



การวิเคราะห์และสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบ
บทเรียนออนไลน์ด้วยกระบวนการโค้ชเพื่อส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัล
สำหรับครูอาชีวศึกษาเอกชน

ANALYSIS AND EXPLORATION OF STAKEHOLDERS' PERSPECTIVES IN
DESIGNING ONLINE LESSONS WITH A COACHING PROCESS
TO PROMOTE DIGITAL COMPETENCIES FOR PRIVATE
VOCATIONAL EDUCATION TEACHERS

อธิพงษ์ จันทรเสน¹, สายหยุด ภูปุย^{1*}, ปวีณา ขันธิศิลา¹

Athiphong Chansen¹, Saiyud Phupui^{1*}, Paweena Khansila¹

*Corresponding Author E-mail: saiyut.ph@ksu.ac.th

Received March 9, 2026; Revised June 6, 2026; Accepted June 17, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.วิเคราะห์และสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ด้วยกระบวนการโค้ชส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลสำหรับครูอาชีวศึกษาเอกชน และ 2.ศึกษาแนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ช เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 92 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารจำนวน 2 คน ครูผู้สอนจำนวน 24 คน ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ 1 จำนวน 66 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบสอบถาม และการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาโดยการจัดหมวดหมู่และเข้ารหัส

ผลการวิจัยพบว่า 1. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียนมีมุมมองสอดคล้องกันว่า สถานศึกษามีความจำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูและผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัล โดยปัญหาสำคัญที่พบ ได้แก่ ภาระงานส่วนเกินของครู ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร ความไม่พร้อมของอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตของผู้เรียน รวมถึงสื่อและกิจกรรมออนไลน์ที่ยังไม่สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจึงมีความต้องการบทเรียนออนไลน์ที่กระชับ เข้าถึงง่าย ยืดหยุ่น เน้นการปฏิบัติจริง และสามารถนำเทคโนโลยีหรือ AI มาใช้เพื่อลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ 2. แนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ช GROW Model ประกอบด้วย 4 ระยะ ได้แก่ 1) Goal การกำหนดเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและการลดภาระงานของครู

¹ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹ Faculty of Education and Educational Innovation, Kalasin University



2) Reality การวิเคราะห์สภาพจริง ปัญหา และข้อจำกัดของครูและผู้เรียน 3) Options การแสวงหาทางเลือกผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การใช้ AI-Assisted Tools และระบบพี่เลี้ยงหรือ Buddy Coaching และ 4) Will การกำหนดแผนปฏิบัติ การติดตามผล และการสร้างแรงจูงใจ เพื่อส่งเสริมให้ครูสามารถพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

คำสำคัญ: บทเรียนออนไลน์; กระบวนการโค้ช; สมรรถนะดิจิทัล; ครูอาชีวศึกษาเอกชน

Abstract

This research aimed to 1. analyze and explore stakeholders' perspectives on the design of online lessons using a coaching process to enhance digital competence among teachers in private vocational education institutions; and 2. examine guidelines for designing online lessons based on the coaching process. This study employed qualitative research design. The key informants consisted of 92 participants, including two directors, 24 teachers, and 66 first-year vocational certificate students, selected through purposive sampling. The research instruments included semi-structured interviews, questionnaires, and focus group discussions. Data was analyzed using content analysis through categorization and coding.

The findings revealed that: 1. administrators, teachers, and learners shared a consistent perspective that educational institutions need to develop the digital competence of both teachers and learners in response to changes in the digital society. The major challenges identified included excessive teacher workloads, limitations in time and resources, learners' insufficient readiness in terms of devices and internet access, and online media and activities that were not yet fully aligned with the learning context. Accordingly, stakeholders expressed a need for online lessons that are concise, accessible, flexible, practice-oriented, and capable of integrating technology or AI to reduce teachers' workload and enhance the effectiveness of learning management. 2. The guidelines for designing online lessons based on the GROW Model coaching process consisted of four phases: Goal, which focuses on setting goals for developing teachers' digital competence and reducing their workload; Reality, which involves analyzing the actual conditions, problems, and limitations of teachers and learners; Options, which focuses on exploring alternatives through practical learning, AI-assisted tools, and



mentoring or buddy coaching systems; and Will, which involves establishing action plans, monitoring progress, and fostering motivation. These guidelines are intended to support teachers in continuously developing their digital competence and applying it appropriately to online learning management in accordance with the institutional context.

Keywords: Online Lesson; Coaching Process; Digital Competence; Private Vocational Education Teacher

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการมุ่งขับเคลื่อนการกิจตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) โดยเป็นกลไกหลักในการพัฒนาการเรียนรู้และศักยภาพคนไทยทุกช่วงวัยให้พร้อมสู่ศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ในหมวดหมู่ที่ 12 ที่มุ่งเน้นการสร้างกำลังคนสมรรถนะสูงผ่านระบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและต่อเนื่อง เพื่อนำประเทศไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญคือการยกระดับสมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) ของครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้สามารถบูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการสอนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับทิศทางของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) ที่มุ่งผลิตและพัฒนาากำลังคนให้มีความสมรรถนะตรงตามความต้องการของภาคอุตสาหกรรมในระยะ 15 ปี (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, ม.ป.ป) นอกจากนี้ตามนโยบายการพัฒนาอาชีวศึกษาปีงบประมาณ 2568–2569 สอศ. ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาบุคลากรสมรรถนะสูงผ่านการปฏิรูประบบการเรียนรู้แบบ "ทุกที่ทุกเวลา" (Anywhere Anytime) โดยส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และสื่อดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนการสอน (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2567) เพื่อให้การจัดการศึกษาสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของสังคมโลกอนาคตได้

วิทยาลัยเทคโนโลยีทำบ่อบัณฑิต จังหวัดหนองคาย มุ่งยกระดับการจัดการศึกษาเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรให้มีสมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อผลิตกำลังคนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินการปฏิบัติงานในปีการศึกษา 2567 สะท้อนว่า ครูส่วนใหญ่ยังประสบปัญหาด้านสมรรถนะดิจิทัล ทั้งการรู้เท่าทันสื่อและการคัดกรองข้อมูลออนไลน์ การสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ ความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีและระบบบริหารจัดการเรียนรู้ รวมถึงทัศนคติเชิงลบที่มองว่าเทคโนโลยีเป็นภาระ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองและการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดึงดูดผู้เรียนยุคใหม่ จึงจำเป็นต้องบริหารจัดการ

ต้องวางกลไกการพัฒนาบุคลากรเชิงรุก เพื่อเปลี่ยนผ่านจากการสอนแบบเดิมสู่การเป็นบุคลากร อาชีวศึกษาสมรรถนะสูงที่สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิทยาลัยเทคโนโลยีท่า บ่อบัณฑิต, 2565) ทั้งนี้ การขับเคลื่อนการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาให้สอดคล้องกับ ตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล จำเป็นต้องเร่งพัฒนาครูให้มีสมรรถนะดิจิทัลตามกรอบสมรรถนะ ดิจิทัลของประเทศไทย 4 ด้าน ได้แก่ การรู้ดิจิทัล การใช้ดิจิทัล การแก้ปัญหาด้วยเครื่องมือ ดิจิทัล และการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2562) โดยความสำเร็จของการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวขึ้นอยู่กับ ความสามารถของผู้สอนในการบูรณาการความรู้ ทักษะเชิงเทคนิค และทัศนคติที่เหมาะสมเข้า กับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสืบค้น สร้างสรรค์ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และดำรงชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2564)

การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีวศึกษาจำเป็นต้องมีระบบสนับสนุนที่มี ประสิทธิภาพ โดยกระบวนการโค้ช โดยเฉพาะ GROW Model ของ Whitmore (2009) เป็น แนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Goal การกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน 2) Reality การวิเคราะห์สภาพจริง จุดแข็ง และ อุปสรรคด้านดิจิทัล 3) Options การแสวงหาทางเลือกและเครื่องมือที่เหมาะสม เช่น แพลตฟอร์ม LMS หรือสื่อมัลติมีเดียตามหลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Knowles, 1984) และ 4) Will การกำหนดแผนปฏิบัติการเพื่อนำไปใช้จริงอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่สอดคล้อง กับบริบทสถานศึกษา ผู้วิจัยจึงบูรณาการแนวคิดการวิจัยการออกแบบทางการศึกษาของ McKenney and Reeves (2012) เป็นระเบียบวิธีวิจัย ซึ่งประกอบด้วย 3 ระยะ ได้แก่ การ วิเคราะห์และสำรวจ การออกแบบและสร้างนวัตกรรม และการประเมินและสะท้อนคิด โดยการ วิจัยครั้งนี้มุ่งดำเนินการในระยะที่ 1 เพื่อวิเคราะห์และสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้าน บริบท ปัญหา และความต้องการ อันเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ด้วยกระบวนการโค้ช เพื่อส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีวศึกษาเอกชนให้สอดคล้องกับ บริบทการจัดการเรียนรู้และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการวิเคราะห์และสำรวจ มุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ด้วยกระบวนการโค้ช เพื่อ ส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลสำหรับครูอาชีวศึกษาเอกชน โดยมุ่งศึกษาความต้องการและ ข้อเสนอแนะจากผู้บริหาร ครู และผู้เรียน เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางการออกแบบ บทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ชด้วย GROW Model ซึ่งคาดว่าจะช่วยให้การพัฒนา สมรรถนะดิจิทัลของครูเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับบริบทการจัดการเรียนรู้จริง และ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ สถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และสำรวจมุมมองผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ ด้วยกระบวนการโค้ชส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลสำหรับครูอาชีพศึกษาเอกชน
2. เพื่อศึกษาและนำเสนอแนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้กระบวนการโค้ช ในการเสริมสร้างสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีพศึกษาเอกชนให้สอดคล้องกับบริบทจริง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา (Educational Design Research) ตามกรอบแนวคิดของ McKenney & Reeves (2012) ซึ่งประกอบด้วย 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนา ระยะที่ 3 การประเมินและสะท้อนคิด ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการในระยะที่ 1 คือการวิเคราะห์และสำรวจมุมมองผู้มีส่วนได้เสียในการออกแบบ

2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวิทยาลัยเทคโนโลยีท่าบ่อแบนทิต อำเภوتاบ่อ จังหวัดหนองคาย ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้บริหารวิทยาลัยเทคโนโลยีท่าบ่อแบนทิต จำนวน 2 คน ในฐานะผู้วางนโยบายและสนับสนุนทรัพยากร
2. กลุ่มครูผู้สอน ครูบุคลากรในวิทยาลัยเทคโนโลยีท่าบ่อแบนทิต จำนวน 24 คน ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติการหลักในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้
3. กลุ่มผู้เรียน นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 (ปวช.1) จำนวน 66 คน ซึ่งเป็นผู้รับบริการทางการศึกษาและใช้งานบทเรียนออนไลน์โดยตรง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) แบบสอบถาม และแบบสนทนากลุ่มโดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านโดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามจะสอดคล้องกับ 3 ประเด็นได้แก่ ด้านบริบท ปัญหา และความต้องการโดยปรับแก้ข้อคำถามตามแนวทาง McKenney & Reeves

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึก ในช่วงเดือน สิงหาคม 2568 ผ่านการสัมภาษณ์ กึ่งโครงสร้างโดยกำหนดรูปแบบการเก็บข้อมูลตามความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

4.1 ขั้นเตรียมการและจริยธรรมการวิจัย ผู้วิจัยจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงสถานศึกษาเพื่อขอเข้าเก็บข้อมูล พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยและการรักษาความลับของข้อมูล แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกกลุ่ม เพื่อให้สอดคล้องกับหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

4.2 ขั้นดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลผ่านการปฏิสัมพันธ์โดยตรง ดังนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารและครูผู้สอนใช้การสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวตามวันและเวลาที่นัดหมายไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับนโยบาย บริบท ปัญหาและความต้องการในการปฏิบัติงาน ส่วนกลุ่มผู้เรียนเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในชั้นเรียน และดำเนินการสนทนากลุ่มจำนวน 2 กลุ่มเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและเติมเต็มประเด็นที่ยังไม่ครอบคลุมจากแบบสอบถาม และสำรวจสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ รวมถึงความต้องการสื่อดิจิทัลในสถานการณ์จริง

4.3 ขั้นการจัดการและตรวจสอบข้อมูล นำข้อมูลเสียงที่ได้มาทำการถอดเทปแบบคำต่อคำและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยนำผลสรุปกลับไปให้ผู้ให้ข้อมูลตรวจสอบอีกครั้งเพื่อยืนยันความถูกต้องของเนื้อหา

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ปลายเปิด และการสนทนากลุ่มมาตรวจสอบความครบถ้วน ถอดความ จัดระเบียบ และอ่านทบทวน ก่อนจำแนกหน่วยความหมาย เข้ารหัส และจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเด็นบริบท ปัญหา และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ตามแนวทางของ Krippendorff (2019) จากนั้นสังเคราะห์ประเด็นหลักเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ช GROW Model นอกจากนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางการจัดระเบียบข้อมูล การแสดงข้อมูล และการสรุป/ตรวจสอบข้อสรุปของ Miles, Huberman, and Saldaña (2014) และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งและหลายวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และการสนทนากลุ่ม

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์และสำรวจมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ด้วยกระบวนการโค้ชเพื่อส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลสำหรับครูอาชีวศึกษาเอกชนสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา พบว่า ข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถจำแนกหน่วยความหมายและเข้ารหัสได้เป็น 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ บริบท ปัญหาและความต้องการ โดยรหัสด้านบริบทสะท้อนการมุ่งพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล การสนับสนุนเชิงบริหาร การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก และการรู้ดิจิทัลของผู้เรียน ส่วนรหัสด้านปัญหาสะท้อนข้อจำกัดด้านสมรรถนะดิจิทัลของครู ภาระงานส่วนเกิน ข้อจำกัดด้านทรัพยากร ความไม่



พร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน และคุณภาพของสื่อออนไลน์ ขณะที่รหัสด้านความต้องการสะท้อนความจำเป็นในการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีเพื่อลดภาระงาน การพัฒนาแบบลงมือปฏิบัติ ระบบโค้ช บทเรียนออนไลน์ที่ยืดหยุ่น และการสนับสนุนเชิงนโยบาย ซึ่งแสดงรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเข้ารหัสข้อมูลเชิงเนื้อหา

ประเด็นหลัก	รหัสข้อมูล	หมวดหมู่ข้อมูล	หน่วยความหมายจากข้อมูล
บริบท	C1	การยกระดับ สมรรถนะดิจิทัลและ วิชาชีพ	สถานศึกษามุ่งพัฒนาครูและผู้เรียนให้มี สมรรถนะดิจิทัล ทักษะวิชาชีพ และทักษะ แห่งศตวรรษที่ 21
บริบท	C2	การสนับสนุนเชิง บริหาร	ผู้บริหารมีบทบาทในการสนับสนุน งบประมาณ เครื่องมือ AI เวลา และการ จัดอุปสรรคเชิงระบบ
บริบท	C3	การเรียนรู้เชิงบวก และการมีส่วนร่วม	ครูต้องการสร้างห้องเรียนที่เป็นพื้นที่ ปลอดภัย ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และเปิด โอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
บริบท	C4	การรู้ดิจิทัลของผู้เรียน	ผู้เรียนต้องการพัฒนาทักษะการใช้ เทคโนโลยี การเข้าถึงสื่อ และการ แก้ปัญหาด้วยเครื่องมือดิจิทัล
ปัญหา	P1	ข้อจำกัดด้าน สมรรถนะดิจิทัลของ ครู	ครูยังขาดความเข้าใจและความเชี่ยวชาญ ในการใช้นวัตกรรมและ AI เพื่อบูรณาการ กับการเรียนการสอน
ปัญหา	P2	ภาระงานส่วนเกิน ของครู	ภาระงานธุรการและเอกสารทำให้ครูมี เวลาน้อยลงในการเตรียมการสอน ดูแล ผู้เรียน และพัฒนาตนเอง
ปัญหา	P3	ข้อจำกัดด้าน ทรัพยากรและ อุปกรณ์	งบประมาณ เครื่องมือดิจิทัล และอุปกรณ์ เฉพาะด้านยังไม่เพียงพอหรือไม่ตรงกับ ความต้องการของครู
ปัญหา	P4	ความไม่พร้อมของ โครงสร้างพื้นฐาน ผู้เรียน	อินเทอร์เน็ตไม่เสถียร อุปกรณ์ส่วนบุคคล ไม่พร้อม และส่งผลต่อการเข้าถึงบทเรียน ออนไลน์



ตารางที่ 1 การเข้ารหัสข้อมูลเชิงเนื้อหา (ต่อ)

ประเด็นหลัก	รหัสข้อมูล	หมวดหมู่ข้อมูล	หน่วยความหมายจากข้อมูล
ปัญหา	P5	คุณภาพของสื่อและ กิจกรรมออนไลน์	สื่อบางส่วนซับซ้อน ใช้งานยาก ขาดความ ชัดเจน และไม่สอดคล้องกับความพร้อมของ ผู้เรียน
ความ ต้องการ	N1	การพัฒนาทักษะ การผลิตสื่อดิจิทัล	ต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะทางด้านการผลิต สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมการสอน
ความ ต้องการ	N2	การใช้เทคโนโลยี เพื่อลดภาระงาน	ต้องการบูรณาการเทคโนโลยีและ AI เพื่อลด ขั้นตอนการทำงานและเพิ่มเวลาในการ เตรียมการสอน
ความ ต้องการ	N3	การพัฒนาแบบลง มือปฏิบัติและระบบ โค้ช	ต้องการการพัฒนาทักษะแบบ Practical Learning โดยมีระบบพี่เลี้ยงหรือ Coaching สนับสนุน
ความ ต้องการ	N4	บทเรียนออนไลน์ที่ ยืดหยุ่นและเข้าถึง ง่าย	ต้องการบทเรียนออนไลน์ที่กระชับ เข้าใจง่าย เข้าถึงได้สะดวก และสามารถทบทวนย้อนหลัง ได้
ความ ต้องการ	N5	การสนับสนุนด้าน นโยบายและ แรงจูงใจ	ต้องการนโยบายสนับสนุนจากผู้บริหาร การ จัดสรรทรัพยากร สวัสดิการ และขวัญกำลังใจ

เมื่อนำข้อมูลมาจัดระเบียบ แสดงข้อมูล และสรุป/ตรวจสอบข้อสรุปตามแนวทางของ Miles, Huberman, and Saldaña (2014) พบว่า ผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียนมีมุมมอง สอดคล้องกันว่า การออกแบบบทเรียนออนไลน์ควรมุ่งตอบสนองบริบทจริงของสถานศึกษา ลด ภาระงานของครู พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีและ AI และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เข้าถึง ง่าย และเน้นการปฏิบัติจริง แสดงดังตารางที่ 2



ตารางที่ 2 ตารางการแสดงผลข้อมูลเพื่อสังเคราะห์ข้อค้นพบ

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล	บริบท	ปัญหา	ความต้องการ	ข้อสรุปเชิงสังเคราะห์
ผู้บริหาร	มุ่งสนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูและส่งเสริมการใช้ AI ในสถานศึกษา	ครูยังขาดทักษะเชิงลึกด้านนวัตกรรมงบประมาณและอุปกรณ์ยังไม่ครอบคลุม	ต้องการพัฒนาทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลระบบงานที่ทันสมัย และการจัดสรรทรัพยากรที่เพียงพอ	สถานศึกษาต้องมีระบบสนับสนุนเชิงบริหาร ทั้งด้านนโยบายงบประมาณ เวลา และแรงจูงใจ เพื่อผลักดันการใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นระบบ
ครูผู้สอน	มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก	ภาระงานธุรการสูง ส่งผลให้มีเวลาจำกัดในการเตรียมการสอน และพัฒนาทักษะดิจิทัล	ต้องการใช้เทคโนโลยีเพื่อลดภาระงาน และต้องการระบบโค้ชหรือพี่เลี้ยงในการผลิตสื่อและนวัตกรรม	การพัฒนาครูควรเน้นการลงมือปฏิบัติจริงใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยลดภาระงาน และมีระบบ Coaching สนับสนุนต่อเนื่อง
ผู้เรียน	ต้องการพัฒนาทักษะวิชาชีพและทักษะดิจิทัลเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริง	อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ไม่พร้อมสื่อออนไลน์บางส่วนเข้าใจยากและไม่สอดคล้องกับบริบทผู้เรียน	ต้องการครูที่มีสมรรถนะดิจิทัลสูง บทเรียนที่กระชับ เข้าถึงง่าย เน้นกิจกรรมปฏิบัติและเรียนรู้ได้ยืดหยุ่น	บทเรียนออนไลน์ควรออกแบบให้สั้นชัดเจน ใช้งานง่าย เน้นกิจกรรมปฏิบัติ และรองรับข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และเวลาเรียนของผู้เรียน



2. แนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ช ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนาครูตามวงจร GROW Model ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การสังเคราะห์รหัสข้อมูลสู่แนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตาม GROW Model

ขั้นตอน GROW Model	รหัสข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	ความหมายเชิงสังเคราะห์	แนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์
Goal	C1, C2, N1, N2	กำหนดเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูและการลดภาระงาน	ออกแบบบทเรียนออนไลน์ที่มุ่งพัฒนาทักษะการใช้ AI และการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้
Reality	P1, P2, P3, P4, P5	วิเคราะห์สภาพจริงของครูและผู้เรียน ทั้งด้านทักษะภาระงาน ทรัพยากร และโครงสร้างพื้นฐาน	จัดกิจกรรมให้เริ่มจากปัญหาจริงของครู เช่น การทำสื่อ การสร้างแบบฝึก และการลดงานเอกสาร
Options	N3, N4, C3, C4	แสวงหาทางเลือกในการพัฒนา โดยใช้การโค้ช การเรียนรู้แบบคู่หู และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ	ใช้ระบบ Buddy Coaching, Workshop, Micro-learning และกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ทันที
Will	N5, C2, N2	สร้างแรงจูงใจและความต่อเนื่องในการพัฒนา	กำหนดแผนปฏิบัติรายบุคคล ระบบติดตามผล เกียรติบัตรดิจิทัล และการสนับสนุนจากผู้บริหาร

จากตารางที่ 3 จากการสังเคราะห์ผลการวิจัย สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์ตามกระบวนการโค้ช GROW Model ได้ 4 ระยะ ได้แก่ 1) Goal การกำหนดเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและการลดภาระงานของครู 2) Reality การวิเคราะห์สภาพจริง ปัญหา และข้อจำกัดของครูและผู้เรียน 3) Options การแสวงหาทางเลือกผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ระบบพี่เลี้ยง และการใช้ AI-Assisted Tools และ 4) Will การกำหนดแผนปฏิบัติ ติดตามผล และสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า มุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียน สามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ บริบท ปัญหา และความต้องการ โดยด้าน



บริบทสะท้อนว่าสถานศึกษามุ่งยกระดับสมรรถนะดิจิทัลและวิชาชีพของครูและผู้เรียน สนับสนุนการใช้เทคโนโลยีและ AI ในการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า การออกแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีวศึกษาเอกชนควรเริ่มจากการทำความเข้าใจบริบทจริง ปัญหา และความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการวิจัยการออกแบบทางการศึกษาของ McKenney and Reeves (2012) ที่เน้นการวิเคราะห์และสำรวจบริบทก่อนการพัฒนานวัตกรรม เพื่อให้วัตกรรมการนำไปได้จริงและเหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

ประเด็นด้านปัญหาพบว่า ครูยังมีข้อจำกัดด้านสมรรถนะดิจิทัล โดยเฉพาะการใช้นวัตกรรมและ AI เพื่อบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ รวมถึงมีภาระงานส่วนเกิน ข้อจำกัดด้านทรัพยากร อุปกรณ์ และโครงสร้างพื้นฐานของผู้เรียน เช่น ความไม่เสถียรของอินเทอร์เน็ตและความไม่พร้อมของอุปกรณ์ส่วนบุคคล ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของพิชากร สอนศรี (2568) ที่พบว่า ครูอาชีวศึกษามีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และการวางแผนออกแบบการจัดการเรียนรู้ และหลังการใช้รูปแบบการพัฒนา ครูมีสมรรถนะดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าการพัฒนาครูอาชีวศึกษาควรมุ่งพัฒนาทักษะดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้จริงมากกว่าการฝึกใช้เทคโนโลยีเชิงเครื่องมือเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับอังคณา อรรถพร (2567) ที่พบว่าสมรรถนะที่จำเป็นของครูอาชีวศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครอบคลุมทั้งสมรรถนะหลัก เช่น การพัฒนาตนเอง การทำงานเป็นทีม และจริยธรรมวิชาชีพ รวมถึงสมรรถนะประจำสายงาน เช่น การบริหารหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียน และการบริหารจัดการชั้นเรียน ดังนั้น การออกแบบบทเรียนออนไลน์จึงควรส่งเสริมทั้งสมรรถนะดิจิทัล สมรรถนะวิชาชีพ และความสามารถในการจัดการเรียนรู้อย่างบูรณาการ

ผลการวิจัยยังพบว่า ภาระงานธุรการและงานเอกสารส่งผลให้ครูมีเวลาจำกัดในการเตรียมการสอนและพัฒนาตนเอง แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูจำเป็นต้องมีระบบสนับสนุนจากผู้บริหาร ทั้งด้านนโยบาย เวลา งบประมาณ เครื่องมือ และแรงจูงใจ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับโอภาส สุขหวาน และคณะ (2562) ที่เสนอว่า การส่งเสริมสมรรถนะครูอาชีวศึกษาควรดำเนินการผ่านการพัฒนาหลักสูตร การจัดประสบการณ์ฝึกปฏิบัติวิชาชีพ และการพัฒนาครูประจำการตามความจำเป็น โดยใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Darling-Hammond, Hyler, and Gardner (2017) ที่ระบุว่า การพัฒนาวิชาชีพครูที่มีประสิทธิภาพควรเป็นกระบวนการต่อเนื่อง มีโครงสร้างชัดเจน เชื่อมโยงกับการปฏิบัติงานจริง และมีการสนับสนุนระหว่างกระบวนการ ไม่ใช่การอบรมระยะสั้นที่ขาดการติดตามผล

ด้านความต้องการพบว่า ผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียนมีมุมมองสอดคล้องกันว่า บทเรียนออนไลน์ควรมีลักษณะกระชับ เข้าถึงง่าย ยืดหยุ่น เน้นการปฏิบัติจริง และสามารถใช้เทคโนโลยีหรือ AI เพื่อลดภาระงานและเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ของ Knowles (1984) ที่อธิบายว่า ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้



ดีเมื่อเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์จริง ตอบสนองต่อปัญหาที่เผชิญ และสามารถนำไปใช้ได้ทันที ดังนั้น บทเรียนออนไลน์สำหรับครูควรออกแบบเป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติ เช่น การใช้ AI ช่วยสร้างสื่อ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างแบบฝึกหัด และการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่นำไปใช้ในชั้นเรียนได้จริง

ในประเด็นการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการออกแบบการเรียนการสอน ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของปาริชาติ ศิริสวัสดิ์ และอนุชา โสมาบุตร (2568) ที่พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์เพื่อสนับสนุนการออกแบบการเรียนการสอนและการเรียนรู้แบบ STEM สำหรับครู และพบว่าแพลตฟอร์มที่มีเครื่องมือสร้างแผนการสอน เครื่องมือสร้างแบบทดสอบ และผู้ช่วย AI มีประสิทธิภาพสูงทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ และฟังก์ชันสามารถตอบสนองความต้องการของครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อค้นพบดังกล่าวสนับสนุนว่า บทเรียนออนไลน์สำหรับครูอาชีพศึกษาเอกชนควรเปิดโอกาสให้ครูได้ฝึกใช้ AI-Assisted Tools ในการสร้างสื่อ ออกแบบกิจกรรม จัดทำแบบประเมิน และลดภาระงานที่เกี่ยวข้องกับการเตรียมการสอน

โดยสรุป การออกแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีพศึกษาเอกชนควรตั้งอยู่บนฐานของบริบทจริงของสถานศึกษา ปัญหา และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยควรมุ่งพัฒนาครูให้สามารถใช้เทคโนโลยีและ AI ในการจัดการเรียนรู้ ลดภาระงานสร้างสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน และได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูเกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอแนวทางการออกแบบบทเรียนออนไลน์โดยประยุกต์ใช้กระบวนการโค้ชในการเสริมสร้างสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีพศึกษาเอกชน พบว่า สามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาครูตามวงจร GROW Model ได้ 4 ระยะ ได้แก่ Goal, Reality, Options และ Will สะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูไม่ควรเป็นเพียงการอบรมด้านเทคโนโลยี แต่ควรเป็นกระบวนการพัฒนาที่มีลำดับขั้นชัดเจน ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย วิเคราะห์สภาพจริง แสวงหาทางเลือก และวางแผนปฏิบัติอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ Whitmore (2009) ที่อธิบายว่า GROW Model เป็นกระบวนการโค้ชที่ช่วยให้ผู้รับการพัฒนากำหนดเป้าหมาย ตระหนักถึงสถานการณ์ปัจจุบัน ค้นหาทางเลือก และตัดสินใจลงมือปฏิบัติได้อย่างมีทิศทาง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ลภัสรดา แซ่แซ่ และปานดา อภิรักษ์นภานนท์ (2568) ที่พบว่า การนำแนวคิด GROW Model มาประยุกต์ใช้ในการนิเทศและพัฒนากระบวนการทำงาน ช่วยส่งเสริมและยกระดับสมรรถนะเฉพาะทางของผู้รับการพัฒนาได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพสูง

ในระยะ Goal ผลการสังเคราะห์รหัส C1, C2, N1 และ N2 ชี้ว่า เป้าหมายสำคัญของบทเรียนออนไลน์ คือ การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูและการลดภาระงาน โดยเฉพาะการใช้ AI และการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้สะท้อนว่า ครูอาชีพศึกษาเอกชนต้องการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับการกิจการสอนจริง มากกว่าการเรียนรู้เทคโนโลยีแบบ



แยกส่วน ซึ่งสอดคล้องกับกรอบ Dig Comp Edu ที่ระบุว่าสมรรถนะดิจิทัลของครูครอบคลุม การใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ การสร้างทรัพยากรดิจิทัล การประเมินผล และการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียน (Redecker & Punie, 2017) และสอดคล้องกับแนวคิดของ สิริพัชญ์ หาญนอก (2568) ที่ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาการสอนออนไลน์ในระบบเปิดเพื่อพัฒนาครู มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล จะช่วยยกระดับศักยภาพวิชาชีพครูให้ตอบสนองต่อบริบทการเปลี่ยนแปลงและวิถีชีวิตถัดไปได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในระยะ Reality ผลการสังเคราะห์หัตถ์ P1, P2, P3, P4 และ P5 สะท้อนสภาพจริงของครูและผู้เรียน ทั้งข้อจำกัดด้านทักษะดิจิทัลของครู ภาระงานส่วนเกิน ทรัพยากรไม่เพียงพอ ความไม่พร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน และคุณภาพของสื่อออนไลน์ที่ยังไม่ตอบสนองต่อบริบทผู้เรียน ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลของครูต้องพิจารณาทั้งปัจจัยรายบุคคลและปัจจัยเชิงระบบ ซึ่งสอดคล้องอย่างยิ่งกับ วิโรจน์ สุขสวัสดิ์, ศิริชัย ศิริบุญ, และ สมชาย มีดี (2568) ที่ได้วิเคราะห์ปัจจัยขัดขวางการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัลของบุคลากรทางการศึกษาในยุค Thailand 5.0 โดยพบว่าอุปสรรคสำคัญมาจากทั้งข้อจำกัดเชิงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและภาระงานที่มากเกินไป อีกทั้งยังสอดคล้องกับโอภาส สุขหวาน และคณะ (2562) ที่เสนอว่า การส่งเสริมสมรรถนะครูอาชีวศึกษาควรเริ่มจากการประเมินสมรรถนะสำรวจความต้องการรายบุคคล จัดทำแผนพัฒนา และใช้วิธีการพัฒนาที่หลากหลาย ทั้งการเรียนรู้ออนไลน์ การพบปะโดยตรง การฝึกอบรม และการสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา

ในระยะ Options ผลการสังเคราะห์หัตถ์ N3, N4, C3 และ C4 ชี้ว่า แนวทางการพัฒนาควรเน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ระบบพี่เลี้ยงหรือ Buddy Coaching การเรียนรู้แบบ Micro-learning และกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่ครูสามารถนำไปใช้ได้ทันที ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ Knowles (1984) ที่อธิบายว่า ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเนื้อหาเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง ตอบสนองต่อปัญหาที่เผชิญ และสามารถนำไปใช้ได้ทันที ดังนั้น บทเรียนออนไลน์ควรเป็นบทเรียนขนาดสั้น มีตัวอย่างการใช้ AI-Assisted Tools และมีภารกิจปฏิบัติ เช่น การสร้างสื่อ การออกแบบแบบฝึก การจัดกิจกรรมออนไลน์ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านระบบโค้ชหรือพี่เลี้ยง ซึ่งสอดคล้องเป็นเนื้อเดียวกันกับแนวทางของ ธนากร ใจชื่อ (2568) ที่เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์สำหรับครูอาชีวศึกษาเอกชน โดยเน้นกระบวนการขับเคลื่อนผ่านระบบคู่หูการเรียนรู้ (Learning Buddy) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ช่วยให้เกิดการช่วยเหลือเกื้อกูลในการฝึกปฏิบัติ และทำให้ครูสามารถนำทักษะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไปปรับใช้ในการเรียนการสอนจริงได้ง่ายขึ้น

ในระยะ Will ผลการสังเคราะห์หัตถ์ N5, C2 และ N2 แสดงว่า ความต่อเนื่องของการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลขึ้นอยู่กับกำหนดยุทธศาสตร์รายบุคคล ระบบติดตามผล การสร้างแรงจูงใจ และการสนับสนุนจากผู้บริหาร ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ Darling-Hammond, Hyler, and Gardner (2017) ที่ชี้ว่า การพัฒนาวิชาชีพครูที่มีประสิทธิภาพควรเป็นกระบวนการต่อเนื่อง มีโครงสร้างชัดเจน เชื่อมโยงกับการปฏิบัติงานจริง และมีการสนับสนุนระหว่างกระบวนการ



ดังนั้น บทเรียนออนไลน์ควรมีระบบกำกับติดตามความก้าวหน้า การสะท้อนผลการปฏิบัติ และการสร้างแรงจูงใจ เพื่อส่งเสริมให้ครูพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป การใช้ GROW Model เป็นกรอบในการออกแบบบทเรียนออนไลน์ช่วยให้การพัฒนาครูมีลำดับขั้นที่ชัดเจน เริ่มจากการกำหนดเป้าหมาย วิเคราะห์ข้อจำกัดจริงของครูและ ผู้เรียน แสวงหาทางเลือกที่เหมาะสม และกำหนดแผนปฏิบัติที่น่าไปใช้ได้จริงในบริบท สถานศึกษา แนวทางดังกล่าวจึงเหมาะสมต่อการเสริมสร้างสมรรถนะดิจิทัลของครูอาชีวศึกษา เอกชนให้สอดคล้องกับบริบทจริงและความต้องการของผู้ใช้

องค์ความรู้ใหม่

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลครูผ่าน กระบวนการ เชื่อมโยงข้อมูลสู่บทเรียนออนไลน์ 4 ระยะ (GROW MODEL) ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์ได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้จากการวิจัย

จากภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดความสัมพันธ์การพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลครูอาชีวศึกษา ผ่านกระบวนการเชื่อมโยงข้อมูลสู่บทเรียนออนไลน์ 4 ระยะ (GROW MODEL) เริ่มต้นจาก มุมมองผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นปัจจัยนำเข้าเพื่อวิเคราะห์ความต้องการเชิงระบบ โดยผู้บริหาร สนับสนุนด้านนโยบายและทรัพยากร ครูผู้สอนเน้นการใช้ AI ลดภาระงาน และการลงมือปฏิบัติ จริง และผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนออนไลน์ที่กระชับและยืดหยุ่น ข้อมูลดังกล่าวได้นำมาออกแบบ ตามกระบวนการ GROW MODEL 4 ระยะ ประกอบด้วย Goal คือ การกำหนดเป้าหมาย ร่วมกัน Reality คือการวิเคราะห์ปัญหาจริงหน้างานและภาระงานเอกสาร Options คือการ แสวงหาทางเลือกผ่านเวิร์กช็อป สื่อการเรียนรู้ขนาดเล็ก (Micro-learning) และเครื่องมือ AI-



Assisted Tools และ Will คือการสร้างความมุ่งมั่นผ่านแผนปฏิบัติการรายบุคคลและระบบเสริมแรงใจ นำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางคือการยกระดับสมรรถนะดิจิทัลครูอาชีวศึกษา ที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ควรสนับสนุนให้เกิดการจับคู่ครูรุ่นใหม่และครูประสบการณ์สูงอย่างเป็นระบบ โดยนับชั่วโมงการโค้ชเป็นส่วนหนึ่งของภาระงานสอน เพื่อสร้างขวัญกำลังใจและลดความกังวลในการใช้เทคโนโลยี

2. ฝ่ายบริหารควรจัดสรรงบประมาณหรือทรัพยากรด้านซอฟต์แวร์ AI ที่ช่วยทุ่นแรงในการผลิตสื่อ เพื่อตอบสนองความต้องการ ลดภาระงาน และ เพิ่มความรวดเร็ว ในการจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเชิงปริมาณเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือสมรรถนะดิจิทัลของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้บทเรียนออนไลน์ที่ออกแบบตามแนวทาง GROW Model

2. ควรศึกษาการนำกระบวนการโค้ช GROW Model ไปใช้ในกลุ่มวิชาชีพอื่น ๆ ที่มีความเฉพาะทาง เพื่อดูความหลากหลายของความต้องการและการปรับใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580)*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ฐิตารีย์ จันทรวาทน์, ภาสกร เรืองรอง, และพิชญภา ยวงสร้อย. (2568). ปัญหาประติษฐ์เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก: ยกระดับทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*, 9(7), 199–213.
- นิรุตต์ บุตรแสนลี. (2565). การเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัลของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา: การผลิตกำลังคนสมรรถนะสูงแห่งศตวรรษที่ 21. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 5(1), 1–14.
- พงษ์ศักดิ์ ผกามาต, ภิญญา สุขวิวัฒน์, ปรางทิพย์ เสยกระโทก, และณัฐยา สมมาตเดชสกุล. (2568). กลยุทธ์การใช้ปัญหาประติษฐ์เพื่อการบริหารสถาบันการอาชีวศึกษาสู่ความเป็นเลิศตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิอาชีวศึกษาของประเทศไทย. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี*, 5(2). 13–26.



- ประจักษ์ อุ๋นนันทาส และคณะ. (2567). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 7(2), 1–16.
- ศิริรัตน์ ศรีสอาด. (2566). การพัฒนาครูด้วยระบบโค้ช โดย GROW Model. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 8(2), 1131–1142.
- วิชารมณธ์ เกาวิล. (2564). การสังเคราะห์และพัฒนาสมรรถนะดิจิทัลครูอาชีวศึกษาเพื่อรองรับนโยบายประเทศไทย 4.0. *วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร*, 4(2), 1–14.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2564). *การประเมินสมรรถนะดิจิทัลของครู*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิทยาลัยเทคโนโลยีท่าบ่อบัณฑิต. (2565). รายงานผลการประเมินการปฏิบัติงาน ประจำปีการศึกษา 2567. สืบค้นเมื่อ 21 ธันวาคม 2568, จาก <http://www.bbac.ac.th/>
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (ม.ป.ป.). *ยุทธศาสตร์สู่การปฏิบัติของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษากระทรวงศึกษาธิการ: นโยบาย ยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาในระยะ 15 ปี (พ.ศ. 2555–2569)*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www.vec.go.th>
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2567). *นโยบายการพัฒนาอาชีวศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษากระทรวงศึกษาธิการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568–2569*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www2.vec.go.th/Portals/0/นโยบาย2568-2569.pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *กรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2568, จาก https://web.parliament.go.th/assets/portals/1/files/digital_competence_framework_for_thai_citizens.pdf
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570)*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤษภาคม 2568, จาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=13261
- สิรพัชญ์ หาญนอก. (2568). การพัฒนาการสอนออนไลน์ในระบบเปิดสำหรับมหาชนในการพัฒนาครูในพื้นที่เมืองแห่งการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลสู่ชีวิตวิถีถัดไป. *วารสารการบริหารการศึกษา มจร. วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 5(1), 62–76.
- อังคณา อุตถาพร. (2567). การศึกษาสภาพปัญหาสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 สำหรับครูอาชีวศึกษา ของสถานศึกษาอาชีวศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบน 1. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมการอาชีวศึกษา*, 8(2), 139–148.



- โอภาส สุขหวาน, พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์, สกล วรเจริญศรี, ฤชงค์ จันทร์จิระ, และปวิฒวงศ์ บำรุง
พันธ์. (2562). การศึกษาสมรรถนะความเป็นครูของครูอาชีวศึกษาในเขต
กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการอุตสาหกรรมศึกษา*, 13(1), 107–121.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher
professional development*. Learning Policy Institute.
- Knowles, M. S. (1984). *The adult learner: A neglected species* (3rd ed.). Gulf
Publishing.
- Krippendorff, K. (2019). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th
ed.). SAGE Publications.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting educational design research*.
Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A
methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge:
A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6),
1017–1054.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence
of educators: Dig Comp Edu*. Publications Office of the European Union.
- Whitmore, J. (2009). *Coaching for performance: GRO Wing human potential and
purpose: The principles and practice of coaching and leadership* (4th ed.).
Nicholas Brealey Publishing.