

ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วย เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร

Synthesis Result of Problem-based Learning Activity for Community Development Using Computer Technology and Communication

อภิชาติ เหล็กดี

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร จำนวน 30 คน 2) สังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกิจกรรมที่สังเคราะห์ขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน ในด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน และแหล่งเรียนรู้จากชุมชน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาปัญหาจากชุมชน เรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอนค้นหาเรียนรู้จากสื่อที่จัดเตรียมไว้ ร่วมวางแผนการบริการวิชาการ สรุปแผนการบริการวิชาการ นำเสนอแผนบริการวิชาการและบริการวิชาการสู่ชุมชน และ ด้านวิธีการเรียนรู้ คือ เรียนรู้แบบกลุ่ม 2) กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย องค์ประกอบของกิจกรรม 3 ส่วน คือ สื่อและแหล่งเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และ เป้าหมายกิจกรรม และ 3) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหา, พัฒนาชุมชน, เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร

ABSTRACT

The research aimed to 1) survey the needs for Problem-based learning for community development of 30 students majoring in computer technology and communication, 2) develop activities for problem-based learning for community development, and 3) study expert's opinions about the developed activities.

The results showed: 1) the student showed needs for Problem-based learning activities for community development included three areas: media and other resources from the instructor and also from the community; learning activity consisted of studying a particular community, content from the learning from provided materials, participation in planning of the academic services conclusion, and presentation of the plans to the community. 2) The developed activities included 3 components: materials and resources, learning activity, and objectives, And 3) The experts showed agree with appropriateness of Problem-based learning for community development at a high level.

Keywords: Learning Activity, Problem-Based Learning, Community Development, Computer Technology and Communication

บทนำ

การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้เป็นแหล่งสร้างองค์ความรู้และทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญของสังคม กระบวนการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีความหลากหลายและเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผ่านการปฏิบัติลงมือกระทำด้วยตนเองการพัฒนาศักยภาพการคิดตลอดจนการเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองด้วยการปฏิสัมพันธ์กับแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อนำมาสู่การสร้างความรู้ [1] การจัดการเรียนรู้ต้องยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงแสวงหาความรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายสรุปลงองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง [2] ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาประเทศ และถือเป็นหน้าที่ที่จะต้องจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนทุกคนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ฝึกให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คาดการณ์ กำหนดเป้าหมาย มีวิจารณญาณในการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา มีทักษะการสื่อสารตลอดจนทักษะทางสังคม ดังนั้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จึงเป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้ปัญหาเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีการตัดสินใจที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถเรียนรู้การทำงานเป็นทีม ใฝ่รู้ และมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถก้าวทันกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลก วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีการเรียนรู้ [3] การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างจากวิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นตัวสาระความรู้ และมุ่งเน้นที่ตัวผู้สอนเป็นสำคัญ แต่จะมุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียน โดยถือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือผู้เรียนเป็นบุคคลสำคัญ โดยมุ่งที่การใช้ปัญหาจริงหรือการจำลองสถานการณ์เป็นตัวเริ่มต้น (Trigger) กระตุ้นการเรียนรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ในตัวผู้เรียน นำประเด็นจากปัญหาไปสู่การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อเรียนรู้เพิ่มขึ้น และสร้างความเข้าใจโลกของตัวปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหา [4] ซึ่งสามารถบูรณาการการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานในการให้บริการวิชาการแก่ชุมชน เพื่อให้ตรงตามบริบท และความต้องการของชุมชน

ชุมชน คือ กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกัน และสมาชิกทุกคน ได้ให้ความสนใจ ในเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนนั้นร่วมกัน มีขอบเขตมากพอที่จะอยู่ร่วมกันในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้แล้วชุมชนนั้นอาจหมายถึง การอยู่ร่วมกันอย่างง่ายๆ เช่น หมู่บ้านหนึ่ง ชนเผ่าหนึ่ง หรือการอยู่ร่วมกันขนาดใหญ่ เช่นเมืองหนึ่งๆ หรือประเทศหนึ่ง [5] ดังนั้น การพัฒนาชุมชนจึงเป็นขบวนการส่งเสริมความเป็นอยู่ของประชาชนให้ดีขึ้น โดยประชาชนเข้าร่วมมือหรือริเริ่มเอง ถ้าประชาชนไม่รู้จักริเริ่มการใช้เทคนิคกระตุ้นเตือนให้เกิดการริเริ่ม เมื่อประชาชนเข้าร่วมมือกับรัฐจึงทำให้เกิดบทบาทและกรรมวิธีขึ้นอีกเพราะประชาชนต้องปรึกษาหารือกันเอง กำหนดความต้องการ วางโครงการเอง แล้วก็ร่วมมือกันเอง แล้วร่วมมือกันปฏิบัติตามโครงการนั้นๆ เพราะว่าวิธีที่ประชาชนคิดทำเอง มีความสำคัญยิ่งกว่าผลงานเสียอีก ตลอดจนความเชื่อมั่นในตนเอง [6]

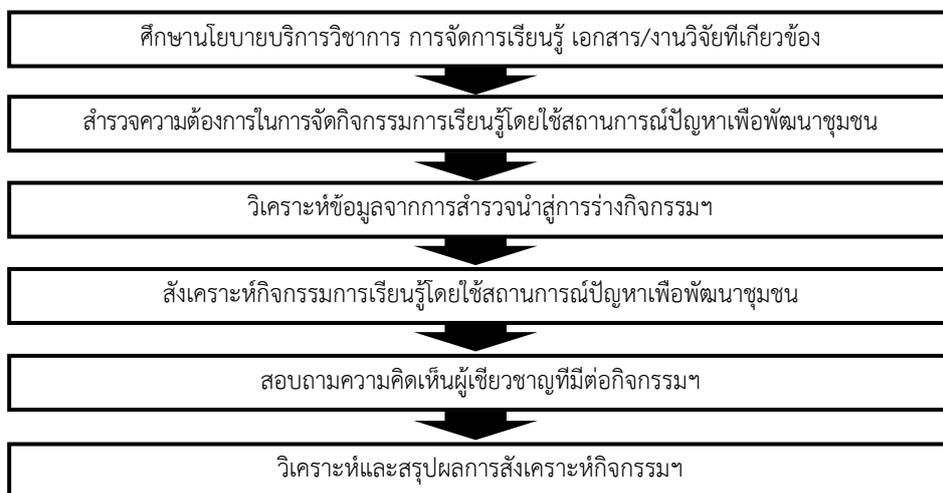
จากปัจจัยด้านการจัดการเรียนการสอน และการให้บริการวิชาการ ผู้วิจัยจึงดำเนินการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร เพื่อจัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาได้ คิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหาให้กับชุมชนได้ตรงตาม บริบท และความต้องการ ของชุมชนตามนโยบายของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม [7] อีกทั้งยังได้ดำเนินการตามภารกิจบริการวิชาการแก่ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของชุมชนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมที่สังเคราะห์ขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้



จากภาพที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย เริ่มจากการศึกษา นโยบายบริการวิชาการ การจัดการเรียนรู้ เอกสาร/งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำสู่การสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน และนำเสนอผู้เกี่ยวข้องเพื่อสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลการสังเคราะห์กิจกรรมฯ นำผลการสอบถามผู้เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

2. เครื่องมือการวิจัย

2.1 แบบสอบถามความต้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน ประเมินเป็น 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างสำหรับการสำรวจข้อมูล เป็นนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีเจาะจง โดยเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการบำรุงรักษาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และรายวิชาเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ระบบ จำนวน 80 คน

3.2 กลุ่มเป้าหมายในการประเมินกิจกรรมที่สังเคราะห์ขึ้น เป็นผู้เกี่ยวข้องที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี และการบริการวิชาการ จำนวน 5 คน

ผลการวิจัย

การสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร ผู้วิจัยได้ศึกษา และสรุปผลที่ได้จากการวิจัย ตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน

จากการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน ผลที่ได้แสดงดังตารางที่ 1

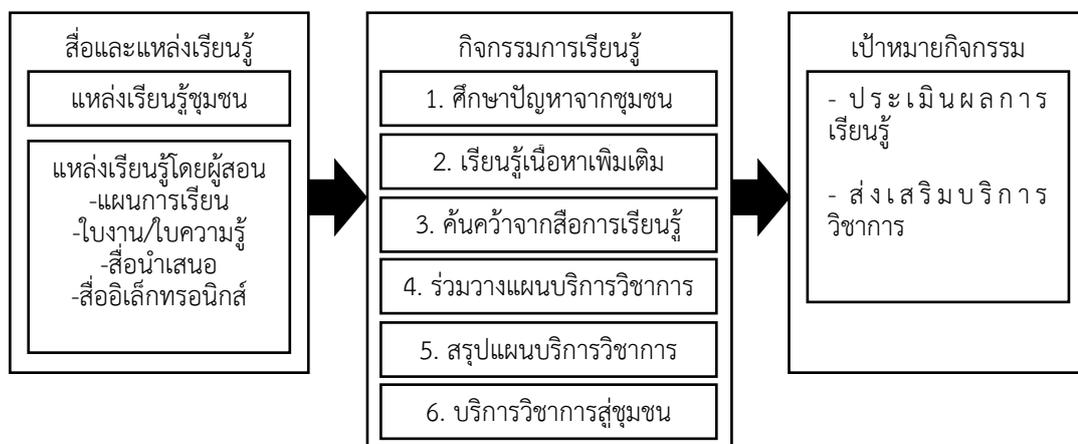
ตารางที่ 1 ผลการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน

รายการประเมิน	ผลประเมิน (ร้อยละ)
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	
1.1 แหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน	89.76
1.2 แหล่งเรียนรู้จากชุมชน	74.88
1.3 แหล่งเรียนรู้จากอินเทอร์เน็ต	34.54
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	
2.1 ศึกษาปัญหาโดยผู้สอนกำหนด	46.45
2.2 ศึกษาปัญหาจากชุมชน	64.54
2.3 เรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอน	94.78
2.4 เรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเอง	29.45
2.5 ค้นหาเรียนรู้จากสื่อที่จัดเตรียมไว้	82.57
2.6 ค้นหาเรียนรู้ด้วยตนเอง	48.88
2.7 ร่วมวางแผนการบริการวิชาการ	87.42
2.8 สรุปแผนการบริการวิชาการ	76.92
2.9 นำเสนอแผนบริการวิชาการ	79.68
2.10 บริการวิชาการสู่ชุมชน	96.52
3. ด้านวิธีการเรียนรู้	
3.1 เรียนรู้รายบุคคล	23.85
3.2 เรียนรู้แบบกลุ่ม	76.15

จากตารางที่ 1 ผลการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ร้อยละ 34.54-89.76 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ร้อยละ 29.45-96.52 และ ด้านวิธีการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้แบบกลุ่ม ร้อยละ 76.15

2. ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการศึกษาในข้อที่ 1 มาประกอบการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนผลที่ได้แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนา

จากภาพที่ 2 องค์ประกอบของกิจกรรม มี 3 ส่วน คือ

1. สื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้ชุมชน และแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน
2. กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาปัญหาจากชุมชน เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้ ร่วมวางแผนบริการวิชาการ สรุปลงแผนบริการวิชาการ และบริการวิชาการสู่ชุมชน
3. เป้าหมายกิจกรรม ประกอบด้วย ประเมินผลการเรียนรู้ และส่งเสริมบริการวิชาการ

3. ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน แสดงดังตารางที่ 2

ผู้วิจัยนำองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนผลที่ได้แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับกิจกรรม

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	4.70	0.48	มากที่สุด
1.1 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 ความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.50	มากที่สุด
2.1 ศึกษาปัญหาจากชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม	4.40	0.55	มากที่สุด
2.3 ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้	4.20	0.45	มาก
2.4 ร่วมวางแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 สรุปลงแผนบริการวิชาการ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.5 บริการวิชาการสู่ชุมชน	4.80	0.45	มากที่สุด

3. ด้านเป้าหมายกิจกรรม	4.80	0.42	มากที่สุด
3.1 ความเหมาะสมของการประเมินผลการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 ความเหมาะสมของการส่งเสริมการบริการวิชาการ	4.80	0.45	มากที่สุด
โดยรวม	4.64	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมทั้ง 3 ด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.64 และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.48) เมื่อพิจารณาทุกด้านพบว่า โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.20-4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.42-0.55)

อภิปรายผล

1. ผลการสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน พบว่า ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน และแหล่งเรียนรู้จากชุมชน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาค้นคว้าจากชุมชนเรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอนค้นหาเรียนรู้จากสื่อที่จัดเตรียมไว้ล่วงหน้าวางแผนการบริการวิชาการสรุปแผนการบริการวิชาการนำเสนอแผนการบริการวิชาการและบริการวิชาการสู่ชุมชน ด้านวิธีการเรียนรู้ คือ เรียนรู้แบบกลุ่มโดยคัดเลือกจากร้อยละ 50 ของผู้ที่ตอบแบบสอบถาม เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาด้วยตนเอง เพื่อการบริการวิชาการสอดคล้องกับ ชัตติยา พันธุ์ทรัพย์สาร [8] ได้วิจัยเรื่อง ความต้องการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียนสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยเรียงคะแนนเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ การพัฒนาบุคลากรโดยกระบวนการบริหาร การพัฒนาบุคลากรโดยการพัฒนาตนเอง การพัฒนาบุคลากรโดยส่งบุคลากรไปศึกษาอบรมหรือดูงาน การฝึกอบรม และการพัฒนาบุคลากรโดยกระบวนการปฏิบัติงาน

2. ผลการสังเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน พบว่า กิจกรรมที่สังเคราะห์ขึ้นประกอบด้วย องค์ประกอบของกิจกรรม 3 ส่วน คือ 1) สื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบด้วย แหล่งเรียนรู้ชุมชน และแหล่งเรียนรู้โดยผู้สอน 2) กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย ศึกษาค้นคว้าจากชุมชน เรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติม ค้นคว้าจากสื่อการเรียนรู้ ร่วมวางแผนการบริการวิชาการ สรุปแผนการบริการวิชาการ และบริการวิชาการสู่ชุมชน และ 3) เป้าหมายกิจกรรม ประกอบด้วย ประเมินผลการเรียนรู้ และส่งเสริมการบริการวิชาการ สอดคล้องกับ อภิชาติ เหล็กดี [9] ได้วิจัยเรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่าผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวีสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กพบว่า กิจกรรมมีองค์ประกอบ 7 ส่วน คือ 2.1) นโยบายภาครัฐ 2.2) สื่ออีดีแอลทีวี 2.3) โรงเรียนขนาดเล็ก 2.4) การเรียนรู้สื่ออีดีแอลทีวี 2.5) กิจกรรมค่ายอาสา 2.6) หน่วยงานความร่วมมือ และ 2.7) ตัวชี้วัด 5 ตัว

3. ผลศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชน พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อกิจกรรมทั้งสามด้านอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.64 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.48) เมื่อพิจารณาทุกด้านพบว่า โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดถึงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.20-4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.42-0.55) เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ปัญหาเพื่อพัฒนาชุมชนมีการจัดเตรียมทั้งสื่อจากผู้สอนและสื่อจากชุมชน โดยใช้กระบวนการเรียนแบบปัญหาเป็นหลัก ซึ่งมีเป้าหมายของกิจกรรมอย่างชัดเจน สอดคล้องกับ อภิชาติ เหล็กดี [9] ได้วิจัยเรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบ

กิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีทีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่ายมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อผลการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีทีแอลทีวีอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=4.65 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=0.05)

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยนี้ดำเนินงานโดยมีความร่วมมือจากชุมชนตั้งนั้นในการนำผลการวิจัยไปใช้งานจำเป็นต้องศึกษาบริบทของชุมชนรวมทั้งความต้องการให้บริการวิชาการตามที่ชุมชนต้องการ
2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาในขอบเขตของรายวิชาอื่นๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน และควรศึกษาความต้องการของชุมชนเพื่อนำมาจัดทำแผนการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- [1] สุมาลี ชัยเจริญ และอิศรา ก้านจักร. (2549). เทคโนโลยีการศึกษา:จากเทคโนโลยีถ่ายทอดมาสู่เทคโนโลยีทางปัญญา. วารสารเทคโนโลยีทางปัญญา, 1(1) 3-7.
- [2] ทิศนา ขัมมณี. (2551). รูปแบบการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [3] Duch, B., Groh, S. and Allen, D. (eds.). (2001). *The power of problem-based learning*.USA : Stylus Publishing.
- [4] Barrows,H.S. and Tamblyn,R.M. (1980). *Problem-based learning: an approach to medical education*.Springer Publishing, New York, N.Y.
- [5] ไพรัตน์ เตชะรินทร์. (2557). นโยบายและกลวิธีการมีส่วนร่วมของชุมชนในยุทธศาสตร์การพัฒนาในปัจจุบันการมีส่วนร่วมของประชาชนในงานพัฒนา. กรุงเทพฯ : คัดดีโสภากการพิมพ์.
- [6] วรปภา อารีราษฎร์ และคณะ. (2556). รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเครือข่ายอีทีแอลทีวีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,
- [7] คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2555). *แผนยุทธศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พ.ศ. 2555-2561*. มหาสารคาม :คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ.
- [8] ขัตติยา พันธุ์ทรัพย์สาร. (2546). *ความต้องการพัฒนาบุคลากรของโรงเรียนสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี*. ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- [9] อภิชาติ เหล็กดี. (2557). *การสังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมค่ายอาสาเพื่อการเรียนรู้สื่ออีทีแอลทีวี สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กเครือข่าย*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.