



ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/2567 สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

นายสุทธิรักษ์ สิงห์วงศ์

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ
อาชีวศึกษาจังหวัดอุดรธานี สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1
ภาคเรียนที่ 1/2567 สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

นายสุทธิรักษ์ สิงห์วงศ์

วิจัยในชั้นเรียนนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชา
ช่างไฟฟ้ากำลัง แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

คณะกรรมการตรวจสอบวิจัย

..... ประธานกรรมการ (ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ)
(นายณัฐวรรณ สุวรรณศรี)

..... กรรมการ (หัวหน้างานวิจัยพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์)
(นายสุทธิรักษ์ สิงห์วงศ์)

..... กรรมการและที่ปรึกษา (รองผู้อำนวยการฝ่ายแผนงานและความร่วมมือ)
(นายพีระพงศ์ อนาวงศ์)

ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยการอาชีพบ้านฝื่อ

หัวข้อวิจัยในชั้นเรียน ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตร
 วิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1/2567 สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

ผู้เขียน นายสุทธิรักษ์ สิงห์วงศ์
 ที่ปรึกษา นายณัฐวรรธน์ สุวรรณศรี
 หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 สาขาวิชา ช่างไฟฟ้ากำลัง
 แผนกวิชา ช่างไฟฟ้ากำลัง
 ปีการศึกษา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้นโดยการใช้สื่อและนวัตกรรม ในการดึงดูดนักเรียนมาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ โดยเนื้อหาภายในประกอบด้วยเนื้อหา 5 บท คือ บทนำ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิธีการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน และสรุปผล การดำเนินงาน

ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร ครูอาจารย์ และนักเรียนตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ทุกท่านที่ มีส่วนร่วมสนับสนุน ส่งเสริมให้การทำวิจัยครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะมีประโยชน์และเป็นแนวทางต่อผู้ที่สนใจได้ดีพอสมควร

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้ นักเรียน นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เพิ่มความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการมาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ในเทอมที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โดยการใช้สื่อและนวัตกรรมเป็นตัวดึงดูดความสนใจ

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการรวบรวมข้อมูลทั้งหมด และขอบพระคุณครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอนให้คำแนะนำมาโดยตลอด ขอขอบพระคุณบิดามารดาที่สนับสนุนในการศึกษา และกำลังใจ และขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เขียนเอกสารตรวจค้นคว้าตำราหนังสือที่ทำให้เข้าใจ การทำโครงการชัดเจนขึ้น และมีประโยชน์อันพึงมีจากการการวิจัยนี้

ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและตระหนักในคุณค่าในทุกสิ่งที่ทุกท่านได้มอบให้ จึงกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

สุทธิรักษ์ สิงห์วงศ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตการวิจัย	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	7
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	
ศึกษาข้อมูลและแหล่งข้อมูล	11
ขอบเขตด้านประชากร	11
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	11
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
การวิเคราะห์ข้อมูล	14
ตารางวิเคราะห์ข้อมูล	14
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	15
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	16
บรรณานุกรม	17

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การศึกษานับว่ามีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร ดังจะเห็นได้จากแนวการจัด การศึกษาที่ได้ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552:6) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการ ประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ อีกทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยัง มีความประสงค์ที่จะให้เยาวชนไทยมีความรู้อันเป็นสากล และ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การ แก้ปัญหาใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในการศึกษาโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ที่สามารถเชื่อมต่อสื่อสาร ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และทัน ต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ การเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับ วิวัฒนาการทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า บริการทางอินเทอร์เน็ตอย่างสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่วนใหญ่พบในกลุ่มเด็กนักเรียน นักศึกษามากที่สุด ฉะนั้นถ้าเรานำสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับ การศึกษา จะทำให้นักเรียนและนักศึกษาสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ด้านบทบาทของสังคมออนไลน์ต่อการจัดการในชั้นเรียน ด้วยลักษณะสำคัญของสังคมออนไลน์ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ของคนในระบบเครือข่าย สังคมออนไลน์มาสู่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนย่อม ก่อให้เกิดผลสำคัญในหลากหลายลักษณะเช่นกัน เช่น การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสังคมในชั้นห้องเรียน เนื่องจากบรรยากาศของสังคมออนไลน์เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ของคนใน เครือข่าย ด้วยเหตุนี้เมื่อทั้งผู้สอนและผู้เรียนเข้าสู่การสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบสังคมออนไลน์ก็จะนำไปสู่ การพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมจริงในทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพจริง นอกจากนี้ลักษณะการนำเสนอข้อมูล สถานภาพที่เป็นปัจจุบัน ทำให้ทั้งผู้สอนสามารถติดตาม พฤติกรรมและประสานข้อมูลได้อย่างทันทั่วทั้งที่ช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ที่กว้างขวาง การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านสังคมออนไลน์ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ และเป็นเครื่องมือ สำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่าง ต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าในปัจจุบัน เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน แต่ก็มีข้อจำกัดหลายประการที่จำเป็นต้อง พิจารณา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อเพื่อนมนุษย์ (Human connection) การกำกับตนเอง (Self-regulation) การ เรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น (Collaborative learning) และการกำหนดทิศทางต่อการเรียน ของนักเรียน และนักเรียน บางคนไม่สามารถศึกษาด้วยตนเองการเรียนรู้ในระบบอิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว จึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหานี้อาจทำได้โดยการจัดการเรียนแบบ ผสมผสาน (Blended learning) ซึ่งเป็นการรวมนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน ด้วยการ มีปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์ และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (Face to Face) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้ มีส่วนสนับสนุนและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น (Thorne, 2003) สอดคล้องกับงานวิจัยของสายชล จินโจ (2550 : 133) ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความพึง พอใจต่อการเรียนการสอนแบบผสมผสานอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความคงทนในการเรียนของนักเรียนเรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

จากการเรียนการสอนรายวิชามอเตอร์ไฟฟ้ากระแสสลับ ซึ่งเน้น กระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติจริง นักเรียนสามารถค้นคว้าความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ผู้รู้ แหล่งเรียนรู้จากสื่อ ICT คลิปวิดีโอ จากยูทูบ โดยครูผู้สอนมีหน้าที่ให้คำแนะนำเพิ่มเติมและเป็นที่ปรึกษา และสืบเนื่องจากคาบเรียนที่มักจะตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์ และตรงกับกิจกรรมต่างๆ ของทางทำให้การเรียนการสอนขาดความต่อเนื่อง จากปัญหาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นผู้สอน มีความสนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อการแก้ปัญหาการเรียนไม่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาและทบทวนเนื้อหาที่เรียนได้ ด้วยตนเอง อีกทั้งนักเรียนยังสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมี การโต้ตอบ สนทนา กับนักเรียนคนอื่นเพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ การที่ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา โดยใช้เทคนิคการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะแก้ปัญหา และทำให้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถศึกษาได้ ด้วยตนเอง เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ด้วย จึงทำให้ผู้เรียนมีความ เข้าใจบทเรียนมากขึ้น ผู้เรียนตื่นตัวตื่นใจด้วยการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสาธิต ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนทำให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการแก้ปัญหาเวลาของนักเรียนไม่มาเข้าแถวอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากปัญหาที่ตัวนักเรียนเองและปัญหาสภาพแวดล้อม เป็นต้น
- 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนที่ไม่มาเข้าแถว และมาเข้าแถวเป็นปกติ ด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวคิดเพื่อนช่วยเพื่อน
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการไม่มาเข้าแถวอย่างต่อเนื่อง ด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็น นักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ห้อง 1 จำนวน 20 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเข้าแถวแบบเป็นปกติทุกวันที่มีการเรียนการสอน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ การมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธง

2.2.2 การตรวจสอบพฤติกรรมการมาเข้าแถวอย่างต่อเนื่อง เข้าด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.3 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการไม่มาเข้าแถวอย่างต่อเนื่อง ด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาตลอดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.การจัดกิจกรรมแบบผสม ผสานผ่าน ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแก้ไขปัญหาไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงได้อย่างต่อเนื่อง และเป็นการปรับตัวให้เข้ากับกระแสสังคมในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน
- 2.ผลสัมฤทธิ์ทางการการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียนด้วย กิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับ ดี
3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมแบบผสมผสานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) หมายถึง เว็บไซต์ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกับ เพื่อนทั้งที่รู้จักมาก่อน หรือ รู้จักภายหลังทางออนไลน์ซึ่งเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ออนไลน์แต่ละแห่งมีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป แต่ส่วนประกอบหลักที่มี เหมือนกัน คือ โปรไฟล์(Profiles - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การ เชื่อมต่อ (Connecting –เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และ การส่งข้อความ (Messaging -อาจเป็นข้อความส่วนตัวหรือข้อความสาธารณะ) ซึ่ง สื่อออนไลน์ที่ใช้ในการในครั้งนี้ มี 2 ประเภท ดังนี้

1) LINE คือแอปพลิเคชันที่ผสมผสานบริการ Messaging และ Voice Over IP นำมา ผสมเข้าด้วยกัน จึงทำให้เกิดเป็นแอปพลิเคชันที่สามารถแชท สร้างกลุ่ม ส่ง ข้อความ โฟสต์รูปต่างๆ หรือจะโทรคุยกันแบบเสียงก็ได้ โดย ข้อมูลทั้งหมดไม่ ต้องเสียเงิน หากเราใช้งานโทรศัพท์ที่มีแพคเกจอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แล้วยัง สามารถใช้งาน ร่วมกันระหว่าง iOS และ Android รวมทั้งระบบปฏิบัติการอื่น ๆ ได้อีกด้วย การท างานของ LINE นั้น มีลักษณะ คล้าย ๆ กับ WhatsApp ที่ต้องใช้

2) Facebook คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถ ติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใด กิจกรรม หนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ Facebook คนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่ สนใจ โฟสต์รูปภาพ โฟสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อกแชทคุยกันแบบสดๆ เล่น เกมส์แบบเป็นกลุ่ม และ ยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวได้ ถูกพัฒนาเข้ามา เพิ่ม เติมอยู่เรื่อยๆ

บทที่ 2

เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎี

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ความหมายของสื่อการเรียนรู้

คำว่า "สื่อ" หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในการบวนการเรียน การสอนก็เรียกสื่อเหล่านั้นว่า "สื่อการเรียนการสอน" หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหา หรือสาระการเรียนรู้ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการ เรียนรู้เนื้อหา หรือ สาระนั้น ๆ การเรียนการสอนในภาพลักษณ์เดิม ๆ มักจะเป็นการถ่ายทอดสาระความรู้จาก ผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อ การเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและ ประสบการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัด อยู่ เฉพาะในห้องเรียน หรือในโรงเรียน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย สามารถ เรียนรู้ได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ สื่อที่นำมาใช้เพื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงเรียกว่า "สื่อ การเรียนรู้" ซึ่งหมายถึงทุกสิ่ง ทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์ หรือ ความคิดก็ตาม ถือเป็น สื่อ การเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้น ๆ หรือนำสิ่งนั้น ๆ เข้ามาสู่การ เรียนรู้ของเราหรือไม่

2.การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สามารถจำแนกออกตามลักษณะได้เป็น 3 ประเภท คือ

2.1 สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัวหนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์ เป็นสื่อในการแสดงความหมายสื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน

2.2 สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็น เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น แถบบันทึกภาพพร้อมเสียง (วิดีทัศน์) แถบบันทึกเสียง ภาพนิ่ง สื่อคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยี ยังรวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ใน กระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

2.3 สื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากสื่อ 2 ประเภทที่กล่าวไปแล้ว ยังมีสื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมี ความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อที่กล่าวนี้ ได้แก่ หมายถึง สิ่งมีอยู่ ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว เช่น ป่าไม้ ภูเขา แม่น้ำ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เป็นต้น

3. กิจกรรม / กระบวนการ

หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์และ การประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงงาน เกม เพลง เป็นต้น

4. วัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์

หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง

สถิติ รวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง เป็นต้น

3หลักการและแนวคิดของสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตร

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรของสถานศึกษา มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และใช้เวลาอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความยืดหยุ่น สนองความต้องการของผู้เรียน ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกประเภท รวมทั้งเครือข่ายการเรียนรู้ ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น ชุมชนและแหล่งอื่น ๆ สื่อที่จะนำมาใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรจะมี ลักษณะ ดังนี้

1. เน้นสื่อเพื่อการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองทั้งของผู้เรียนและผู้สอน
2. ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำหรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง รวมทั้งนำสื่อที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้
3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและต่อเนื่องตลอดเวลา ฉะนั้น สื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษาจึงไม่จำกัดอยู่เพียงเฉพาะหนังสือเรียนเท่านั้นผู้เรียนและผู้สอนสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อทุกประเภท อย่างไรก็ตามสื่อที่จะนำมาใช้จัดการเรียนรู้ควรมีความสอดคล้อง กับวิธีการเรียนรู้ ธรรมชาติของสาระการเรียนรู้ และศักยภาพของผู้เรียน

4สื่อการเรียนการสอน หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

1. วัตถุ สิ่งของตามธรรมชาติ ต้นไม้ สัตว์ แร่ หิน ดิน ทราย
2. ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ลม ฝน ไฟแลบ พายุ
3. วัตถุสิ่งของที่คิดประดิษฐ์ หรือสร้างขึ้นสำหรับการเรียนการสอน เช่น แผนภาพ หุ่นจำลอง กระดานชอร์ค
4. คำพูด ภาษา ท่าทาง การยิ้ม การแสดงอารมณ์โกรธ
5. วัสดุ และเครื่องมือสื่อสารต่างๆ เช่น วิทยุ เทป แผ่นเสียง ภาพยนตร์
6. วัสดุ และเครื่องมือสื่อสารต่างๆ เช่น การศึกษานอกสถานที่ การสาธิต การแสดง นิทรรศการ การปฏิบัติงาน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เนื่องจากความหมายของสื่อ ในการเรียนการสอน ใช้กันทั้งในความหมายกว้าง และความหมายแคบ จึงมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไป ตามยุคสมัย เช่น อุปกรณ์การสอน สื่อทัศนวัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอน

5. ขั้นตอนในการสร้างสื่อ

ในการสร้างสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาบทเรียนรูปแบบใด จะเริ่มต้นด้วยการกำหนดหัวหัวเรื่อง, เป้าหมาย, วัตถุประสงค์ และกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ จากนั้นก็ทำการ วิเคราะห์ (Analysis), ออกแบบ (Design), พัฒนา (Development), สร้าง (Implementation), ประเมินผล (Evaluation) และนำออกเผยแพร่ ในที่นี้ จะกำหนดขั้นตอนการสร้างสื่อโดยละเอียด ทั้งหมด 7 ขั้นตอน เพื่อสะดวกกับผู้เริ่มต้นที่สนใจในการสร้างสื่อ ดังนี้

5.1. ขั้นการเตรียม (Preparation)

- กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Determine Goals and Objectives) คือการตั้งเป้าหมายว่า ผู้เรียนจะสามารถใช้บทเรียนนี้เพื่อศึกษาในเรื่องใดและลักษณะใด กล่าวคือ เป็นบทเรียนหลักเป็นบทเรียน เสริม เป็นแบบฝึกหัดเพิ่มเติมหรือแบบทดสอบ รวมทั้งการนำเสนอเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการเรียน เรา จะต้องทราบพื้นฐานของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายเสียก่อน เพราะความรู้พื้นฐานของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียน
- รวบรวมข้อมูล (Collect Resources) หมายถึง การเตรียมพร้อมทางด้านของเอกสารสนเทศ (Information) ทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง
- เนื้อหา (Materials) ได้แก่ ตำรา หนังสือ เอกสารทางวิชาการ หนังสืออ้างอิง สไลด์ภาพต่างๆแบบ สร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้ หรือทดลองจากสถานการณ์จำลองจากสถานการณ์จริง ซึ่ง อาจจะหาไม่ได้หรืออยู่ไกลไม่สามารถนำเข้ามาในห้องเรียนได้ หรือมีสภาพอันตราย หรือ อาจสิ้นเปลืองมากที่ ต้องใช้ของจริงซ้ำๆสามารถใช้สัทธิประกอบการสอนใช้เสริมการสอนในห้องเรียน หรือใช้ซ่อมเสริมภายหลัง การเรียนนอกห้องเรียนที่ใดเวลาใดก็ได้
- การพัฒนาและออกแบบบทเรียน (Instructional Development) คือ หนังสือการออกแบบ บทเรียน กระดาษวาดสตอรี่บอร์ด สื่อสำหรับการทำกราฟิก โปรแกรมประมวลผลคำ เป็นต้น
- สื่อในการนำเสนอบทเรียน (Instructional Development System) ได้แก่ การนำเอา คอมพิวเตอร์สื่อต่างๆ มาใช้งาน
- เรียนรู้เนื้อหา (Learn Content) เช่น การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การอ่านหนังสือหรือ เอกสารอื่นๆ ที่ เกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน ถ้าไม่มีการเรียนรู้เนื้อหาเสียก่อนก็ไม่สามารถออกแบบบทเรียนที่มีประสิทธิภาพได้
- สร้างความคิด (Generate Ideas) คือ การระดมสมองนั่นเอง การระดมสมองหมายถึง การกระตุ้น ให้เกิดการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ข้อคิดเห็นต่างๆ เป็นจำนวนมาก

5.2. ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน (Design Instruction)

ขั้นตอนการออกแบบบทเรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดขั้นหนึ่งในการกำหนดว่าบทเรียนจะออกมามีลักษณะใด

- ทอนความคิด (Elimination of Ideas)
- วิเคราะห์งานและแนวความคิด (Task and Concept Analysis)
- ออกแบบบทเรียนขั้นแรก (Preliminary Lesson Description)
- ประเมินและแก้ไขการออกแบบ (Evaluation and Revision of the Design)

5.3. ขั้นตอนการเขียนผังงาน (Flowchart Lesson)

เป็นการนำเสนอลำดับขั้นโครงสร้างของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผังงานทำหน้าที่เสนอข้อมูลเกี่ยวกับ โปรแกรม เช่น อะไรจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนตอบคำถามผิด หรือเมื่อไหร่จะมีการจบบทเรียน และการเขียนผังงาน ขึ้นอยู่กับประเภทของบทเรียนด้วย

5.4. ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด (Create Storyboard)

เป็นขั้นตอนการเตรียมการนำเสนอข้อความ ภาพ รวมทั้งสื่อในรูปแบบมัลติมีเดียต่างๆ ลงบนกระดาษ เพื่อให้การนำเสนอข้อความและรูปแบบต่างๆ เหล่านี้เป็นไปอย่างเหมาะสมต่อไป

5.5. ขั้นตอนการสร้างและการเขียนโปรแกรม (Program Lesson)

เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงสตอรี่บอร์ดให้กลายเป็นคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ส่วนนี้จะต้องคำนึงถึง ฮาร์ดแวร์ ลักษณะและประเภทของบทเรียนที่ต้องการสร้าง โปรแกรมเมอร์และงบประมาณ

5.6. ขั้นตอนการประกอบเอกสารประกอบบทเรียน (Produce Supporting Materials)

เอกสารประกอบบทเรียนอาจแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท คือ คู่มือการใช้ของผู้เรียน คู่มือการใช้ของผู้สอน คู่มือสำหรับแก้ปัญหาเทคนิคต่างๆ และเอกสารประกอบเพิ่มเติมต่างๆ ไป ผู้เรียนและผู้สอนย่อมมีความ ต้องการแตกต่างกัน คู่มือจึงไม่เหมือนกัน คู่มือการแก้ปัญหาที่จำเป็นหากการติดตั้งมีความ สลับซับซ้อนมาก

5.7. ขั้นตอนการประเมินผลและแก้ไขบทเรียน (Evaluate and Revise)

บทเรียนและเอกสารประกอบทั้งหมดควรที่จะได้รับการประเมิน โดยเฉพาะการประเมิน การทำงาน ของบทเรียน ในส่วนของการนำเสนอสมควรจะทำการประเมินก็คือ ผู้ที่มีประสบการณ์ใน การออกแบบมาก่อน ในการประเมินการทำงานของบทเรียนนั้น ผู้ออกแบบควรที่จะสังเกตพฤติกรรม ของผู้เรียนหลังจากที่ได้ทำการ เรียนจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นๆ แล้ว โดยผู้ที่เรียนจะต้องมาจาก ผู้เรียนในกลุ่มเป้าหมาย ขั้นตอนนี้อาจจะ ครอบคลุมถึงการทดสอบน ร่องการประเมินผลจาก ผู้เชี่ยวชาญได้ ในการประเมินการทำงานของบทเรียนนั้น ผู้ออกแบบควรที่จะสังเกตพฤติกรรมของ ผู้เรียนหลังจากที่ได้ทำการเรียนจากสื่อช่วยสอนนั้นๆ แล้ว โดยผู้ที่ เรียนจะต้องมาจากผู้เรียนใน กลุ่มเป้าหมาย ขั้นตอนนี้อาจจะครอบคลุมถึงการทดสอบนำร่องการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่าง ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 มีกระบวนการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน คือ

1. ศึกษาข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการไม่มาเข้าแถวของนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อเป็นแนวทาง ปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยทำแบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษา

1.2 ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ในประเด็นการพัฒนการใช้สื่อในการการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 1 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

2. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้จำนวนทั้งสิ้น 20 คน ประกอบด้วย

1. นักเรียนระดับ ปวช.1 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2567 จำนวน 20 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 แบบประเมินความคิดเห็นของนักศึกษา

แบบประเมินความคิดเห็น

ลำดับ	หัวข้อ	ระดับความพึงพอใจ (คะแนน)					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย						(ระบุ)
2	การพูดหน้าเสาธงของคณะครู						
3	การใช้เวลาในกิจกรรมหน้าเสาธง						
4	สภาพแวดล้อมในการเข้าแถว						
5	ใช้สื่อและนวัตกรรมในการเช็คชื่อ						

ความพึงพอใจ 5=มากที่สุด 4=มาก 3=ปานกลาง 2=น้อย 1=น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คะแนนที่ได้จากแบบประเมินจิตพิสัยนำมาหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนี

ประสิทธิผล

2.คะแนนจากแบบประเมินจิตพิสัย นำมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ข้อมูล เชิงปริมาณ (Quantitative Research) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความคิดเห็นโดยแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายความพึงพอใจต่อโครงการโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจแบ่ง ออกเป็น 5 ระดับ มีการกำหนดอันตรภาคชั้นดังนี้

$$\begin{aligned}\text{อันตรภาคชั้น (Class Interval)} &= \text{Range}/K \\ &= (X_{\max} - X_{\min})/K\end{aligned}$$

เมื่อ Rang = พิสัย

$X_{\max}$ = คะแนนสูงสุด

$X_{\min}$ = คะแนนต่ำสุด

K = จำนวนชั้น

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนด คะแนนสูงสุด = 5 คะแนน

คะแนนต่ำสุด = 1 คะแนน

จำนวนชั้น = 5 ชั้น

$$= (5 - 1) / 5$$

คะแนนสูตรในอันตรภาคชั้น = 0.80

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดระดับความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งแต่ละลำดับมีค่าคะแนนแตกต่างกัน 0.80 คะแนน ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงช่วงคะแนนเฉลี่ยและการแปลความหมายข้อมูล

ข้อมูลจากการวิเคราะห์เชิงปริมาณจากแบบประเมินจะใช้ประกอบการวิเคราะห์เชิงคุณภาพเพื่อความสำเร็จในการศึกษา

ช่วงค่าคะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมายระดับความพอใจ
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการสำรวจจากแบบประเมินความคิดเห็นโดย

- | | | |
|---------------------------|-------|-------|
| 1.อาจารย์ประจำวิชา | จำนวน | 1 คน |
| 2. นักศึกษา ปวช. 2 ห้อง 3 | จำนวน | 20 คน |

แบบประเมินความคิดเห็น

หัวข้อ	คะแนน / ค่าเฉลี่ย	หมายเหตุ
1.ระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย	63 คะแนน เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 4.72 คะแนน	
2. การพูดหน้าเสาธงของคณะครู	57 คะแนน เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 4.34 คะแนน	
3. การใช้เวลาในกิจกรรมหน้าเสาธง	40 คะแนน เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.15 คะแนน	
4. สภาพแวดล้อมในการเข้าแถว	52 คะแนน เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.83 คะแนน	
5. ใช้สื่อและนวัตกรรมในการเช็คชื่อ	45 คะแนน เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.65 คะแนน	

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

5.1งานวิจัยการพัฒนาการใช้สื่อในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 1 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง

การดำเนินงานทุกขั้นตอนของงานวิจัยการพัฒนาการใช้สื่อในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 1 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง อาจจะมีจุดบกพร่องและต้องมีการปรับปรุงบ้าง แต่ก็ได้ทำการแก้ไขจนเสร็จเป็นไปได้ดีด้วยดี ซึ่งก็ได้ทำการทดสอบจนแน่ใจ จนสามารถนำไปสร้างประโยชน์กับการมาเข้าแถวหน้าเสาธงของนักเรียนของแผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือได้เป็นอย่างดี

5.2 สรุปผลงานที่ได้รับ

จากผลระดับความพึงพอใจ

มากที่สุด

- | | | |
|----------------------------------|----------|------------------------------|
| 1.ระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย | 63 คะแนน | เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 4.72 คะแนน |
| 2. การพูดหน้าเสาธงของคณะครู | 57 คะแนน | เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 4.34 คะแนน |

มาก

- | | | |
|------------------------------------|----------|------------------------------|
| 1.สภาพแวดล้อมในการเข้าแถว | 52 คะแนน | เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.83 คะแนน |
| 2. ใช้สื่อและนวัตกรรมในการเช็คชื่อ | 45 คะแนน | เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.65 คะแนน |

ปานกลาง

- | | | |
|--------------------------------|----------|------------------------------|
| 3.การใช้เวลาในกิจกรรมหน้าเสาธง | 40 คะแนน | เฉลี่ยแล้วเท่ากับ 3.15 คะแนน |
|--------------------------------|----------|------------------------------|

น้อย

-

น้อยมาก

-

สรุป

จากผลการประเมินพบว่าระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย และการพูดหน้าเสาธงของคณะครู มีส่วนสำคัญในการจัดการการใช้สื่อในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ที่ทำให้มีความน่าเบื่อในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการมาเข้าแถวหน้าเสาธงครั้งต่อไปจึงตระหนักถึงเรื่องระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย และการพูดหน้าเสาธงของคณะครู ให้มาก จึงจะทำให้ นักเรียนมาเข้าแถวเพิ่มมากขึ้น

5.3 ปัญหาและการแก้ไข

ในการสร้างพัฒนาสื่อการในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลังนั้น สามารถสรุปถึงปัญหาและข้อเสนอแนะในการแก้ไข สรุปได้เป็นข้อๆ ดังนี้

1. ระยะเวลาในการเดินทางมาวิทยาลัย และการพูดหน้าเสาธงของคณะครู ทำให้ในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปี 2 แผนกวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย

การแก้ไข ต้องขอความอนุเคราะห์จากคณะครูและทางผู้บริหาร ให้แนะนำและกำหนดเวลาพูดหน้าเสาธงอย่างชัดเจน กระชับ เพื่อช่วยในการที่นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย

2. สภาพแวดล้อมในการเข้าแถวนั้น บางครั้งนักเรียน ก็ไม่เข้าใจในสภาพอากาศและพื้นที่ที่ทำกิจกรรม
- การแก้ไข นักเรียนต้องมีความรับผิดชอบเพิ่มขึ้นมากกว่านี้ โดยต้องประมาณสภาพแวดล้อมทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรม

5.4 แนวทางการประยุกต์ในการใช้งาน

1. สามารถนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการสร้างพัฒนาสื่อการในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธง หรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพบ้านผือได้
2. สามารถนำแนวทางการพัฒนาสื่อในการสร้างพัฒนาสื่อการในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธง ไปประยุกต์ในสร้างนวัตกรรมอื่นๆ ได้

5.5 ข้อเสนอแนะ

ควรนำสื่อการในการมาเข้าแถวหน้าเสาธงและไม่มาเข้าแถวหน้าเสาธงของระดับฝึกมาใช้เป็นสื่อในกลุ่มของผู้เรียนเพราะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในด้านการปฏิบัติเป็นอย่างดี

