



การส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อยกระดับ คุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ดร.ศรุตญา หล้าอุดม

รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1

ผู้ประพันธ์บรรณกิจ balloontadsaya@gmail.com

ข้อมูลบทความ	บทคัดย่อ
บทความวิชาการ	บทความวิชาการนี้มุ่งศึกษาการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จากแหล่งเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษา พบว่า การส่งเสริม การใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา เป็นเป้าหมายที่สำคัญ สื่อและนวัตกรรมการศึกษาถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย ทันสมัย และตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน โดยบทความนี้ได้นำเสนอประเด็นสำคัญ ได้แก่ บทบาทของสื่อและนวัตกรรมในการยกระดับคุณภาพการศึกษา และแนวทางการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การปรับเปลี่ยนบทบาทของครูสู่การเป็นผู้อำนวยการความเสดวกด้าน การเรียนรู้ ทั้งนี้ยังเน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนและประเมินผลแบบเรียลไทม์ เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีของโลกยุคใหม่

วันที่รับบทความ: 25 พฤษภาคม 2568

วันที่แก้ไข: 8 มิถุนายน 2568

วันที่ตอบรับตีพิมพ์: 24 มิถุนายน 2568



Enhancing the Quality of Educational Management in Basic Education Schools through the Promotion of Educational Media and Innovation

Tadsaya Laudom

Deputy Director of Sisaket Primary Educational Service Area Office, 0819599498,
balloontadsaya@gmail.com
Corresponding author, balloontadsaya@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><i>Academic article</i></p> <p>Keywords: Educational media and innovation, Quality of education management</p> <p><i>Received: 25 May 2025</i> <i>Revised: 8 June 2025</i> <i>Accepted: 24 June 2025</i></p>	<p>This academic article aims to explore the promotion of the use of educational media and innovations to enhance the quality of basic education management in schools. Based on relevant documents and research, the findings indicate that promoting the use of educational media and innovations is a crucial goal. These tools are utilized to develop diverse and modern learning approaches that cater to students' individual differences. The article highlights two key aspects: (1) the role of media and innovation in improving educational quality, and (2) strategies for promoting their use in basic education schools. It emphasizes the shift in the teacher's role from a knowledge transmitter to a learning facilitator. In addition, it underscores the importance of digital technology as a tool for analyzing student data and conducting real-time assessments. This approach aims to ensure efficient and sustainable education management, aligned with the social, economic, and technological contexts of the modern world.</p>



บทนำ

ในยุคที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี การพัฒนาการศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญของการเสริมสร้างศักยภาพของประชาชนเพื่อให้สามารถปรับตัวและเผชิญกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญของการวางรากฐานความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ทั้งนี้ การยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงจำเป็นต้องอาศัยการส่งเสริมและบูรณาการสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิผล สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของผู้คนทุกช่วงวัย นักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศต่างให้ความสำคัญกับการใช้สื่อและนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ (UNESCO, 2021) โรงเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานถือเป็นรากฐานของระบบการศึกษา ซึ่งมีบทบาทในการวางรากฐานของความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้น การจัดการศึกษาที่มีคุณภาพจึงต้องครอบคลุมทั้งการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสม ตลอดจนการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง ทั้งนี้ การบูรณาการสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนขั้นพื้นฐาน ได้กลายเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ด้วยตนเอง การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการวิเคราะห์แนวทางและบทบาทของสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยอาศัยการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอกรอบแนวคิดและข้อเสนอเชิงนโยบายที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ยั่งยืน และสอดคล้องกับบริบทของสังคมในปัจจุบัน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาผ่านการบูรณาการสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา โดยได้กำหนดนโยบายในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีความทันสมัย ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ระบบการเรียนรู้ผ่านออนไลน์ (e-Learning) ห้องเรียนอัจฉริยะ (Smart Classroom) และการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสนใจและศักยภาพของตนเอง อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การนำเทคโนโลยีมาใช้ในชั้นเรียนเท่านั้น หากแต่หมายถึงการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ใหม่ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งในด้านการพัฒนาศักยภาพของครู การจัดหาอุปกรณ์และสื่อที่เหมาะสม การสร้างระบบสนับสนุนที่เข้มแข็ง และการมีนโยบายที่ชัดเจนและยืดหยุ่นเพียงพอสำหรับบริบทที่



แตกต่างกันของแต่ละโรงเรียน งานวิจัยจำนวนมากแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน รวมถึงสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) และการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-Based Learning) ได้รับการพิสูจน์ว่าช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (Thomas, 2000; Gee, 2007) ในขณะเดียวกัน สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยให้ครูสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด และปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน การส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมจึงไม่ใช่ทางเลือก หากแต่เป็นความจำเป็นที่สถาบันการศึกษาทุกระดับต้องเร่งดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการปลูกฝังแนวคิดและทักษะสำคัญสำหรับอนาคต เช่น ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม (Partnership for 21st Century Learning, 2019) ทั้งนี้ ความสำเร็จในการดำเนินการดังกล่าวต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนวิธีคิดและทัศนคติของครูและผู้บริหารสถานศึกษา การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมที่มีรากฐานจากความต้องการและบริบทของโรงเรียนแต่ละแห่งอย่างแท้จริง

บทความวิชาการนี้ จึงมีเป้าหมายเพื่อวิเคราะห์แนวทางและปัจจัยที่เอื้อต่อการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเน้นถึงความสำคัญของการเปลี่ยนผ่านจากการจัดการศึกษาแบบดั้งเดิมไปสู่รูปแบบที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก การมีส่วนร่วม และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนในการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่อย่างแท้จริง

1. สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว “สื่อทางการศึกษา” และ “นวัตกรรมทางการศึกษา” จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ไม่สามารถละเลยได้ โดย สื่อทางการศึกษา (Instructional Media) หมายถึง เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ ไปยังผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ สื่ออาจอยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือเรียน ใบงาน หรือในรูปของสื่อโสตทัศน์ เช่น วิดีโอ เสียง ภาพนิ่ง รวมถึงสื่อดิจิทัล และสื่อที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งสามารถตอบสนองการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ได้ดี (Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino, 1996) ในขณะเดียวกัน นวัตกรรมทางการศึกษา (Educational Innovation) หมายถึง แนวคิด วิธีการ รูปแบบ หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาจครอบคลุมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากแนวทางดั้งเดิม เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (Experiential Learning) หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา นวัตกรรมทางการศึกษาเหล่านี้มีบทบาทสำคัญใน



การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างมีระบบ (Reiser & Dempsey, 2012)

1.1 ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา

พิชิต ฤทธิจรูญ (2559) ได้แบ่งประเภทนวัตกรรมตามขอบข่ายของการจัดการศึกษา สามารถแบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้ 1) นวัตกรรมทางหลักสูตร เป็นการใช่วิธีใหม่ ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น และตอบสนองความต้องการของบุคคลที่มากขึ้น เช่น หลักสูตรบูรณาการ หลักสูตรรายบุคคล หลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรท้องถิ่น เป็นต้น 2) นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีการเชิงระบบในการปรับปรุง และคิดค้นพัฒนาวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนให้มีคุณภาพมากขึ้น เช่น การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานการจัดการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นต้น 3) นวัตกรรมทางสื่อการเรียนการสอน เป็นนวัตกรรมที่อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ มาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนใหม่ ๆ ทั้งการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้เป็นกลุ่ม ตลอดจนสื่อที่ใช้เพื่อสนับสนุนการพัฒนาการฝึกอบรม เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย 4) นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล เป็นนวัตกรรมที่ใช้เครื่องมือเพื่อการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้อย่างรวดเร็ว 5) นวัตกรรมด้านการบริหารจัดการศึกษา เป็นการใช้นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมาช่วยในการตัดสินใจของผู้บริหารการศึกษา ให้มีความรวดเร็วทันสมัย เช่น การบริหารสถานศึกษาแบบมีส่วนร่วม เป็นต้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551) ได้แยกประเภทนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. จำแนกตามผู้ใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมนั้นโดยตรง แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ 1) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู เช่น วิธีสอน กิจกรรมที่ครูนำมาใช้กับผู้เรียน เช่น การจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ การจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสืออ่านนอกเวลา หนังสืออ่านเพิ่มเติม 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น แบบฝึกต่าง ๆ ที่ครูสร้างขึ้น วิธีสอนใหม่ ๆ ชุดการจัดการเรียนรู้ ใบงาน บัตรคำ บทเรียนสำเร็จรูป สื่อมัลติมีเดีย วิดีทัศน์ ซีดีรอม 3) นวัตกรรมเพื่อการบริหาร และพัฒนาการทำงานของครู

2. จำแนกตามลักษณะของนวัตกรรม เช่น เทคนิควิธีการ วิธีการจัดกิจกรรมพัฒนาการจัดกิจกรรมสำหรับผู้เรียน เช่น การจัดบรรยากาศในห้องเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียน เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงวิธีสอนของครู สื่อการเรียนรู้อ่าน เช่น บทเรียนโมดูล บทเรียนสำเร็จรูป วิดีทัศน์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หนังสือเสริมประสบการณ์หนังสืออ่านเพิ่มเติม

3. จำแนกตามจุดเน้นของนวัตกรรมแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลผลิต เป็นนวัตกรรมที่เป็นวัสดุ อุปกรณ์ หรือเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ เช่น ชุดการสอนสำเร็จรูป วิดีทัศน์ CD สไลด์ หรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอน CAI เพาเวอร์พอยท์ ฯลฯ 2) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเทคนิควิธีการ หรือกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบต่างๆ เช่น โครงงาน กระบวนการ



กลุ่ม บทบาทสมมุติ การเผชิญสถานการณ์ การใช้ผังมโนทัศน์ การเรียนรู้แบบร่วมมือ หรือเทคนิค วิธีการเช่น การตั้งคำถาม การอ่าน การใช้ห้องสมุด การควบคุมกันเองของผู้เรียน 3) นวัตกรรมที่เน้นทั้งผลผลิต วิธีการ และเทคนิคกระบวนการ เช่น ระบบการผลิต และสร้างเพื่อการเรียนรู้ การคิดเทคนิควิธีการใช้แผ่นโปร่งใสในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสนใจ และเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการฝึกทักษะการคิด และการตัดสินใจ ปฏิบัติการหรือแบบทดลองการแก้ปัญหา ฯลฯ

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษาสามารถจำแนกได้ทั้งตามขอบเขตการดำเนินงาน ผู้ใช้งาน ลักษณะ และจุดเน้นของนวัตกรรม ซึ่งแต่ละประเภทล้วนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา และยกระดับคุณภาพของการจัดการศึกษาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 อย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป ในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ สื่อการศึกษา หมายถึง เครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่ช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ และทักษะไปยังผู้เรียน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ โสตทัศนูปกรณ์ และสื่อดิจิทัล ส่วนนวัตกรรมทางการศึกษา คือ แนวคิด วิธีการ หรือรูปแบบใหม่ ๆ ที่พัฒนาขึ้นเพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ทั้งสื่อและนวัตกรรมเหล่านี้สามารถจำแนกได้หลายประเภทตามลักษณะของประสบการณ์ที่มอบให้ผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกปัจจุบัน และอนาคต

2. บทบาทของสื่อและนวัตกรรมในการยกระดับคุณภาพการศึกษา

สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษามีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีความทันสมัย ยืดหยุ่น และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยสื่อการศึกษาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยถ่ายทอดความรู้และทักษะให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ขณะที่นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นกลไกในการพัฒนาแนวคิด วิธีการ และรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งสององค์ประกอบนี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ ดังนี้

1. การพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น สื่อมัลติมีเดีย เกมการศึกษา และเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR/VR) ช่วยทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และส่งเสริมการเรียนรู้แบบเชิงลึก ทั้งยังช่วยให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอดสาระความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การส่งเสริมการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นวัตกรรมทางการศึกษา เช่น การเรียนรู้แบบกลับด้าน (Flipped Classroom), การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) และการเรียนรู้แบบ



ร่วมมือ (Collaborative Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

3. การเพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงการศึกษา สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทในการลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ เช่น การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) หรือการใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลหรือผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกายสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียม

4. การสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในสังคมฐานความรู้ การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดเฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น การใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรม เช่น แพลตฟอร์ม MOOC, e-Learning และระบบ Microlearning ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต และสามารถปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะบุคคลได้

5. การปรับเปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้สู่ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาทำให้บทบาทของครูเปลี่ยนแปลงจากผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว ไปสู่การเป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (facilitator) ซึ่งมีหน้าที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และเลือกใช้สื่อหรือนวัตกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิด การค้นคว้า และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Jonassen, 2000) แนวโน้มนี้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำงานร่วมกัน และความสามารถในการปรับตัว

6. การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะดิจิทัลของผู้เรียน การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ เช่น การเขียนโค้ด การจำลองสถานการณ์ หรือการใช้เกมเพื่อการศึกษา สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงระบบ และการคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Mishra & Koehler, 2006) การพัฒนาเหล่านี้ล้วนเป็นทักษะสำคัญที่ระบบการศึกษาสมัยใหม่ควรส่งเสริม

7. การรวบรวมข้อมูลและประเมินผลการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ ระบบการเรียนรู้ดิจิทัล เช่น Learning Management System (LMS), Learning Analytics และ AI-Based Assessment Tools ช่วยให้ครูสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างใกล้ชิด วิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ และปรับการสอนให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการเฉพาะบุคคล (Siemens, 2013) ซึ่งถือเป็นการพัฒนาคุณภาพการประเมินผลให้มีความแม่นยำและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

8. การสร้างแรงจูงใจและเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างมีนวัตกรรม เช่น วิดีโอที่เล่าเรื่องแบบ gamification หรือสื่ออินเทอร์แอคทีฟแบบมีรางวัล สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจภายในของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและต่อเนื่อง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2547) ได้กำหนดแนวทางในการปฏิบัติในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์ความจำเป็นในการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนการสอนและการบริหารงานวิชาการ

2. ส่งเสริมให้ครูผลิต พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนการสอนและการพัฒนางานด้านวิชาการ



3. จัดหาสื่อเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนางานด้านวิชาการ
4. ประสานความร่วมมือในการผลิต จัดหา พัฒนาและการใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อการจัดการสอน และการพัฒนางานวิชาการกับสถานศึกษา บุคคลรอบคร้วองค์กรหน่วยงาน และสถาบันอื่น
5. การประเมินผลการพัฒนาการใช้สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ในขณะที่ กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ได้กำหนดการพัฒนาและใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาไว้ ดังนี้

1. จัดให้มีการร่วมกันกำหนดนโยบาย วางแผนในเรื่องการจัดการและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาของสถานศึกษา
2. พัฒนาบุคลากรในสถานศึกษา ในเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยี เพื่อการศึกษา พร้อมทั้งให้มีการจัดตั้งเครือข่ายทางวิชาการ ชมรมวิชาการ เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ของสถานศึกษา
3. พัฒนาและใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ให้อรรถประโยชน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้นโดยเฉพาะหาแหล่งสื่อที่เสริมการจัดการศึกษาของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพ
4. พัฒนาห้องสมุดของสถานศึกษาให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ของสถานศึกษาและชุมชน
5. นิเทศ ติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากรในการจัดหา ผลิต ใช้และพัฒนา สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา

กล่าวโดยสรุป สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษามีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาในหลายมิติ ทั้งในด้านเนื้อหาการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ การเข้าถึงการศึกษา และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การนำสื่อและนวัตกรรมมาใช้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน แต่ยังสามารถเปลี่ยนแปลงบทบาทของครู พฤติกรรมของผู้เรียน และวิธีการประเมินผล ให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ของการศึกษาในโลกยุคดิจิทัล อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก การเรียนรู้รายบุคคล และการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน นับเป็นรากฐานสำคัญของการยกระดับคุณภาพการศึกษาในระยะยาว

3. แนวทางการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมเพื่อยกระดับในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การใช้สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างมากในกระบวนการเรียนรู้ แนวทางการส่งเสริมสามารถดำเนินการได้ ดังนี้

1. พัฒนาทัศนคติและความตระหนักรู้ของครู ส่งเสริมให้ครูมีความเข้าใจในความสำคัญของสื่อและนวัตกรรม ในการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปัจจัยสำคัญที่ไม่อาจมองข้ามคือ “ทัศนคติและความตระหนักรู้ของครู” เนื่องจากครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการออกแบบ จัดการ และควบคุมกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด หากครูมีทัศนคติเชิงบวกและตระหนักถึงคุณค่าของการใช้สื่อและ



นวัตกรรมทางการศึกษา ย่อมเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ให้ทันสมัยและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น การพัฒนาทัศนคติของครูสามารถดำเนินการได้ผ่านกิจกรรมการอบรม สัมมนา ที่มุ่งเน้นให้ครูเข้าใจถึงทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยที่ส่งเสริมการใช้สื่อและเทคโนโลยี เช่น แนวคิด Active Learning ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ Blended Learning ที่ผสมผสานการเรียนรู้แบบดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัล และ Flipped Classroom ที่เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Bergmann & Sams, 2012) เมื่อครูได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ดีจากการอบรม จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจให้ครูพร้อมที่จะนำสื่อและนวัตกรรมไปปรับใช้ในห้องเรียนของตนได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสร้างความตระหนักรู้ในเชิงจริยธรรมและความรับผิดชอบในการจัดการเรียนรู้ก็เป็นสิ่งจำเป็น ครูควรตระหนักว่า การไม่ใช้หรือหลีกเลี่ยงการใช้สื่อและนวัตกรรมในยุคดิจิทัล อาจทำให้ผู้เรียนเสียโอกาสในการเข้าถึงวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของผู้เรียนในระยะยาว (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561)

2. จัดอบรมพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี ครูควรได้รับการพัฒนาทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนดิจิทัล การอบรมควรมุ่งเน้นที่การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่หลากหลาย เช่น Google Workspace for Education ซึ่งเป็นชุดเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนการสอนแบบออนไลน์และการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ Canva ซึ่งเป็นเครื่องมือออกแบบกราฟิกที่ใช้งานง่ายและเหมาะสำหรับสร้างสื่อการสอน เช่น ใบงาน แผ่นภาพ และสไลด์ PowerPoint ที่ยังคงมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอเนื้อหา และโปรแกรมสร้างเกมหรือแอปเพื่อการเรียนรู้ เช่น Kahoot!, Quizizz, หรือ Wordwall ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มความมีชีวิตชีวาและความมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน (Roblyer & Hughes, 2019) ทั้งนี้ การอบรมควรมีลักษณะเป็นเชิงปฏิบัติการ (Workshop-based) ที่เปิดโอกาสให้ครูได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ทดลองใช้เครื่องมือต่าง ๆ กับเนื้อหาวิชาของตนเอง และได้รับคำแนะนำจากวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญ นอกจากนี้ ควรมีการติดตามผลหลังการอบรม เช่น การสะท้อนผลการใช้จริงในห้องเรียน หรือการจัดทำชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และช่วยเหลือกันในการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

3. สร้างวัฒนธรรมการใช้นวัตกรรมในโรงเรียน บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเป็นผู้นำทางวิชาการ และส่งเสริมให้ครูเกิดแรงจูงใจในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ผู้บริหารสามารถสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวได้โดยการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ครูพัฒนานวัตกรรมของตนเอง เช่น การประกวดผลงานนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ หรือการจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานวิชาการภายในโรงเรียน หรือเครือข่ายโรงเรียน ทั้งยังควรส่งเสริมให้มีการใช้เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่น ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อเปิดโอกาสให้ครูได้ร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดี และร่วมกันแก้ปัญหาที่พบในห้องเรียน (DuFour, DuFour, Eaker, & Many, 2016) การใช้ PLC อย่างสม่ำเสมอไม่เพียงแต่ช่วยให้ครูมีพัฒนาการทางวิชาชีพ แต่ยังส่งผลต่อการพัฒนาองค์กรอย่างยั่งยืนอีกด้วย นอกจากนี้ ผู้บริหารควรจัดให้มีระบบติดตามและให้กำลังใจแก่ครูที่ริเริ่มใช้สื่อและนวัตกรรม โดยอาจมอบรางวัล ยกย่องเชิงสัญลักษณ์ หรือเปิดพื้นที่ให้ครูได้นำเสนอแนวคิดในการประชุมครูประจำเดือน ซึ่งจะ



ช่วยให้ครูรู้สึกมีคุณค่าในงานที่ทำและมีแรงผลักดันในการพัฒนาต่อเนื่อง การสร้างวัฒนธรรมเช่นนี้ควรอยู่บนฐานของความร่วมมือ ไม่ใช่การบังคับ เพื่อให้ครูรู้สึกปลอดภัยในการทดลองสิ่งใหม่ และกล้ารับความเสี่ยงที่สร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

4. สนับสนุนทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐาน ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อและนวัตกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันและกระบวนการเรียนรู้ การจัดเตรียมอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทบอร์ด และระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จึงเป็นพื้นฐานที่โรงเรียนต้องให้ความสำคัญ โรงเรียนที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีสามารถเปิดโอกาสให้ครูได้ใช้สื่อการเรียนการสอนดิจิทัลอย่างหลากหลาย เช่น การใช้วิดีโอเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึก การใช้เกมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจ หรือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการทำแบบฝึกหัดและประเมินผล ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนมากขึ้น (Selwyn, 2016) อย่างไรก็ตาม การมีอุปกรณ์เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ โรงเรียนควรมีระบบสนับสนุนทางเทคนิคที่ชัดเจน เช่น การจัดให้มีเจ้าหน้าที่ ICT หรือทีมเทคนิคที่สามารถให้คำปรึกษา แก้ไขปัญหาการใช้งานอุปกรณ์ และจัดอบรมให้ครูมีความรู้พื้นฐานในการบำรุงรักษาและใช้เทคโนโลยีได้ด้วยตนเอง (Tondeur et al., 2017) การมีระบบสนับสนุนเช่นนี้จะลดความวิตกกังวลของครูในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ และช่วยให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

5. ติดตามและประเมินผล ควรกำหนดเกณฑ์และตัวชี้วัดในการประเมินผลการใช้สื่อและนวัตกรรม เช่น ระดับความพึงพอใจของนักเรียน พัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม กระบวนการประเมินควรใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบสอบถาม แบบสังเกต บันทึกการเรียนรู้ของครูและนักเรียน การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ผลการเรียน (Fraenkel et al., 2019) และควรดำเนินการอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ไม่ใช่เพียงเพื่อรายงานผลเท่านั้น แต่เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

6. สร้างความร่วมมือกับภายนอก ส่งเสริมการประสานความร่วมมือกับมหาวิทยาลัย องค์กรพัฒนาเอกชน หรือภาคธุรกิจ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และนำทรัพยากรที่ทันสมัยมาช่วยสนับสนุนโรงเรียน โรงเรียนควรส่งเสริมการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เช่น มหาวิทยาลัย เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ เทคโนโลยีทางการศึกษา และแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ซึ่งสามารถต่อยอดเป็นโครงการฝึกอบรมครู การวิจัยร่วม หรือการนำร่องการใช้สื่อรูปแบบใหม่ในชั้นเรียน (UNESCO, 2019) นอกจากนี้ การร่วมมือกับ องค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) หรือ ภาคธุรกิจเอกชน เช่น บริษัทเทคโนโลยีหรือผู้ผลิตสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล ยังสามารถนำทรัพยากรสมัยใหม่เข้าสู่โรงเรียนได้อย่างรวดเร็ว ทั้งในรูปแบบของอุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ หรือองค์ความรู้ด้านนวัตกรรม

กล่าวโดยสรุป การยกระดับคุณภาพการศึกษาด้วยสื่อและนวัตกรรมจำเป็นต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบและครอบคลุมหลายมิติ โดยเริ่มจากการพัฒนาทัศนคติและความตระหนักรู้ของครูในบทบาทสำคัญของเทคโนโลยีต่อการเรียนรู้ ควบคู่กับการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมทักษะด้านดิจิทัล การสร้างวัฒนธรรมการ



ใช้นวัตกรรมในโรงเรียนโดยมีผู้บริหารเป็นผู้นำ การจัดสรรทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม การติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกอย่างต่อเนื่อง แนวทางเหล่านี้จะช่วยให้การนำสื่อและนวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ยั่งยืน และตอบสนองต่อบริบทของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

บทสรุป

ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ไม่สามารถละเลยได้ โดยสื่อทางการศึกษา หมายถึง เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนทักษะต่าง ๆ ไปยังผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกัน นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง แนวคิด วิธีการ รูปแบบ หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาจครอบคลุมถึงการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากแนวทางเดิม มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาในหลายมิติ ทั้งในด้านเนื้อหาการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ การเข้าถึงการศึกษา และการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ของการศึกษาในโลกยุคดิจิทัลนับเป็นรากฐานสำคัญของการยกระดับคุณภาพการศึกษาในระยะยาว อีกทั้งยังมีแนวทางการส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้แก่ 1) พัฒนาทัศนคติและความตระหนักของครู 2) จัดอบรมพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี 3) สร้างวัฒนธรรมการใช้ นวัตกรรมในโรงเรียน 4) สนับสนุนทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐาน 5) ติดตามและประเมินผล และ 6) สร้างความร่วมมือกับภายนอก

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 1 การส่งเสริมการใช้สื่อและนวัตกรรมในโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *แนวทางการพัฒนาและการใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา*. สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2547). *รายงานการติดตามและประเมินผลการปฏิรูปการเรียนรู้ ครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ภาพรวม ปีงบประมาณ 2546*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/813-file.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *รายงานผลการศึกษานโยบายการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). *รายงานผลการดำเนินงานประจำปี*. สพฐ.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- DuFour, R., DuFour, R., Eaker, R., & Many, T. (2016). *Learning by doing: A handbook for professional learning communities at work* (3rd ed.). Solution Tree Press.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Fullan, M. (2020). *The new meaning of educational change* (5th ed.). Teachers College Press.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional media and technologies for learning* (5th ed.). Merrill.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning definitions*. https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_DefinitionsBfK.pdf
- Roblyer, M. D., & Hughes, J. E. (2019). *Integrating educational technology into teaching* (8th ed.). Pearson.
- Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400. <https://doi.org/10.1177/0002764213498851>



- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2017). A comprehensive analysis of teacher digital competence: Common and specific skills. *Computers & Education, 104*, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.03.010>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation. <https://my.pblworks.org/resource/document/review-research-project-based-learning>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2019). *Technology in education: A tool on the rise to transform learning*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366994>