

บทที่ 6

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยชุดฝึกรูปแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้ว สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงวิจัยและพัฒนา

1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1.1 เพื่อพัฒนาชุดฝึกรูปแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85

1.1.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกรูปแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร

1.1.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เข้ารับการฝึกรูปแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร

1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

1.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ของโรงเรียนเปรมประชา จำนวน 375 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ของโรงเรียนเปรมประชา จำนวน 29 คน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดฝึกรูปแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรม

ประชา ตั้งศักดิ์กรุงเทพมหานคร ที่ใช้ระบบการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ของ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยขงค์ พรหมวงศ์ จำนวน 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดทำภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การจัดทำบัตรรอยพรด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 3 การจัดทำปฏิทินด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนานจำนวน 6 ชุด ชุดละ 10 ข้อ โดยแยกเป็น แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 3 ชุด และแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 3 ชุด แบบทดสอบมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.25-0.63 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.25-1.00 และ ค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง 0.50-0.65 แบบทดสอบทักษะพิสัยก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์เป็น แบบทดสอบชุดเดียวกันในหน่วยประสบการณ์จำนวน 3 ข้อ และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็น ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อคุณภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เป็นแบบสอบถาม ปลายปิดแบบมาตราประมาณค่า จำนวน 14 ข้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 3 ประเภทได้ผ่านการ ตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว

1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบ ภาคสนาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการเหมือนกัน คือ

- 1) จัดเตรียมการก่อนการทดลองใช้ ได้จัดเตรียมสถานที่โดยใช้ห้อง คอมพิวเตอร์ มุมต่างๆ คือ มุมวิชาการและมุมผลงาน
- 2) วันเวลาในการทดสอบประสิทธิภาพ คือ ก. การทดสอบประสิทธิภาพ แบบเดี่ยว ทดสอบหน่วยที่ 1 เมื่อวันที่ 4 มกราคม 2551 ทดสอบหน่วยที่ 2 เมื่อวันที่ 11 มกราคม 2551 และทดสอบหน่วยที่ 3 เมื่อวันที่ 18 มกราคม 2551 ข. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ทดสอบหน่วยที่ 1 เมื่อวันที่ 25 มกราคม 2551 ทดสอบหน่วยที่ 2 เมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2551 และทดสอบหน่วยที่ 3 เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2551 ค. การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ทดสอบหน่วยที่ 1 เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2551 ทดสอบหน่วยที่ 2 เมื่อวันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2551 และทดสอบหน่วยที่ 3 เมื่อวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2551 และได้แจกแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ให้กลุ่มตัวอย่างที่ทดสอบประสิทธิภาพแบบ ภาคสนาม และนำแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.)
- 3) ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดฝึกอบรม มี 7 ขั้น คือ ประเมินก่อนเผชิญ ประสบการณ์ ปฐมนิเทศประสบการณ์ เผชิญประสบการณ์ รายงานความก้าวหน้า รายงานผลการ เผชิญประสบการณ์ สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ และ (4)

เก็บรวบรวมแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ และแบบสอบถามความคิดเห็นในการทดสอบภาคสนาม และสัมภาษณ์ในการทดสอบแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้ (1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ แบบฝึกหัด และงานที่กำหนดให้ โดยใช้สูตร E_1/E_2 (2) การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรมจากชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ โดยการทดสอบค่าที และ (3) การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกี่ยวกับคุณภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.3 ผลการวิจัย

จากการวิจัยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1.3.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ พบว่าชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด $E_1/E_2 = 85/85$ ดังนี้

- 1) หน่วยประสบการณ์ที่ 1 การจัดทำภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ 83.59/83.64
- 2) หน่วยประสบการณ์ที่ 2 การจัดทำบัตรอวยพรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ 83.90/84.52
- 3) หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การจัดทำปฏิทินด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพ 82.61/83.09

1.3.2 ผลของความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เข้ารับการฝึกอบรม ด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

1.3.3 ผลของความคิดเห็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อคุณภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ พบว่า โดยเฉลี่ยรวมผู้เข้ารับการฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิง

ประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร มีความคิดเห็นในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2. อภิปรายผล

การพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร มีประเด็นหลักที่จะนำมาอภิปราย 3 ประเด็น คือ (1) ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (2) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความคิดเห็นต่อคุณภาพชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์มีความคิดเห็นในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.1 ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์มีลักษณะเด่น ดังนี้

2.1.1 สื่อที่ใช้ในชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ (1) ประมวลสาระที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ยึดหลักการผลิตตำราทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช มีแผนการสอนประกอบด้วย หัวเรื่องและแนวคิด ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เข้าใจสาระสำคัญในเนื้อหาสาระก่อนเผชิญประสบการณ์ การเสนอเนื้อหาสาระเสนอจากง่ายไปหายาก ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจเนื้อหาเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถศึกษาหาความรู้จากประมวลสาระได้ทุกเวลา เมื่อผู้รับการฝึกอบรมไม่เข้าใจหรือต้องการทบทวน (2) สื่อเสริม คือ มัลติมีเดีย และตัวอย่างภาพชิ้นงาน ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น (3) สไลด์คอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ปฐมนิเทศ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจขั้นตอนในสาระเผชิญประสบการณ์ และตรวจสอบการเผชิญ ประสบการณ์

2.1.2 วิธีการเผชิญประสบการณ์ ใช้การเผชิญประสบการณ์ 3 รูปแบบ คือ (1) วิธีการเรียนจากวิทยากร (TDL) โดยวิทยากรให้คำแนะนำในการกิจและงานตรวจสอบผลงาน ให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ทราบคำตอบหรือผลย้อนกลับของงานทันที เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง (2) วิธีการเรียนจากเพื่อน (PDL) เป็นการทำงานกลุ่ม ทำให้ผู้รับการฝึกอบรมได้มีส่วนร่วมในการเรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ และ (3) วิธีการเรียนด้วยตนเอง (SDL) ผู้

เข้ารับการฝึกอบรมจะศึกษาจากสื่อด้วยตนเอง ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดีย และภาพ นอกจากนี้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมต้องทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง หลังจากให้ฝึกปฏิบัติกับกลุ่มเพื่อนแล้ว ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจประสบการณ์ที่ได้เผชิญไปแล้วดียิ่งขึ้น เน้นทักษะและการปฏิบัติเป็นสำคัญและตรงกับความเห็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ว่า ได้มีโอกาสเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่างๆที่จัดไว้ จากมูววิชาการ และมูมผลงานที่ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมนำชิ้นงานที่สร้างเสร็จแล้วมาจัดแสดง

2.1.3 ภารกิจและงานที่มอบหมายให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม เป็นการให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้ปฏิบัติหรือทำได้มากกว่าการอ่านและท่องจำ

2.1.4 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพใน 3 ขั้นตอน คือ (1) การทดสอบแบบเดี่ยว (2) การทดสอบแบบกลุ่ม และ (3) การทดสอบภาคสนาม โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาสาระของแต่ละหน่วยประสบการณ์

2.1.5 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์สามารถทำให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความชอบและพึงพอใจที่จะเข้ารับการฝึกอบรม เพราะเป็นการผสมผสานการเสาะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ด้วยรูปแบบวิธีการที่หลากหลาย และเป็นขั้นตอน โดยอาศัยสื่อประกอบการเผชิญประสบการณ์ ซึ่งมีทั้งสื่อหลัก ได้แก่ ประมวลสาระ สื่อเสริม ได้แก่ สไลด์คอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย และภาพ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมรู้จักตัดสินใจในการเสาะแสวงหาความรู้ คิดเป็นแก้ปัญหาเป็น รู้จักทำงานเป็นกลุ่ม ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

2.1.6 ชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ทำให้บทบาทวิทยากรเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก ประสานงาน ให้คำปรึกษา รวมถึงให้ข้อมูลตามที่ต้องการอบรมต้องการ และประเมิน เป็นการแก้ปัญหาคาราคาเผลนวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านนี้ได้อีกด้วย

2.2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้รับการฝึกอบรมที่ฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร

จากการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้รับการฝึกอบรม โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการเผชิญ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ก่อนและหลังการเผชิญประสบการณ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าก่อนเผชิญประสบการณ์ทุกหน่วยประสบการณ์ เนื่องจากชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์

ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพจากการทดลองใช้เบื้องต้น และปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ และการประเมิน ส่งผลให้คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นเพื่อประกอบการเผชิญประสบการณ์ นำเสนอในรูปแบบการฝึกปฏิบัติ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสร้างชิ้นงานได้ และคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนสูงทุกหน่วยประสบการณ์ ทราบมาว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมยังไม่เคยศึกษาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์นี้มาก่อนจึงตื่นเต้น และตั้งใจศึกษาขั้นตอนเพื่อผลิตชิ้นงานให้ได้ตามที่วิทยากรกำหนด นอกจากนั้นยังเผชิญประสบการณ์อย่างเป็นขั้นตอนจากประสบการณ์ที่ง่ายไปหาประสบการณ์ที่ยากต่อเนื่องกันอย่างเป็นระบบ จึงสรุปได้ว่า การฝึกอบรมจากชุดฝึกอบรมอิงประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

2.3 ความคิดเห็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อคุณภาพชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ยภาพรวมพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความคิดเห็นเกี่ยวกับระดับคุณภาพของชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยความคิดเห็นว่า

2.3.1 สไลด์คอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจัดทำและเข้าใจกระบวนการเผชิญประสบการณ์ดียิ่งขึ้นในระดับมากที่สุด ทำให้เข้าใจขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และตรวจสอบการเผชิญประสบการณ์

2.3.2 มัลติมีเดีย ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้มีความคิดเห็นในระดับเหมาะสมที่สุด เนื่องจากช่วยขยายเนื้อหาสาระในประมวลสาระให้เข้าใจขั้นตอนการสร้างชิ้นงานได้ดี

2.3.3 ตัวอย่างภาพชิ้นงาน ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดแนวคิดในการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากช่วยทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดแนวคิดและจินตนาการในการตกแต่งชิ้นงานของตน

2.3.4 แผนเผชิญประสบการณ์ ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำงานได้ มีระดับความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากประกอบด้วยหัวเรื่องและแนวคิด ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เข้าใจสาระสำคัญในเนื้อหาสาระก่อนฝึกอบรม

2.3.5 ภารกิจและงาน เหมาะสมกับระยะเวลาที่กำหนดให้ มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากได้มีการทดลองประสิทธิภาพแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มจากนั้นจึงนำมาแก้ไข

2.3.6 การอบรมจากวิทยากร ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้รับผลย้อนกลับใน

งานที่ทำ มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากวิทยากรให้คำแนะนำในภารกิจและงาน ตรวจสอบ ผลงานให้ผู้รับการฝึกอบรม ได้ทราบคำตอบหรือผลย้อนกลับของงานทันที เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง

2.3.7 การทำงานกลุ่ม ช่วยให้ผู้รับการฝึกอบรมแลกเปลี่ยนความรู้และได้รับผลย้อนกลับในงานที่ทำ มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้

2.3.8 การทำงานกลุ่ม ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการทำงานร่วมกัน

2.3.9 การเรียนรู้ด้วยตัวเอง ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมแสวงหาความรู้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีความคิดเห็นในระดับเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะศึกษาจากสื่อด้วยตนเอง ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดีย สไลด์คอมพิวเตอร์ ตัวอย่างภาพชิ้นงาน นอกจากนี้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมต้องทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง หลังจากทำให้เข้าใจในประสบการณ์ที่ได้เผชิญไปแล้วก็ยิ่งขึ้น และ ตรงกับความคิดเห็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ว่า ได้ มีโอกาสแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่างๆที่ผู้วิจัยจัดไว้

2.3.10 มุมวิชาการ ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ค้นคว้า ความรู้เพิ่มเติม มีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากมุมผลงานช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีโอกาสนำชิ้นงานที่สร้างเสร็จแล้วมาจัดแสดง ทำให้เกิดความภูมิใจมากขึ้น

2.3.11 การอบรมจากชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ มีความน่าสนใจ มีความคิดเห็นในระดับเหมาะสมมากที่สุด

2.3.11 การอบรมจากชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง เห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3.13 ประมวลสาระ ช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น เห็นว่ามีความเหมาะสม เนื่องจากประมวลสาระที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยึดหลักการผลิตตำราทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช การเสนอเนื้อหาสาระเสนอจากง่ายไปยาก ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจเนื้อหาเป็นลำดับอย่างต่อเนื่อง สามารถศึกษาหาความรู้ได้ตลอดเวลาเมื่อไม่เข้าใจหรือต้องการทบทวน เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะในเรื่องความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ในชีวิตจริง แสดงให้เห็นว่า การฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์นั้นเป็นวิธีการฝึกอบรมที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา/หลักสูตรและวิธีการ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับการฝึกอบรมไปใช้ในชีวิตจริง และวิธีการอบรมยังทำให้ผู้รับการฝึกอบรมมีความพึงพอใจ สไลด์คอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการปฐมนิเทศ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจรายละเอียดการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม

วัตถุประสงค์ บริบท/สถานการณ์ ภารกิจ/งาน สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ และการประเมิน ส่งผลให้คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนสูงขึ้น สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นนำเสนอในรูปแบบฝึกปฏิบัติ ทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมสร้างชิ้นงาน อธิบายขั้นตอนการสร้างชิ้นงานชัดเจนและดึงดูดความสนใจ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมองเห็นขั้นตอน และทบทวนเนื้อหาได้ตามความต้องการ เป็นวิธีการที่ยืดความแตกต่างระหว่างบุคคล เหมาะสำหรับการฝึกอบรมแบบแบ่งกลุ่มกิจกรรมหรือการสอนรายบุคคล นอกจากนี้การเรียนรู้จากวิทยากรช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับผลย้อนกลับในผลงาน ซึ่งวิทยากรให้คำแนะนำ ชี้แจง ช่วยเหลือ เมื่อผู้เข้ารับการฝึกอบรมพบปัญหาและอุปสรรคในขณะฝึกปฏิบัติ

3. ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยการพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างงานศิลปะด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนเปรมประชา สังกัดกรุงเทพมหานคร มีข้อเสนอแนะ 2 ประการ คือ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลด้วยการฝึกอบรม และเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป ดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 การนำชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์ไปใช้ ผู้จัดการฝึกอบรมควรศึกษาคู่มือการใช้ชุดฝึกอบรมอย่างละเอียด ควรมีการวางแผน และเตรียมการในทุกด้านให้พร้อม เพื่อให้การดำเนินการฝึกอบรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะห้องที่ใช้ในการฝึกอบรมควรมีขนาดกว้างกว่าเดิม มีโต๊ะสำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม การจัดคอมพิวเตอร์

3.1.2 ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ควรมีทักษะพื้นฐานคอมพิวเตอร์ เพื่อสามารถเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจ/งานที่กำหนดได้

3.1.3 การจัดคอมพิวเตอร์ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการศึกษาและฝึกปฏิบัติ ได้แก่ โปรแกรม Photoshop CS2, โปรแกรม Microsoft Office Word 2003 และ โปรแกรม Microsoft Office Excel 2003

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรจะมีการวิจัยเพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบอิงประสบการณ์เกี่ยวกับการผลิตชิ้นงานศิลปะ