

4ED-O02: ผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฝึกปฏิบัติตามแนวคิดของแฮร์โรว์ ร่วมกับวิดีโอแชร์ริงเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และทักษะการฝึกปฏิบัติ รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ

The result of practical skills of Harrow and video sharing to promoting learning achievement and practical skills in 3D digital sculpting subject

กัมปนาท คูศิริรัตน์^{1*}, นุชรัตน์ นุชประยูร² และ เตียรธาดา หิรัญยชาติธาดา¹

Kampanat Kusirirat^{1*}, Nuchsharat Nuchprayoon² and Tiantada Hiranyachattada¹

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เปรียบเทียบการฝึกปฏิบัติหลังการจัดกิจกรรมกับเกณฑ์ร้อยละ 80 และศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการฝึกปฏิบัติตามแนวคิดของแฮร์โรว์ ร่วมกับวิดีโอแชร์ริง เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้และทักษะการปฏิบัติงาน รายวิชาประติมากรรม 3 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย ที่ลงทะเบียนรายวิชาประติมากรรม 3 มิติ จำนวน 28 คน โดยวิธีการเลือกอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการเรียนรู้กิจกรรม สื่อวิดีโอแชร์ริง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดทักษะการฝึกปฏิบัติ แบบสังเกตการฝึกปฏิบัติ แบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษา วิธีการดำเนินการวิจัยมี 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การเตรียมการ ระยะที่ 2 การจัดกิจกรรมตามแนวคิดของแฮร์โรว์ ระยะที่ 3 ประเมินผลและสรุปผล สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่า t-Test Dependent ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบสัมฤทธิ์การเรียนรู้มีคะแนนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการเปรียบเทียบทักษะการฝึกปฏิบัติมีคะแนนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลความคิดเห็นของนักศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: กิจกรรมพัฒนาทักษะการฝึกปฏิบัติ วิดีโอแชร์ริง แนวคิดของแฮร์โรว์

Abstract

The purpose of this research were to compare the learning achievement, to compare practical skills and to find out the satisfaction of the learning method. The sample were 28 students from Department of Animation and Digital media whom enroll in 3D digital sculpting subject selected by using simple random sampling. The research tools were: activity learning plan, VDO sharing, observation form, learning achievement test, practical skills assessment test and satisfaction evaluation form for students. The research consist of 3 phases: first phase was the preparing phase, second phase was the practical skills of Harrow learning activity and the third phase were evaluation and conclusion phase. Data was analyzed using mean, standard deviation and dependent t-test. The result found that: the students learning achievement after learning was higher than before learning at .05 level of significance, the students practical skills after learning was higher than before learning at .05 level of significance, students practical skills was higher than 80% criteria at .05 level of significance and the students' satisfaction in learning management topic, learning activity topic, benefits topic were all at high level.

Keywords: Practical skills teaching activity/ VDO Sharing / Harrow Concept

¹ สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

¹ Department of Animation and Digital Media, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

² สาขาวิชาระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุวรรณภูมิ

² Department of Information System and Business Computer Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

* Corresponding author E-mail: ajdankampanat@gmail.com