

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ (1) เพื่อสร้างรูปแบบการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ในกระบวนการวิชากลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ (3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนในการเรียนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มประชากรในการวิจัยได้แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์กลุ่มผ้าและการแต่งกาย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่เรียนวิชากลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 จำนวน 7 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้นำเสนอตามขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 รูปแบบการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ในกระบวนการวิชา
กลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการสอนการ
ออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังตาราง 1-2

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนในการเรียนการ
ออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังตาราง 3

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาที่ผู้เรียนดำเนินการ
สอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังตาราง 1-2

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่ผู้เรียนดำเนินการ
สอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังตาราง 3

ตอนที่ 1 รูปแบบการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ในกระบวนการวิชากลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย

การสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ในกระบวนการวิชากลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกายเป็นการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการปฏิบัติงาน ลักษณะเนื้อหาเป็นการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำหรับการสอนได้อย่างเหมาะสมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอนเน้นการฝึกปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอนครบกระบวนการเพื่อให้เกิดการแสวงหาความรู้และพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการประยุกต์ความรู้ด้วยตนเอง

ในการสร้างรูปแบบการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ในกระบวนการวิชากลวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกายมุ่งเน้นการฝึกทักษะการปฏิบัติงานตามขั้นตอนของกระบวนการทำงานให้ครบทุกขั้นด้วยตนเอง รวมไปถึงการสร้างเจตคติในการเรียน รูปแบบที่สร้างขึ้นมีรายละเอียดของหลักการ จุดประสงค์ เนื้อหาสาระสำคัญและแนวการสอนดังนี้

หลักการ

1. เป็นการศึกษาเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม
2. เป็นการเรียนรู้การสอนเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ความคิด เจตคติและการ

ปฏิบัติงาน

3. เป็นการจัดการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

จุดประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียน

1. มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์
2. มีทักษะความสามารถการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า
3. มีการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้ไปใช้

ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

4. มีเจตคติที่ดีในการเรียนการสอนการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์และตอบสนองหลักการของการสอนการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนควรปฏิบัติตามแนวทางดังต่อไปนี้

1. จัดทำแผนการสอนที่เหมาะสมครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียน
2. จัดทำคู่มือประกอบการเรียนการสอนการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์อย่างละเอียดทุกขั้นตอน
3. จัดสื่อ วัสดุอุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมและพร้อมใช้งาน อาทิ แผ่นใสสำหรับการบรรยาย เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ ฯลฯ
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ฝึกการปฏิบัติงานตามขั้นตอนของกระบวนการทำงานอย่างถูกต้องครบถ้วน
5. มีการประเมินผลการเรียนการสอนทั้งผู้เรียนและผู้สอน

เนื้อหาการสอนการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

การสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในกระบวนการวิชาทวิวิธีการสอนผ้าและการแต่งกาย กำหนดการเรียน 18 คาบ มีโครงสร้างเนื้อหาครอบคลุม 4 เรื่อง ดังนี้

1. หลักการและขั้นตอนการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้า
2. การใช้โปรแกรมวาดภาพ (Paint)
3. การใช้โปรแกรมคโลเรดรอว์ (CorelDraw)
4. การนำลวดลายที่สร้างขึ้นมาจัดทำเป็นรูปแบบโดยใช้โปรแกรมวาดรูป (Paint) และโปรแกรมคโลเรดรอว์ (corelDraw)

เวลาเรียนกำหนดไว้คาบละ 50 นาที กิจกรรมการเรียนการสอนดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแต่ละแผนการสอน

ตารางแสดงแผนการสอนและคาบเวลา
การสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์
ในกระบวนวิชาทวิการย้อมผ้าและการแต่งกาย

แผนการสอน	จำนวนคาบ
1. หลักการและขั้นตอนการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้า	3
2. การใช้โปรแกรมวาดภาพ (Paint)	1
3. การใช้โปรแกรมคลอเรดรอว์ (CorelDraw)	2
4. การนำลวดลายที่สร้างขึ้นมาจัดทำเป็นรูปแบบโดยใช้โปรแกรมวาดรูป (Paint) และโปรแกรมคลอเรดรอว์ (CorelDraw)	12
รวม	18

หมายเหตุ จำนวนคาบที่กำหนดไว้เป็นคาบเวลาโดยประมาณ

ในการปฏิบัติการสอนจริงผู้สอนสามารถปรับจำนวนคาบเวลาตามความเหมาะสมได้ โดยยึดหลักการ จุดประสงค์ของการสอนเป็นหลักตามแต่ดุลยพินิจของผู้สอนที่จะทำให้ผู้เรียนได้บรรลุถึงเป้าหมายของการเรียน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ดังตาราง 1-2

ตาราง 1 แสดงคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล

นักศึกษา คนที่	แบบทดสอบที่ 1 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 2 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 3 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 4 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 5 (10 คะแนน)	รวม (50 คะแนน)
1	8	9	8	8	9	42
2	8	10	8	9	9	44
3	7	9	8	7	7	38
4	9	10	10	10	10	49
5	8	9	9	9	9	44
6	9	10	9	10	10	48
7	8	10	10	9	10	47

จากตาราง 1 พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดคือ สามารถสร้างและแสดงผลงานการสร้างชิ้นงานบนจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ในเวลาที่กำหนด คะแนนสูงสุดของผู้เรียนคือ 49 คะแนน คะแนนต่ำสุดคือ 38 คะแนน

ตาราง 2 แสดงผลรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

แบบทดสอบ	จำนวนผู้ทำ	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
แบบทดสอบ					
แบบทดสอบที่ 1	7	9	7	8.14	0.63
แบบทดสอบที่ 2	7	10	9	9.57	0.49
แบบทดสอบที่ 3	7	10	8	8.86	0.83
แบบทดสอบที่ 4	7	10	7	8.86	0.99
แบบทดสอบที่ 5	7	10	7	9.14	0.99
รวม				44.57	0.79

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบได้ทุกคน คะแนนค่าเฉลี่ยที่ได้เท่ากับ 44.57 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการสอนการออกแบบ
ลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

ตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผล จากแบบสอบถามความคิดเห็นของ
ผู้เรียนเกี่ยวกับการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า โดยใช้คอมพิวเตอร์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1. ความสนใจเรียนการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบ ลวดลายพิมพ์ผ้า	5	0	มากที่สุด
2. ประโยชน์ในการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วย คอมพิวเตอร์	4.86	0.35	มากที่สุด
3. การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์มี ประโยชน์ต่อท่าน	4.43	0.5	มาก
4. วิธีการสอนของผู้สอน ทำให้เกิดความเข้าใจ	4.00	0	มาก
5. ขั้นตอนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วย คอมพิวเตอร์ครั้งนี้ ทำให้ท่านเข้าใจ	3.71	0.45	มาก
6. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง หลักการและขั้นตอน การสร้างลวดลายพิมพ์ผ้า (ทฤษฎี)	4.00	0	มาก
7. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง แนะนำการใช้ โปรแกรมวาดรูป (เพนท์)	4.28	0.70	มาก
8. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง แนะนำการใช้ โปรแกรมคลอแรลเลอร์	4.00	0.75	มาก
9. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง ปฏิบัติการสร้างและ ตกแต่งลวดลายพิมพ์ผ้า	3.57	0.49	มาก
10. ระยะเวลาการสอนเนื้อหาแต่ละบทเรียนมีความ เหมาะสม	4.28	0.70	มาก

ตาราง 3 (ต่อ) แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผล จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
11. ปัญหาในการปฏิบัติงานโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างลวดลายพิมพ์ผ้า	3.28	0.45	ปานกลาง
12. ความรู้ที่ได้จากการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์	3.71	0.45	มาก
13. การนำความรู้ที่ได้จากการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการปฏิบัติงาน	4.43	0.49	มาก
14. ในกระบวนการวิชาการสอนวิชาผ้าและการแต่งกายควรมีการเรียนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์	4.43	0.73	มาก

จากตาราง 3 พบว่าค่าเฉลี่ยที่อยู่ในระดับมากที่สุดคือหัวข้อเรื่อง

1. ความสนใจเรียนการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าเพียงใด
2. การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์มีประโยชน์

ค่าเฉลี่ยที่อยู่ในระดับปานกลางคือหัวข้อเรื่อง ปัญหาในการปฏิบัติงานโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างลวดลายพิมพ์ผ้า ส่วนในหัวข้ออื่น ๆ จะมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยทั้งในระดับมากที่สุด มาก และปานกลาง ล้วนมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในระดับ

0-0.73

จากผลการสอบถามข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ การสอนการออกแบบลดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในกระบวนวิชาทวิวิธีการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในแบบสอบถามความคิดเห็น พบว่า การเรียน การออกแบบลดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพอาชีพได้ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการสอนหรือการนำไปประกอบอาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ปัญหาที่พบขณะปฏิบัติงานโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างลดลายพิมพ์ผ้า พบว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้า และขั้นตอนการปฏิบัติงานค่อนข้างซับซ้อน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษากลุ่มเดิม ที่ดำเนินการสอนการออกแบบลดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ โดยผู้เรียนซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจง ดังตาราง 4-5

ตาราง 4 แสดงคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาเป็นรายบุคคล

นักศึกษา คนที่	แบบทดสอบที่ 1 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 2 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 3 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 4 (10 คะแนน)	แบบทดสอบที่ 5 (10 คะแนน)	รวม (50 คะแนน)
1	9	8	8	9	9	43
2	9	9	8	9	9	44
3	10	9	8	9	9	45
4	8	8	8	9	8	41
5	10	9	9	9	10	47
6	8	8	9	9	9	43

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดคือ สามารถสร้างและแสดงผลงานการสร้างชิ้นงานบนจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ในเวลาที่กำหนด คะแนนสูงสุดของผู้เรียนคือ 47 คะแนน คะแนนต่ำสุดคือ 41 คะแนน

ตาราง 5 แสดงผลรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

แบบทดสอบ	จำนวนผู้ทำ	คะแนนสูงสุด	คะแนนต่ำสุด	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
แบบทดสอบ					
แบบทดสอบที่ 1	6	10	8	9.0	0.58
แบบทดสอบที่ 2	6	9	8	8.5	0.50
แบบทดสอบที่ 3	6	9	8	8.3	0.47
แบบทดสอบที่ 4	6	9	9	9.0	0.00
แบบทดสอบที่ 5	6	10	8	9.0	0.57
รวม				43.8	0.42

จากตารางที่ 5 พบว่า นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบได้ทุกคน คะแนนค่าเฉลี่ยที่ได้เท่ากับ 43.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษากลุ่มเดิม ที่ดำเนินการสอน โดยผู้เรียนซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจง เกี่ยวกับการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลผล จากแบบสอบถามความคิดเห็นของ นักศึกษาเกี่ยวกับการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	แปลผล
1. ความสนใจเรียนการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบ ลวดลายพิมพ์ผ้า	4.8	0.40	มากที่สุด
2. ประโยชน์ในการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วย คอมพิวเตอร์	4.4	0.49	มาก
3. การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์มี ประโยชน์ต่อท่าน	4.6	0.49	มากที่สุด
4. วิธีการสอนของผู้สอน ทำให้ท่านเข้าใจ	4	0	มาก
5. ขั้นตอนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วย คอมพิวเตอร์ครั้งนี้ ทำให้เกิดความเข้าใจ	4	0	มาก
6. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง หลักการและขั้นตอน การสร้างลวดลายพิมพ์ผ้า (ทฤษฎี)	4	0	มาก
7. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง แนะนำการใช้ โปรแกรมวาดรูป (เพนท์)	4	0.49	มาก
8. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง แนะนำการใช้ โปรแกรมคลอเรเตอร์	4.2	0.75	มาก
9. ความรู้ที่ได้รับจากเนื้อหาเรื่อง ปฏิบัติการสร้างและ ตกแต่งลวดลายพิมพ์ผ้า	3.8	0.40	มาก
10. ระยะเวลาการสอนเนื้อหาแต่ละบทเรียนมีความ เหมาะสม	4.2	0.75	มาก

ตาราง 6 (ต่อ) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
11. ปัญหาในการปฏิบัติงานโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างลวดลายพิมพ์ผ้า	2.6	0.49	ปานกลาง
12. ความรู้ที่ได้จากการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์	3.8	0.40	มาก
13. การนำความรู้ที่ได้จากการสร้างลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการปฏิบัติงาน	4.2	0.40	มาก
14. ในกระบวนการวิชาการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย ควรมีการเรียนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์	4.8	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยที่อยู่ในระดับมากที่สุดคือหัวข้อเรื่อง

1. ความสนใจเรียนการใช้คอมพิวเตอร์สำหรับออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า
2. การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยคอมพิวเตอร์มีประโยชน์
3. ในกระบวนการวิชาการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย ควรมีการเรียนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์

ค่าเฉลี่ยที่อยู่ในระดับปานกลางคือหัวข้อเรื่อง การปฏิบัติงาน โดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างลวดลายพิมพ์ผ้ามีปัญหาเพียงใด ส่วนในหัวข้ออื่น ๆ จะมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ยทั้งในระดับมากที่สุด มาก และปานกลาง ล้วนมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในระดับ 0-0.75

จากผลการสอบถามข้อเสนอแนะเกี่ยวกับ การสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้คอมพิวเตอร์ ในกระบวนการวิชาการสอนวิชาผ้าและการแต่งกาย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในแบบสอบถามความคิดเห็น พบว่า การเรียนการสอนการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าโดยใช้

คอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำไปใช้ในการประกอบอาชีพได้ไม่ว่าจะเป็นทางด้านการสอนหรือการนำไปประกอบอาชีพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ปัญหาที่พบขณะปฏิบัติงานโดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างผลผลิตพิมพ์ผ้า พบว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานช้า หยุดทำงาน และขั้นตอนการปฏิบัติงานค่อนข้างซับซ้อน