช้ร่วมกับโทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ต</p>	<p>- ต้องใช้ทุนสูงในการเริ่มต้น รวมถึงต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคในการดำเนินงาน</p> <p>- หากเป็นการรับสัญญาณผ่านโทรทัศน์ จะไม่มีลักษณะการยืดหยุ่นในเรื่องของเวลา และสถานที่เรียนเหมือนการเรียนบนเว็บ</p> <p>- ความจำเป็นในการอำนวยความสะดวกในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การรักษาความปลอดภัย และการจัดเตรียมสถานที่รับในแต่ละแห่งทำให้ต้องเพิ่มการบริหารจัดการงบประมาณมากขึ้นกว่าปกติ</p>
การประชุมทางไกลด้วยวีดิทัศน์	<p>- ประหยัดเวลาในการเดินทางของทั้งผู้สอนและผู้เรียนที่อยู่</p>	<p>- หากเป็นการรับภาพทางโทรทัศน์ต้องใช้ต้นทุนสูงไม่</p>

เทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อจำกัด
	<p>ในวิทยาเขตต่างๆ และทำให้สามารถมีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้ในบางชั้นเรียนที่อยู่ห่างจากบริเวณมหาวิทยาลัยใหญ่</p> <p>- ผู้สอนไม่จำเป็นต้องปรับวิธีการสอนมากนักจากวิธีการสอนในชั้นเรียนปกติ</p>	<p>เฉพาะแต่ทางด้านอุปกรณ์การประชุมเท่านั้นแต่จำเป็นต้องปรับปรุงห้องเรียนให้เหมาะสมหลายประการ เช่น มีแสงที่พอเหมาะและระบบเสียงที่ดีและผู้เรียนจำเป็นต้องนั่งเรียนในสถานที่และเวลาที่กำหนดไว้เท่านั้น</p>
<p>ข้อความและสื่อหลายมิติ</p>	<p>- บทเรียนสื่อหลายมิติในลักษณะสื่อประสมของตัวอักษร ภาพกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ในทุกช่องทาง การสื่อสารและได้เนื้อหาเพิ่มมากกว่าเดิม ทำให้สนุกในการเรียนด้วยสมรรถนะของการเชื่อมโยงหลายมิติทำให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นเชื่อมโยงเนื้อหาได้ฉับไว เลือกอ่านสิ่งที่ต้องการได้โดยสะดวกช่วยให้เรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางและหลากหลายอย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องเรียนไปตามลำดับเนื้อหา</p>	<p>- ถ้าบทเรียนได้รับการออกแบบที่ไม่ดีพอ อาจทำให้ผู้เรียนหลงวนเวียนอยู่ในเนื้อหาได้</p> <p>- ผู้เรียนที่มีลักษณะต้องพึ่งพาผู้อื่นในการเรียนรู้จะรู้สึกสับสนในการเรียน หรืออาจจะไม่สามารถตัดสินใจได้เองว่าต้องสืบค้นข้อมูลมากเท่าใดจึงจะเพียงพอเนื่องจากไม่มีผู้คอยให้คำแนะนำ</p>

เทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อจำกัด
ซีดีและดีวีดี	<ul style="list-style-type: none"> - ซีดีและดีวีดีสามารถบันทึกข้อมูลสารสนเทศในปริมาณที่มากมายและหลากหลายรูปแบบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่สอน - บันทึกข้อมูลได้ทุกประเภททั้งตัวอักษรเสียง ภาพนิ่ง และภาพวิดีโอทัศน์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกในการเรียน - สามารถบันทึกข้อมูลได้ง่าย 	<ul style="list-style-type: none"> - แผ่น CD-R หรือ DVD-R จะไม่สามารถบันทึกทับข้อมูลได้ แต่หากใช้แผ่น CD-RW, DVD-RW หรือ DVD-RAM ซึ่งมีราคาสูงกว่าจะบันทึกทับข้อมูลได้
เทคโนโลยีไร้สาย	<ul style="list-style-type: none"> - ระบบเคลื่อนที่ทำให้คล่องตัวในการใช้งานผู้สอนเป็นอิสระในการเดินดูผู้เรียนทั่วห้องและผู้เรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ในทุกสถานที่ไม่จำเป็นต้องนั่ง เฉพาะในห้องเรียน - เกิดความยืดหยุ่นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งรูปแบบและวิธีการ - เชื่อมต่อเว็บได้ทันทีเพื่อการสื่อสารและความร่วมมือในการทำงาน - เพิ่มความสามารถในการทำงานด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นกว่าแบบเดิม 	<ul style="list-style-type: none"> - อุปกรณ์ไร้สายจะมีราคาสูงกว่าอุปกรณ์ใช้สาย - ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มในเรื่องของการ์ดเพื่อการสื่อสารหากใช้คอมพิวเตอร์รุ่นเก่าที่ไม่มีเสาอากาศไร้สาย

เทคโนโลยี	ข้อดี	ข้อจำกัด
	- ใช้การสื่อสารด้วยเสียงบนอินเทอร์เน็ตได้ในห้องเรียนที่ไม่สามารถใช้โทรศัพท์ได้ประหยัดค่าใช้จ่ายทำให้ไม่ต้องเสียค่าเดินสายเคเบิลในอาคารและบริเวณโดยรอบ	
ความเป็นจริงเสมือน	- สร้างโลกเหมือนจริงที่บางครั้งเสี่ยงต่ออันตรายให้สามารถเรียนรู้ได้โดยปลอดภัย - ขยายโอกาสให้ผู้เรียนสำรวจสถานที่ที่ไม่สามารถท่องเที่ยวได้ในความเป็นจริงรวมถึงสถานที่ที่เกิดขึ้นแล้วในอดีต	- อุปกรณ์มีราคาสูงเกินกว่าสถาบันการศึกษาทั่วไปจะซื้อไว้ใช้ได้ - เทคโนโลยีซับซ้อนเกินกว่าจะใช้ในห้องเรียนธรรมดา

2.4 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาคิดจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

2.4.1 จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัย เต็มตามศักยภาพและมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษา ระดับปฐมวัย ดังนี้

- 1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
- 3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

4) มีทักษะการคิด การสื่อสารภาษา และการแสวงหาความรู้ที่เหมาะสมกับวัย

2.4.2 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

2.4.3 วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณค่าและต่อเนื่องได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

2.4.4 หลักการ

เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมพัฒนาการตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ตลอดจนได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้สอน เด็กกับผู้เลี้ยงดู หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดู การพัฒนาและให้การศึกษแก่เด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กมีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการทุกด้านอย่างเป็นองค์รวม มีคุณภาพและเต็มตามศักยภาพ โดยอาศัยหลักการ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกคน
- 2) ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
- 3) ยึดพัฒนาการและการพัฒนาเด็กโดยองค์รวม ผ่านการเล่นอย่างมีความหมายและมีกิจกรรมที่หลากหลายได้ลงมือกระทำในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย และมีการพักผ่อนเพียงพอ
- 4) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กมีทักษะชีวิต และสามารถปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข

5) สร้างความรู้ ความเข้าใจ และประสานความร่วมมือในการพัฒนาเด็กระหว่างสถานศึกษากับพ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย

2.4.5 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐานประกอบด้วย

1) พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2) พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

3) พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงประมุข

4) พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2.4.6 การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีเป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม

จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ แนวทางการจัดประสบการณ์ และการจัดกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

1) หลักการจัดประสบการณ์

1.1) จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้้อย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็ก โดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง

1.2) เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

1.3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก

1.4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

1.5) ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

2) แนวทางการจัดประสบการณ์

2.1) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2.2) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3) จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

2.4) จัดประสบการณ์ให้เด็กได้คิดริเริ่มวางแผนตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิด โดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุข และเรียนรู้การทากิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่างๆ กัน

2.6) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และอยู่ในวิถีชีวิตของเด็กสอดคล้องกับบริบทสังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

2.7) จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และการมีวินัย ให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.8) จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

2.9) จัดทำสารนิเทศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2.10) จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วม ทั้งการวางแผน การสนับสนุน สื่อ แหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

3) การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์ทราบว่า แต่ละวันจะทากิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดกิจกรรมประจำวันและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

3.1) หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

3.1.1) กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน แต่ยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัย 3-4 ปี มีความสนใจประมาณ 8-12 นาที วัย 4-5 ปี มีความสนใจประมาณ 12-15 นาที และวัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที

3.1.2) กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

3.1.3) กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักเลือกตัดสินใจคิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

3.1.4) กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็น

ผู้ริเริ่ม และผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลังจัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้ กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

3.2) ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน

การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวัน สามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน ดังต่อไปนี้

3.2.1) การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เป็นการพัฒนาความแข็งแรง การทรงตัว การยืดหยุ่น ความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่างๆ และจังหวะการเคลื่อนไหวในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม ปีนป่ายเล่นอิสระ เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

3.2.2) การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อมือ - นิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาได้อย่างคล่องแคล่ว โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกมการศึกษา ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับชิ้นส่วน และใช้วัสดุ อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว

3.2.3) การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาท และปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ โดยจัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านการเล่น ให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองตามความต้องการได้ฝึกปฏิบัติ โดยสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมอย่างต่อเนื่อง

3.2.4) การพัฒนาสังคมนิสัย เป็นการพัฒนาให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี แสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน มีนิสัย รักการทำงาน รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งระมัดระวังอันตรายจากคนแปลกหน้า ให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ รับประทานอาหาร พักผ่อนนอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกา ข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ

3.2.5) การพัฒนาการคิด เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา คิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ สืบเสาะหาความรู้ สนทนา อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากร มาพูดคุยกับเด็ก ศึกษาออกสถานที่ เล่นเกมการศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันฝึกออกแบบและ สร้างชิ้นงานและทำกิจกรรมทั้งเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการศึกษาปฐมวัย ครูต้องศึกษาหลักการของหลักสูตร ให้เข้าใจเพราะในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จำเป็นต้องยึดหลักการการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน ทั้งเด็กปกติ เด็กด้อยโอกาส เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งบุคคลที่ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ หรือเด็กที่ไม่มีผู้ดูแล เพื่อให้เกิดการพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุลกันโดยผ่านการจัด กิจกรรมที่หลากหลายบูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรง ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้าที่มีความเหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคล ด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ เด็กกับผู้เลี้ยงหรือบุคลากรที่มีความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาแก่เด็ก

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย

2.5.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ความหมายของเด็กปฐมวัยสำหรับประเทศไทย มีการให้คำจำกัดความค่อนข้างสอดคล้องกัน พบว่ามีประเด็นที่ควรนำเสนอ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 ให้ความหมายของ เด็กปฐมวัย หมายความว่า เด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าหกปีบริบูรณ์ และให้หมายความรวมถึงเด็กซึ่งต้องได้รับการพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาในระดับประถมศึกษา

ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2551 (2551) ให้ความหมายของเด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กซึ่งมีอายุยังไม่ครบหกปีบริบูรณ์ และให้หมายความรวมถึง ทารกในครรภ์มารดาด้วย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้ให้นิยาม ของเด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กตั้งแต่แรกเกิด - 6 ปี และกำหนดการศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็ก

ตั้งแต่แรกเกิด - 6 ปีบริบูรณ์ โดยแบ่งหลักสูตรออกเป็น 2 ช่วง คือ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี ทั้งนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี จัดขึ้นสำหรับพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาเด็ก เพื่อใช้เป็นแนวทางการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเป็นรายบุคคล ส่วนหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งเป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายให้มีการพัฒนาการศึกษาปฐมวัยอย่างจริงจังและต่อเนื่อง โดย ได้แต่งตั้งคณะทำงานพิจารณาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เพื่อปรับปรุงให้สอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 รวมทั้งกรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2560-2579) เป้าหมายยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 2 (พ.ศ.2552-2561) แผนยุทธศาสตร์ชาติด้านเด็กปฐมวัย (พ.ศ.2560-2564) นำไปสู่การกำหนดทักษะสำคัญสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 ที่มีความสำคัญต่อการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ให้มีความสอดคล้องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทุกด้านการจัดการศึกษาปฐมวัย ควรมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการและการเรียนรู้เต็มที่ สถานศึกษาสามารถนำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพและได้มาตรฐานตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด เป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต

กระทรวงสาธารณสุข (2563) ให้นิยามเด็กไทย หมายถึง เด็กแรกเกิดจนถึงอายุ 5 ปี 11 เดือน 29 วัน

จิตตินันท์ บุญสถิรกุล (2557) ได้ระบุถึงบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

2.5.2 บทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ได้แก่

1) เข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยจัดสภาพแวดล้อมที่บ้านที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็กอย่างเหมาะสมกับวัย

2) ควรให้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกับเด็กปฐมวัย เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ของเด็กให้เกิดการเรียนรู้ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน เด็กจะเรียนรู้ว่าการเรียนรู้เกิดได้ทุกที่และการเรียนรู้เป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญ

3) ควรหาเวลาพาเด็กไปเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เพื่อตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของเด็ก

4) ควรเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรียนที่บ้านกับที่โรงเรียน เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกันระหว่างประสบการณ์เดิมของเด็กกับประสบการณ์ใหม่ที่โรงเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายต่อเด็ก

5) ควรให้เวลาร่วมกิจกรรมของสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็ก ทำให้เด็กเห็นว่าพ่อแม่ผู้ปกครองให้ความสนใจใส่ใจในการเรียนรู้ของตน ทำให้เด็กอยากเรียนรู้และเห็นความสำคัญในการเรียนรู้มากขึ้น

6) ควรเป็นตัวอย่างที่ดีของเด็กในการพัฒนาตนเอง มองโลกในทางบวกให้กำลังใจเด็กอย่างสม่ำเสมอ

7) ควรใช้ทรัพยากรและบริการของชุมชนให้เกิดประโยชน์ เพื่อส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้ของเด็ก

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กอายุ 3 - 6 ปี ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความสอดคล้องและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทุกด้านการจัดการศึกษาปฐมวัย ควรมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการและการเรียนรู้อย่างเต็มที่ สถานศึกษาสามารถนำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ พ่อแม่ผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เข้าใจรูปแบบการเรียนรู้และเวลาในการจัดกิจกรรม เป็นตัวอย่างที่ดีกับเด็กและใช้ทรัพยากรให้เกิดคุณค่า

2.6 แนวคิดการใช้สื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย

2.6.1 ความหมายของสื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย

สำหรับความหมายของสื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย มีนักวิชาการการศึกษา ได้ให้ความหมายไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2556, หน้า 14) ได้ให้นิยาม สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่เป็นทั้งอุปกรณ์การสื่อสาร โปรแกรมซอฟต์แวร์ และเครือข่ายการสื่อสารที่มีรูปแบบการจัดเก็บการจัดการและการจัดส่งเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัล

ไพฑูริย์ มะณู (2559, หน้า 10) กล่าวถึงความหมายของสื่อดิจิทัลในแง่ขององค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ว่าเป็นอย่างเดียวกันกับองค์ประกอบเบื้องต้นของมัลติมีเดียด้วย ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ 1)ข้อความ (text) 2)เสียง (audio) 3)ภาพนิ่ง (still image) 4)ภาพเคลื่อนไหว (animation) 5)ภาพวีดีโอ (video)

สรลาลี พุ่มกumar (2562, หน้า 22) นิยามสื่อดิจิทัล หรือสื่อใหม่ หมายถึง สื่อใหม่เป็นลักษณะของ โปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน เช่น อินเทอร์เน็ต (internet) โซเชียลมีเดีย (social media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

Spacey (2019) ได้นำเสนอประเภทของสื่อดิจิทัลไว้ในเว็บไซต์ Simplecable.com ได้จำแนกประเภทของสื่อดิจิทัล ซึ่งได้ใช้เกณฑ์ด้านรูปแบบการนำเสนอมาแบ่งประเภท ได้ดังนี้

1. เสียง (audio) ได้แก่ ไฟล์เพลง (music file) หรือบริการสตรีมมิ่งเพลง (streaming music service)
2. วิดีทัศน์ (video) การบันทึกภาพ จัดเก็บและส่งข้อมูลแบบดิจิทัล ซึ่งสามารถใช้ อุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือแบ่งปันและเล่นข้อมูลภาพได้
3. การเผยแพร่แบบดิจิทัล (digital publishing) เช่น หนังสือ นิตยสาร และหนังสือพิมพ์ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ อีบุ๊ก (e-books) แอปพลิเคชัน (mobile apps) และเว็บไซต์
4. สารสนเทศ (information) สิ่งพิมพ์เกี่ยวกับความรู้ ข่าวสาร และข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เอกสาร แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์
5. รูปภาพ (photos) รูปภาพดิจิทัล ได้แก่ การถ่าย จัดเก็บ และแบ่งปันในรูปแบบดิจิทัล
6. โฮโลแกรม (holograms) คือ ภาพเสมือน 3 มิติ เป็นวีดิทัศน์แสดงภาพเสมือนจริง
7. สื่อสังคม (social media) คือ คอมเมนต์ (comment) บนสื่อได้

8. การโฆษณา (advertising) เป็นการโฆษณาดิจิทัล ทั้งการซื้อและขายบนสื่อดิจิทัล เช่น บิลบอร์ด (billboards) แอปพลิเคชัน (mobile apps) และเว็บไซต์

9. การแพร่ภาพกระจายเสียง (broadcast) สื่อแพร่ภาพกระจายเสียง เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และวิทยุกระจายเสียงที่เผยแพร่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านการสตรีมมิ่ง (streaming)

10. สื่อปฏิสัมพันธ์ (interactive media) สื่อบางลักษณะที่ให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมหรือโต้ตอบได้ เช่น ผู้ชมสามารถเลือกรับชมตามความต้องการได้

11. ประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง (immersive experiences) คือ การสร้างประสบการณ์ให้ผู้คนที่เห็นจอร์ู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์นั้น เช่น การจัดแสดงผลภัณฑ์จำลองด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

12. โลกเสมือน (Virtual reality) การเปิดประสบการณ์ต่างๆ ผ่านการสร้างจากดิจิทัล เช่น เกม หรือการจำลอง

13. การเสริมความเป็นจริง (augmented reality) คือ การเสริมกันระหว่างโลกเสมือนกับโลกแห่งความจริง เช่น การจำลองสถานการณ์จริง

14. ศิลปะดิจิทัล (digital art) เป็นศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีสร้างขึ้นมา

พจนานุกรมสื่อและการสื่อสาร (Oxford University Press, 2020) ให้ความหมายสื่อดิจิทัล หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้ไมโครโพรเซสเซอร์ (Microprocessor) ในการเข้ารหัสข้อมูล รวมถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ทั้งหมด เช่น คอมพิวเตอร์ (computer) อินเทอร์เน็ต (internet) สมาร์ทโฟน (Smartphone) เกมคอนโซล (game console) เครื่องเล่นมีเดีย (media player) กล้องดิจิทัล (digital camera) เครื่องบันทึก (recorder) และอุปกรณ์ตัดต่อ (editing equipment) ในบางบริบทมีความหมายอย่างแคบ หมายถึงเทคโนโลยีสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะสื่อมวลชน เช่น การแพร่ภาพออกอากาศดิจิทัล (โทรทัศน์ดิจิทัล, วิทยุดิจิทัล) และสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ได้แก่ อีบุ๊ก หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (e-zines)

2.6.2 ความสำคัญของสื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัย

ชนิพรรณ จาติเสถียร (2559) ได้ให้ความสำคัญของสื่อดิจิทัลหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่ามีความสำคัญต่อตัวเด็ก ต่อครู และต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความสำคัญของสื่อดิจิทัลต่อเด็กปฐมวัย

1) ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ การใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ได้

2) ช่วยขยายช่องทางการสื่อสาร เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงที่พัฒนาการ สื่อดิจิทัลสามารถนำมาใช้เป็นช่องหนึ่งในการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดได้

3) ช่วยขยายขอบเขตในการเรียนรู้ เด็กในช่วงวัย 3-6 ปี สื่อต่างๆ รอบตัวสามารถนำมาใช้ เพื่อสร้างสรรค์งานสื่อสารและสะท้อนความคิด ความเข้าใจในประสบการณ์ต่างๆ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้หรือการรู้ดิจิทัล

4) ช่วยสร้างพื้นฐานในการพัฒนาไปสู่ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การที่เด็กได้ใช้สื่อดิจิทัลในวิถีชีวิตอย่างเหมาะสมทั้งที่บ้านและในโรงเรียน

2. ความสำคัญของสื่อดิจิทัลต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง

1) ช่วยให้มีสื่อในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก โดยสื่อดิจิทัลเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ เพื่อให้เด็กเกิดการรับรู้ต่างๆ ได้

2) ช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก การใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง มีช่องทางต่างๆ ในการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เหมาะสม

3. ความสำคัญของสื่อดิจิทัลต่อครู

1) ช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ครูสามารถนำสื่อดิจิทัลหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ มาใช้ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อให้สามารถจัดประสบการณ์ที่ช่วยพัฒนาเด็กอย่างเป็น องค์กรวมและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ช่วยให้ครูสามารถอธิบายเนื้อหาสาระที่ยากและเป็นนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ครูสามารถ นำสื่อดิจิทัลหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มาใช้ประกอบ เพื่อช่วยให้เด็กสามารถทำความเข้าใจกับเรื่องที่ศึกษาได้ง่ายขึ้น

3) ช่วยให้ครูสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล ครูสามารถใช้สื่อดิจิทัลหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้เพื่อส่งเสริมทักษะต่างๆ ของเด็กเป็นรายบุคคล

Donohue and Schomburg (2017, p 72-78) ได้นำเสนอแนวคิดที่เกิดจากงานวิจัยตลอด 5 ปี ต่อการใช้เทคโนโลยีและสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับโปรแกรมเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. การเสริมสร้างความสัมพันธ์ การใช้สื่อและเทคโนโลยีสำหรับเด็กควรเป็นไปเพื่อการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อน พี่น้อง และผู้ปกครอง
2. การให้คำปรึกษาและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง การใช้สื่อร่วมกันช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ พุดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังเห็นและทำ และเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่บนหน้าจอกับประสบการณ์ในชีวิตจริง สร้างทักษะทางภาษาและคำศัพท์ ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ และเสริมสร้างความสัมพันธ์
3. การเรียนรู้ทางสังคมและอารมณ์ เทคโนโลยีควรใช้ในลักษณะที่สนับสนุนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงบวก พัฒนาจิต ความคิดสร้างสรรค์ และความคิดริเริ่ม
4. สิ่งจำเป็นสำหรับวัยเด็กปฐมวัย การใช้เทคโนโลยีไม่ควรแทนที่หรือแทนที่การเล่นในจินตนาการ การเล่นกลางแจ้งและธรรมชาติ ความคิดสร้างสรรค์ความอยากรู้และความสงสัย ประสบการณ์เพียงลำพังและการแบ่งปัน หรือการใช้เครื่องมือสำหรับการสืบสวน การแก้ปัญหาและการสำรวจโลก
5. เนื้อหา บริบท และคุณภาพ คุณภาพของสิ่งที่เด็กดูบนหน้าจอก็มีความสำคัญมากกว่าปริมาณการดู
6. การสร้างสื่อ เด็กเล็กกำลังเปลี่ยนจากการเป็นผู้บริโภคสื่อไปสู่ผู้สร้างสื่อ เครื่องมือดิจิทัลใหม่ มอบโอกาสในการสร้างและสร้างสรรค์เพียงปลายนิ้วสัมผัสให้กับเด็ก
7. การมีส่วนร่วมในครอบครัว เครื่องมือทางเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยการสื่อสารระหว่างบ้านและโรงเรียน ทำให้แลกเปลี่ยนข้อมูลและแบ่งปันทรัพยากรได้ง่ายขึ้น ครอบครัวที่มีส่วนร่วมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก
8. ลักษณะนิสัยของผู้ใหญ่ในฐานะต้นแบบหลักในการใช้เทคโนโลยีและการใช้สื่อผู้ใหญ่ควรตระหนักและกำหนดข้อจำกัดในเทคโนโลยีและการใช้สื่อของตนเองเมื่อมีเด็กอยู่ด้วยและมุ่งเน้นให้เด็กเกิดประสบการณ์รอบรู้รวมทั้งใช้สื่อในระดับปานกลางและดีต่อสุขภาพ
9. การเตรียมความพร้อมของครูจำเป็นต้องให้การศึกษาครูล่วงหน้าและมีการพัฒนาวิชาชีพเพื่อให้มีความรู้เท่าทันสื่อและทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อเลือกใช้บูรณาการและประเมินเครื่องมือเทคโนโลยีสำหรับเด็กเล็ก
- 10 ผู้ให้คำปรึกษาด้านสื่อ เด็กเล็กต้องการผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้เป็นที่ปรึกษาด้านสื่อที่มีความกระตือรือร้น เพื่อแนะนำพวกเขาอย่างปลอดภัยในยุคดิจิทัล

2.6.3 เทคนิคในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย

อิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์ (2561, หน้า 87-88) ได้กล่าวไว้ว่า การเลือกสิ่งที่เรียนว่าทรัพยากรดิจิทัลในเว็บไซต์ที่ให้บริการฟรีนี้ ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ, เกม, และเครื่องมือการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านบวกอย่างแท้จริง และใช้ในรูปแบบที่ส่งเสริมการเจริญเติบโตของเด็ก เทคนิคพื้นฐานในการเลือกและใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็ก มีดังนี้

1. ให้มีการพูดคุยโต้ตอบกันอยู่เรื่อยๆ วิธีการใช้เครื่องมือมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าเนื้อหาในเครื่องมืออื่นๆ พูดย่างๆ ก็คืออย่างไรเสียมันก็คือเครื่องมือ (เท่านั้น) แต่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กต่างหาก เป็นสิ่งที่ควรจะเน้นเป็นหลัก แทนที่จะปิดหน้าจอทิ้งไว้หรือยื่นสมาร์ตโฟนให้เด็กแล้วเดินจากไป เราควรมาสร้างบทสนทนา与孩子 นั่งลงและพูดคุยในสิ่งที่เห็นหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์ก็ตามแต่ แล้วตั้งคำถามกระตุ้นให้ใช้จินตนาการสำรวจสิ่งอื่นๆ ที่คล้ายกันในโลกรอบตัวเด็ก

2. ใช้ให้เหมาะกับอายุหรือพัฒนาการของเด็ก ความต้องการของเด็กมี การเปลี่ยนแปลงเมื่อเขามีพัฒนาการขึ้น การใช้สื่อใดๆ กับทารกและเด็กวัย เตาะเตาะควรอย่างยิ่งที่จะต้องเป็นประสบการณ์แบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่เช่น อ่านหนังสือภาพในจอด้วยกัน ส่วนเด็กวัยอนุบาลที่โตขึ้นอาจจะสนุก กับการได้สำรวจด้วยการสัมผัสหน้าจอเอง หรือใช้วิดีโอเพื่อจะบันทึกและเปิดดูด้วยตัวเอง

3. ร่วมสนุกด้วยกันอยู่เสมอ สื่อหรือเทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก จะดีที่สุดเมื่อมันสนับสนุนให้เด็กกระตือรือร้น อยากทดลองกับของจริง คิดสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมคนอื่นๆ และโลกรอบๆ ตัวของเด็ก ลองมอง หาเกม, เว็บไซต์ และโปรแกรมใช้งานที่สนับสนุนการทำกิจกรรมตึ่ๆ นอกบ้าน การรับประทานอาหารที่ให้ประโยชน์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะ ในโลกแห่งความเป็นจริงอื่นๆ

4. ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ผู้ใหญ่สามารถช่วยให้เด็กๆ เรียนรู้ที่จะใช้เครื่องมือ ที่มีประโยชน์มากมายได้โดยเป็นต้นแบบ (modeling) การใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสม ด้วยทางเลือกที่ชาญฉลาดและเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพะ ซึ่งหมายถึงช่วยส่งเสริมการเจริญเติบโตของเด็กๆ และช่วยให้เด็กสามารถใช้ “โอกาส” ในยุคดิจิทัลได้มากยิ่งขึ้น

ชุติสัน เกิดวิบูลย์เวช. (2559, หน้า 7-8) สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่เกิดจากการสร้างสรรค์หรือการใช้งานกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งบางส่วนสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้และมักจะอยู่ใน

รูปแบบดิจิทัลหรือมีการเข้ารหัสในรูปแบบเลขฐานสอง โดยมีรูปแบบของการสื่อสาร (Communication) ทั้งของบุคคลผ่านระบบเครือข่าย (Network) และสื่อที่ถูกแปลง (Transform) โดยใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดระบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) หรือดำเนินการ (Transact) ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ 1) ข้อความ (Text) ที่ใช้แสดงรายละเอียดหรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้จะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้ว ยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ในการนำเสนอได้อีกด้วย 2) เสียง (Audio) เสียงถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล ซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ 3) ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ละภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับชาติ 4) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง 5) ภาพวิดีโอ (Video) นำเสนอข้อความหรือรูปภาพประกอบกับเสียง

สรุปเป็นหลักยึดในการใช้สื่อเทคโนโลยีกับลูกคือจะต้อง “พูดคุยตอบโต้ เปิดใจตามวัยสนุกไปด้วยกันพ่อแม่-ลูก ปลุกฝังด้วยการเป็นตัวอย่างที่ดี

2.6.4 การจัดการศึกษาในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563, หน้า 1-2) ได้เสนอว่า ปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่พัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดในชีวิต เป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลุกฝังดูแลเป็นพิเศษ เพื่อจะได้เป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตลอดชีวิตให้เติบโตเป็นเด็กฉลาดและประสบความสำเร็จในชีวิต ช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมไปพร้อม ๆ กัน ตามที่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนระดับปฐมวัยว่า ผู้เรียนจะต้องมีพัฒนาการรอบด้านและสมดุล สนใจเรียนรู้และกำกับตัวเองให้ทำสิ่งต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามช่วงวัยได้สำเร็จ ซึ่งการจะทำให้ผลลัพธ์ดังกล่าวบรรลุผล จำเป็นต้องสร้างสิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลาย

จากคำกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การใช้สื่อดิจิทัลควรเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อ

เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบ Software มี Program / Application ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย มีการกลั่นกรองเนื้อหา กระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดี มีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัย มีผู้รู้ที่มีความหลากหลายจัดระบบการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัล มีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิตอาสา รักธรรมชาติและการเป็นคนดี

2.7 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ชวนคิด มะเสนะ (2554 : 201-208) ได้ศึกษารูปแบบการจัดการศึกษาปฐมวัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมอง พบว่า สถานศึกษาปฐมวัยต้องการการจัดการศึกษา 1)ด้านปรัชญา วิสัยทัศน์ด้านวิสัยทัศน์ เตรียมความพร้อมของเด็กด้วยการพัฒนาสมองอย่างเหมาะสม ส่วนวิสัยทัศน์ต้องการเด็กได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนที่ใช้สมองเป็นฐาน ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ภายใต้การมีส่วนร่วมบนพื้นฐานของความเป็นไทยและความเป็นสากล 2)ด้านจุดหมาย ต้องการให้เด็กมีความพร้อมอย่างมีคุณภาพทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา 3)ด้านหลักสูตรการเรียนการสอน จัดตามสาระหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้องค์ความรู้ด้านสมองเป็นฐานมาบูรณาการจัดในรูปแบบกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม และนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาบูรณาการจัดการเรียนรู้ การประเมินพัฒนาการเน้นการประเมินตามสภาพจริงด้วยการสังเกต สอบถามและการจดบันทึก การเก็บสะสมผลงานในแฟ้มผลงาน 4)ด้านการจัดประสบการณ์ จัดในรูปแบบ 6 กิจกรรมโดยบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้องค์ความรู้ด้านสมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาสมองส่วนต่างๆ ได้แก่ การเคลื่อนไหวและจังหวะ การบริหารสมอง เคลื่อนไหวอิสระ เคลื่อนไหวประกอบเพลง ดนตรี ด้านอารมณ์ จิตใจ ใช้กิจกรรมโยคะ คำพูดเชิงบวก ไม่เครียด มีความสุข ด้านจินตนาการสร้างสรรค์ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนออกผ่านผลงาน ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ และจินตนาการด้วยกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย ด้านภาษา การแสดงออกทางภาษาหลายรูปแบบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้ทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปด้วยกัน ด้านการคิด การพัฒนาการคิดด้วยทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ด้วยการสังเกต การหา

เหตุผล การแก้ปัญหา และการเผชิญสถานการณ์ ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และนอกโรงเรียนที่ศึกษาได้ทั้งนอกบริบทในเมืองและชนบท ทุกพื้นที่สามารถออกแบบเล่น เพื่อพัฒนาสมองได้ ด้านสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมทางกายภาพ และสภาพแวดล้อมทางจิตเน้นบรรยากาศให้อยู่สะดวกสบายเหมือนบ้าน ด้านการประเมินพัฒนาการ เน้นการประเมินตามสภาพจริงอย่างเป็นระบบจากกิจกรรมประจำวัน ด้วยวิธีการที่หลากหลายตามพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน และตามจุดหมายของหลักสูตร ด้านเงื่อนไขความสำเร็จ ผู้บริหารใช้การบริหารแบบมีส่วนร่วมจากครู ผู้ปกครอง บุคลากรผู้ปกครองและชุมชน กระจายอำนาจสู่การปฏิบัติ ครูมีประสบการณ์ในการสอนและสอนได้ตรงจุด ใช้ทุกพื้นที่เป็นแหล่งเรียนรู้

บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร และณัฐวุฒิ สังข์ทอง (2555, หน้า 145-146) ได้วิจัยเรื่องการศึกษาแนวทางการพัฒนาการใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทย เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสภาพการใช้สารสนเทศประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทย 3 ด้าน คือ การใช้ ความต้องการและปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยจำแนกตามอายุ ระดับการศึกษา ระยะเวลาการปฏิบัติงานในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสารสนเทศประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทยกลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณเป็นผู้ดูแลเด็กที่ประจำศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาในทุก ๆ ด้านเหมาะสมตามวัย ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นกระทรวงมหาดไทย และได้รับรางวัลผู้ดูแลเด็กดีเด่นขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นประจำปี 2552 จำนวนทั้งสิ้น 290 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพเป็นการคัดเลือกผู้ร่วมสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวนทั้งสิ้น 12 คน โดยใช้เกณฑ์การเลือกจากผู้ดูแลเด็กเล็ก สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ผู้บริหารของเทศบาลเมือง เทศบาลตำบล องค์การบริหารส่วนตำบล นักสารสนเทศทางการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญการจัดการศึกษาปฐมวัย เครื่องมือในการวิจัยเชิงปริมาณ คือ แบบสอบถามการใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทย ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.96 วิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป คำนวณค่าสถิติ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way Analysis of Variance: ANOVA) และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธี Scheffe ข้อมูลเบื้องต้นของข้อเสนอแนะนำมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ คือการสร้างข้อคำถามเพื่อประกอบการสนทนาย่อย เพื่อศึกษาแนวทางการ

พัฒนาการใช้สารสนเทศประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็ก ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม และสังเคราะห์เนื้อหาด้วยการจัดหมวดหมู่และจัดลำดับแล้วนำมาเขียนแจกแจงเป็นความถี่ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นผู้ดูแลเด็กที่มีอายุมากกว่า 45 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี มีระยะเวลาที่ปฏิบัติงานในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเป็นเวลา 11-15 ปี สังกัดองค์การบริหารส่วนตำบล และปฏิบัติงานในภาคกลาง โดยภาพรวมผู้ดูแลเด็กส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์และสารสนเทศประเภทสิ่งไม่ตีพิมพ์อยู่ในระดับปานกลาง และใช้สารสนเทศประเภทเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ทρονิกส์อยู่ในระดับน้อย โดยมีความต้องการใช้สารสนเทศทุกประเภท คือ ประเภทสิ่งพิมพ์สิ่งไม่ตีพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์อยู่ในระดับมาก และปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้ดูแลเด็กที่มีอายุต่างกันมีการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีความต้องการใช้และปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมไม่แตกต่างกันซึ่งผู้ดูแลเด็กที่ระดับการศึกษาต่อกันมีการใช้ความต้องการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน โดยผู้ดูแลเด็กที่มีระยะเวลาปฏิบัติงานต่างกัน มีการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความต้องการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ปัญหาการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน และพบว่าผู้ดูแลเด็กที่มีหน่วยงานต้นสังกัดต่างกัน มีการใช้และความต้องการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ปัญหาการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมไม่แตกต่างกันพร้อมทั้งพบว่าผู้ดูแลเด็กที่ปฏิบัติงานในภูมิภาคต่างกัน มีการใช้และความต้องการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 แต่ปัญหาการใช้สารสนเทศโดยภาพรวมไม่แตกต่างกัน และแนวทางการพัฒนาการใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทย คือ ควรมีผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีความรู้ด้านการศึกษาปฐมวัย ผลักดันให้มีการจัดตั้งศูนย์สารสนเทศเป็นหน่วยงานหลักในการสนับสนุนและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้แก่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ให้ผู้ดูแลเด็กสามารถสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และจัดทำวิจัยในชั้นเรียนและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยกำหนดทิศทางหรือนโยบายที่เป็นแนวทางเดียวกัน ตั้งแต่การบริหารในระดับสูงจนถึงหน่วยงานต้นสังกัดของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น รวมทั้งกำหนดกรอบในการดำเนินงานที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กทั้งประเทศเพิ่มประสิทธิภาพ

ในการบริหารราชการโดยจัดสรรงบประมาณอย่างเพียงพอ ควรมีการจัดทำเว็บไซต์ที่เป็นศูนย์กลางในการติดตามกิจกรรมและข่าวสารประชาสัมพันธ์ และใช้ในการรวบรวมข้อมูลของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กทั่วประเทศ

อารมณ อุตภาพ และคณะ (2557, หน้า 89-93) ผลการวิจัยพบว่า สภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อก้าวสู่การเป็นพลเมืองอาเซียน ด้านบริบทที่เกี่ยวข้องสภาพการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นการสร้างวัฒนธรรมที่เป็นสากล ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างชุมชนและครอบครัว ส่งเสริมให้สถานศึกษาและผู้เกี่ยวข้องตระหนักถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม ส่งเสริมความเข้มแข็งของครอบครัวในทุกเชื้อชาติ ส่งเสริมการเรียนรู้การสื่อสารทางภาษาทางวัฒนธรรม ส่งเสริมการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาที่มีการบูรณาการเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน และส่งเสริมกระบวนการจัดการศึกษาที่เปิดโอกาสให้กับเด็กทุกเชื้อชาติได้รับการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูเป็นแบบอย่างที่ดีในการมีวัฒนธรรมไทย เป็นแบบอย่างที่ดีในการแสดงความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ให้การเสริมแรงเมื่อเด็กปฐมวัยแสดงความภาคภูมิใจในความเป็นไทย จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเห็นคุณค่าของตนเองและปลูกฝังทักษะการคิด ทักษะทางสังคม และทักษะชีวิต ด้านคุณลักษณะของเด็กปฐมวัย ได้แก่ มีความภูมิใจในความเป็นไทย มีความภูมิใจในความเป็นอาเซียน เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น เช่น การเก็บรักษาสิ่งของ การขออนุญาตเมื่อต้องการใช้สิ่งของของผู้อื่น สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นกัลยาณมิตรและมีความสุข มีความสามารถในการจัดการควบคุมตนเอง เช่น การอดทน การรอคอย การแบ่งปัน ฯลฯ มีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมและงานที่มอบหมายและสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี ส่วนรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยก้าวสู่การเป็นพลเมืองอาเซียน ประกอบด้วย ด้านปัจจัยนำเข้า ได้แก่ เด็กปฐมวัย ครูปฐมวัย ผู้บริหาร ผู้ปกครองหลักสูตร การบริหารจัดการ สื่อ เทคโนโลยี บรรยากาศและสภาพแวดล้อม ด้านกระบวนการประกอบด้วย การเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย คำนึงถึงวัฒนธรรมชาติ ความต้องการ และความสนใจของเด็กปฐมวัย ยึดหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย จัดการเรียนรู้ที่ตั้งเป้าหมายในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยในการเป็นพลเมืองอาเซียน โดยการบูรณาการผ่านการเล่นการลงมือปฏิบัติ การทำกิจกรรมในกิจวัตรประจำวันและการประเมินผลตามสภาพจริง ด้านผลลัพธ์ ได้แก่ คุณลักษณะของเด็กปฐมวัยในการก้าวสู่การเป็นพลเมืองอาเซียน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ

ชุตีสันต์ เกติวิบูลย์เวช (2558, หน้า 12-29) ผลการวิจัยพบว่า ในระบบการเห็นระบบการได้ยิน ระบบการสัมผัส ระบบการได้กลิ่น และระบบการลิ้มรสของมนุษย์ ทุก ๆ ประสาทสัมผัสทั้งห้า มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการเสริมสร้างประสบการณ์ของชีวิตประจำวันของมนุษย์ผ่านทางอารมณ์ ความรู้สึก และความทรงจำ อย่างไรก็ตามในอดีตกาลการสื่อสารสำหรับสื่อ มักจะถูกจำกัดอยู่เพียงการสื่อสารผ่านระบบการได้ยินของมนุษย์ เช่น โทรศัพท์มือถือ 2 G ในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตของมนุษย์มากขึ้นทุกวัน การสื่อสารและสื่อดิจิทัลไปไกลเกินกว่าเพียงแค่การได้ยิน บทความวิจัยชิ้นนี้นำเสนอกรอบที่เรียกว่า “สื่อดิจิทัลใหม่” ซึ่งกรอบนี้จะเป็นการบูรณาการระหว่างสื่อดิจิทัลแบบดั้งเดิมในเชิงนิเทศศาสตร์เข้ากับกรอบความรู้ทางวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้นวัตกรรมทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของการสื่อสารแบบดั้งเดิมในยุคสารสนเทศใหม่นี้ รวมไปถึงจะมีการอธิบายการพัฒนางานวิจัยล่าสุดของสื่อดิจิทัลใหม่ที่มีการใช้และการประยุกต์ใช้อ้อกเมนท์เท็ดเรียลลิตี้ (Augmented Reality) และคอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Computer Vision) อนึ่งบทความวิจัยชิ้นนี้จะมีกรอบโดยย่อสำหรับงานวิจัยสื่อดิจิทัลในอนาคตเมื่อมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เข้ากับประสาทสัมผัสทุกประสาทของมนุษย์ (กล่าวคือ การได้ยิน การเห็น การสัมผัส การได้กลิ่น และการลิ้มรส) อย่างเป็นทางการ นอจากนี้ จะมีการวิเคราะห์ในแง่ของสื่อดิจิทัลเกี่ยวกับอุปนิสัยของประชาชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมไปถึงการอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลใหม่ในกรอบอาเซียนด้วยเช่นกัน

ว่าที่ร้อยตรี ทรงเกียรติ พิฆังคผล (2558, หน้า 274) ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพการจัดการดิจิทัลเทคโนโลยีสู่คุณภาพตามมาตรฐานสากลทั้งกระบวนการบริหาร การบริหารงานในโรงเรียนและ ครู บุคลากรทางการศึกษามีทักษะในการใช้ดิจิทัล ระดับมาก (2) รูปแบบการจัดการดิจิทัลเทคโนโลยี มีองค์ประกอบที่ 1 การจัดการดิจิทัลเทคโนโลยีเพื่อการบริหารงานในโรงเรียน ได้แก่ ชั้นการบริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา ชั้นการพัฒนาระบบคุณภาพของโรงเรียนมัธยมศึกษา องค์ประกอบที่ 2 การจัดการดิจิทัลเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ได้แก่ ชั้นการใช้กลุ่มพื้นฐานสาระการเรียนรู้และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ชั้นการใช้กับสาระสากล และชั้นการพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้อิงดิจิทัลเทคโนโลยี และ (3) การประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยพิจารณาถึงความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

บุหงา ชัยสุวรรณ (2558, หน้า 21) ผลการวิจัยพบว่า วิธีการคิดสร้างสรรค์โฆษณาในสื่อดิจิทัลที่มีมาของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากโจทย์ทางการสื่อสารและประสบการณ์ โดยให้ความสำคัญไปที่กลุ่มเป้าหมายและผลิตภัณฑ์ ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความสามารถทางสติปัญญาและความสามารถทางด้านจิตใจและความรู้สึก โดยแบ่งประเภทของความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดและตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ ทางด้านกระบวนการคิดสร้างสรรค์โฆษณาในสื่อดิจิทัลพบว่าขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ การทราบข้อมูล

พื้นฐาน การคิดแนวคิดหลัก การออกเทคนิคความคิดควบคู่ไปกับรูปแบบการนำเสนอ และการสะท้อนความคิด อีกทั้งวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายนอกของนักสร้างสรรค์โฆษณาในสื่อดิจิทัล พบว่า ปัจจัยทางด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ ด้านนโยบาย และด้านเทคโนโลยี เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักสร้างสรรค์โฆษณาในสื่อดิจิทัล

สุรพงษ์ ฉันทพัฒน์พงศ์ (2558, หน้า 89) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานสายเทคโนโลยีของธนาคารแห่งหนึ่ง เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความแตกต่างของปัจจัยส่วนบุคคล 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยด้านแรงจูงใจในการทำงานที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานสายเทคโนโลยีของพนักงานสายเทคโนโลยีของธนาคารแห่งหนึ่ง 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของสภาพแวดล้อมในการทำงานที่มีต่อประสิทธิภาพในการทำงานพนักงานสายเทคโนโลยีของธนาคารแห่งหนึ่ง เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามปลายปิด (Closed-end Questionnaire) กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศชาย อายุระหว่าง 31-40 ปี มีสถานภาพโสด ระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโท ระยะเวลาในการปฏิบัติงานอยู่ที่ 6-10 ปี รายได้เฉลี่ยมากกว่า 50,000 บาท โดยให้ความเห็นต่อแรงจูงใจในการทำงาน สภาพแวดล้อมในการทำงาน และประสิทธิภาพในการทำงานอยู่ในระดับมาก 3.57, 3.58, 3.60 ตามลำดับ กล่าวได้ว่า ปัจจัยแรงจูงใจเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องโดยตรงและเป็นปัจจัยที่เป็นตัวกระตุ้นให้พนักงานเกิดพลังที่จะทำงานด้วยความทุ่มเท เต็มใจ ส่วนปัจจัยสภาพแวดล้อมในการทำงานประกอบด้วย การมีส่วนร่วมในการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงาน การได้รับการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา เป็นสิ่งสำคัญและมีผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานในองค์กรเช่นกัน

อุษา ศิลป์เรืองวิไล (2559, หน้า 353) ผลการวิจัยพบว่า เทคโนโลยีดิจิทัล-สมาร์ทโฟน โครนข่ายอินเทอร์เน็ต, โครนข่ายดาวเทียม, ใยแก้วนำแสง, เทคโนโลยี 3 จี/4 จี WiFi การถ่ายทอดสัญญาณโทรทัศน์ในระบบดิจิทัลส่งผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารระหว่างปัจเจกบุคคล หรือระหว่างองค์กรกับปัจเจกบุคคลในสังคมไทย ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า สื่อวิทยุออนไลน์มีการปรับแปลงรูปแบบรายการใน 6 ประเด็นหลัก คือ การใช้ภาษา ปริมาณเนื้อหา, เพลง, กิจกรรมข่าว และประชาสัมพันธ์เกมส์และเทคนิคการนำเสนอ และผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มจำนวนทั้งสิ้น 5 กลุ่ม พบว่า บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนสมาร์ทโฟนคือดิจิทัลเทคโนโลยีที่เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการปรับปรุงรูปแบบและเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อวิทยุกระจายเสียงออนไลน์โดยตรง นอกจากนี้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลมีความเห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่เพียงแต่อำนวยความสะดวกในด้านการทำงานและการแสวงหาความบันเทิงเท่านั้น แต่เทคโนโลยีดิจิทัลยังเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริโภคสื่อของพวกเขาอีกด้วย

พนม คลีฉายา (2559) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษามีการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทันทีหลังตื่นนอนและมีการใช้งานตลอดทั้งวันในช่วงเวลาว่างจากการเรียนจนถึงก่อนเข้านอน โดยระยะเวลาการใช้งานในแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมงและมีลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับบ่อย ได้แก่ การใช้เพื่อสนทนากับเพื่อน ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์การใช้ เพื่อค้นหาแหล่งข้อมูลประกอบการเรียน การใช้เพื่อหาความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม และติดตามดาราที่ชื่นชอบ เป็นต้น การใช้เพื่อสร้างกลุ่มบนไลน์ เฟสบุ๊ก เพจ การใช้เพื่อติดตามข่าวสาร และการใช้ เพื่อโพสต์รูปภาพเรื่องราวหรือเข้ากลุ่มสนทนา หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์หรือติดตามเพจต่าง ๆ ในการแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

อมรรัตน์ จินดา (2559, หน้า 396) ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของสถานศึกษาโดยจำแนกตามขนาดของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 2 พบว่าขนาดของสถานศึกษามีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา เนื่องจากสถานศึกษาที่มีขนาดแตกต่างกัน จะขาดบุคลากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศต่างกัน สถานศึกษาที่มีขนาดใหญ่หรือใหญ่พิเศษจะมีบุคลากรด้านนี้โดยตรง แต่สถานศึกษาขนาดกลาง และขนาดเล็ก ยังมีความต้องการบุคลากรที่มีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 2. ความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 2 จากการสอบถาม และการสัมภาษณ์ ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้ที่มีความรู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่าสถานศึกษายังมีความต้องการให้การส่งเสริมสนับสนุนด้านวัสดุครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ สื่อการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งขณะนี้ไม่มีใช้ครบทุกแห่ง แต่ยังขาดความเสถียรหรือมั่นคงในการใช้งาน หากระบบมีความเสถียรมั่นคงจะสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนครูสามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยการนำความรู้ที่ได้มาจากระบบเครือข่ายซึ่งสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองและ 3. แนวทางการส่งเสริมสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาสำหรับสถานศึกษา จากการสอบถามการสัมภาษณ์ และนำประเด็นต่าง ๆ มาสรุปเพื่อการสนทนากลุ่มในท้ายสุด พบว่า ควรให้การส่งเสริมสนับสนุนใน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านวัสดุครุภัณฑ์ (Hardware) 2) ด้านโปรแกรมและสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน (Software) 3) ด้านบุคลากร (Peopleware)

ภาวิณี ฮิปส์ และอุมตมลักษณ์ กุลพิจิตร (2559) ผลการวิจัยพบว่า เพื่อศึกษาบทบาทของผู้ปกครองในการเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทัน สื่อของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้สื่อร่วมกับเด็ก ด้านการควบคุมการใช้สื่อ และด้านการส่งเสริมความรู้กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ปกครองเด็กวัยอนุบาลในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร จำนวน 143 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ

แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมการวิเคราะห์ทางสถิติแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย เลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่าบทบาทของผู้ปกครองในการเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทัน สื่อของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.68$) โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้สื่อร่วมกับเด็ก ผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.23$) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การแสดงอารมณ์ร่วมกับเด็ก ขณะใช้สื่อและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือการรับชมรายการเดิมแม้เด็กเข้าร่วมใช้ด้วย ด้านการควบคุมการใช้สื่อของผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกสื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมให้เด็กและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือการกำหนดระยะเวลาของเด็กในการใช้สื่อ และด้านการส่งเสริมความรู้ผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$) ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือการชี้แจงตัวอย่างเหตุการณ์หรือพฤติกรรมไม่ดีในสื่อและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การอธิบายแหล่งที่มาของสื่อ

พนิดา ซาตยาภา (2559) ผลการวิจัยพบว่า ความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างไม่หยุดยั้งทำให้สังคมโลกทุกวันนี้ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เมื่อสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลง กระบวนทัศน์ในการพัฒนาเด็กในมิติของสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรมแบบเดิมอาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้เป็นไปตามยุคสมัยของศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยในทุกรูปแบบโดยเฉพาะเทคโนโลยีทางการศึกษา ซึ่งหมายถึง เครื่องมือเครื่องใช้ที่เป็นอุปกรณ์ไฟฟ้า อิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาสนับสนุนการจัดการศึกษา ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ แท็บเล็ต เครื่องเล่นวีดีทัศน์ กล้องถ่ายภาพดิจิทัล สมาร์ทโฟน ฯลฯ ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ การเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบันที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงข้อมูลได้ทั่วโลกเข้ามาเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอนที่มีอยู่เดิมโดยไม่เว้นแม้แต่ในโรงเรียนอนุบาล จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา ให้มีความสมบูรณ์ ครบทุกด้านเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในโลกศตวรรษที่ 21 ถือเป็นความท้าทายที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมโลกที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารแบบไร้ขีดจำกัด และช่องทางการติดต่อสื่อสาร ที่ทำให้คนเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ ดังนั้น ในการเตรียมความพร้อมเด็กปฐมวัย ให้รู้เท่าทันต่อสิ่งเหล่านี้ จึงเป็นหน้าที่สำคัญของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ที่ต้องปูพื้นฐานให้เด็กปฐมวัยสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในโลกยุคดิจิทัลและใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด โดยเข้าใจธรรมชาติการใช้งานทั้งประโยชน์และพิษภัยเพื่อให้มีภูมิคุ้มกัน รู้จักป้องกันตนเอง รู้จักคิดวิเคราะห์ และตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมสามารถใช้สื่อเทคโนโลยี ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต ทั้งของตนเอง ครอบครัวและสังคมต่อไปในอนาคต

อภิชาติ วีระสกุลรักษณ์ (2559) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในการสร้างสื่อและเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็กอายุ 0 - 3 ปี วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ปกครองเกี่ยวกับการให้ความสำคัญในการใช้เทคโนโลยีด้านดีในการเสริมสร้างทักษะและการเรียนรู้สำหรับเด็ก 0 - 3 ปี เพื่อศึกษาพฤติกรรมของเด็กหลังจากที่ได้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาประกอบการเรียนรู้ และเพื่อศึกษาการพัฒนาสมรรถนะด้าน IQ และ EQ ในการนำเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กอายุ 0 - 3 ปี โดยเก็บแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นพ่อแม่ของเด็กในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ พบว่า ช่วงเวลา 3 ขวบปีแรกของชีวิต เป็นช่วงสำคัญที่สุดในการพัฒนาศักยภาพของเด็กทั้งด้านสติปัญญา สังคมและอารมณ์ ปัจจุบันสื่อสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเด็กอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งเด็กไม่สามารถแยกแยะได้ว่าอะไรดี หรือไม่ดี และที่สำคัญยังไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ ดังนั้น หน้าที่ของพ่อแม่ควรเลือกสิ่งที่เหมาะสมให้กับลูก ในด้านการศึกษาเชิงปริมาณ พบว่า เป็นเพศหญิงอยู่ในช่วงอายุ 30 - 39 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายได้ต่อเดือนประมาณ 30,000 - 49,999 บาท และทำงานในบริษัทเอกชน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่กำลังวางแผนจะมีลูก มีความต้องการใช้สื่อและเทคโนโลยีกับเด็ก ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือนิทาน หรือตัวต่อกระดาษ เป็นต้น ผู้ปกครอง จะให้เด็กได้ใช้เวลากับสื่อและเทคโนโลยีในช่วงเย็น ราว ๆ 1 - 2 ชั่วโมงต่อวัน

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังรู้สึกเป็นกังวลกับการใช้สื่อและเทคโนโลยีว่าจะใช้สื่อผิดวิธี และไม่ตอบโจทย์ในการใช้ สิ่งในกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นด้วยอย่างยิ่งในการนำสื่อให้กับเด็ก คือ การอ่านหนังสือให้ลูกฟังวันละ 10-15 นาที และการเปิดเพลงบรรเลงเพื่อเสริมสร้างทักษะด้าน IQ และ EQ

เพ็ญจันทร์ สินธุเขต (2560, หน้า 1-13) ผลการวิจัยพบว่า จากปัญหาการพัฒนาประเทศในอดีตที่ผ่านมาที่ไม่อาจนำพาประเทศพัฒนาไปได้ ดังนั้น รัฐบาลจึงได้สร้างโมเดลใหม่ คือ “ประเทศไทย 4.0” เป็นโมเดลเศรษฐกิจใหม่เน้นการพัฒนาสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ด้วยการสร้าง “ความเข้มแข็งจากภายใน” ขับเคลื่อนตามแนวคิด “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” ผ่านกลไก “ประชารัฐ” ต้องการขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างน้อยใน 3 มิติสำคัญ คือเปลี่ยนจากการผลิตสินค้า “โภคภัณฑ์” ไปสู่สินค้าเชิง “นวัตกรรม” เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และเปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น ซึ่งการศึกษา เป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนสู่ความสำเร็จตามเป้าหมาย ดังนั้น การศึกษาในยุคนี้ (ดิจิทัล) : Thailand 4.0 หน่วยงานสถานศึกษา ครูและผู้เรียน จะต้องมีการปรับตัวเอง ครูเป็นแหล่งสร้างนวัตกรรม มีการทำงานเป็นทีมกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ไปพร้อมกับผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางเทคโนโลยี เรียนรู้เศรษฐกิจฐานความรู้ ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้ เรียนรู้ที่คำนึงถึงสภาพแวดล้อม

และตอบสนองพื้นฐานมาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ปฏิสัมพันธ์กับสังคม เรียนรู้จากข้อมูลขนาดใหญ่บนโลกไซเบอร์ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองตลาดแรงงาน และความต้องการของสังคม ครูและบุคลากรมีการวิจัยพัฒนาต่อยอดความรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ยุคนี้มีปัจจัยหลัก ๆ 3 ปัจจัย คือ อินเทอร์เน็ต ความคิดสร้างสรรค์ และการปฏิสัมพันธ์กับสังคม และต้องจัดการศึกษาทั้งระบบตั้งแต่ปฐมวัย ไปจนถึงอุดมศึกษา ที่เน้นการมีส่วนร่วมพัฒนาเพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดของเยาวชน ไปพร้อมกัน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ ผู้เรียนมีความรอบรู้สิ่งรอบตัวที่พร้อมเปลี่ยนแปลงในโลกอนาคต 2) ด้านทักษะ มีทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะการทำงาน ทักษะการคิดจินตนาการ ทักษะการแสวงหาความรู้ การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ การจัดการบุคคล การประเมินทักษะการตัดสินใจ และความยืดหยุ่น ในสถานการณ์ที่เหมาะสม ทักษะการบริการ ทักษะการสื่อสาร ทักษะบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจ การเมือง และทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนในศตวรรษที่ 21 ด้านคุณลักษณะ ได้แก่ มีความอดทน กล้าคิด กล้าทำ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความฉลาดทางอารมณ์ มีคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มีระเบียบวินัย มีความมุ่งมั่นสร้างสรรค์

แนวทางการบริหารจัดการศึกษาต้องมีการปรับเปลี่ยนการศึกษาที่สอดคล้องในยุคนี้ ได้แก่ หลักสูตร กระบวนการสอน ครู การวัดผลประเมินผล และน้อมนาปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้าง ความเข้มแข็งภายใน และการจัดการศึกษาต้องมีพลวัตที่เหมาะสมในยุคของการเปลี่ยนแปลงนี้

นางสรวมณฑล สิทธิสมาน (2560, หน้า 154-155) ผลการวิจัยพบว่า 1. อนาคตภาพการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัยมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัยทั้งสิ้น จำนวน 6 องค์ประกอบ 84 ตัวแปร สรุปได้ดังนี้ 1) องค์ประกอบการบริหารจัดการโดยภาครัฐมีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 20 ตัว 2) องค์ประกอบการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 18 ตัวแปร 3) องค์ประกอบการบริหารจัดการบุคลากรมีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 20 ตัวแปร 4) องค์ประกอบการบริหารจัดการงบประมาณมีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 3 ตัวแปร 5) องค์ประกอบการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้มีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 14 ตัวแปร 6) องค์ประกอบที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล มีตัวแปรทั้งสิ้น จำนวน 9 ตัวแปร 2. ความคิดเห็นที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัยของบุคลากรที่เกี่ยวข้องในโรงเรียนที่จัดการศึกษาปฐมวัยซึ่งต้องอยู่ในกรุงเทพมหานคร พบว่า ทั้ง 6 องค์ประกอบมีความสอดคล้องเหมาะสมตามแบบจำลองที่ได้มาจากข้อมูลเชิงประจักษ์ สรุปได้ว่าการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อเด็กปฐมวัยตามความคิดเห็นของของบุคลากรที่เกี่ยวข้องในโรงเรียนที่จัดการศึกษาปฐมวัย ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ 50 ตัวแปร คือ 1) องค์ประกอบการบริหารจัดการโดยภาครัฐที่มีค่าน้ำหนัก เท่ากับ 0.81 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 10 ตัวแปร โดยพบว่าตัวแปรย่อยในองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักระหว่าง 0.69 - 0.84 2) องค์ประกอบ

การบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพมีค่าน้ำหนัก เท่ากับ 0.87 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 12 ตัวแปร โดยพบว่า ตัวแปรย่อยในองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักระหว่าง 0.69 - 0.85

3) องค์ประกอบการบริหารจัดการบุคลากร มีค่าน้ำหนัก เท่ากับ 0.87 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 4 ตัวแปรโดยพบว่า ตัวแปรย่อยในองค์ประกอบมีค่าน้ำหนัก อยู่ระหว่าง 0.65 - 0.82

4) องค์ประกอบด้านการบริหารจัดการงบประมาณมีค่าน้ำหนัก ด้านการบริหารจัดการงบประมาณ มีค่าน้ำหนัก เท่ากับ 0.80 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 3 ตัวแปร โดยพบว่าตัวแปรย่อยใน องค์ประกอบมีค่าน้ำหนักระหว่าง 0.85 - 0.91

5) องค์ประกอบการบริหารจัดการประสบการณ์ การเรียนรู้มีค่าน้ำหนักเท่ากับ 0.87 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 13 ตัวแปร โดยพบว่า ตัวแปรย่อย ในองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักระหว่าง 0.74 - 0.84 และ

6) องค์ประกอบการมีส่วนร่วมในการ พัฒนาการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล มีค่าน้ำหนัก เท่ากับ 0.85 ประกอบด้วยตัวแปร จำนวน 8 ตัวแปร โดยพบว่า ตัวแปรย่อยในองค์ประกอบ มีค่าน้ำหนักระหว่าง 0.78 - 0.87

ชนิษฐา จิตแสง (2560) ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น พบว่าเยาวชนมีข้อจำกัดในเรื่องวัยและประสบการณ์ในทักษะการรู้เท่า ตันอินเทอร์เน็ตและมีความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหาบนสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ โดยมีความสามารถในการวิเคราะห์ ประเมินเนื้อหาหรือข้อมูลในสื่ออินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ รวมถึง การตระหนักถึงความเสี่ยงที่เกิดจากการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ทางสื่อ อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับต่ำ

พระสาโรจน์ ธีรภทโท (นันทนิม) (2561, หน้า 5-6) ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นมีความคิดเห็นต่อสภาพการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการสอนศิลปกรรมสำหรับนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมศึกษา โดยภาพรวม และทุกด้าน อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านสื่อธรรมชาติในการ สอนศิลปกรรม ด้านสื่อสิ่งพิมพ์อื่นและวัสดุอุปกรณ์การสอนศิลปกรรม ด้านบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ศิลปกรรม ตามลำดับ 2. ผลการเปรียบเทียบระดับความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อ การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการสอนศิลปกรรมสำหรับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัด สมุทรปราการ โดยภาพรวม หาค่า F-test จำแนกตามอายุ ตามชั้นการเรียน นักเรียนมีความคิดเห็น ไม่แตกต่างกันไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 3. ข้อเสนอแนะแนวทางการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการ สอนศิลปกรรม มีดังนี้

3.1 สื่อสิ่งพิมพ์และวัสดุอุปกรณ์ ควรจัดหาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีความน่าสนใจ ใหม่ ๆ มีทั้งภาพ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบภาพ เป็นสื่อวัสดุอุปกรณ์สามารถใช้ การนำเสนอศิลปกรรม ให้มีความหลากหลาย

3.2 สื่อธรรมชาติ ควรจัดหาสื่อที่มีอยู่ใกล้ตัวเรา ซึ่งสามารถหยิบยกมาเป็นผลิตสื่อ นวัตกรรมเพื่อจัดการเรียนการสอนได้ที่เกี่ยวข้องการเรียนรู้เรื่องศิลปกรรม

3.3 บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สถานศึกษาควรหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มาเป็นสื่อช่วยสอนมีความน่าสนใจสะดวกในการค้นหาข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ เพราะสื่อคอมพิวเตอร์ สามารถรับรับสัญญาณผ่านเคเบิลทีวี/ทีวีดาวเทียม มีทั้งภาพและเสียงเหมาะสมกับการเรียนการสอน ในปัจจุบัน

ปุลณรัตน์ พิงคานนท์ (2564, หน้า 4) ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย 1) การมีส่วนร่วม ร่วมในการใช้สื่อดิจิทัล 2) การกำหนดข้อตกลงหรือขอบเขตในการใช้สื่อดิจิทัล 3) การดูแล ตรวจสอบความเหมาะสมการใช้สื่อดิจิทัล 4) การให้คำปรึกษาและช่วยเหลือในการใช้สื่อดิจิทัล และ 5) การปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัลด้านความสัมพันธ์ของการใช้สื่อดิจิทัลกับองค์ประกอบการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนความสัมพันธ์ของการใช้สื่อดิจิทัลกับองค์ประกอบ เสริมสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับต่ำ สำหรับการพยากรณ์รูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กปฐมวัย พบว่า ปัจจัยด้านการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ การใช้การมีส่วนร่วมในการใช้และการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล สามารถ พยากรณ์การเรียนรู้ทางสังคมของเด็กปฐมวัยได้ ส่วนการพยากรณ์รูปแบบใช้สื่อดิจิทัลกับการ เสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย พบว่า ปัจจัยด้านการให้คำปรึกษาและ ช่วยเหลือการใช้ การมีส่วนร่วมในการใช้และการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อดิจิทัล สามารถพยากรณ์การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัยได้

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Margie & Richard (2000) ผลการวิจัยพบว่า เด็กมีความกระตือรือร้นในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการเรียนรู้จากผู้อื่น และค้นหาสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในโลก อันดับที่สองต้องมั่นใจว่าเด็กมีโอกาสใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ออกแบบและร่วมมือกับเด็กอื่นๆ ในชั้นเรียน และมีการพูดคุย สนทนา

Sharon and Laverne (2005) ผลการวิจัยพบว่า พบว่าส่วน ใหญ่เริ่มน าคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในเด็กอายุระหว่าง 2-4 ปี จุดมุ่งหมายสำคัญในการให้เด็กปฐมวัยใช้คอมพิวเตอร์คือ การพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็ก ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่ดีกว่าการใช้คอมพิวเตอร์การจัดกิจกรรมนั้นจะทำเป็นรายบุคคล และมีผู้เชี่ยวชาญคอยดูแลอย่างใกล้ชิดในห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ

Sandberg (2002) ได้ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์ของครูที่สอนในโรงเรียนก่อนวัยเรียน จาก 13 โรงเรียนในประเทศสวีเดน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบและอธิบายถึงการใช้คอมพิวเตอร์ของ ครูในโรงเรียนก่อนวัยเรียน โดยมีกรอบของการศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ของเลอวิน

(Kurt Lewin) โดยมีตัวอย่างของคำถามที่ใช้เพื่อการศึกษาครั้งนี้ เช่น จะมีการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนอย่างไร การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียนก่อนวัยเรียนจะมีผลกับนักเรียนอย่างไร คุณครูที่สอนในโรงเรียนก่อนวัยเรียนคิดว่าคอมพิวเตอร์จำเป็นสำหรับเด็กหรือไม่ จากการศึกษาครั้งนี้สามารถสรุปได้ว่า ครูผู้สอนใช้คอมพิวเตอร์ เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการของเด็ก และคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นหลัก

Linda et al. (2006) ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีที่บ้านนั้นเป็นโอกาสที่ดีในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะทางภาษาและคณิตศาสตร์ โดยผู้ใหญ่จะต้องเป็นผู้คอยช่วยเหลือ และสนับสนุนเด็กอย่างใกล้ชิด

Verenikina and Kervin (2011) วิจัย เรื่อง ไอแพด การเล่นเกมดิจิทัล และเด็กปฐมวัย (iPads, Digital Play and Pre-schoolers) ศึกษาเชิงคุณภาพจากสมาชิกใน 3 ครอบครัวที่มีเด็กปฐมวัยอย่างน้อย 1 คน ในครอบครัว (อายุ 3-4 ปี) พ่อ-แม่ทุกคนอยู่ในวัย 30 ปี ตอนกลางถึงตอนปลายและที่อยู่ใกล้กับสถาบันของผู้วิจัย มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อตรวจสอบประเด็นของการ เข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้ของเด็กจากมุมมองของพ่อแม่/ผู้ปกครอง 2) โอกาสในการเล่นอุปกรณ์เหล่านี้ตามธรรมชาติที่น่าเสนอผ่านแอปพลิเคชันที่กำหนดเป้าหมายสำหรับเด็กเล็ก และ 3) ค่าใช้จ่ายและข้อจำกัดที่เกิดจากประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า แม้ว่าผลการวิจัยจะไม่สามารถสรุปผลเป็นการทั่วไป แต่ก็แสดงถึงประสบการณ์เชิงบวกบางประการของการเล่นจินตนาการที่ใช้สื่อแบบดิจิทัลของเด็กปฐมวัยด้วยไอแพด การศึกษาได้เน้นถึงบทบาทสำคัญของความพยายามร่วมกันของผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวคนอื่นๆ ในการสนับสนุนการเล่น ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเลือกใช้ข้อมูลที่เป็นในการเลือกแอปพลิเคชันดิจิทัล ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและยั่งยืนในการเล่นเชิงจินตนาการ

Neumann (2014) ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่มีการเข้าถึงแท็บเล็ตหน้าจอสัมผัสมากกว่า มีการออกเสียงตัวอักษรและทักษะการเขียนชื่อสูงขึ้น ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างเวลาในการใช้แท็บเล็ตและทักษะการอ่านออกเขียนได้ ทั้งนี้ คุณภาพของประสบการณ์ความสำคัญมากกว่าเวลาที่ใช้แท็บเล็ตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อดูในกรอบทางสังคมและวัฒนธรรม งานวิจัยยังพบอีกว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 69 เห็นว่าแท็บเล็ตเป็นเรื่องง่ายสำหรับเด็กที่ใช้จะงานและเชื่อว่า แท็บเล็ตสนับสนุนการพัฒนาการรู้หนังสือในช่วงเริ่มแรก ร้อยละ 70 และ ร้อยละ 53 เชื่อว่าเด็กๆ ควรได้ใช้

แท็บเล็ตช่วงก่อนวัยเรียน แท็บเล็ตมีศักยภาพในการส่งเสริมการรู้หนังสือที่เกิดขึ้นจริง แม้ว่าอาจขึ้นอยู่กับคุณภาพของการโต้ตอบแบบดิจิทัล

Livingstone (2014) ผลการวิจัยพบว่า ผู้ปกครองที่มีบุตร อายุ 6-7 ปีมีความเกี่ยวข้องกับ การใช้สื่อของเด็กในหลายรูปแบบ เช่น ควบคุมการใช้สื่อ ควบคุมเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ และ ควบคุมการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างไรก็ตามผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นคุณครูผู้สอน พ่อแม่หรือ ผู้ปกครอง ควรเน้นการสอนทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลในการใช้งานสื่อดิจิทัล เพื่อการดำเนินชีวิต การเรียนและการทำงาน และการช่วยเหลือสังคมได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นควรมีการสอนการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) ให้กับเด็กและเยาวชนไทยจะเป็นการส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีและ สื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

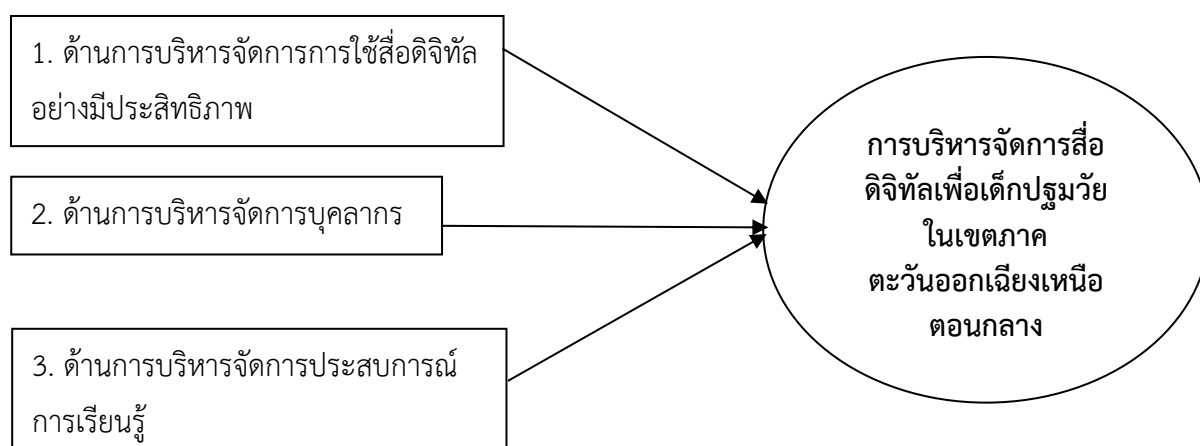
Kabali, Irigoyen, Davis, Budacki, Mohanty, Leister, and Bonner (2015, p 1044) ผลการวิจัยพบว่า คราวเรือนส่วนใหญ่มีโทรทัศน์ ร้อยละ 97 แท็บเล็ต ร้อยละ 83 และสมาร์ตโฟน ร้อยละ 77 เมื่ออายุ 4 ปี เด็กครึ่งหนึ่งมีโทรทัศน์เป็นของตัวเองและสามในสี่ มีอุปกรณ์พกพาเป็น ของตนเอง เด็กเกือบทั้งหมด ร้อยละ 96.6 ใช้อุปกรณ์มือถือและส่วนใหญ่ เริ่มใช้ก่อนอายุ 1 ปี ผู้ปกครองให้อุปกรณ์เด็กเมื่อทำงานบ้านเสร็จ ร้อยละ 70 เพื่อให้พวกเขาสงบ ร้อยละ 65 และ ก่อนนอน ร้อยละ 29 เมื่ออายุ 2 ปี เด็กส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์ทุกวัน และใช้เวลาหน้าจอโทรทัศน์ เทียบเท่ากับอุปกรณ์มือถือ เด็กส่วนใหญ่ อายุ 3 ถึง 4 ปี ใช้อุปกรณ์โดยปราศจากความช่วยเหลือ และ หนึ่งในสามใช้งานหลายแบบหลายลักษณะงาน แอปพลิเคชันเนื้อหา เช่น YouTube และNetflix ได้รับนิยม เด็กเป็นเจ้าของอุปกรณ์อายุในการใช้ครั้งแรกและการใช้งานทุกวันไม่เกี่ยวข้องกับเชื้อชาติ หรือการศึกษาของผู้ปกครอง

O'Connor & Fotakopoulou (2016) ผลการวิจัยพบว่า การเล่นแอปพลิเคชันเกม (แอป) คือการใช้หน้าจอสัมผัสที่ได้รับความนิยม มากที่สุดในกลุ่มอายุนี้ บ้านเป็นสถานที่ที่พบการใช้ได้บ่อย ที่สุด ผู้ปกครองรับรู้ถึงการที่เด็กเล็กๆ ของพวกเขาได้ใช้หน้าจอสัมผัส คือเพื่อการเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ และที่ใกล้เคียงกัน คือการใช้หน้าจอสัมผัสเพื่อให้พวกเขาไม่ยุ่งวุ่นวายส่วนประโยชน์ที่เด็กได้รับคือทุน ทางเทคโนโลยี ความได้เปรียบทางการศึกษาการตระหนักรู้ตนเองและการติดต่อกับครอบครัว ส่วนข้อ กังวลต่อการใช้ผู้ปกครองไม่มีข้อกังวลใดๆ เกี่ยวกับเด็ก ในการใช้หน้าจอสัมผัส เช่น การอ่านหนังสือ และอื่นๆ หากเป็นกังวลเกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบจะไม่อนุญาตให้ใช้

Oliemat, Ihmeideh, & Alkhalwaldeh (2018, p 591) ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมเด็กๆ มีความรู้เกี่ยวกับแท็บเล็ตหน้าจอสัมผัสและคุณสมบัติที่เหมาะสม เด็กๆ มองว่า แท็บเล็ตหน้าจอสัมผัสเป็นเครื่องมือที่ให้ความบันเทิงมากกว่าเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ นอกจากนี้แท็บเล็ตหน้าจอสัมผัสยังถูกใช้เพื่อจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน โดยใช้เล่นเกมเป็นวัตถุประสงค์ที่พบบ่อยที่สุด ตามด้วยการดูยูทูป (YouTube) นอกจากนี้ พบว่า เด็กๆ จะได้รับทักษะส่วนใหญ่ที่จำเป็น ในการใช้แท็บเล็ต แต่ยังไม่สามารถควบคุมได้ในบางกรณี พบว่า แอปพลิเคชันเกมและความบันเทิง บนแท็บเล็ตหน้าจอสัมผัสมาแทนที่กิจกรรมการเล่นแบบดั้งเดิมที่ควรเล่นในช่วงขวบปีแรกๆ เด็กๆ อธิบายว่าผู้ปกครองของพวกเขา กำหนดกฎระเบียบเกี่ยวกับการใช้แท็บเล็ต และพวกเขาต้องการความช่วยเหลือและคำแนะนำจากผู้ปกครองของพวกเขาในขณะที่ใช้แท็บเล็ต การศึกษาสรุปด้วยการอภิปรายถึงสิ่งที่ค้นพบ ซึ่งอาจมีความหมายสำหรับกำหนดนโยบายและการปฏิบัติในปัจจุบัน

2.8 สรุปกรอบแนวความคิด

จากผลการศึกษาทฤษฎีและผลงานวิจัยจากหลากหลายแหล่ง เพื่อการวิเคราะห์ในระดับองค์ประกอบ นิยามเชิงปฏิบัติการและสรุปเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ขึ้นพื้นฐานที่ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ดังนี้ ด้านที่ 1 ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านที่ 2 ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านที่ 3 ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ โดยแต่ละด้านมีองค์ประกอบย่อยที่มีความสัมพันธ์กัน มีผลการวิเคราะห์องค์ประกอบดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้ได้ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดเชิงสมมติฐานการวิจัย (Hypothesis Framework of Research)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งในบทนี้จะเป็นการนำเสนอรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ในการศึกษาวิจัยนี้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดพื้นที่การวิจัย

คณะผู้วิจัยได้กำหนดพื้นที่วิจัยได้แก่ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ได้แก่ จังหวัดร้อยเอ็ด จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดกาฬสินธุ์

3.2 ขั้นตอนที่ 2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้วิจัยในครั้งนี้คือ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยสำรวจจากโรงเรียนเอกชน ที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด ประกอบด้วย จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดร้อยเอ็ด มีจำนวนครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 377 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. 2566: 32-33)

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยสำรวจจากโรงเรียนเอกชนที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size) โดยใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) (ยูทธ ไทยวรรณ และกุสุมา ผลาพรหม, 2553, หน้า 112) ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 194 คน และสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

แทนค่าตามสูตรดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรทั้งหมด

e = ค่าสัดส่วนจากตัวอย่างแตกต่างไปจากค่าสัดส่วนของประชากรไม่เกิน 0.05

ตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

จังหวัด	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
โรงเรียนเอกชนจังหวัดกาฬสินธุ์	134	70
โรงเรียนเอกชนจังหวัดมหาสารคาม	117	60
โรงเรียนเอกชนจังหวัดร้อยเอ็ด	126	64
รวม	377	194

จากตารางที่ 3.1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย โดยแต่ละโรงเรียนมีผู้ให้ข้อมูล จำนวน 2 คน ได้แก่ ครูผู้สอนระดับปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวนรวมทั้งสิ้น 194 คน ซึ่งได้มาโดยการกำหนดแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.3 ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน จากคณะกรรมการจริยธรรมการทำวิจัยในคน สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ 6/2566 วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2566 มติที่ 492/2566 ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าโครงการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง” เป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการทำวิจัยในคน โดยผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัย กลุ่มตัวอย่างและผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

3.4 ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการสร้างเครื่องมือวิจัย

3.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaires) เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากแนวคิด ทฤษฎีสำหรับใช้สอบถามความคิดเห็นของครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพการทำงาน และประสบการณ์ในการทำงาน มีลักษณะเป็นแบบตัวเลือกที่กำหนดคำตอบไว้ให้ (Checklist)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง แบบสอบถามจัดอันดับคุณภาพ (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert's scale) มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามปลายเปิด (Open Ended Questionnaire) เพื่อสอบถามข้อเสนอแนะเพื่อการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

3.4.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้สามารถวัดได้ตรงกับกรอบแนวคิดของการวิจัยและบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสาร ตำรา บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งแนวคิด ทฤษฎี หลักการเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดตัวแปร และประเด็นต่าง ๆ ในการสร้างแบบสอบถาม

ขั้นที่ 2 กำหนดขอบเขตคำถามให้ครอบคลุมกรอบแนวคิดการวิจัย

ขั้นที่ 3 สร้างและพัฒนาเครื่องมือตามกรอบแนวคิดโดยให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของการศึกษาค้นคว้า นำเครื่องมือที่ได้สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความถูกต้องในการใช้ภาษาและด้านอื่น ๆ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ใช้วิธีเลือกข้อคำถามของแบบสอบถามที่มีค่าทางสถิติที่ 0.5 มาใช้เป็นคำถามจากการตรวจแบบสอบของผู้เชี่ยวชาญ หาค่าดัชนีความสอดคล้องของคำถามอยู่ระหว่าง 1.00 แปลว่าแบบสอบถามทุกข้อมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์การวิจัย ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาแล้วนำมาหาค่าความสอดคล้อง (index of item objective congruence: IOC) การหาค่าความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามแต่ละข้อ ได้ค่า IOC ระหว่าง 0.80 - 1.00

ขั้นที่ 4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) กับครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน ในโรงเรียนเอกชนซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ โรงเรียนเอกชนในจังหวัดขอนแก่น เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของเนื้อหาและภาษา และนำไปหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์แอลฟา

(α -Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, หน้า 112) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบความเชื่อมั่นแล้ว ดำเนินการปรับปรุงและตรวจสอบความถูกต้องให้เรียบร้อยอีกครั้ง แล้วจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลต่อไป

3.5 ขั้นตอนที่ 5 การนำแบบสอบถามไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

3.5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. คณะผู้วิจัยประสานงานมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด เพื่อขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ
2. คณะผู้วิจัยประสานงานไปยังผู้บริหาร ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. การตอบแบบสอบถามความคิดเห็น คณะผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามด้วย Google Form จากนั้นนำส่ง link แบบสอบถามไปให้ผู้ให้ข้อมูลทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลยืนยันคำตอบ ในกรณีที่ผู้ให้ข้อมูลไม่ตอบกลับภายใน 2 สัปดาห์ ให้ถือว่าผู้ให้ข้อมูลยืนยันตามความเห็นเดิม

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามเปลี่ยนเป็นรหัสตัวเลข เพื่อนำไปคำนวณค่าทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check List) ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด. 2560: 72) ใช้วิธีการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2560: 82) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่คาดหวังอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. วิเคราะห์หาความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย โรงเรียนเอกชน ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยใช้ดัชนีความสำคัญของลำดับความต้องการจำเป็น หรือ Modified Priority Needs Index: PNI Modified (สุวิมล ว่องวานิช. 2558: 18) ซึ่งเป็นวิธีการหาค่าความแตกต่างของสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็น แล้วหารด้วยสภาพที่เป็นอยู่ ทั้งนี้เพื่อควบคุมขนาดของความต้องการจำเป็นให้อยู่ในช่วงพิสัยที่ไม่มากเกินไป โดยมีสูตรในการคำนวณดังนี้

$$PNI_{\text{Modified}} = (I-D)/D$$

เมื่อ	PNI	หมายถึง	ดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น
	I	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของสภาพที่ควรจะเป็น
	D	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของสภาพที่เป็นอยู่

4. วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และนำเสนอผลการวิจัยโดยการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

3.5.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เครื่องมือ

1.1 การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสังเกต โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบสังเกตพัฒนาการทางสังคมกับจุดประสงค์ (IOC: Index of Item Objective Congruence) (สะอาดศรี คงนิล. 2551: 368) โดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ

IOC แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
$\sum R$ แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาทั้งหมด
n แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยใช้สูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	แทน	จำนวนข้อ
	s_i^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	s_t^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

1.3 การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยใช้สูตร

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	อำนาจจำแนก
	x	แทน	คะแนนแต่ละข้อ
	y	แทน	คะแนนรวมทั้งฉบับ
	N	แทน	จำนวนผู้ให้ข้อมูลหรือกลุ่มต่าง ๆ

2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ค่าร้อยละ (Percentage) คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2553: 33) โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
$\sum X$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของข้อมูล
N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (พิชิต ฤทธิจรูญ, 2554: 276)

โดยใช้สูตร

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ

S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	แทน	จำนวนข้อมูลหรือขนาดกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

2.4 การวิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (นงลักษณ์ วิรัชชัย และสุวิมล ว่องวานิช. 2550: 279) โดยใช้สูตร

$$PNI_{\text{Modified}} = (I-D)/D$$

เมื่อ	PNI	หมายถึง	ดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น
	I	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของสภาพที่ควรจะเป็น
	D	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของสภาพที่เป็นอยู่

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง และเพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

4.3 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

4.4 แนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม นำมาวิเคราะห์และเสนอผลการวิเคราะห์โดยใช้ตารางบรรยายจำแนกข้อมูลเกี่ยวกับทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม รายละเอียดดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพ	รวม	
	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	72	37.11
หญิง	122	62.89
รวม	194	100.00

อายุ		
อายุต่ำกว่า 30 ปี	45	23.20
อายุ 30-40 ปี	60	30.93
อายุ 41-50 ปี	24	12.37
อายุ 51-60 ปี	35	18.04
อายุ 61 ปีขึ้นไป	30	15.46
รวม	194	100.00
ระดับการศึกษา		
ปริญญาตรี	137	70.62
ปริญญาโท	47	24.23
ปริญญาเอก	10	5.15
รวม	194	100.00
สถานภาพการทำงาน		
ครูผู้สอนปฐมวัย	97	50.00
ครูเทคโนโลยีสารสนเทศ	97	50.00
รวม	194	100.00
ประสบการณ์ในการทำงาน		
ต่ำกว่า 5 ปี	37	19.07
5-10 ปี	66	34.02
11-15 ปี	59	30.41
16 ปีขึ้นไป	32	16.50
รวม	194	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 62.89 คน มีอายุระหว่าง อายุ 30-40 ปี จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 30.93 มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 70.62 มีสถานภาพการทำงาน ครูผู้สอนปฐมวัย จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และมีประสบการณ์ในการทำงาน 5-10 ปี จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 34.02

4.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง รายละเอียดดังตารางที่ 4.2-4.5

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้าน

การบริหารจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อเด็กปฐมวัย	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัล						
อย่างมีประสิทธิภาพ	3.96	0.81	มาก	4.80	0.32	มากที่สุด
2. ด้านการบริหารจัดการบุคลากร	3.96	0.82	มาก	4.78	0.43	มากที่สุด
3. ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้	3.99	0.83	มาก	4.77	0.40	มากที่สุด
โดยรวม	3.97	0.79	มาก	4.78	0.35	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.2 พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้

เมื่อพิจารณาสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 1 ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อ	ประเด็นคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
		\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.	การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	4.06	0.87	มาก	4.84	0.37	มากที่สุด
2.	สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	3.88	0.98	มาก	4.76	0.49	มากที่สุด
3.	Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลายและมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัยได้	4.01	0.91	มาก	4.85	0.40	มากที่สุด
4.	ต้องมี Program / Application ที่ช่วยในการกลั่นกรองเนื้อหาเพื่อให้ได้เนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย	3.97	0.94	มาก	4.81	0.42	มากที่สุด
5.	ควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้ที่มีความหลากหลาย	4.03	0.94	มาก	4.84	0.37	มากที่สุด
6.	ควรจัดระบบการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	4.00	0.91	มาก	4.80	0.44	มากที่สุด
7.	ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่าง ๆ	3.88	1.02	มาก	4.82	0.43	มากที่สุด

ข้อ	ประเด็นคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
8.	Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ	3.88	1.00	มาก	4.76	0.52	มากที่สุด
9.	รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้คุณธรรม จริยธรรม	3.94	0.93	มาก	4.76	0.49	มากที่สุด
10.	รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิตอาสา รักธรรมชาติและการเป็นคนดี	3.96	0.96	มาก	4.77	0.49	มากที่สุด
โดยรวม		3.96	0.81	มาก	4.80	0.32	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้ใช้ที่มีความหลากหลาย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

เมื่อพิจารณาสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัยได้ รองลงมา คือ การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วย

กลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้รู้ที่มีความหลากหลาย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัล ต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และรูปแบบของเนื้อหาต้อง เน้นความสนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวัง ของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 2 ด้านการบริหารจัดการบุคลากร

ข้อ	ประเด็นคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
		\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.	ครูต้องมียุทธศาสตร์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย	4.02	0.87	มาก	4.78	0.50	มากที่สุด
2.	ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม	3.99	0.92	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
3.	ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัลหรือผ่านการอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล	3.95	0.91	มาก	4.78	0.52	มากที่สุด
4.	ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย	3.88	0.94	มาก	4.81	0.47	มากที่สุด
5.	ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	3.86	0.97	มาก	4.79	0.52	มากที่สุด
6.	ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย	4.02	0.94	มาก	4.77	0.52	มากที่สุด
7.	ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล	4.01	0.93	มาก	4.77	0.54	มากที่สุด
8.	ครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน	3.99	0.93	มาก	4.76	0.52	มากที่สุด

ข้อ	ประเด็นคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
		\bar{x}	S.D.	แปลผล	\bar{x}	S.D.	แปลผล
9.	ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง	3.96	0.90	มาก	4.74	0.52	มากที่สุด
10.	ผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ	3.93	0.91	มาก	4.76	0.56	มากที่สุด
โดยรวม		3.96	0.82	มาก	4.78	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูต้องมึนงค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เมื่อพิจารณาสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และระดับสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมของด้านที่ 3 ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้

ข้อ	ประเด็นคำถาม	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่คาดหวัง		
		\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.	ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล	3.95	0.91	มาก	4.76	0.48	มากที่สุด
2.	การเรียนรู้จะไร้รูปแบบ องค์กรความรู้โลกของความรู้จะกว้างขึ้น	3.96	0.91	มาก	4.77	0.50	มากที่สุด
3.	การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน	4.13	0.82	มาก	4.79	0.47	มากที่สุด
4.	สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง	3.95	0.95	มาก	4.75	0.52	มากที่สุด
5.	การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน	4.08	0.90	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
6.	เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง	3.97	0.95	มาก	4.74	0.50	มากที่สุด
7.	ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย	4.04	0.98	มาก	4.82	0.47	มากที่สุด
8.	ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	3.94	1.00	มาก	4.75	0.55	มากที่สุด
9.	ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล	3.92	0.98	มาก	4.75	0.57	มากที่สุด
10.	การประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล	3.93	1.00	มาก	4.76	0.54	มากที่สุด
โดยรวม		3.99	0.83	มาก	4.77	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน รองลงมา คือ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล

เมื่อพิจารณาภาพที่ คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย รองลงมา คือ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

4.3 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง รายละเอียดดังตารางที่ 4.6-4.9

ตารางที่ 4.6 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม

การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ เป็นอยู่ (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ ควรจะเป็น (I)	I - D	PNI	ลำดับที่
ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมี ประสิทธิภาพ	3.96	4.80	0.84	0.21	1
ด้านการบริหารจัดการบุคลากร	3.96	4.78	0.82	0.21	1
ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้	3.99	4.77	0.78	0.20	2
โดยรวม	3.97	4.78	0.81	0.20	-

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม มีค่าเท่ากับ (0.20) เมื่อพิจารณาเป็น

รายด้าน พบว่า ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และด้านการบริหารจัดการบุคลากร มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุดเป็นลำดับแรก (0.21) และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด (0.20)

**ตารางที่ 4.7 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย
ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัล
อย่างมีประสิทธิภาพ**

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ เป็นอยู่ (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ ควรจะเป็น (I)	I - D	PNI	ลำดับที่
1.	การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	4.06	4.84	0.78	0.19	5
2.	สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	3.88	4.76	0.88	0.23	2
3.	Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัยได้	4.01	4.85	0.84	0.21	3
4.	ต้องมี Program / Application ที่ช่วยในการกลั่นกรองเนื้อหาเพื่อให้ได้เนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย	3.97	4.81	0.84	0.21	3
5.	ควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้รู้ที่มีความหลากหลาย	4.03	4.84	0.81	0.20	4
6.	ควรจัดระบบการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย	4.00	4.80	0.80	0.20	4

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ เป็นอยู่ (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ ควรจะเป็น (I)	I - D	PNI	ลำดับที่
7.	ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อ ดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่าง ๆ	3.88	4.82	0.94	0.24	1
8.	Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะกับ ลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยให้ ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ	3.88	4.76	0.88	0.23	2
9.	รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความ สนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม	3.94	4.76	0.82	0.21	3
10.	รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิต อาสา รักธรรมชาติและการเป็นคนดี	3.96	4.77	0.81	0.20	4
โดยรวม		3.96	4.80	0.84	0.21	-

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล
เพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัล
อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเท่ากับ (0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับ
ความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสม
ด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.24) ส่วนข้อที่มีค่าดัชนีลำดับ
ความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบ
ต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และ Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะกับลักษณะการเรียนรู้
ของเด็กปฐมวัย โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็น
เท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.23) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ
การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการ
ของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.19)

ตารางที่ 4.8 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย
ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร

ข้อ	ประเด็นคำถาม	จำเฉลี่ยของ	ค่าเฉลี่ย	I - D	PNI	ลำดับที่
		สภาพที่ เป็นอยู่ (D)	สภาพที่ ควรจะเป็น (I)			
1.	ครูต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย	4.02	4.78	0.76	0.19	4
2.	ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม	3.99	4.80	0.81	0.20	3
3.	ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัล หรือผ่าน การอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล	3.95	4.78	0.83	0.21	2
4.	ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อ ดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับ เด็กปฐมวัย	3.88	4.81	0.93	0.24	1
5.	ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสื่อ ดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรง ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	3.86	4.79	0.93	0.24	1
6.	ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือก สื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริม ได้อย่างถูกต้องเหมาะกับเด็กปฐมวัย	4.02	4.77	0.75	0.19	4
7.	ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล	4.01	4.77	0.76	0.19	4
8.	ครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็น รายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อ ดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน	3.99	4.76	0.77	0.19	4

ข้อ	ประเด็นคำถาม	จำเฉลี่ยของ	ค่าเฉลี่ย	I - D	PNI	ลำดับที่
		สภาพที่ เป็นอยู่ (D)	สภาพที่ ควรจะเป็น (I)			
9.	ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อ การพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมิน พัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง	3.96	4.74	0.78	0.20	3
10.	ผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการ ทางด้านต่างๆ	3.93	4.76	0.83	0.21	2
โดยรวม		3.96	4.78	0.82	0.21	-

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร มีค่าเท่ากับ (0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย และครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.24) ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัล หรือผ่านการอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล และผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.21) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด มีจำนวน 4 ข้อ คือ ครูต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล และครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากัน มีค่าเท่ากับ (0.19)

ตารางที่ 4.9 การจัดลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย
ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ค่าเฉลี่ย ของสภาพ ที่เป็นอยู่ (D)	ค่าเฉลี่ย สภาพที่ ควรจะเป็น (I)	I - D	PNI	ลำดับที่
1.	ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล	3.95	4.76	0.81	0.21	1
2.	การเรียนรู้จะไร้รูปแบบ องค์ความรู้ โลกของความรู้จะกว้างขึ้น	3.96	4.77	0.81	0.20	2
3.	การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน	4.13	4.79	0.66	0.16	5
4.	สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง	3.95	4.75	0.80	0.20	2
5.	การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน	4.08	4.80	0.72	0.18	4
6.	เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง	3.97	4.74	0.77	0.19	3
7.	ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย	4.04	4.82	0.78	0.19	3
8.	ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน	3.94	4.75	0.81	0.21	1
9.	ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล	3.92	4.75	0.83	0.21	1
10.	การประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล	3.93	4.76	0.83	0.21	1
โดยรวม		3.99	4.77	0.78	0.20	-

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ (0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุด มีจำนวน 4 ข้อ คือ ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.21) ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ การเรียนรู้จะไร้รูปแบบ องค์ความรู้ โลกของความรู้จะกว้างขึ้น และสื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.20) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากัน มีค่าเท่ากับ (0.16)

4.4 แนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

แนวทางการพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย สรุปได้ดังนี้

1. ด้านการบริหารจัดการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ดังนี้ 1) ครูต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อช่วยพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญา และทางสังคมควบคู่กันไป 2) ครูต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล คือ ให้เป็นเหมือนเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่านำมาใช้เป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย 3) ควรต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 4) ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล เพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น e-portfolio และเพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง 5) ควรเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็ก 6) Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กได้ 7) สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบ 8) เมื่อเด็กใช้สื่อจะต้องมีคนคอยแนะนำ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจของเด็ก 9) Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ 10) เนื้อหาของสื่อดิจิทัลต้องสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ 11) รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนานเน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม 12) รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิตอาสา รักธรรมชาติ และการเป็นคนดี

2. ด้านการบริหารจัดการบุคลากร สรุปได้ดังนี้ 1) การบริหารจัดการบุคลากรต้องมีความพร้อม มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับปฐมวัย 2) บุคลากรควรมีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้าน ICT เพื่อให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและเพื่อการนิเทศการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกๆ ด้าน 3) บุคลากรต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม 4) พ่อแม่ผู้ปกครองควรเปลี่ยนความคิดและความเชื่อที่ส่งผลกับพฤติกรรม ที่มีต่อสื่อดิจิทัล 5) ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัลหรือผ่านการอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล 6) ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็ก 7) ครูต้องมีการพัฒนาเปิดกว้าง ยอมรับข้อมูลหรือข้อแตกต่างและใช้คำถามว่าทำไม เป็นคำถามสำคัญ 8) ครูต้องปรับตัวให้เป็นผู้อำนวยความสะดวก จัดประสบการณ์การเรียนรู้ 9) ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 10) ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็ก 11) ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล 12) ครูต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเป็นรายบุคคลและต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน 13) ผู้บริหารโรงเรียนต้องตระหนักถึงความสามารถของสื่อดิจิทัลต้องวางแผนพัฒนาการบริหารจัดการบุคลากรทุกระดับในโรงเรียนให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก 14) ควรส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กให้มีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้สามารถพัฒนาสื่อที่ดีที่สุดได้

3. ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้ 1) ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล 2) การบริหารการจัดประสบการณ์การเรียนรู้จะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน 3) การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน 4) เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง 5) ควรจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กมีประสบการณ์กับของจริง 6) ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน 7) ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย 8) ผู้บริหารสถานศึกษาควรส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้และแลกเปลี่ยนร่วมกับครูผ่านสื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ 9) จัดทำคลังสื่อดิจิทัลในสถานศึกษา และสนับสนุนให้ครูพัฒนาความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

บทที่ 5

สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง และเพื่อวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ โรงเรียนเอกชน ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ที่เปิดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย 3 จังหวัด กำหนดขนาด กลุ่มตัวอย่างจากการเปิดตาราง ทาโร ยามาเน (Taro Yamane) ได้กลุ่มตัวอย่าง 97 โรงเรียน จาก 3 จังหวัด คือ จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดร้อยเอ็ด โดยแต่ละโรงเรียน จะมีผู้ให้ข้อมูลจำนวน 2 คน ได้แก่ ครูผู้สอนระดับปฐมวัย และครูเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งสิ้น 194 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และแบบสอบถามปลายเปิด (Open-ended) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean = \bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation = S.D.) สรุปได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. สภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง สรุปได้ดังนี้ สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงที่สุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ เมื่อพิจารณาสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณา

เป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านการบริหารจัดการบุคลากร และด้านการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ เมื่อแยกเป็นรายด้าน สรุปได้ดังนี้

1) ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ขัควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้รู้ที่มีความหลากหลาย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

ส่วนสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัยได้ รองลงมา คือ การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้รู้ที่มีความหลากหลาย และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และรูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนาน เน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม

2) ด้านการบริหารจัดการบุคลากร พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และ

ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการสื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ส่วนสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการบุคลากร ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย รองลงมา คือ ครูในโรงเรียนต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง

3) ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน รองลงมา คือ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล

ส่วนสภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีค่าแปลผลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากสูงสุดไปต่ำสุด พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย รองลงมา คือ การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

2. ความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง สรุปได้ดังนี้ ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม มีค่าเท่ากับ (0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และด้านการบริหารจัดการบุคลากร มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุดเป็นลำดับแรก (0.21)

และด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด (0.20) เมื่อแยกเป็นรายด้านสรุปได้ดังนี้

1) ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีค่าเท่ากับ (0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุด คือ ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่างๆ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.24) ส่วนข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และ Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.23) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.19)

2) ด้านการบริหารจัดการบุคลากร พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีค่าเท่ากับ (0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงที่สุด คือ ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย และครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.24) ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ ครูต้องมีความรู้เรื่องสื่อดิจิทัล หรือผ่านการอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล และผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.21) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด มีจำนวน 4 ข้อ คือ ครูต้องมีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล และครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้

สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากัน มีค่าเท่ากับ (0.19)

3) ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า ค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง มีค่าเท่ากับ (0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นสูงสุด มีจำนวน 4 ข้อ คือ ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล และการประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากับ (0.21) ข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นรองลงมา มีจำนวน 2 ข้อ คือ การเรียนรู้จะไร้รูปแบบ องค์ความรู้ โลกของความรู้จะกว้างขึ้น และสื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากันเป็นลำดับที่สอง มีค่าเท่ากับ (0.20) และข้อที่มีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นต่ำที่สุด คือ การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน ซึ่งมีค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นเท่ากัน มีค่าเท่ากับ (0.16)

3. แนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง สรุปได้ดังนี้ 1. ด้านการบริหารจัดการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ดังนี้ 1) ครูต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อช่วยพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญา และทางสังคมควบคู่กันไป 2) ครูต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล คือ ให้เป็นเหมือนเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่านำมาใช้เป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย 3) ควรต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 4) ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล เพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น e-portfolio และเพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง 5) ควรเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็ก 6) Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กได้ 7) สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จักจบ 8) เมื่อเด็กใช้สื่อจะต้องมีคนคอยแนะนำเพื่อให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจของเด็ก 9) Software / เนื้อหา ต้องออกแบบให้เหมาะกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่ารูปแบบ 10) เนื้อหาของสื่อดิจิทัลต้องสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ 11) รูปแบบของเนื้อหาต้องเน้นความสนุกสนานเน้นเรื่องมิติสัมพันธ์ ความรู้

คุณธรรม จริยธรรม 12) รูปแบบของสื่อ ควรเน้นเรื่อง IQ EQ มีจิตอาสา รักธรรมชาติ และการเป็นคนดี 2. ด้านการบริหารจัดการบุคลากร สรุปได้ดังนี้ 1) การบริหารจัดการบุคลากรต้องมีความพร้อม มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อสำหรับปฐมวัย 2) บุคลากรควรมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในด้าน ICT เพื่อให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและเพื่อการนิเทศการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในทุกๆ ด้าน 3) บุคลากรต้องมีความเข้าใจว่าจะใช้สื่ออย่างไรให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม 4) พ่อแม่ผู้ปกครอง ควรเปลี่ยนความคิดและความเชื่อที่ส่งผลกับพฤติกรรม ที่มีต่อสื่อดิจิทัล 5) ครูต้องมีความรู้เรื่อง สื่อดิจิทัลหรือผ่านการอบรมวิธีการใช้สื่อดิจิทัล 6) ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็ก 7) ครูต้องมีการพัฒนาเปิดกว้าง ยอมรับข้อมูลหรือข้อแตกต่างและ ใช้คำถามว่าทำไม เป็นคำถามสำคัญ 8) ครูต้องปรับตัวให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ 9) ครูต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการใช้สื่อดิจิทัล และต้องเลือกใช้สื่อดิจิทัลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ที่ตั้งไว้ 10) ครูต้องเข้าใจและมีความรู้ในการเลือกสื่อ สามารถคัดสรรสื่อหลักและสื่อเสริมได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสมกับเด็ก 11) ครูต้องก้าวทันยุคสมัยของสื่อดิจิทัล 12) ครูต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเป็นรายบุคคลและต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหา ที่ต้องสอน 13) ผู้บริหารโรงเรียนต้องตระหนักถึงความสามารถของสื่อดิจิทัล ต้องวางแผนพัฒนา การบริหารจัดการบุคลากรทุกระดับในโรงเรียนให้สามารถใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริม พัฒนาการของเด็ก 18) ควรส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กให้มีทักษะใน การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้สามารถพัฒนาสื่อที่ดีได้ 3. ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้ 1) ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล 2) การบริหารการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้จะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน 3) การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน 4) เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง 5) ควรจัด ประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กมีประสบการณ์กับของจริง 6) ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่ กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน 7) ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย 8) ผู้บริหารสถานศึกษาควร ส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้และ แลกเปลี่ยนร่วมกับครูผ่านสื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ 9) จัดทำคลังสื่อดิจิทัลในสถานศึกษาและสนับสนุน ให้ครูพัฒนาความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีดิจิทัลต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ มีประเด็นสำคัญที่ค้นพบจากสภาพปัจจุบัน สภาพที่คาดหวังและความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง และสามารถนำมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

สภาพปัจจุบันการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ เด็กมีความตื่นตัวและความสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัว โดยเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเล่น การสืบค้น และการสำรวจ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ต้องอาศัยสื่อเป็นตัวกลางที่เป็นตัวช่วยให้เด็กได้จัดกระทำและเรียนรู้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความคิดรวบยอด เข้าใจเนื้อหา และที่สำคัญช่วยเด็กให้มีพัฒนาการสมวัยและพัฒนาทักษะสำคัญต่าง ๆ การใช้สื่อดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สูงสุดที่นำไปสู่การพัฒนาเด็กขึ้นอยู่กับการใช้ของครู ดังนั้นครูจึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถเลือกใช้กับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงวัยและพัฒนาการความสนใจของเด็กและเป้าหมายการเรียนรู้

นอกจากนี้ควรใช้ให้สอดคล้องกับหลักการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่กำหนดไว้ โดยทางสมาคมการศึกษาปฐมวัยแห่งชาติในประเทศสหรัฐอเมริกา (National Association for the Education of Young Children หรือที่เรียกกันว่า NAEYC) ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ การใช้สื่อเทคโนโลยีต้องไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก โดยต้องไม่ส่งผลกระทบต่อการสื่อสาร การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเล่นหรือขัดขวางการทำกิจกรรมตามแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการ (Developmentally Appropriate Practice – DAP) รวมทั้งต้องไม่บั่นทอนสุขภาพจิตและสุขภาพกายของเด็กและนำไปสู่ภัยอันตราย ครูมีหน้าที่สำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยี โดยต้องพิจารณาอย่างรอบคอบและรอบด้าน เพื่อให้แน่ใจว่าการใช้สื่อดิจิทัลสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่เหมาะสมกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย (Developmentally Appropriate Practice – DAP) ที่ใช้สื่อเทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะกับสังคมบริบท วัฒนธรรมของเด็ก ในการนำมาใช้ควรบูรณาการให้เข้ากับวิถีชีวิตและ

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน ไม่แยกจัดเป็นรายวิชา และการใช้สื่อเหล่านี้ควรใช้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ที่ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้สำรวจ สืบค้น และไม่ควรใช้แทนที่ประสบการณ์การเรียนรู้สำคัญอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่น การสำรวจ การเคลื่อนไหวร่างกาย การสนทนา การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้วยประสบการณ์เหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ นอกจากนี้ครูควรใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียนอีกด้วย ซึ่งการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยสามารถทำได้ 2 แนวทาง คือ 1) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยเด็กเป็นการให้เด็กเป็นผู้ดำเนินการใช้โดยมีครูเป็นผู้วางแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งที่เป็นกิจกรรมกลุ่มย่อยและกิจกรรมกลุ่มใหญ่ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และ 2) การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยครูเป็นการที่ครูเป็นผู้ใช้สื่อโดยตรง เพื่อประโยชน์ในงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สำหรับเด็กปฐมวัย สอดคล้องกับแนวคิดของชนิพรรณ จาติเสถียร (2560) สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญต่อตัวเด็ก เนื่องจากสามารถนำมาใช้เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ขยายช่องทางการสื่อสารและขอบเขตในการเรียนรู้ และสร้างพื้นฐานในการพัฒนาไปสู่การรู้ดิจิทัล สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญ เพราะช่วยให้มีสื่อในการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก รวมทั้งทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก สำหรับครู สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีความสำคัญหลายประการ เพราะช่วยให้มีเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ทำให้ครูสามารถอธิบายเนื้อหาสาระที่ยากและเป็นนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล รวมทั้งมีแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาเด็กและวิชาชีพ และแนวคิดของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563) กล่าวไว้ว่า ช่วงปฐมวัยถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมไปพร้อมๆ กัน ปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่ พัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดในชีวิต เป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลูกฝังดูแลเป็นพิเศษ เพื่อจะได้เป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาตลอดชีวิตให้เติบโตเป็นเด็กฉลาดและประสบความสำเร็จในชีวิตช่วงปฐมวัยจึงถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ไปพร้อมๆ กัน ตามที่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ของผู้เรียนระดับปฐมวัยว่า ผู้เรียนจะต้องมีพัฒนาการรอบด้านและสมดุล สนใจเรียนรู้และกำกับตัวเองให้ทำสิ่งต่างๆ ที่

เหมาะสมตามช่วงวัยได้สำเร็จ ซึ่งการจะทำให้ผลลัพธ์ดังกล่าวบรรลุผลจำเป็นต้องสร้าง สิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้าง สิ่งแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานของแหล่งการเรียนรู้เพื่อการปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้างเสริมความรู้ความสามารถ หรือทักษะสำคัญต่างๆ ได้อย่างครบถ้วนรอบด้าน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลสำหรับผู้เรียนปฐมวัย จึงต้องมีการส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยอาศัยแหล่งการหลากหลายทั้งแหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ และแหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล

1. แหล่งการเรียนรู้ทางกายภาพ แหล่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศและประสบการณ์ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ใฝ่รู้แสวงหาความรู้และเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วยแหล่งการเรียนรู้ 8 แห่ง ตามมาตรา 25 ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ได้แก่ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศูนย์การกีฬาและนันทนาการ

2. แหล่งการเรียนรู้ดิจิทัล แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ประสบการณ์ในรูปแบบของ (1) แหล่งการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบดิจิทัล ซอฟต์แวร์สถานการณ์จำลอง ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเนื้อวิชา (2) ฐานข้อมูลออนไลน์และแหล่งเอกสารชั้นปฐมภูมิ (3) ข้อมูลและสารสนเทศที่สอดคล้องกับความต้องการส่วนบุคคล (4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความร่วมมือและการสื่อสารระหว่างผู้เชี่ยวชาญและผู้เรียนรู้ (5) การเรียนรู้แบบผสมผสานที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาหรือที่บ้าน ผ่านการสอนออนไลน์ ซึ่งผู้เรียนควบคุมเวลา สถานที่ของทางการเรียน หรือจังหวะการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ (6) รายวิชาที่เปิดออนไลน์

2. สภาพที่คาดหวังของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

สภาพที่คาดหวังการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เพราะหากมีการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะทำให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาทั้งด้านสังคม อารมณ์ สติปัญญา เพราะเด็กปฐมวัยเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การได้รับประสบการณ์ตรง และการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ การเรียนรู้ในลักษณะเหล่านี้ต้องอาศัยสื่อเข้ามาประกอบ สื่อดิจิทัลเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่

สามารถใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ การใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ได้ ด้วยสื่อดิจิทัลในสมัยนี้ถูกพัฒนาให้มีความทันสมัย มีภาพ เสียง และลูกเล่นต่าง ๆ ที่ดึงดูดใจเด็ก มีรูปแบบการใช้งานที่สะดวกและง่ายขึ้น ทำให้เด็กอยากมีส่วนร่วม เกิดความสนใจ รวมทั้งเกิดความเพลินเพลินใจ ในขณะที่เกิดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ เช่น การเปิดแผ่นซีดีให้เด็กฟัง เด็กจะสนุกสนานไปกับเสียงเพลงรวมทั้งได้เคลื่อนไหวส่วนต่างของร่างกายประกอบเพลง ทำให้ได้พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ และร่างกาย การให้เด็กได้ใช้กล้องดิจิทัลถ่ายภาพ ช่วยสร้างความสนใจ สร้างความตื่นตัวในการสำรวจและเก็บข้อมูล การให้เด็กแต่งนิทานผ่านการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ทำให้เรื่องราวที่แต่งขึ้นมีชีวิต ทำให้เด็กสนุกสนานกับนิทานที่ได้สร้างขึ้น และกระตือรือร้นกับการสร้างสรรค์นิทานใหม่ ๆ เป็นต้น และช่วยขยายช่องทางการสื่อสาร ซึ่งเด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงวัยที่พัฒนาการทางด้านภาษา อยู่ในระหว่างการพัฒนา ทำให้มีข้อจำกัดในการใช้ภาษา โดยเฉพาะทางด้านการอ่านและการเขียน สื่อดิจิทัลสามารถนำมาใช้เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสื่อสารความรู้สึกรักนึกคิด เช่น เด็กสามารถใช้แป้นคีย์บอร์ดและคอมพิวเตอร์เขียนเรื่องราวหรือแต่งนิทานได้ตามความคิดจินตนาการ ใช้เครื่องอัดเสียง สมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์พกพาอัดเสียงเรื่องเล่า วาดภาพสิ่งที่สนใจโดยใช้แอปพลิเคชัน บันทึกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเองหรือสิ่งรอบตัวที่สนใจ โดยใช้กล้องถ่ายรูปในสมาร์ทโฟน อ่านนิทานผ่านแอปพลิเคชัน เป็นต้น สอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563, หน้า 6-7) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย มี 4 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านเนื้อหา ความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ในแหล่งการเรียนรู้ ได้รับการคัดเลือก พัฒนา กลั่นกรองโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาปฐมวัย เพื่อให้เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียนอย่างแท้จริง เนื้อหาในแหล่งการเรียนรู้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมเสริม ที่เน้นพัฒนาทั้งด้านจิตใจอารมณ์ สังคม และสติปัญญาบนฐานของการเล่น และเสริมสร้างพัฒนาการพื้นฐานด้านการใช้ร่างกาย ภาษาและการสื่อสาร ซึ่งต้องสอดคล้องตามความสามารถและความสนใจรายบุคคลของผู้เรียนและพัฒนาการตามช่วงวัย และเป็นเนื้อหาสั้น ๆ ในช่วง 20 - 40 นาที โดยครูจำเป็นต้องเลือกความเหมาะสมตามช่วงอายุ ตามความแตกต่างรายบุคคล และตามสภาพสังคมและวัฒนธรรม 2. ด้านวิธีการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเด็กและพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูหรือผู้ดูแลเด็ก นำเสนอด้านวิธีการรูปแบบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัยด้านเนื้อหาเสียงบรรยายเสียงดนตรี เพื่อให้เด็กรับรู้ได้ตามความสามารถเอื้อต่อการเรียนรู้รายบุคคลและการเรียนรู้ร่วมกัน

โดยคำนึงถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างของเด็กแต่ละคนด้วย กล่าวคือ เด็กบางคนอาจเรียนรู้ได้ดีโดยการเรียนรู้ผ่านสังคม (Social Learning) เด็กสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้ดีที่สุดเมื่อเรียนเป็นกลุ่มและลงมือปฏิบัติ ขณะที่เด็กบางคนมีรูปแบบการเรียนรู้โดยลำพัง (Solitary Learning) ชอบเรียนรู้หรือทำงานคนเดียว ซึ่งจะทำให้เกิดสมาธิและเกิดความเข้าใจได้ดี การออกแบบวิธีการส่งผ่านข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งเรียนรู้สู่เด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมจึงต้องพิจารณารูปแบบการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ 3. ด้านสังคม ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน คำนึงถึงความเท่าเทียมกัน ด้านสังคมในการเข้าถึงและใช้งานโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีการนำเสนอเนื้อหาที่มีการใช้ภาพและเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย มีอุปกรณ์ช่วยในการเข้าถึงข้อมูลได้ทุกคน ทั้งเด็กที่ยังไม่มีทักษะพื้นฐานทางการอ่านเขียน หรือเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายสติปัญญา สายตา หรือการได้ยิน และ 4. ด้านลักษณะทางกายภาพและเทคโนโลยี การสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับเด็กโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ลักษณะการใช้งานเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน ใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาที่จัดทำโดยบุคคลที่มีวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้ใช้งานหรือบุคคลที่เป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู

3. ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

ความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง โดยรวม ในด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และด้านการบริหารจัดการบุคลากร มีความต้องการจำเป็นสูงสุด (0.21) แสดงให้เห็นว่า การบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และการบริหารจัดการบุคลากรเป็นองค์ประกอบที่มีความใกล้ชิดกับตัวบุคลากรที่เกี่ยวข้องมากที่สุด จึงทำให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องให้ความสำคัญมากที่สุด ทั้งนี้เพราะเด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ เด็กมีความตื่นตัวและความสนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัว โดยเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเล่นเกม การสืบค้น และการสำรวจ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้ต้องอาศัยสื่อเป็นตัวกลางที่เป็นตัวช่วยให้เด็กได้จัดกระทำและเรียนรู้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ครูสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือ เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความคิดรวบยอดเข้าใจเนื้อหา และที่สำคัญช่วยเด็กให้มีพัฒนาการสมวัยและพัฒนาทักษะสำคัญต่างๆ

เมื่อพิจารณารายละเอียดของความต้องการจำเป็น ในแต่ละด้าน สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า ความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมด้วยวิธีการต่างๆ มีความต้องการจำเป็นสูงสุด (0.20) ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการใช้สื่อดิจิทัลคือ หากใช้มากเกินไปจะส่งผลเสียต่อเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสุขภาพ พัฒนาการและการเรียนรู้รวมทั้งส่งผลกระทบต่อพัฒนาสมองด้วย สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สมัยใหม่ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย ด้านลักษณะทางกายภาพและเทคโนโลยี การสร้างประสบการณ์เสมือนจริงให้กับเด็กโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูง ลักษณะการใช้งานเหมาะสมกับระดับอายุของผู้เรียน ใช้งานและเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน นำเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาที่จัดทำโดยบุคคลที่มีวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกับผู้ใช้งานหรือบุคคลที่เป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาวิณี ฮิปส์ และอุดมดลลักษณ์ กุลพิจิตร ได้วิจัยเรื่อง บทบาทของผู้ปกครองในการเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัย พบว่า บทบาทของผู้ปกครองในการเป็นสื่อกลางเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทัน สื่อของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียนกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีรายละเอียดในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านการใช้สื่อร่วมกับเด็ก ผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การแสดงอารมณ์ร่วมกับเด็ก ขณะใช้สื่อและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การรับชมรายการเดิมแม้เด็กเข้ามาร่วมใช้ด้วย ด้านการควบคุมการใช้สื่อผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกสื่อที่มีเนื้อหาเหมาะสมให้เด็กและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การกำหนดระยะเวลาของเด็กในการใช้สื่อ และด้านการส่งเสริมความรู้ผู้ปกครองปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การชี้แจงตัวอย่างเหตุการณ์หรือพฤติกรรมไม่ดีในสื่อและประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การอธิบายแหล่งที่มาของสื่อ

2. ด้านการบริหารจัดการบุคลากร พบว่า ความต้องการจำเป็นของการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจในสื่อดิจิทัลนั้นๆ อย่างถ่องแท้ก่อนนำไปใช้กับเด็กปฐมวัย มีความต้องการจำเป็นสูงสุด (0.24) เนื่องจากในยุคปัจจุบันการเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตลอดจนการนำเทคโนโลยีสื่อการสอนที่ทันสมัยมาใช้เป็นจำนวนมาก ครูจึงมีบทบาทอย่างมากที่จะต้อง เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้

แก่ผู้เรียน และรวมทั้งเป็นผู้ที่ต้องมีความสามารถคอยชี้แนะ ดูแล จึงทำให้ครูต้อง มีความรู้ ความสามารถ และทักษะ อย่างถ่องแท้ก่อนนำเสนอไปใช้ สอดคล้องกับ แมสซี และดักลาส (Massic & Douglas, 1981 อ้างถึงใน สุทธิชัย รัตาศรี, 2553) กล่าวว่า การบริหารเป็นทั้งศิลป์ ศาสตร์ และวิชาชีพ กล่าวคือ ความเป็นศิลป์ (Art) หมายถึง ทักษะและความรู้ที่แต่ละบุคคลได้ พัฒนาขึ้นเพื่อให้บรรลุจุดหมายใดจุดหมายหนึ่ง โดยทักษะและความรู้ที่พัฒนาขึ้นนั้น อาจเกิดจากการฝึกฝนหรือการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นที่มีความชำนาญทักษะ ทางการบริหารมาเป็นอย่างดีแล้ว เหมือนนักดนตรีหรือจิตรกรที่ได้ฝึกฝนหรือเรียนรู้จากดนตรีหรือจิตรกรที่มีความชำนาญหรือมีทักษะสูง ความเป็นศาสตร์ (Science) หมายถึง องค์ความรู้ที่เกิดจากการสืบค้นหาความรู้ใหม่ๆ ด้วยวิธีการเชิง วิทยาศาสตร์ มีการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูล การตั้งสมมุติฐานและทดสอบ สมมุติฐาน เป็นต้น ดังเช่นในศตวรรษที่ผ่านมาได้มีการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ๆ ก่อให้เกิดทฤษฎี ทางการบริหารขึ้นมามากมายหลายทฤษฎีซึ่งผู้บริหารสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผสมผสานกับความ เป็นศิลป์ที่มีการฝึกฝนพัฒนาขึ้นในแต่ละบุคคล จนเกิดความเชี่ยวชาญ กล่าวอย่างง่ายก็คือ ศิลป์ (Art) เป็นเรื่องของการกระทำ การฝึกฝนเพื่อความชำนาญ ส่วนศาสตร์ (Science) เป็นเรื่องของความรู้ รู้ว่าจะทำอะไรและทำอย่างไร ความเป็นวิชาชีพ (Profession) นั้น

3. ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่า ความต้องการจำเป็นของ การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ควรส่งเสริม การจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล มีความต้องการจำเป็นสูงสุด (0.24) เนื่องจาก ในยุคดิจิทัล สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญอีกรูปแบบหนึ่ง ที่ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอน รวมไปถึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันเด็กๆ มีความรู้ ความสามารถทาง ด้านเทคโนโลยีมากขึ้น อีกทั้งอุปกรณ์ต่างๆ ที่รองรับการเรียนรู้ของนักเรียนค่อนข้างหลากหลาย และ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดสมรรถนะต่างๆ การนำเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอนจึง เป็นสิ่งสำคัญ และมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ใช้ความสามารถของตนเอง ในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้มากขึ้น จากการใช้เทคโนโลยี ในการสร้างสื่อให้มีความหลากหลาย และยังเป็นการเตรียมความพร้อมของนักเรียนเพื่อเข้าสู่สังคม ยุคใหม่ ดังนั้น เทคโนโลยีจึงเป็นทางเลือกในการเรียน เพื่อตอบสนองการเรียนรู้ที่แตกต่างของนักเรียน ได้สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้กล่าวถึง นวัตกรรมและความก้าวหน้า ของเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน

(Disruptive technology) ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อ การดำรงชีวิตของประชาชนในประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน มากมาย ทั้งด้านการเรียนการสอนในสถานศึกษาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การเดินทางการใช้ ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารและการจัดการการทำงาน เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องกับทุกเรื่อง ในชีวิตประจำวัน ดังนั้น เยาวชนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่า ทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองสังคมและประเทศต่อไป ซึ่งเป็นบทบาทของการศึกษาที่ต้อง พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะและความรู้ และพินิตา ชาตยาภา (2559) กล่าวว่า การนำเทคโนโลยี มาใช้ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในยุคที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงจาก เทคโนโลยีได้ จึงจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย อันได้แก่ ครู ผู้ปกครอง ผู้บริหารโรงเรียนต้องร่วมกันยึดหลักการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัยโดยต้องบูรณาการทักษะสำคัญของคนที่อยู่ในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันรวมทั้งต้องใช้ ดุลยพินิจอย่างมากในการนำเทคโนโลยีมาใช้กับเด็กปฐมวัย

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะระดับนโยบาย

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรส่งเสริมให้ผู้ปกครอง และครูปฐมวัย ตลอดจนเด็กปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจและทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะสื่อดิจิทัล
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเร่งพัฒนาการบริหารจัดการบุคลากรให้มีความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะระดับปฏิบัติ

1. ควรมีการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย รวมถึงพ่อ แม่ ผู้ปกครอง ชุมชน ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลกับเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมปลอดภัย และให้เกิดประสิทธิภาพร่วมกัน
2. การพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านต่างๆ ของครูจึงเป็นเรื่องสำคัญ และควรให้การสนับสนุน การพัฒนาตนเองของครู ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้ดิจิทัลเพื่อความมั่นคงปลอดภัย ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา และทักษะการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัล

3. ครูควรสร้างสื่อดิจิทัลที่มีความแปลกใหม่ หลากหลาย การกระตุ้นความสนใจด้วยการสอดแทรกความรู้ใหม่ ๆ จากเทคนิคการสอนที่น่าสนใจ ให้นักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอน โดยครูกับนักเรียนควรมีปฏิสัมพันธ์กันในการจัดเรียนการสอน ทั้งในรูปแบบใด On-Site, On-Line ก็สามารถนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพได้

4. ควรมีช่องทางให้ความรู้ในเรื่องการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลให้กับครูผู้ปฏิบัติ เพื่อให้ครูผู้ปฏิบัติได้เห็นการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลในภาพรวม และผลักดันการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และปลอดภัย รวมถึงต้องเป็นผู้ชี้แนะพ่อแม่ ผู้ปกครอง ที่ขาดความรู้ด้านการจัดการและการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยรูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้ทางสังคม และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย

2. ควรวิจัยอิทธิพลของสื่อดิจิทัลที่มีผลต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (อายุ 3 - 6 ปี)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- _____. (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- จรูณีแก้วเอี่ยม. (2557). *เทคนิคการบริหารงานวิชาการในสถานศึกษา : กลยุทธ์และแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้บริหารมืออาชีพ*. ยะลา : คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ฉัตรสุมาลย์ ศรีทองอ่อน. (2565). *มุมมองของพนักงานระดับหัวหน้างานต่อการบริหารจัดการแบบระยะไกลและการรับรู้ถึงประสิทธิภาพในการทำงานแบบระยะไกล*. สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร, ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต, วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช. (2558). *นวัตกรรมสื่อดิจิทัลใหม่สำหรับนิเทศศาสตร์*. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม. 2(2), 12-29.
- ชุตินัน เกิดวิบูลย์เวช. (2559). *สื่อดิจิทัลใหม่สื่อแห่งอนาคต*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ชนิพรรณ จาติเสถียร. (2560). *การส่งเสริมความสามารถทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: พลัสเพรส.
- ชวนคิด มะเสนะ. (2554). *รูปแบบการจัดการศึกษาปฐมวัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมอง*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (สาขาบริหารการศึกษา) อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- ฐิตินัน บัญญาพ คอมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ถนัด เดชทรัพย์. (2550). *การบริหารจัดการขององค์การบริหารส่วนตำบลไทยชนะศึก อำเภอทุ่งเสลี่ยม จังหวัดสุโขทัย ตามหลักธรรมาภิบาล*. ภาคนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาประชาคมเมืองและชนบท, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์. (2561). *MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ที่ บริษัท สุพีเรียพรีนติ้งเฮาส์ จำกัด.

- ทรงเกียรติ พีชมงคล. (2558). รูปแบบการจัดการดิจิทัลเทคโนโลยีสู่คุณภาพตามมาตรฐานสากลของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 5(2), 25-36.
- ธนิต เตือนแจ้งรัมย์. (2551). ปัจจัยการบริหารที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5. วิทยานิพนธ์ ค.ม. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- นางสรวงมณฑ์ สิทธิสมาน. (2560). การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาบริหารการศึกษา แบบ 1.1 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. ภาควิชาการบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นัยนา ตรงบรรทัด. (2557). การบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชนในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารและพัฒนา, ประชาคมเมืองและชนบท มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร และณัฐวุฒิ สังข์ทอง. (2555). แนวทางการพัฒนาการใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศไทย. *วารสาร มสค.* 8,1
- บุหงา ชัยสุวรรณ. (2558). แนวทางการคิดสร้างสรรค์โฆษณาในสื่อดิจิทัล. รายงานวิจัย, *วารสารการสื่อสารและการจัดการ* ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2558)
- บรรจบ เนียมมณี. (2553). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประภาพรณ รักเลี้ยง (2556). *หลักทฤษฎีปฏิบัติการบริหารการศึกษา*. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยพิษณุโลก.
- บุญณรัตน์ พิงคานนท์. (2564). รูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้ทางสังคมและการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ปุณณัฐมา มาเชค. (2565). *การบริหารองค์กรทางการศึกษาในยุคดิจิทัล*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570). (2565, 1 พฤศจิกายน). ราชกิจจานุเบกษา. หน้า 2-3.
- ปัทมพร วงศ์เณร. (2555). *พฤติกรรมกรรมการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อกระบวนการนิเทศภายในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1*.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

เพ็ญจันทร์ สิ้นธุเขต. (2560). *การศึกษายุคนี้ (ยุคดิจิทัล) : Thailand 4.0*. เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง 10-11 มีนาคม 2560. ลำปาง: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง.

พินดา ซาตยาภา. (2559). เทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 6(2), 151-162.

พระสาโรจน์ อีรภทโท (นิ่มเนียม). (2561). *การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อจัดการสอนศีลธรรมสำหรับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ*. วิทยานิพนธ์นี้พุทธศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พัชรี ผลโยธิน. (2566). *ปัญหาการใช้นวัตกรรม สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาปฐมวัย และแนวทางแก้ไขปัญหา*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

มัลลิกา ต้นสอน. (2554). *กลยุทธ์ธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร: อีระป้องกันสุวรรณกรรม.

มุกดา อนุภานนท์. (2555). *การศึกษาพฤติกรรมตามหลักพรหมวิหารธรรม 4 ของผู้บริหารสถานศึกษา ตามการรับรู้ของครูผู้สอนโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาวิทยาลัยบูรพา.

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2555). *การบริหารงานวิชาการขั้นพื้นฐาน*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). พิมพ์ที่: โรงพิมพ์นาศิลป์.

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. (2551). *การวิเคราะห์เปรียบเทียบความหมายของการบริหารการจัดการ การบริหารการพัฒนาและการบริหารจัดการ*. กรุงเทพฯ: บริษัท เอ็กสเปอร์เน็ท จำกัด.

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. (2554). *การบริหารจัดการและการบริหารยุทธศาสตร์ของหน่วยงานของรัฐ*. กรุงเทพฯ: ฟอรั่มเพช.

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. (2561). *การบริหารจัดการยุคดิจิทัล*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โพร์เพช.

วิโรจน์ สารรัตน์. (2553). *โรงเรียน: การบริหารสู่ความเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ทิพย์วิสุทธิ.

วิโรจน์ สารรัตน์. (2555). *แนวคิด ทฤษฎี และประเด็นเพื่อการบริหารทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.

วิโรจน์ สารรัตน์. (2556). *กระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษา: กรณีที่คณะต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพมหานคร: หจก.ทิพย์วิสุทธิ.

- ว่าที่ร้อยตรี ทรงเกียรติ พีชมงคล. (2558). รูปแบบการจัดการดิจิทัลเทคโนโลยีสู่คุณภาพตามมาตรฐานสากลของโรงเรียนมัธยมศึกษา ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย. รายงานวิจัย. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย. ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2558).
- แวสือมาน หามะ (2565). การบริหารงานบุคคลของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต 2. การค้นคว้าอิสระครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- ศิริ ถีอาสนา. (2557). เทคนิคการจัดการคุณภาพแนวใหม่: แนวคิด หลักการสู่การบริหารจัดการคุณภาพการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. (2560). การใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: บริษัท พลัสเพรส จำกัด.
- สมศักดิ์ คงเที่ยง. (2542). หลักการบริหารการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สรลาลี พุ่มกุมาร. (2562). การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี. ปรินญาณิพนธ์ปริญาตุษณีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สมหมาย เจริญภูมิ. (2555). ความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษากับการดำเนินการปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่สอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรีเขต 2. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2560). กระบวนทัศน์เทคโนโลยีการศึกษาในยุคดิจิทัล. แพร่: แพร่ไทยอุตสาหกรรมพิมพ์.
- สุนทร โคตรบรรเทา. (2560). การบริหารการศึกษา: หลักการและทฤษฎี (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปัญญาชน.
- สุพรรณนิการ์ บุญเกื้อ. (2551). ปัจจัยการบริหารที่ส่งผลต่อคุณภาพการดำเนินงานวิชาการของโรงเรียนเอกชน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในเขตจังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. ลพบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- เสรี ภัคดี. (2564). กระบวนการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของสถานศึกษา สังกัดอาชีวศึกษาจังหวัดยะลา. วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2565). สถิติการศึกษาประจำปี 2565. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : สกศ บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ที่ บริษัท พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *แนวทางการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับผู้เรียนปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ที่ บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2565). *แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2566 - 2570)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์.
- สันติ บุญภิรมย์. (2552). *การบริหารงานวิชาการ*. กรุงเทพฯ: บั๊กพอยท์.
- สุรัชย์ พรหมปากดี (2565). *ปัจจัยทางการบริหารที่ส่งผลต่อประสิทธิผลการบริหารงานโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครพนม*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุรพงษ์ ฉันทพัฒน์พงศ์. (2558). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานสายเทคโนโลยีของธนาคารแห่งหนึ่ง*. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อารักษ์ พรหมณี. (2555). *การประกันสังคมสำหรับบุคคลทั่วไป: ผลกระทบของการขยายระบบประกันสังคม กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่และแม่ฮ่องสอน*. วิทยานิพนธ์ รศ.ม. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อารมณ อุดภาพ และคณะ. (2557). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยก้าวสู่การเป็นพลเมืองอาเซียน*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- อมรรัตน์ จินดา. (2559). *สภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาสำหรับสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 2. วารสารสังคมศาสตร์และศิลปะ*. ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน (มกราคม-เมษายน 2559).
- อภิชาติ วีระสกุลรักษ์. (2559). *ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคในการสร้างสื่อและเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็กอายุ 0-3 ปี*. การค้นคว้าอิสระ. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อดุลย์ กองสัมฤทธิ์ (2557). *การบริหารจัดการที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงาน : กรณีศึกษา องค์การบริหารส่วนตำบลในเขตอำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี*. การค้นคว้าอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการทั่วไป, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

- อุดรรัถย์ คำลุน. (2554). *การบริหารงานแบบมีส่วนร่วมเพื่อการวิจัยในชั้นเรียนที่ส่งผลต่อคุณภาพ การศึกษาด้านผู้เรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประจวบคีรีขันธ์ เขต 1*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- อุษา ศิลป์เรืองวิไล. (2559). การสื่อสารบูรณาการในยุคดิจิทัลในประเทศไทย : กรณีศึกษา สื่อวิทยุออนไลน์. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย. ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์* ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน (พฤษภาคม-สิงหาคม 2559).
- กานต์ บุญศิริ. (2563). *การทำงานที่บ้าน (Work From Home)*. บทความ (ออนไลน์) สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม 2565, จาก <https://www.stou.ac.th/>
- กรุงเทพธุรกิจ. (2565). *สถิติใช้ดิจิทัลในไทย*. สืบค้นเมื่อ 23 มิถุนายน. 2565, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/columnist/989552>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566). *10 อันดับกิจกรรม และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย 2566*. สืบค้นเมื่อ 23 มิ.ย. 2565, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2722450>.
- บุญญลักษณ์ ตำนานจิตร และณัฐวดี สังข์ทอง. (2555). *แนวทางการพัฒนาการใช้สารสนเทศ เพื่อประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กของประเทศ ไทย*. (ออนไลน์) สืบค้นเมื่อ 29 มิถุนายน 2566, จาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/sduhs/article/view/5108/4486>.
- พินดา ซาตยาภา. (2559). เทคโนโลยีกับเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม-สิงหาคม: 151-162. (ออนไลน์) : สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2565, จาก http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%206_2/6_2_12.pdf
- ไพฑูรย์ มะณู. (2559). *สื่อดิจิทัล digital media* (ออนไลน์) สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2565, จาก <https://paitoon.esdc.go.th/sux-dicithal>
- อานันธา ดูโรอัปพาท. (2566). AI อนาคตของการเรียนรู้ “Lifelong Learning” ที่องค์กรยุคใหม่ ต้องการ. สืบค้นเมื่อ 16 พ.ค. 2565, จาก <https://www.disruptignite.com/blog/ai-lifelong-learning>.
- Bartol & Martin. (1991). *Management International Edition*. McGraw-Hill: New York.
- Collin, Cobuild. (1989). *Essential English Dictionary*. London: Collins.
- Certo, Samuel C. (2000). *Modern Management*. 8th ed. New Jersey: Prentice - Hall. Inc.
- David, F. R. (2007). *Strategic Management: Concepts and Cases*. Upper Saddle River, J: Pearson Prentice Hall.

- Deuze M., *Media, Culture and Society* (Indiana: Sage, 2011), 42.
- Griffin, Ricky W. (1999). *Management*. Boston: Houghton Mifflin.
- Herbert, T.T. (1976). *Dimensions of Organizational Behavior*. New York: McMillan.
- Holt. (1993). *Motivation: Productivity through People*. Management Principles and Practices. 3rd Ed. New Jersey Prentice-Hall.
- Linda, M. et al. (2006). *Technology in the Home and the Achievement of Young Children: Findings from the Early Childhood Longitudinal Study*. Early Education & Development. 17: 421-441
- Massie, J.L. and Douglas, J. (1981). *Management: A Contemporary Introduction*. 3^{ed} New Jersey: Englewood Cliffs.
- Margie, K. & Richard, E. B. (2000). *Children and Computer Technology: Analysis and Remommendations*. The Future of Children. 10 (Autumn-Winter): 4-30.
- Robbins, S. P. & Coulter, M. (2002). *Management*. (7th ed). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Schermerhorn, J. R.Jr. (2002). *Management (7th ed.)*. New York: John Wiley & Sons.
- Taylor, Frederick W. (2002). *The Principles of Scientific Management*. New York: Harper.
- William, J. D. (1980). *Public Administration: The People's Business*. Boston: Little, Brown and Company.
- Wertime & Fenwick. (2008). *Online branding strategies of UK fashion retailers*. Internet Research.
- Donohue, c., & Schomburg, R. L. (2017). Technology and interactive media in early childhood programs: What we've learned from five years of research, policy, and practice. *YC: Young Children*, 72(4), 72-78. Retrieved June 7, 2019, from <http://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/sep2017/technology-and-interactive-media>.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Davis, R. N., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P. & Bonner, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044-1050. from <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>.

- Neumann, M. M. (2014). An examination of touch screen tablets and emergent literacy in Australian pre-school children Retrieved June 7, 2019, from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0004944114523368>
- National Association for the Education of Young Children & The Fred Roger Center. (2012). Position statement: Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. Retrieved Retrieved June 7, 2022, from https://www.naeyc.org/sites/default/files/globallyshared/downloads/PDFs_/resources/topics/PS_technology_WEB.pdf
- O'Connor, J., & Fotakopoulou, O. (2016). *A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0-3 year-olds in the UK*. SAGE Journals. from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1463949116647290>.
- Oliemat, E., Ihmeideh, F., & Alkhaldeh, M. (2018). *The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology*. Children and Youth Services Review, 88, 591-597. from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0190740917310319?via%3Dihub>
- Sandberg, A. (2002), *Preschool teacher's conceptions of computers and play*. Retrieved May 2, 2011, from <http://www.highbeam.com/doc/1G1-1564858.html>.
- Spacey. (2019) . 14 Examples of digital Media. Retrieved May 10,2020, from <http://simplicable.com/new/digital-media>
- Verenikina, I., & Kervin, L. (2011). *iPads, digital play and pre-schoolers*. Retrieved July 2, 2020, from <https://www.hekupu.nztertiarycollege.ac.nz/sites/default/files/2017-11/iPads-Digital-Play-and-Preschoolers.pdf>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

คำสั่งแต่งตั้งที่ปรึกษา หัวหน้าโครงการ นักวิจัย และผู้ช่วยวิจัย



คำสั่งมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ที่ ๑๔๐ /๒๕๖๖

เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษา หัวหน้าโครงการ นักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัย

โครงการวิจัย เรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

เพื่อให้การดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง "การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง" ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๗ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย พ.ศ. ๒๕๔๐ และมติการประชุมคณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ในการประชุมครั้งที่ ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ เดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ มติที่ ๒๕๗/๒๕๖๕ จึงแต่งตั้งให้ผู้มีรายนามต่อไปนี้ เป็นที่ปรึกษา หัวหน้าโครงการ นักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัย ดังนี้

๑. ผศ.พิเศษ/นันทา ไชยคำ	ที่ปรึกษาโครงการวิจัย
๒. นางนาเรรัตน์ ชินทวฤทธิ	หัวหน้าโครงการวิจัย/นักวิจัย
๓. นางสาววิณา ภาคมฤค	นักวิจัย
๔. นางสาววรวิษฐา ยัศธรณวัฒน์	นักวิจัย
๕. ดร.ปิยะสุตา เพชรราช	ผู้ช่วยนักวิจัย

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่นี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๕ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(พระเทพวชิรเมธี, มห.ศร.)

อธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน



ที่ จว. ๒๕๕/๒๕๖๖

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการทำวิจัยในคน
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

๑. ชื่อโครงการวิจัย

ชื่อเรื่อง : การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง
TITLE : DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH CENTRAL REGION

๒. ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย

น.ว.วิวัฒน์ จันทร์พุดทิม

๓. ผลการพิจารณาของคณะกรรมการจริยธรรมการทำวิจัยในคน

คณะกรรมการจริยธรรมการทำวิจัยในคน สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุมครั้งที่ ๒/๒๕๖๖ วันที่ ๑๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖ มติที่ ๔๙๒/๒๕๖๖ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการทำวิจัยในคน โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรี ในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัย กลุ่มตัวอย่าง และผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ ตั้งแต่วันที่ออกเอกสารรับรองผลการพิจารณาการทำวิจัยในคนฉบับนี้ จนถึงวันที่ ๑๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๗

ออกให้ ณ วันที่ ๑๙ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๖

ลงนาม

(พระมหาเมธีวินทร์ ปุริสุตตโม, มศ.ดร.)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการทำวิจัยในคน
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเพื่อการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเพื่อการวิจัย

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. ดร.จรุงภรณ์ กลางบุรีรัมย์ | มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด |
| 2. ดร.บรรจง ลาวะลี | มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด |
| 3. ดร.พรทิวา ชนะโยธา | มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด |
| 4. อาจารย์เพ็ญจันทร์ บุพศิริ | มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ |
| 5. นายทิวากร ศรีตะวัน | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |

ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ เพื่อการวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาเขตร้อยเอ็ด โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔
 ที่ อว ๗๙๑๗/ ๐๘๖๖ วันที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖
 เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เจริญพร ดร.จรุงกรณ์ กลางบุรีรัมย์

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง” รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรามาเพื่อพิจารณา

(พระครูวิจิตรปัญญาภรณ์, ผศ.ดร.)
 รองอธิการบดี วิทยาเขตร้อยเอ็ด



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน.....วิทยาเขตร้อยเอ็ด โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔
 ที่ อว ๗๙๑๗/ ๑๖๖ วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖
 เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เจริญพร ดร.บรรจง ลาวะลี

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันศุกร์ที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง” รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

(พระครูวิจิตรปัญญาภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี วิทยาเขตร้อยเอ็ด



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาเขตร้อยเอ็ด โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔
 ที่ อว ๗๙๑๗/ ๑๗๖ วันที่ ๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖
 เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เจริญพร ดร.พรทิวา ชนะโยธา

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทร์สุทธิ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง” รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณา

(พระครูวิจิตรปัญญาภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี วิทยาเขตร้อยเอ็ด



**มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด**

ถนนเลียงเมือง ตำบลคงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๕๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๖๖๗

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เจริญพร อาจารย์เพ็ญจันทร์ บุทศิริ

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนาริรัตน์ จันทวฤทธิ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระครูวิจิตรปัญญาภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี

วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนาริรัตน์ จันทวฤทธิ
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓

ในทราบแล้ว

นายนันทวัฒน์ บุทศิริ
อธิการบดี ม.ก.เจ้านครราชสีมาศึกษาธิการ, นักเทศน์ ศาสนาอิสลามจังหวัดขอนแก่น
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐ ๔๓๕๓ ๘๓๖๕ โทรสาร. ๐ ๔๓๕๓-๔๖๓๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๓๗/ว ๐๖๖๗

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เจริญพร นายทิวากร ศรีตะวัน

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงขอความอนุเคราะห์ ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย เรื่อง “การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระครูวิจิตรปัญญาภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี

วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๓-๘๓๖๔ ต่อ ๓๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๓๕๓

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖

ภาคผนวก จ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลี้ยวเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๔๖

กน กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลกิตติยา

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๕๖

กณ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนพระกุมารสารคาม

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันศุกร์ที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกึ่งกลาง เพื่อให้ใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวชิราภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์

โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๙๖

กัณยาน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนเพิ่มพูนวิद्याคม

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารัตน์ จันทร์ฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรารณ, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารัตน์ จันทร์ฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๙๖

กน กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนเพชรผ่องพันธุ์วิทยา

ตามที่ สถาบันวิจัยฐานสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยฐานสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเสียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๙๕

กัณยาน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลปิยวรรณ

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรากรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลสงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๕๖

กน ยาน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบงกชเพชรมณี

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทวฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์บัณฑิต สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวิชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทวฤทธิ์

โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลี่ยงเมือง ตำบลตองลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๔๕

กน ยัน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนเซนต์ยอแซฟกาฬสินธุ์

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันศุกร์ที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๙๕



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

กน ยันยน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนศรีศิลป์วิทยาลัย

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวัชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ผู้ประสานงาน นางนาริรัตน์ จันทฤทธิ์

โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเสียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๕๖

กน ยานยน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลไพโรจน์

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวชิราภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเสียงเมือง ตำบลตงสถาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๘๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๔๑๗/ว ๐๐๕๖

กน กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียน ช.วิทยา

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็น เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวีชราภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์

โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๓-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๓-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๙๖

กน ยันยน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนพระกุมารร้อยเอ็ด

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวีชราภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์

โทร ๐-๔๓๕๓-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๔๕



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

กน กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลพรเทพ

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันศุกร์ที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวีชราภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓



มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ถนนเลียงเมือง ตำบลดงลาน
อำเภอเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด ๔๕๐๐๐
โทร. ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ โทรสาร. ๐-๔๓๕๑-๔๖๑๘
www.rec.mbu.ac.th

ที่ อว ๗๙๑๗/ว ๐๐๕๖

กน กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์แจกแบบสอบถาม

เจริญพร ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลสุภรัตน์

ตามที่ สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ในการประชุม คณะกรรมการวิจัยของสถาบันวิจัยญาณสังวร ๖/๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้มีมติที่ ๒๕๙/๒๕๖๕ เรื่อง อนุมัติให้ดำเนินการโครงการวิจัย ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๖ เรื่อง “การบริหารจัดการ สื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง (DIGITAL MEDIA MANAGEMENT FOR EARLY CHILDHOOD IN THE NORTH-CENTRAL REGION)” หัวหน้าโครงการวิจัยคือ นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์ ตำแหน่ง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สังกัดวิทยาลัยศาสนศาสตร์ ร้อยเอ็ด มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ความทราบแล้วนั้น

เพื่อให้การดำเนินโครงการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จึงเจริญพรมายังท่านได้ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในหน่วยงานของท่าน ผ่าน QR Code ที่ปรากฏกฏด้านล่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการเขียนงานวิจัย รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเจริญพรมาเพื่อพิจารณา

ขอเจริญพร

(พระเมธีวิชรภรณ์, ผศ.ดร.)

รองอธิการบดี

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ปฏิบัติการแทนอธิการบดี



วิทยาลัยศาสนศาสตร์ร้อยเอ็ด วิทยาเขตร้อยเอ็ด
ผู้ประสานงาน นางนารีรัตน์ จันทฤทธิ์
โทร ๐-๔๓๕๑-๘๓๖๔ ต่อ ๑๒๔, ๐๘-๗๒๒-๔๑๕๓

ภาคผนวก ฉ
เครื่องมือเพื่อการวิจัย

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง
(Digital Media Management For Early Childhood In The North-Central Region)

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางพัฒนาการใช้สารสนเทศการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง

2. คำตอบของท่านในแบบสอบถามนี้จะเก็บเป็นความลับ โดยเสนอผลการศึกษาในภาพรวม ไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านหรือหน้าที่การงานของท่านแต่ประการใด โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงมากที่สุด โดยผู้วิจัยจะนำคำตอบของท่านไปใช้ในการศึกษาเท่านั้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านได้ให้ความอนุเคราะห์สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม และแสดงความคิดเห็นอันเป็นประโยชน์

คณะผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด

ตอนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

อายุต่ำกว่า 30 ปี

อายุ 30-40 ปี

อายุ 41-50 ปี

อายุ 51-60 ปี

อายุ 61 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

อื่นๆ.....

4. สถานภาพการทำงาน

ครูผู้สอนปฐมวัย

ครูเทคโนโลยีสารสนเทศ

5. ประสบการณ์ในการทำงาน

ต่ำกว่า 5 ปี

5-10 ปี

11-15 ปี

16 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ตอนกลาง

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้เป็นข้อคำถามรายชื่อโปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในระดับการบริหารจัดการสื่อดิจิทัลเพื่อเด็กปฐมวัย ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลาง ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

5	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับมาก
3	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

ข้อ	รายการ	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่คาดหวัง				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
ด้านการบริหารจัดการการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ											
1	การเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย										
2	สื่อดิจิทัลต้องเชื่อมต่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ไม่รู้จบต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย										
3	Software ต้องมีเนื้อหาที่หลากหลาย และมีเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กปฐมวัยได้										
4	ต้องมี Program / Application ที่ช่วยในการกลั่นกรองเนื้อหาเพื่อให้ได้เนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย										
5	ควรมีกระบวนการในการคัดสรรสื่อที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้มีความรู้ความสามารถ เพื่อช่วยกลั่นกรองคุณภาพของสื่อดิจิทัลและผู้ที่มีความหลากหลาย										
6	ควรจัดระบบการให้ความรู้แก่ผู้ปกครองในการใช้สื่อดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย										

ข้อ	รายการ	สภาพปัจจุบัน					สภาพที่คาดหวัง				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
18	ครูรุ่นใหม่ต้องสามารถสร้างวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเป็นรายบุคคล และต้องมีเทคนิคในการใช้สื่อดิจิทัลให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องสอน										
19	ครูต้องใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลเพื่อการพัฒนาเด็กและเพื่อการประเมินพัฒนาการเด็ก เช่น E-Portfolio และเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของตัวเอง										
20	ผู้ผลิตสื่อ ต้องดูแลคุณภาพของเนื้อหา (Content) ให้มีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ										
ด้านการบริหารจัดการประสบการณ์การเรียนรู้											
21	ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการเรียนเป็นรายบุคคล										
22	การเรียนรู้จะไร้รูปแบบ องค์ความรู้ โลกของความรู้จะกว้างขึ้น										
23	การจัดการเรียนการสอนจะไม่อิงอยู่กับห้องเรียน										
24	สื่อดิจิทัลควรเป็นแบบบูรณาการกับทุกศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง										
25	การเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ ไม่จำเป็นต้องเกิดในห้องเรียน										
26	เด็กสามารถสร้างการเรียนรู้ที่ตัวเองต้องการได้ด้วยตัวเอง										
27	ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย										
28	ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ควบคู่กับการปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน										
29	ส่งเสริมการจัดการเรียนการศึกษาทางเลือกที่เน้นใช้สื่อดิจิทัล										
30	การประเมินผลการเรียนการสอน ทำเป็นรายบุคคลผ่านดิจิทัล										

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางนารีรัตน์ จันทวฤทธิ
วันเกิด	วันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2522
สถานที่เกิด	จังหวัดกาฬสินธุ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 149 หมู่ 1 บ้านหนองแปน ตำบลหนองแปน อำเภอภมกลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์ 46130
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด ถนนเลี่ยงเมือง ตำบลดงลาน อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด 45000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2538	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนฟ้าแดดสูงยางวิทยาคาร อำเภอภมกลาไสย จังหวัดกาฬสินธุ์
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอนุกุลนารี อำเภอเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
พ.ศ. 2545	ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ สถาบันราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2553	ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2562	ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
พ.ศ. 2567	ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศษ.ด.) สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด