ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย*

The Relationship between Leadership in the Digital Era and Active Learning Management for Teachers in the Pra Meaya Educational Network in Khirimat District, Sukhothai

[1]วิรากานต์ พลคล้าย และ นงลักษณ์ ใจฉลาด
[1]Wirakan Phonkhlay and Nongluck Jaichalad
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University, Thailand.
[1]Corresponding Author's Email: Wirakan2988@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อศึกษาภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา 2) เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 76 คน คือ ผู้บริหารสถานศึกษา 9 คน ใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง และครู 67 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบแบ่งชั้นและการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาและแบบสอบถามเกี่ยวกับระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู ค่าความเชื่อมั่น .933 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .23) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการสื่อสารดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.63, S.D. = .31) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์ดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .25) อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการรู้ดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.55, S.D. = .29) อยู่ในระดับมากที่สุด 2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. = .24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียนรู้ผ่านเกม ($\overline{X}$ = 4.67, S.D. = .27) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ กรณีศึกษา ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. = .31) อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับสุดท้าย คือ การแสดงบทบาทสมมติ ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .28) อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกและมีระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง (r = .673) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความสัมพันธ์สูงสุดเป็นอันดับแรก คือ ด้านวัฒนธรรมดิจิทัล กับการแสดงบทบาทสมมติ (r = .666) รองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์และการแสดงบทบาทสมมติ (r = .607) และลำดับสุดท้าย คือ ด้านการรู้ดิจิทัลและกรณีศึกษา (r = .343) โดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง และมีความสัมพันธ์กันในทิศทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*Received November 12, 2025; Revised December 1, 2025; Accepted December 7, 2025

คำสำคัญ: ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล; การจัดการเรียนรู้เชิงรุก; ผู้บริหารสถานศึกษา

Abstract

The purpose of this research article was to: (1) investigate the digital-era leadership of school administrators; (2) examine teachers' active learning management; and (3) investigate the relationship between digital-era leadership and teachers' active learning management. The sample consisted of 76 participants, including 9 school administrators selected through purposive sampling and 67 teachers selected through stratified and simple random sampling. The research instruments were questionnaires measuring the level of school administrators' digital-era leadership and teachers' active learning management, with a reliability coefficient of .933. The data were analyzed using mean, standard deviation, and Pearson's product-moment correlation coefficient.

The findings revealed that, overall, school administrators' digital-era leadership was at the highest level ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .23). Among the individual dimensions, digital communication had the highest mean ($\overline{X}$ = 4.63, S.D. = .31), followed by digital vision ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .25), while digital literacy had the lowest mean ($\overline{X}$ = 4.55, S.D. = .29); all dimensions were at the highest level. Overall, teachers' active learning management was also at the highest level ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. = .24). The highest-rated dimension was game-based learning ($\overline{X}$ = 4.67, S.D. = .27), followed by case studies ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. = .31), while role-playing had the lowest mean ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .28); all dimensions were at the highest level. The relationship between school administrators' digital leadership and teachers' active learning management was positive and relatively high (r = .673). At the dimensional level, the strongest relationship was between digital culture and role-playing (r = .666), followed by digital vision and role-playing (r = .607), while the weakest relationship was between digital literacy and case studies (r = .343). Overall, the variables were highly and positively correlated, with statistical significance at the .01 level.

Keywords: Digital-Era Leadership; Active Learning Management; School Administrators

บทนำ

เทคโนโลยีดิจิทัลในยุคปัจจุบันมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการบริหารจัดการองค์กรทั้งภาครัฐ และเอกชน โดยถูกนำมาใช้ในหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง การศึกษา เกษตรกรรม หรืออุตสาหกรรม ล้วนต้องอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลในการเพิ่มประสิทธิภาพและความคล่องตัวในการดำเนินงาน ผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ในไตรมาสที่ 3 ปี พ.ศ. 2567 พบว่า คนไทยมีการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงการเปิดรับและปรับตัวของสังคมไทยต่อโลกดิจิทัลที่กำลังเติบโต เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงนี้ (National Statistical office Ministry Of Digital Economy And Society, 2024) ซึ่งสอดรับกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคม

แห่งการเรียนรู้ โดยเฉพาะการพัฒนาคน ให้มีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล จึงได้กำหนดในการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ขึ้น การบริหารสถานศึกษาเป็นความสำคัญอย่างยิ่งของผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีการกำหนดแบบแผน วิธีการขั้นตอนต่าง ๆ ในการปฏิบัติงานไว้อย่างมีระบบ รวมทั้งเลือกการบริหารที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การปฏิบัติงานในการบริหารงานของสถานศึกษาบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้น ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล จึงเป็นทักษะความสามารถและคุณลักษณะของบุคคลที่สามารถใช้เทคโนโลยี สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงและนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการบริหารองค์การ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายขององค์การ (Thongsaiphon, Srikhum, Boonsuk, and Wangthanomsak, 2023) ทั้งนี้ ครูและผู้เรียนมีความคาดหวังให้ผู้บริหารสถานศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และมีวิสัยทัศน์ด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนและเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลง สถานศึกษาจึงต้องมีความตื่นตัวในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้บริหารจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของครูในการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นแผนแม่บทของการจัดการศึกษาในฉบับปัจจุบัน (Office of the Education Council, 2017)

ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นกระบวนการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์หรือมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายวิธี ซึ่งครูผู้สอนจะลดบทบาทการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในรูปแบบการบรรยายและเพิ่มบทบาทกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ โดยจะเป็นผู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และได้พัฒนาทักษะขั้นสูงในการคิดรูปแบบต่าง ๆ ในขณะที่ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้คอยแนะนำประสบการณ์ เพื่อผู้เรียนสามารถพัฒนาให้สัมฤทธิ์ผลและปรับตัวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก นำเอากระบวนการสร้างความรู้ไปสู่การปฏิบัติประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริง สามารถการยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้เรียนและการประกอบอาชีพในอนาคตอย่างหลากหลาย (Vinitasatitkun, and Yaemkwanyuen, 2022)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 ได้ดำเนินงานภายใต้วิสัยทัศน์ “ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ มีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21” และได้ระบุข้อเสนอแนะการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจถึงวิธีการในการจัดการเรียนรู้บูรณาการโดยใช้แหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแบบเชิงรุกให้กับครูผู้สอนทุกโรงเรียนได้เป็นที่เข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ จากสถานการณ์ดังกล่าวนั้น ส่งผลให้ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยี พัฒนาตนเองในการเป็นผู้นำดิจิทัล เพื่อใช้ในการบริหารสถานศึกษาในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Sukhothai Primary Educational Service Area Office 1, 2024)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัยเพื่อนำผลการศึกษานำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู นอกจากนี้ยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ครู บุคลากรทางการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนการดำเนินงานภายในสถานศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการพัฒนาหน่วยงานในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

2. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูกลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) แบ่งขั้นตอนออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สังเคราะห์องค์ประกอบภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ ประชากร และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาประมวล กำหนดขอบข่ายเนื้อหาเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดกลุ่ม ประชากร คือ ผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอน กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัยเขต 1 จำนวน 95 คน โดยมีผู้บริหารจำนวน 9 คน ครู จำนวน 86 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie, and Morgan, 1970) ได้จำนวน 76 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 9 คน ใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง และครู จำนวน 67 คน โดยใช้วิธีการแบ่งชั้นตามขนาดของสถานศึกษาและใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาประมวลและกำหนดขอบข่ายเนื้อหาเพื่อกำหนดกรอบแนวคิด นำข้อมูลมาวิเคราะห์ข้อคำถามเพื่อสร้างแบบตรวจสอบรายการและสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า เสนอเครื่องมือต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าสอดคล้องเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัยของข้อคำถามกับนิยามศัพท์ วิจัยฉบับนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอยู่ในสถานศึกษาอำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย จำนวน 30 คน แล้วนำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้จากการไปทดลองใช้มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิแอลฟ่าของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient : α) โดยแบบสอบถามฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.933

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการวิจัยและแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้รูปแบบออนไลน์ (Google Forms) จำนวน 76 ฉบับและรับคืนจำนวน 76 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องและนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่จะนำไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติ โดยดำเนินการจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

และแปลผลค่าเฉลี่ย แล้วนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูมาศึกษาความสัมพันธ์ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โดยผู้วิจัยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product-moment correlation coefficient) และนำเสนอข้อมูลในรูปตารางประกอบการพรรณนา

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย มีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1. ด้านวิสัยทัศน์ดิจิทัล	4.59	.25	มากที่สุด
2. ด้านการรู้ดิจิทัล	4.55	.29	มากที่สุด
3. ด้านการสื่อสารดิจิทัล	4.63	.31	มากที่สุด
4. ด้านวัฒนธรรมดิจิทัล	4.59	.29	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.59**	**.23**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 1 พบว่า ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการสื่อสารดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.63, S.D. = .31) รองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์ดิจิทัลและด้านวัฒนธรรม ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .25 และ $\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .29 ตามลำดับ) ลำดับสุดท้าย คือ ด้านการรู้ดิจิทัล ($\overline{X}$ = 4.55, S.D. = .29)

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูกลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย มีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.59	.27	มากที่สุด
2. การแสดงบทบาทสมมติ	4.59	.28	มากที่สุด
3. กรณีศึกษา	4.62	.31	มากที่สุด
4. การเรียนรู้ผ่านเกม	4.67	.27	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.62**	**.24**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 2 พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่าย พระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. = .24) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียนรู้ผ่านเกม ($\overline{X}$ = 4.67, S.D. = .27) รองลงมา คือ กรณีศึกษา ($\overline{X}$ = 4.62, S.D. =

.31) ลำดับต่อมา คือ การแสดงบทบาทสมมติและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ($\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .28 และ $\overline{X}$ = 4.59, S.D. = .27 ตามลำดับ)

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอศีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย มีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอศีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

	การจัดการเรียนรู้เชิงรุก				
ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา	1. การเรียนรู้แบบร่วมมือ	2. การแสดงบทบาทสมมติ	3. กรณีศึกษา	4. การเรียนรู้ผ่านเกม	**การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยภาพรวม**
1. ด้านวิสัยทัศน์ดิจิทัล	.494**	.607**	.445**	.351**	**.565****
2. ด้านการรู้ดิจิทัล	.418**	.450**	.343**	.344**	**.464****
3. ด้านการสื่อสารดิจิทัล	.418**	.356**	.359**	.511**	**.494****
4. ด้านวัฒนธรรมดิจิทัล	.570**	.666**	.576**	.524**	**.697****
ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาโดยภาพรวม	**.576****	**.625****	**.522****	**.531****	**.673****

**มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกและมีระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง (r = .673) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความสัมพันธ์สูงสุดเป็นอันดับแรก คือ ด้านวัฒนธรรมดิจิทัลกับการแสดงบทบาทสมมติ (r = .666) รองลงมา คือ ด้านวิสัยทัศน์และการแสดงบทบาทสมมติ (r = .603) และอันดับสุดท้าย คือ ด้านการรู้ดิจิทัลและกรณีศึกษา (r = .343)

องค์ความรู้ใหม่

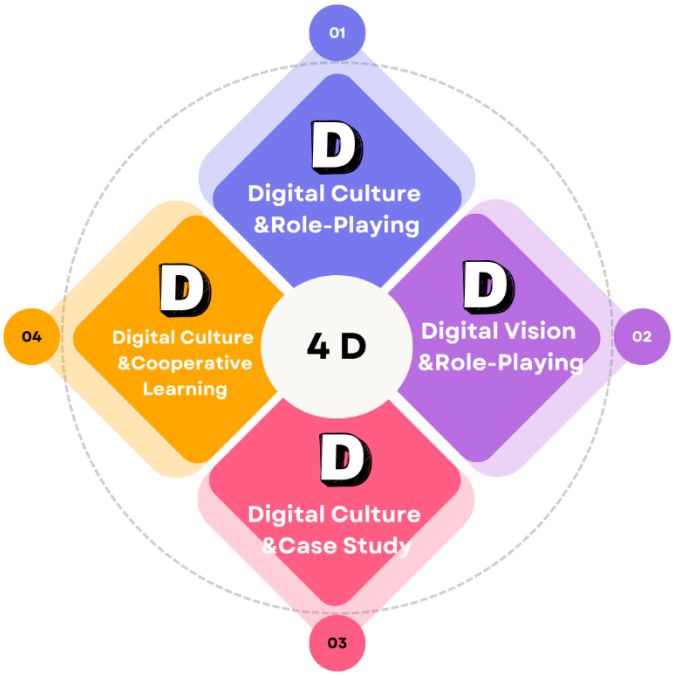


Figure 1: The New Body of Knowledge

จากภาพแสดงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูในรูปแบบของ “4D” ซึ่งได้มาจากผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีรายละเอียด ได้ดังนี้

1. Digital Culture & Role-Playing ผู้บริหารส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนการแสดงบทบาทสมมุติของครูเกิดความสมจริง หลากหลาย และเปิดกว้าง สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมและทักษะดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. Digital Vision & Role-Playing ผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์ดิจิทัล ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนการแสดงบทบาทสมมุติของครู ได้พัฒนาความเข้าใจและทักษะด้านเทคโนโลยีของผู้เรียน ผู้เรียนตระหนักถึงผลของการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และมีจริยธรรม เป็นการฝึกคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจในสถานการณ์ดิจิทัล สามารถสร้างวิสัยทัศน์ที่พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลได้

3. Digital Culture & Case Study ผู้บริหารส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล ส่งผลการเรียนแบบกรณีศึกษาของครูได้มีการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สถานการณ์จริง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลจากสื่อดิจิทัลอย่างหลากหลาย พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้ข้อมูลอย่างมีจริยธรรม และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

4. Digital Culture & Cooperative Learning ผู้บริหารส่งเสริมวัฒนธรรมดิจิทัล ส่งผลให้การเรียนรู้แบบร่วมมือของครู สามารถใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนทำงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันได้ทุกที่ทุกเวลา การเรียนรู้แบบร่วมมือในวัฒนธรรมดิจิทัลช่วยเสริมทักษะการสื่อสาร การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม และการทำงานเป็นทีมในสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่าภาวะผู้นำในดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย พบว่า โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณาจำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษามีภาวะผู้นำดิจิทัล ด้านการสื่อสารดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการติดต่อประสาน ภายนอกสถานศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สนับสนุนให้ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศได้ตลอดเวลา ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ของสถานศึกษา โดยสอดคล้องกับ Suksen (2025) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา พบว่า ด้านการสื่อสารดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้ยังให้แนวคิดไว้ว่าผู้บริหารและครูผู้สอนได้มีการพัฒนาให้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการติดต่อสื่อสาร มีความเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้มีการขับเคลื่อนโดยการจัดอบรม พัฒนาครูและบุคลากรในด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการปฏิบัติงานจริงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ผู้บริหารและครูผู้สอนมีทักษะด้านดิจิทัล ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนเป็นอย่างมากและสอดคล้องกับ Pinkeaw, and Tritrishual (2025) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาที่ส่งผลต่อสมรรถนะครูในศตวรรษที่ 21 พบว่า ด้านการสื่อสารดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ทั้งนี้ยังให้แนวคิดไว้ว่าผู้บริหารมีความสามารถในการส่งเสริมและสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยีในองค์กรส่งผลให้ครูและบุคลากรในสถานศึกษามีการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้ดีขึ้น

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียนรู้ผ่านเกม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ครูสามารถสร้างเกมที่มีความท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากการเล่นเกมได้ ใช้เกมหรือกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายเกมเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ Anankittikul (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน หลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมสูงกว่าก่อนการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ เป็นผลเนื่องมาจากเกมการศึกษานั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และกระตุ้นให้เกิดความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมที่ตนเองได้เล่น อีกทั้งเกมการศึกษาที่จัดทำขึ้นมีจุดประสงค์และเนื้อหาที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและได้ซึม ซับเนื้อหาไปโดยธรรมชาติผ่านกระบวนของเกมที่ถูกกำหนดโดยกฎและกติกา รวมทั้งสามารถเพิ่มการคิดวิเคราะห์โดยการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อในร่วมห้องเรียนในระหว่างทำกิจกรรมเกม ผู้เรียนจึง ได้ฝึกฝนทักษะในการคิดวิเคราะห์ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู และสอดคล้องกับงานวิจัย Srinathiyawasin (2021) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกม หมายถึง วิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า โดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อยู่ในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ผู้บริหารสถานศึกษามีภาวะผู้นำดิจิทัลและมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุน ส่งเสริม และพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นปัจจัยนำที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเชิงวิธีการสอน และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับ

งานวิจัยของ Niemted, and Boonchu (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับประสิทธิผลของโรงเรียนช่วงภาวะวิกฤติ COVID-19 พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับค่อนข้างสูง อาจเนื่องมาจากผู้บริหารนำเทคโนโลยีมาจัดการคุณภาพการศึกษาในช่วงเวลาการแพร่ระบาด ของโรค COVID-19ได้ สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้มีประสิทธิภาพ และผู้บริหารสถานศึกษาสนับสนุนบุคลากรทางการศึกษาในการนำเทคโนโลยีดิจิทัล นวัตกรรม แพลตฟอร์มดิจิทัลเข้ามาบริหารจัดการคุณภาพการศึกษา โดยประสานความร่วมมือและการมีส่วนร่วมของผู้ที่เกี่ยวข้องระหว่างประสิทธิผล ของโรงเรียนและความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี ความเป็นผู้นำเพิ่มขึ้นประสิทธิผลของโรงเรียนก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน โดยความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยีของผู้บริหารต้องอาศัยความรู้ทางเทคโนโลยีของครูจึงส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียน และสอดคล้องกับ Kengchalard, and Aeamkongsee, (2023) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษากับสมรรถนะหลักของครู พบว่า มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับค่อนข้างสูง อาจเนื่องมาจาก ภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้บริหารสถานศึกษาในด้านความสามารถ บังคับบัญชา จูงใจให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม และทำงานให้บรรลุเป้าหมายและใช้ความสามารถด้านดิจิทัลมาบริหารจัดการงานในองค์กร สนับสนุนทรัพยากรดิจิทัลอย่างเพียงพอ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานพัฒนาความรู้ความสามารถของบุคลากรในการปฏิบัติงาน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สุงสุด มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน จัดอบรม สัมมนาด้านเทคโนโลยีและสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ อันจะส่งผลให้บุคลากร มีสมรรถนะหลักในการทำงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

สรุป

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย มีระดับภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา โดยรวม อยู่ในระดับ มากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับสูงสุดทุกด้านซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการสื่อสารดิจิทัล ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการรู้ดิจิทัล ส่วนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเรียนรู้ผ่านเกม ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การแสดงบทบาทสมมติ และความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย พบว่า โดยรวมมีความสัมพันธ์กันทางบวกอยู่ในระดับความสัมพันธ์ค่อนข้างสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านที่มีความสัมพันธ์สูงเป็นอันดับแรก ได้แก่ ด้านวัฒนธรรมดิจิทัลกับการแสดงบทบาทสมมติอยู่ในระดับค่อนข้างสูง ส่วนด้านที่มีความสัมพันธ์กันต่ำสุด ได้แก่ ด้านการรู้ดิจิทัลกับกรณีศึกษาอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย มีข้อเสนอแนะในการวิจัยดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า ระดับภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาระดับภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา ด้านการรู้ดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรได้รับ

การพัฒนาและความสำคัญด้านการรู้ดิจิทัล จากหน่วยงานต้นสังกัดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญและส่งเสริมความรู้ ทักษะและเจตคติในการใช้โปรแกรมสร้างสื่อดิจิทัลกับอย่างเร่งด่วน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 ระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู กลุ่มเครือข่ายพระแม่ย่า อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาระดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู การแสดงบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนั้น ควรสร้างความเข้าใจในบทบาทและความสำคัญของการแสดงบทบาทสมมติ ออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทมีความน่าสนใจและท้าทายความคิด จัดเตรียมการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ รวมถึงให้คำแนะนำในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการแสดงออกเพื่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนและคุณภาพของผู้เรียน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู มีความสัมพันธ์กันเชิงบวก เมื่อพิจารณาด้านที่มีระดับความสัมพันธ์สูงเป็นลำดับแรก คือ ด้านวัฒนธรรมดิจิทัลกับการแสดงบทบาทสมมติ ดังนั้น ผู้บริหารสถานศึกษาควรนำความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู ด้านวัฒนธรรมดิจิทัลกับการแสดงบทบาทสมมติไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการบริหารต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 ควรมีการศึกษาแนวทางการพัฒนาการรู้ดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

2.2 ควรมีการศึกษาการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติในอำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

2.3 ควรมีการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาของโรงเรียนขนาดเล็กในอำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย

References

Anankittikul, A. (2022). The Development of Critical Thinking Skills by Using Game-Based Learning Method on the Topic of an International History of the Ninth-Grade Students. *Journal of Education Studies*, 49(4), 1–13.

Kengchalard, M., & Aeamkongsee, S. (2023). Relationship between Digital Era Leadership of School Administrators and Core Competency of Teachers under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1. *SWU Educational Administration Journal*, 20(38), 74–84.

Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.

National Statistical Office, Ministry of Digital Economy and Society. (2024). *The 2024 Household Survey on the Use of Information and Communication Technology, Quarter 3*. Retrieved November 22, 2024, from https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2024/20241122104623_11525.pdf

Niemted, W., & Boonchu, P. (2022). The Relationship between Digital Leadership of School Administrators and Effectiveness of Schools under Pattani Primary Education Service Area Office 1 during the COVID-19 Pandemic. *Journal of MCU Nakhondhat*, 9(9), 258–269.

Office of the Education Council. (2017). *Thailand's National Education Plan (B.E. 2560–2579)*. (1st ed.). Bangkok: Prikwarn Graphic Co., Ltd.

Pinkeaw, C., & Tritrishual, T. (2025). Digital Leadership of School Administrator Affecting Teacher Competency for 21st Century under the Secondary Educational Service Area Office Phatthalung. *Journal of Setthawit Review*, 5(1), 432–443.

Srinathiyawasin, T. (2021). Teaching and Learning Method through Game-Based Activity toward the Achievement of Student. *Journal of Palisueksabuddhaghosa Review*, 7(3), 40–55.

Sukhothai Primary Educational Service Area Office 1. (2024). *Report on the Synthesis of the Results of the Self-Evaluation of Educational Institutions (Self-Assessment Report: SAR), Academic Year 2024*. Sukhothai: Sukhothai Primary Educational Service Area Office 1.

Suksen, S. (2025). Digital Leadership of School Administrators under Loei Primary Education Service Area Office 2. *Journal of Sinsothon*, 1(2), 1–19.

Thongsaiphon, K., Srikhum, K., Boonsuk, K., & Wangthanomsak, M. (2023). Leadership of School Administrators in the Digital Age. *Journal of Institute of Trainer Monk Development*, 6(2), 261–270.

Vinitasatitkun, P., & Yaemkwanyuen, C. (2022). Active Learning: Guidelines for Best Practice in the 21st Century. *Journal of Education Innovation and Research*, 6(3), 921–933.