

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแนวทางวิธีการทำงานแบบสกรัมผ่านระบบจัดการชั้นเรียนออนไลน์ ClassStart เพื่อส่งเสริมประสิทธิผลการเรียนและการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

The Organizing of Active Learning Activities with the Working SCRUM Methodology via ClassStart Online Classroom for Encouraging Learning Effectiveness and Teamwork of the Students in the Department of Animation and Digital Media

กัมปนาท कुศิริรัตน์¹ (Kampanart Kusirirat)
นุชรรัตน์ นุชประยูร² (Nuchsharat Nuchprayoon)

(Received: July 15, 2020; Revised: November 9, 2020; Accepted: November 12, 2020)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรม ประเมินประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ประเมินการทำงานเป็นทีม และประเมินความคิดเห็นของนักศึกษาระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับแนวทางวิธีการทำงานแบบสกรัมผ่านระบบจัดการชั้นเรียนออนไลน์ ClassStart เพื่อส่งเสริมประสิทธิผลการเรียนและการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓ ระบบจัดการชั้นเรียนออนไลน์ ClassStart แบบประเมินประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินประสิทธิผลการเรียนรู้ แบบประเมินการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา แบบสังเกตการทำงานเป็นทีม และแบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษา สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ E1/E2

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ๓ ประกอบด้วย การกำหนดภารกิจที่ต้องทำตามความต้องการของทีม การส่งมอบงานที่ต้องสำเร็จในแต่ละรอบ สมาชิกในทีมต้องรายงานผลความคืบหน้า และสมาชิกในทีมจะต้องมีการประชุมผ่านระบบจัดการชั้นเรียน ClassStart ผลการหาประสิทธิภาพของจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ๓ ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.19$, S.D. = 0.67) และผลประเมินคุณภาพจากกลุ่มทดลองมีค่าประสิทธิภาพ 80.41/80.63 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ผลประเมินประสิทธิผลการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.667 แสดงว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 66.7 ผลการประเมินการทำงานเป็นทีมของผู้เรียนอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 3.86$, S.D. = 0.75) ผลการสังเกตการทำงานเป็นทีมของอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 3.95$,

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(Lecturer, Department of Animation and Digital Media, Faculty of Science and Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University)

² อาจารย์สาขาวิชาระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
(Lecturer, Department of Information System and Business Computer Faculty of Business Administration and Information Technology, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi)

*Corresponding Author: aidankampanart@gmail.com

S.D.= 0.54) และผลความคิดเห็นของนักศึกษาในภาพรวมความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.15$, S.D.= 0.70) แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงรุก; แนวทางวิธีการทำงานแบบสกรัม; ประสิทธิภาพการเรียนรู้; การทำงานเป็นทีม; ชั้นเรียนออนไลน์ ClassStart

Abstract

The purposes of this research were 1) to implement and study the effectiveness of activities, 2) to assess the learning effectiveness of students, 3) to assess teamwork, and 4) to assess the students' opinions during active learning activities with working SCRUM methodology via ClassStart online classroom to encourage learning effectiveness and teamwork of the students in Department of Animation and Digital media. The sample consisted of 18 undergraduate students who were studying in the Department of Animation and Digital Media. The tools used were 1) the learning activity plans, 2) the ClassStart online classroom system, 3) the learning activity evaluation form, 4) the learning effectiveness evaluation form, 5) the student teamwork evaluation form, 6) the teamwork observation form, and 7) the student's opinion evaluation form. The data were statistically analyzed by mean, standard deviation, and the efficiency of E1 / E2.

The results of this research showed that learning activities that have been developed include 1) the prescription of the assignments according to the team's needs, 2) the delivery of work was completed in each cycle, 3) the teams members reported the progress, and 4) the teams members had the meeting via ClassStart, 4) the result of the effectiveness of learning activities which evaluated by experts was suitability at a high level ($\bar{x} = 4.19$, S.D.= 0.67), 5) the evaluation result of the quality from experimental group had an efficiency value of 80.41 / 80.63 which was higher than criteria 80/80, 6) the evaluation result of the effectiveness of learning was 0.667 which indicated that students increased the knowledge at 66.7 percent, 7) the evaluation result of the students' teamwork was at a high level ($\bar{x} = 3.86$, S.D.= 0.75), 8) the result of the teamwork observation by the instructors was at a high level ($\bar{x} = 3.95$, S.D.= 0.54), and 9) overall, the result of the students' opinions was at a high level ($\bar{x} = 4.15$, S.D.= 0.70) which indicated that the learning activities were appropriate and could be used to manage the learning efficiently.

Keywords : Learning Activities; SCRUM methodology; Learning Effectiveness; Teamwork; ClassStart online Classroom

บทนำ

สังคมปัจจุบันกระแสความเจริญอย่างรวดเร็วส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในเรื่องต่าง ๆ บุคคลจึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มศักยภาพ กระบวนทัศน์ของผลิตภัณฑ์ของสถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบัน จึงต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงไป มหาวิทยาลัยจึงต้องพัฒนาบัณฑิตตามกรอบการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เน้นการเรียนรู้ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคคลในสังคมทุก