

## บทที่ 6

### สรุปการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้ว สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### 1 สรุปการวิจัย

ในการสรุปการวิจัย ผู้วิจัยได้กล่าวถึงรูปแบบการวิจัย วัตถุประสงค์ของการวิจัย สมมติฐานการวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย และผลการวิจัย

##### 1.1 รูปแบบการวิจัย เชิงวิจัยและพัฒนา

##### 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

1.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสาร

1.2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร

##### 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสาร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75

1.3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสารในระดับ “เห็นด้วยมาก”

## 1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

### 1.4.1 ประชากรกับกลุ่มตัวอย่าง

*ประชากร* ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 3 จำนวน 2,553 คน

*กลุ่มตัวอย่าง* ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 3 โรงเรียนเยาวลักษณ์วิทยานบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 29 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง

**1.4.2 เครื่องที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีจำนวน 3 หน่วยประสบการณ์ ได้แก่ หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ หน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ใช้ระบบการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ของศาสตราจารย์ ดร.ชัยงค์ พรหมวงศ์ โดยมีขั้นตอนดังนี้ ศึกษาหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ตรวจสอบและปรับปรุง และ ทดสอบและปรับปรุงชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์เป็นแบบคู่ขนานปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก หน่วยประสบการณ์ละ 20 ข้อ แบ่งเป็นก่อนเผชิญประสบการณ์ 10 และหลังเผชิญประสบการณ์ 10 ข้อ แบบทดสอบได้ผ่านการทดลองใช้ มีค่าความยากง่าย ( $p$ ) = 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) = 0.20 - 0.60 และค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง 0.60 - 0.62 และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นเป็นแบบสอบถามปลายเปิดแบบมาตร ประมาณค่ามี 5 ระดับ เห็นด้วยมากที่สุด เห็นด้วยมาก เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยน้อย และเห็นด้วยน้อยที่สุด มีจำนวนคำถาม 14 ข้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 3 ประเภทได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิใช้ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

**1.4.3 การรวบรวมข้อมูล** ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในการทดสอบประสิทธิภาพ 3 ขั้นตอน คือ การทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยดังนี้ (1) การเตรียมการทดลองใช้ ผู้วิจัยได้เตรียมสถานที่ตามแผนผังการจัดห้องเรียน (2) วัน เวลาในการทดสอบประสิทธิภาพหน่วยประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ใช้เวลาทั้งหมด 3 วัน เวลา 9.00 น. - 11.00 น. ของทุกวัน (3) ขั้นตอนการทดลองใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มี 7 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้าการเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ และ (4) ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่เป็นกระดาษคำตอบของแบบทดสอบ

ก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ คะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์มาตรวจสอบและวิเคราะห์ข้อมูล ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว และแบบกลุ่มผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มทดลองเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และในการทดลองแบบภาคสนามผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์และเก็บแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูล

**1.4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล** ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาประสิทธิภาพด้วยค่า  $E_1/E_2$  การทดสอบค่าที่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### 1.5 ผลการวิจัย

จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

**1.5.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์** พบว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75  $E_1/E_2$  ดังนี้

1) หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ มีประสิทธิภาพ 76.50/76.50

2) หน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนตามความคิด มีประสิทธิภาพ 75.17/73.50

3) หน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน มีประสิทธิภาพ 75.33/75.75

**1.5.2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์** พบว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.5.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์** พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการเขียนเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับ “เห็นด้วยมาก”

## 2. อภิปรายผล

### 2.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 ทั้ง 3 หน่วย ประสบการณ์เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ คะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์ใกล้เคียงกับ คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ทั้งนี้เนื่องจาก (1) วิธีการเรียนรู้ใช้วิธีการลงมือเผชิญประสบการณ์ ช่วยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงจึงทำได้ (2) การเรียนจากกลุ่มช่วยทำให้นักเรียนช่วยเหลือซึ่งและกัน จึงทำงานที่กำหนดได้ถูกต้อง (3) ตัวอย่างชิ้นงานของจริงช่วยให้แนวทางในการเขียนได้ (4) สื่อประมวลสาระช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องเผชิญประสบการณ์ได้ดียิ่งขึ้น และ (5) นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ได้มีข้อสังเกตเกี่ยวกับการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และ ภาคสนามดังนี้

	หน่วยประสบการณ์ที่ 12	หน่วยประสบการณ์ที่ 13	หน่วยประสบการณ์ที่ 14
แบบเดี่ยว	64.44/68.33	64.44/66.67	61.11/68.33
แบบกลุ่ม	66.11/62.50	66.67/58.33	66.11/58.33
ภาคสนาม	76.50/76.50	75.17/73.50	75.33/75.75

**ประการที่ 1** การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ สูงกว่าระหว่างเผชิญประสบการณ์ เพราะนักเรียนได้เรียนที่ละคนด้วยชุดการสอนแบบอิง ประสบการณ์ การให้คะแนนจึงเป็นการให้คะแนนรายบุคคล และไม่มีโอกาสได้ปรึกษาใครใน ระหว่างปฏิบัติการกิจและงาน ส่งผลให้คะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์น้อยกว่าคะแนนหลัง เผชิญประสบการณ์

**ประการที่ 2** การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม คะแนนระหว่างเผชิญ ประสบการณ์สูงกว่าหลังเผชิญประสบการณ์ เพราะผู้วิจัยได้ปรับกิจกรรมให้ง่ายขึ้น ทำให้นักเรียน ปฏิบัติภารกิจ และงาน ได้ จึงทำให้คะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์สูงกว่าหลังเผชิญ ประสบการณ์อีกทั้งการทำงานกลุ่มจึงมีโอกาสดูช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จึงทำให้คะแนนระหว่าง เผชิญประสบการณ์สูงกว่าหลังเผชิญประสบการณ์

**ประการที่ 3** การทดสอบประสิทธิภาพแบบแบบกลุ่ม พบว่าคะแนนหลังเผชิญ ประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน ต่ำกว่าคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์มาก คะแนนหลังเผชิญ

ประสบการณ์ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว เป็นเพราะการสູ່ນักเรียนระดับเก่ง ปานกลาง อ่อน ที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ มีคะแนนผลการเรียนต่ำกว่าแบบเดี่ยวมากส่งผลให้คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มต่ำกว่าการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวมาก

**ประการที่ 4** การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม พบว่าคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์กับคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ใกล้เคียงกัน เพราะวิธีการเผชิญประสบการณ์ใช้กระบวนการทำงานกลุ่ม โดยทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและสามารถปฏิบัติการกิจและงานที่กำหนดได้

**ประการที่ 5** หน่วยประสบการณ์ที่ 13 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 มีคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์น้อยกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 12 เนื่องจากการออกแบบมัลติมีเดียในหน่วยประสบการณ์ที่ 12 ต่างจากหน่วยประสบการณ์ที่ 13 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14

#### การนำเสนอแบบมัลติมีเดีย

หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ	หน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด	หน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน
1. เสนอตัวอย่างของบัตรอวยพร	1. เสนอหลักการเขียนเรื่องตามความคิด	1. เสนอหลักการเขียนบันทึกประจำวัน
2. เสนอหลักการเขียนบัตรอวยพร	2. เสนอตัวอย่างการเขียนเรื่องตามความคิด	2. เสนอตัวอย่างการเขียนบันทึกประจำวัน
3. ลงมือปฏิบัติการกิจและงาน	3. ลงมือปฏิบัติการกิจและงาน	3. ลงมือปฏิบัติการกิจและงาน

ผู้วิจัยจึงพบว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 12 มีคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์และคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 13 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 จากการสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับมัลติมีเดียที่ออกแบบพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ชอบการนำเสนอ มัลติมีเดียในหน่วยประสบการณ์ที่ 12 เพราะนักเรียนเห็นตัวอย่างของบัตรอวยพรก่อน และได้หลักการเขียนบัตรอวยพร จึงเป็นแรงใจให้นักเรียนปฏิบัติการกิจและงานในการทำบัตรอวยพรและเขียนบัตรอวยพรได้ และหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ นักเรียนเคยเขียนบัตรอวยพรส่งให้กัน

## 2.2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าก่อนเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก

2.2.1 คะแนนพุทธิพิสัยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าคะแนนพุทธิพิสัยก่อนเผชิญประสบการณ์ เพราะชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL) คือประมวลสาระ เป็นสื่อที่ครูผู้สอนเป็นผู้เขียนเอง โดยภาษาในประมวลสาระใช้คำแบบง่าย ๆ เหมาะกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ประการสำคัญประมวลสาระใช้รูปแบบคำราทางไกล ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีการสรุปเนื้อหา ในการวิจัยครั้งนี้พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอ่านประมวลสาระในรูปแบบนี้ได้ และจากการสัมภาษณ์นักเรียน นักเรียนบางคนชอบรูปแบบประมวลสาระที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

มัลติมีเดียเสนอเนื้อหาสาระทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจประมวลสาระมากยิ่งขึ้น เมื่อเรียนด้วยตนเอง เช่น

นอกจากนี้แบบฝึกหัดที่ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักเรียนเรียนด้วยตนเอง แบบฝึกหัดเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยแต่ละคำถามจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และนำเนื้อหาสาระจากประมวลและมัลติมีเดียมาใช้ตอบในแบบฝึกหัด แบบฝึกหัดที่นักเรียนทำช่วยทบทวนเนื้อหา จากการตรวจแบบฝึกหัดที่นักเรียนทำ พบว่านักเรียน ได้คะแนนการทำแบบฝึกหัดสูง เหตุผลดังกล่าวทำให้นักเรียนทำคะแนนในแบบทดสอบพุทธิพิสัยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าก่อนเผชิญประสบการณ์

รูปแบบการเรียนโดยครู (TDL) ครูก็มีส่วนช่วยให้นักเรียนทำคะแนนพุทธิพิสัยได้ดี ครูช่วยอธิบายคำบางคำในประมวลสาระให้นักเรียนเข้าใจ และสรุปประเด็นสำคัญหลังจากชมมัลติมีเดียอีกครั้ง

2.2.2 คะแนนทักษะพิสัยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าคะแนนทักษะพิสัยก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) รูปแบบการเรียนกับเพื่อน (PDL) เน้นวิธีการเผชิญประสบการณ์ด้วยการปฏิบัติและกิจกรรมกลุ่ม จากการสังเกตในการสร้างชิ้นงาน นักเรียนมีความสนุกสนาน ช่วยเหลือกันเป็นกลุ่ม ทุกคนมีความรับผิดชอบในการสร้างชิ้นงานของตน และจะไม่หยุดทำชิ้นงาน คือ บัตรอวยพร การเขียนนิทาน การเขียนบันทึกประจำวัน ชิ้นงานที่นักเรียนทำ ผู้วิจัยได้ตรวจสอบชิ้นงานและคะแนนชิ้นงานของนักเรียนในแต่ละกลุ่มปรากฏได้คะแนนสูง ผลงานได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด

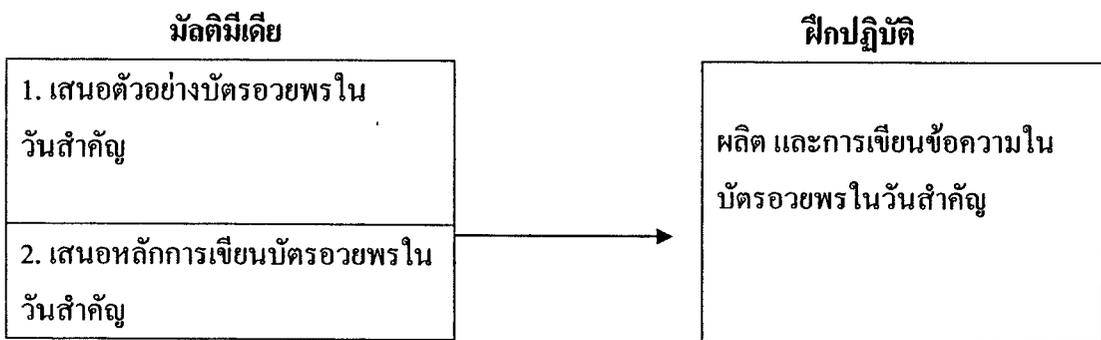
และมีบางกลุ่มมีผลงานดีเยี่ยม และจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเมื่อมีการนำเสนอผลงาน สีหน้าของนักเรียนที่นำเสนอมีความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนในการแสดงความคิดเห็น ทำงานเป็นกลุ่ม มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความสุขสนุกสนาน พฤติกรรมเหล่านี้ไม่เคยปรากฏในการสอนแบบปกติที่ผ่านมา

จากการเรียนกับเพื่อน ( PDL ) ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติ และทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะในการเขียน คะแนนทักษะพิสัยหลังเผชิญประสบการณ์จึงสูงกว่าคะแนนทักษะพิสัยก่อนเผชิญประสบการณ์

2) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้เรียนจากครู ( TDL ) ครูช่วยให้นักเรียนได้คะแนนทักษะพิสัยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าคะแนนทักษะพิสัยก่อนเผชิญประสบการณ์ เพราะว่า ครูจะคอยแนะนำนักเรียนในการทำชิ้นงาน เมื่อนักเรียนทำชิ้นงานแล้ว ครูจะวิพากษ์ถึงข้อดีข้อเสียจากการสังเกตนักเรียนจะดีใจมากเมื่อได้รับคำวิพากษ์ว่าดี ในส่วนข้อเสียนักเรียนในกลุ่มจะช่วยปรับปรุงงานในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น นอกจากนี้ครูยังช่วยสรุปรงานที่นักเรียนทำโดยนำหลักการการเขียนที่เรียนจากสื่อต่าง ๆ มาสรุปให้ฟังอีกครั้ง ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น

องค์ประกอบในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ รูปแบบวิธีการ ภารกิจและงาน และสื่อ มีความสัมพันธ์กันและบูรณาการกัน ช่วยทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ จึงทำให้คะแนนทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์

ข้อที่ 1 หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ คะแนนทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน ในขณะที่เดียวกันคะแนนทดสอบประสิทธิภาพหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ สูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน ทั้งนี้เนื่องจาก มัลติมีเดีย ในหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญได้เสนอตามขั้นตอนดังนี้



ข้อดีของการนำเสนออัลติมีเดียในหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพร ในวันสำคัญ คือ ทำหลังจากที่นักเรียนเห็นตัวอย่างบัตรอวยพรทำให้เข้าใจ และ ดึงดูดความสนใจ นักเรียน ทำให้ออกทำ จากนั้น ได้เห็นหลักการเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญจากอัลติมีเดีย แล้วลงมือปฏิบัติเขียนบัตรอวยพร จากการตรวจคะแนนระหว่างการเผชิญประสบการณ์นักเรียนได้คะแนนสูงเช่นกันเนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะเป็นอย่างดี จึงส่งผลให้นักเรียนทำคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ได้สูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน เป็นเพราะอัลติมีเดียที่นำเสนอแตกต่างจากหน่วยประสบการณ์ที่ 13 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14

ข้อที่ 2 ในหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด คะแนนทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และคะแนนทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ น้อยกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน เนื่องจากเนื้อหาในหน่วยประสบการณ์ที่ 13 เป็นเรื่องการเขียนเรื่องตามความคิดจึง มีเนื้อหา ค่อนข้างยากกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 12 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14

### 2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

มีข้อสังเกต นักเรียนเห็นว่าวิธีการเผชิญประสบการณ์ใช้การฝึกปฏิบัติช่วยให้นักเรียน ได้ปฏิบัติจริงทำได้ จึงมีความคิดเห็นระดับด้วยมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.72$ ) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัย ได้ออกแบบภารกิจและงานทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ให้นักเรียน ได้ทำ โดยให้ประสบการณ์ทางอ้อมด้วย อัลติมีเดีย จากนั้นก็เผชิญประสบการณ์ตรง คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ ได้ผลิตบัตรอวยพร เขียนบัตรอวยพร หน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด ในรูปนิทานและผลิตเป็นหนังสือนิทาน และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน ลงในสมุดบันทึกประจำวันที่ผลิตขึ้น จากภารกิจและงานที่กำหนดไว้ให้นักเรียนปฏิบัติได้ และจากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม นักเรียนทุกคนร่วมมือ และสนุกสนานในการทำงาน เหตุผลดังกล่าวว่านักเรียนส่วนใหญ่ จึงเห็นว่าการเผชิญประสบการณ์ช่วยทำให้นักเรียนปฏิบัติภารกิจและงานได้ ผลการทำงานกลุ่มในรายบุคคลมีคะแนนในระดับดีทุกคน

นอกจากนี้ นักเรียนมีความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมากที่สุด คือ นักเรียนชอบเรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ( $\bar{x} = 4.62$ ) ทั้งนี้เนื่องจาก (1) นักเรียนชอบรูปแบบการเรียนกับเพื่อน (PDL) จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีโอกาสช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จากการสังเกต

นักเรียนอ่อนสามารถเรียนไปพร้อมกับนักเรียนเก่ง มีความกระตือรือร้น อยากเรียน ซึ่งเวลาสอนปกติไม่พบพฤติกรรมของนักเรียนอ่อนเช่นนี้ (2) จากการสังเกตนักเรียนยังพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบประมวลสาระซึ่งเป็นสื่อสำคัญ นักเรียนเห็นว่าประมวลสาระเปรียบเสมือนครูสอนหน้าชั้นเรียน จากการสังเกตนักเรียนบางคนจะเปิดอ่านประมวลสาระหลาย ๆ รอบ ๆ ในกรณีทำภารกิจไม่ได้ เพราะประมวลสาระเป็นสื่อแทนครูอย่างดี (3) ตัวอย่างของจริง ได้แก่ บัตรอวยพร ในวันแม่ บัตรอวยพรในวันปีใหม่ นิทาน และ บันทึกประจำวัน ผู้วิจัยได้จัดรวมสิ่งเหล่านี้ไว้ที่มุมวิชาการ จากการสังเกตพบว่านักเรียนชอบมาศึกษาตัวอย่างของจริงที่ผู้วิจัยได้จัดไว้ให้ และ (4) นักเรียนชอบด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ อาจเป็นเพราะนักเรียนได้สร้างชิ้นงาน ซึ่งในการสอนปกติไม่มีให้นักเรียนทำ ผลงานที่นักเรียนทำหลายกลุ่มอยู่ในขั้นดี และได้รับคำชมเชยจากผู้สอน นักเรียนจึงภาคภูมิใจในงานที่ทำ เหตุผลที่กล่าวข้างต้น จึงทำให้นักเรียนมีความคิดเห็นทำนองเดียวกัน ว่านักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มากที่สุด

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### 3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

3.1.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 75/75 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น ดังนั้น สามารถนำไปใช้ในเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 3 ได้

3.1.2 นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่อ่านและเขียนได้ในระดับปานกลาง ในการวิจัยครั้งนี้สื่อหลักเป็น สื่อสิ่งพิมพ์ คือ ประมวลสาระต้องใช้ทักษะการอ่านและเขียนพอสมควร ดังนั้นผู้ใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของนักเรียน คือ ต้องอ่านและเขียนได้ในระดับปานกลาง

3.1.3 ผู้วิจัยใช้มัลติมีเดีย และ ประมวลสาระในรูปแบบตำราทางไกล ซึ่งนักเรียนไม่เคยเรียนมา ดังนั้นครูต้องอธิบายถึงการใช้ประมวลสาระและมัลติมีเดียให้นักเรียนเข้าใจ

3.1.4 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า การปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนไม่ทันกับเวลาที่กำหนดไว้ในทุกหน่วยประสบการณ์ ดังนั้น ถ้านำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ชุดนี้ไปใช้ต้องเพิ่มเวลาในการปฏิบัติการกิจและงานมากขึ้นคือหน่วยประสบการณ์ละ 2 ชั่วโมง

3.1.5 ในการเรียนกับเพื่อน (PDL) หน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน มีสมาชิกภายในกลุ่มจำนวน 4

คนต่อกลุ่ม และหน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด มุ่งงานที่นักเรียนต้องทำมากกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 12 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 จึงมีสมาชิกในกลุ่มจำนวน 5 คนต่อกลุ่ม ดังนั้น การแบ่งจำนวนนักเรียนในกลุ่มทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์จึงไม่เท่ากันต้องคำนึงถึงการแบ่งกลุ่มนักเรียนในแต่ละประสบการณ์

3.1.6 การจัดมุมวิชาการในบริบท จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่านักเรียนมักจะนั่งชมมัลติมีเดียมากกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ ดังนั้น ในมุมวิชาการต้องมีพื้นที่สำหรับให้นักเรียนชมมัลติมีเดียเพียงพอ เพื่อให้ นักเรียนเกิดบรรยากาศในการเรียนที่ดี และส่งเสริมการเรียนรู้ในการเผชิญประสบการณ์

3.1.7 เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้ใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ สามารถนำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์นี้ บรรจุในซีดีรอม เพื่อช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในส่วนของกระดาษ คือ ประมวลสาระ และนักเรียนสามารถชมมัลติมีเดียในซีดีรอม ได้สะดวก เป็นการเรียนด้วยตนเองที่สมบูรณ์

### 3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 การวิจัยครั้งนี้ได้จัดกลุ่มนักเรียนตามระดับผลการเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มนักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนอ่อนเข้ากับกลุ่มนักเรียนเก่งไม่ค่อยได้ คือ นักเรียนเก่งไม่ยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนอ่อน แต่นักเรียนอ่อนก็มีความสุขกับการเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ น่าจะมีการวิจัยในเรื่องการจัดกลุ่มสองลักษณะคือ (1) จัดกลุ่มตามความสนใจ หรือ (2) จัดกลุ่มตามระดับผลการเรียน นักเรียนเก่งกับนักเรียนแก่นักเรียนปานกลางกับนักเรียนปานกลาง นักเรียนอ่อนกับนักเรียนอ่อน โดยเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร รูปแบบการจัดกลุ่มแบบใดช่วยให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น

3.2.2 ในการวิจัยนี้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร ในหน่วยประสบการณ์ที่ 12 การเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ มัลติมีเดียที่ออกแบบ นำเสนอให้เห็นตัวอย่างชิ้นงานก่อน ตามด้วยหลักการเขียนบัตรอวยพรในวันสำคัญ และปฏิบัติจริง ในขณะที่หน่วยประสบการณ์ที่ 13 การเขียนเรื่องตามความคิด และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 การเขียนบันทึกประจำวัน เสนอมัลติมีเดียในลักษณะให้หลักการเขียน แล้วตามด้วยตัวอย่างการเขียน และปฏิบัติจริง ปรากฏว่านักเรียนที่เรียนจากหน่วยประสบการณ์ที่ 12 มีคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์สูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 13 และหน่วยประสบการณ์ที่ 14 ดังนั้น น่าจะศึกษารูปแบบการเสนอมัลติมีเดียที่นำเสนอตัวอย่างชิ้นงาน ตามด้วยหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร ในหน่วยประสบการณ์

อื่น ๆ จะช่วยทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นกันหรือไม่

3.2.3 ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าคะแนนพุทธิพิสัยต่ำกว่าคะแนนทักษะพิสัย จากการสังเกตและสัมภาษณ์นักเรียนในการบันทึกสาระสำคัญในแบบฝึกปฏิบัตินักเรียนจะเปิดคู่มือสาระ ที่มีสรุปเนื้อหา แล้วเขียนตามสรุปในประเด็นนี้ ทำให้นักเรียนไม่มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระ นักเรียนไม่ได้เขียนสรุป จึงทำให้คะแนนพุทธิพิสัยต่ำกว่าทักษะพิสัย ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนเพื่อการสื่อสาร ดังกล่าวแต่ส่วนที่สรุปเนื้อหาให้บรรจุไว้ในซีดีเสียงแทน การสรุปในซีดีจะช่วยทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นหรือไม่