



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน วิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
เพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลและความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ของนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

THE RESULT OF LEARNING MANAGEMENT USING THE TEAM BASED
LEARNING IN CLASS GAD331, THE DIGITAL PUBLISHING, A CLASS DESIGN
FOR DEVELOP DIGITAL PUBLISHING DESIGN WORK AND IMPROVE THE
ABILITY TO WORK AS A TEAM OF STUDENTS AT SCHOOL OF DIGITAL
MEDIA, SRIPATUM UNIVERSITY

อาจารย์ณัฐพล พิชัยรัตน์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2561

หัวข้อวิจัย : ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน วิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล และความสามารถในการทำงานเป็น ทีมของนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผู้วิจัย : อาจารย์ณัฐพล พิชัยรัตน์

หน่วยงาน : คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีที่พิมพ์ : พ.ศ. 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน วิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณภาพ ผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน และเพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ นักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน โดยใช้วิธีการศึกษาด้วยการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน และแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ที่ ประเมินโดยตนเอง และเพื่อนนักศึกษา นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และประมวลผลโดยใช้สถิติ

ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่จัดทำ เป็นแบบกลุ่ม มีคุณภาพมากกว่าการจัดทำแบบรายบุคคล อย่างเห็นได้ชัด โดยมีผลประเมินคุณภาพ ผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเป็นรายเป็นบุคคลมีคะแนนอยู่ในระดับปานกลางและผลประเมิน คุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลแบบรายกลุ่ม มีคะแนนอยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน, สื่อการสอน, สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล, การประยุกต์

Research Title : The result of learning management using the team based learning in class
GAD331 ,The digital publishing, a class design for develop digital publishing design
work and improve the ability to work as a team of students at School of Digital
Media, Sripatum University

Name of Researcher : Nattapon Pichairat

Name of Institution : School of Digital Media, Sripatum University

Year of Publication : 2018

ABSTRACT

This research is a result of learning management using the team based learning in class
GAD331 ,The digital publishing, a class design for develop digital publishing design work and
improve the ability to work as a team of students at School of Digital Media, Sripatum University.
The Objective is to study the quality of digital publishing works of students in class GAD331. Using
the team based learning the study will measure team working ability of students in GAD331.

The test group consisted of 60 students who were enrolled in Semester 2/2017 IGD331 class
at Sripatum University. The evaluating of quality of the works is evaluated by the instructor and the
quality of the teamwork is evaluated by the student himself and other students in the class. All data is
analyzed and processed using statistics methods.

The result of the research showed that the quality of digital publishing work by the team of
students is better than the work of an individual student. The score of work by individual student is
about average compared to a score of a work by team which was evaluated as a very high score.

Keywords : Team based Learning, Instruction media, Magazine, Digital Publishing, Apply

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาจากบุคคล
หลายๆท่าน ผู้วิจัยขอขอบคุณ ดร. รัชนีพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน อธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ที่ได้อนุมัติทุนสนับสนุนการวิจัย ขอขอบคุณศูนย์สนับสนุนและพัฒนาระบบการเรียนการสอน ที่ช่วยให้
คำปรึกษาและคอยชี้แนะช่วยเหลืองานวิจัยจนสำเร็จ และขอขอบคุณคณะกรรมการวิจัยเพื่อ
พัฒนาระบบการเรียนการสอนทุกท่าน ที่ช่วยเหลือและประสานงานในด้านต่างๆ ของงานวิจัยตลอด
ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

คุณประโยชน์ที่บังเกิดจากรายงานการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบแต่ทุกท่านที่ได้
กล่าวมาแล้วข้างต้น รวมถึงบิดา มารดา ผู้ให้การศึกษาแก่ผู้วิจัย ตลอดจนครู-อาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์
ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานการวิจัยฉบับนี้จะมีคุณค่าและเป็น
ประโยชน์ต่อผู้สนใจได้ตามสมควร



ผู้วิจัย

ธันวาคม 2561

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญ

บทที่	หน้า
1	บทนำ 1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย 3
	คำถามการวิจัย 3
	สมมติฐานการวิจัย 3
	ขอบเขตการวิจัย 3
	นิยามศัพท์ 4
	ประโยชน์ที่ได้รับ 4
2	วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 5
	แนวคิดและทฤษฎี 5
	สื่อสิ่งพิมพ์แบบดิจิทัล 5
	การสอนแบบทีมเป็นฐาน 10
	แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม 13
	แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผล 19
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 21
3	วิธีดำเนินการวิจัย 23
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 23
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 23
	แบบแผนการวิจัย 23
	การเก็บรวบรวมข้อมูล 28
	การวิเคราะห์ข้อมูล 28
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 31
	ผลการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่ 31
	ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน.....

บทที่	หน้า
ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการ ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน.....	33
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	38
สรุปผลการวิจัย.....	38
อภิปรายผลการวิจัย.....	39
ข้อเสนอแนะ	40
 บรรณานุกรม	 41
 ภาคผนวก	 43
ภาคผนวก ก แบบประเมินชิ้นงาน	44
 ประวัติย่อผู้วิจัย	 49



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตัวอย่างแบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน	24
2	ตัวอย่างแบบประเมินระดับความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการ ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ประเมินโดยนักศึกษา และเพื่อนนักศึกษา.....	26
3	ผลการเปรียบเทียบคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาแบบ รายบุคคลและแบบเป็นทีม ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน	30
4	ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน.....	31



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เป็นวิชาที่เน้นการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ประเภท นิตยสาร โดยแบ่งการเรียนการสอนเป็น 2 ส่วน คือ

1. การออกแบบนิตยสาร เป็นการออกแบบบนพื้นฐานของสิ่งพิมพ์
2. การใช้โปรแกรมเพื่อปรับงานออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นไฟล์ดิจิทัล เป็นการเรียนรู้ด้านเทคนิคการใช้โปรแกรม

โดยนิตยสารดิจิทัลจะต้องมีการใช้ทั้งสองส่วนประกอบกันไปทั้งความรู้ความสามารถด้านการออกแบบและความคล่องแคล่วทางการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การออกแบบในส่วนแรกจะใช้หลักการออกแบบนิตยสารที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์แบบ 2 มิติ เช่น การจัดการระบบกริด (Grid System) , การถ่ายภาพ , การจัดตัวอักษร , การออกแบบกราฟฟิกเบื้องต้น เป็นต้น ประกอบกับส่วนที่สอง ที่เป็นการเรียนรู้การใช้โปรแกรมพิเศษ หรือเรียกว่า plug in ในโปรแกรม Adobe InDesign แปลงงานออกแบบ 2 มิติ ให้มีความความพิเศษขึ้น เช่น การย่อขยายภาพได้ , ใสภาพเคลื่อนไหวได้ , สามารถกดเรียกดูภาพที่ซ่อนไว้ได้ เป็นต้น วัตถุประสงค์ของรายวิชานี้ เพื่อให้เกิดการประยุกต์ใช้ความรู้หลากหลายของการออกแบบกราฟฟิกมาประกอบลงในงานออกแบบนิตยสารของรายวิชานี้ ทั้งเรื่องพื้นฐานงานออกแบบกราฟฟิก, การคิดสรรตัวอักษร, การออกแบบตราสัญลักษณ์, การถ่ายภาพ รวมไปถึงการใช้โปรแกรมการออกแบบกราฟฟิกด้วย แต่ด้วยในยุคปัจจุบันที่เกิดความเสื่อมถอยของยุคสื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นกระดาษ จึงปรับเป็นการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลใช้การดาวน์โหลดเป็นการกระจายงานแทนการจัดจำหน่ายผ่านการพิมพ์ ซึ่งเข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

ในรายวิชานี้ นักศึกษาทุกคนจะต้องมีนิตยสารดิจิทัลของตนเอง คนละ 1 เล่ม เริ่มการออกแบบในรูปแบบสิ่งพิมพ์ปกติ โดยใช้หลักการและองค์ประกอบเป็นแบบนิตยสารโดยทั่วไปก่อนและใช้เทคนิคทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยให้กลายเป็นนิตยสารดิจิทัล นักศึกษาแต่ละคนเลือกกลุ่มนิตยสารที่ผู้สอนกำหนดให้ แบ่งเป็น 7 กลุ่ม คือ นิตยสารเกี่ยวกับแฟชั่น, อาหาร, ยานยนต์, สัตว์เลี้ยง, กีฬา, คนตรี และการท่องเที่ยว เนื้อหาภายใน ให้นักศึกษามีอิสระในการเลือกตามความสนใจของแต่ละบุคคล เนื่องด้วยการออกแบบหนังสือและนิตยสารต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งเล่ม แต่ที่ผ่านมาเนื่องจากนักศึกษาไม่มีความสนใจในการอ่านหนังสือนิตยสาร จึงไม่มีความความเข้าใจในระบบและการออกแบบนิตยสาร รวมไปถึงไม่มีความเข้าใจในระบบ Grid ซึ่งเป็นปัจจัยหลักปัจจัยหนึ่งที่สร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของนิตยสารในเล่ม และปรับเปลี่ยนวิธีการ

สอนจากการบรรยายปกติ เป็นการเรียนรู้แบบทีม เพื่อให้เกิดการระดมความคิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันของนักศึกษาในแต่ละทีม แต่ละกลุ่มประเภทของนิคยสาร

การจัดการเรียนการสอนแบบ Team-Based Learning หรือการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็น รูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่นักศึกษาได้ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการร่วมมือกันในการเรียนรู้ อย่าง สร้างสรรค์การทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็กตามความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยมีการกำหนดเป้าหมาย อย่างชัดเจนสมาชิกภายในทีมมีหน้าที่รับผิดชอบและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานช่วยในการพัฒนา ทักษะการรู้คิดของผู้เรียนให้มีระดับสูงขึ้นการช่วยเหลือทางสังคมสำหรับผู้เรียนที่มีความเสี่ยงสนับสนุน พัฒนาการระหว่างบุคคลและทักษะของทีมซึ่งถือว่าการพัฒนาผู้เรียนตามความมุ่งหมายของ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่กำหนดไว้ว่า การศึกษาควรเป็นการพัฒนาคนในทุกด้าน ทำให้ผู้รับการศึกษาเป็นคนดีคนเก่งและมีความสุข นอกจากนี้ยังได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้คือ “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสนใจ

ผู้วิจัยพบว่าการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เหมาะสมกับการสอนในวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เพราะในการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนี้ ทำให้เกิดการระดมความคิดและสามารถพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์นั้นต้องผ่านขั้นตอนหลายกระบวนการ จากผู้ชำนาญการในแต่ละด้านหลายคนจึงสามารถผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพได้ โดยผู้วิจัยให้นักศึกษากำหนดประเภทของนิคยสาร นักศึกษารวมกลุ่มเป็นทีมเดียวกันจากการเลือกประเภทเดียวกัน วิเคราะห์รูปแบบนิคยสารจากตัวอย่างที่เลือกสรรมา หาข้อสรุปร่วมกันถึงรูปแบบที่ดี และสามารถนำเอารูปแบบทั้งระบบการกำหนด Grid และอื่นๆมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบนิคยสารของตนเองได้ ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของนิคยสารทั้งเล่ม มีความเป็นชุดเดียวกัน

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนั้น ส่งผลทำให้คุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลมีคุณภาพที่ดีขึ้น และนักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการทำงานเป็นทีม นักศึกษามีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ไข วางแผน

และรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมาย มีการพัฒนาการด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อนร่วมทีมมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

คำถามการวิจัย

1. คุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่จัดการจัดการเรียนการสอน โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็นอย่างไร
2. นักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม เป็นอย่างไร

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลและศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

นิยามศัพท์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบทีม คือรูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่นักศึกษาได้ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการร่วมมือกันในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ทำงานร่วมกันเป็นทีม มีการกำหนดเป้าหมายชัดเจน

สื่อการสอน หมายถึง ตัวกลางที่ใส่ถ่ายทอดหรือนำความรู้ ในลักษณะต่าง ๆ จากผู้ส่งไปยังผู้รับให้เข้าใจ ความหมายได้ตรงกันในการเรียนการสอนสื่อที่ใช้เป็นตัวกลางนำความรู้ในกระบวนการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเรียกว่าสื่อการสอน

นิตยสาร (Magazine) หมายถึง สิ่งพิมพ์รายคาบที่ออกเป็นระยะสำหรับผู้อ่านทั่วไป มีเนื้อหาหลากหลาย มุ่งทั้งให้ความรู้และความบันเทิง ความรู้มักเป็นไปในลักษณะที่ให้ความรอบรู้ มีการหารายได้จากโฆษณาและวางขายทั่วไป ผู้อ่านสามารถบอกรับเป็นสมาชิกได้

สื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (Digital Publishing) หมายถึง การนำเสนอสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบของสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์แทน เนื่องจากพฤติกรรมของผู้ที่ติดตามสื่อได้เปลี่ยนแปลงไป และตัวเจ้าของสื่อเองต้องการความรวดเร็ว รวมไปถึงการประหยัดการใช้หน้ากระดาษ ลดต้นทุนการผลิต สามารถเรียกดู ผ่าน แล็ปท็อป แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน ซึ่งทำให้มีโอกาสที่จะเข้าถึง คนอ่านได้ง่ายและมากขึ้น

การประยุกต์ หมายถึง การนำทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง มาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับบริบทแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม อาจนำมาปรับใช้นอกเหนือบทบาทที่เคยใช้เดิมเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่

ความสามารถ หมายถึง ความชำนาญในการกระทำหรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง ทางด้านความรู้และความคิด ได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานทำให้คุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษา ในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลดีขึ้น
2. นักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มีความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบทีมในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลและสามารถไปใช้งานจริงได้ โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์แบบดิจิทัล
 - 1.1. ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
 - 1.2. ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
2. การสอนแบบทีมเป็นฐาน
3. แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม
 - 3.1. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม
 - 3.2. ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม
 - 3.3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม
4. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผล
 - 4.1. ความหมายของการประเมินผล
 - 4.2. ความสำคัญของการประเมินผล
 - 4.3. จุดประสงค์ของการประเมินผล
 - 4.4. รูปแบบการประเมินผล
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อสิ่งพิมพ์แบบดิจิทัล

1.1. ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

ศุภศิลา ปุณฺณจิตต์เจือวงศ์ จากมหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด ได้เขียนบทความชื่อว่า ดิจิทัลแมกกาซีน ตัวหนังสือมีชีวิต : ผลกระทบ ต่ออุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์และนักอ่าน ในบทความมีการอธิบายและได้ให้ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลไว้ว่า ปัจจุบันโลกได้ก้าวสู่ยุคดิจิทัล เทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสื่อดั้งเดิมอย่าง นิตยสาร (Magazine) ก็ได้พัฒนาเป็นนิตยสารดิจิทัล หรือ “Digital Magazine” แต่ถึงกระนั้นก็ยังมีการพัฒนาเทคโนโลยีในรูปแบบชื่อเรียกที่ใกล้เคียงกัน แต่มีคุณลักษณะที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงก็คือ “E-Magazine”

Digital Magazine จัดเป็น Digital Publishing ซึ่งหมายถึงการรวบรวม หรือจัดเก็บเนื้อหา แล้วนำมาตัดแปลงในรูปแบบต่างๆ ด้วยระบบดิจิทัลเพื่อก่อให้เกิดประสบการณ์ใหม่ในการอ่านที่หลากหลาย เช่น การสอดแทรกภาพเคลื่อนไหว (Video Clip) การเชื่อมต่อเพื่อแบ่งปันเนื้อหา (Hyperlink) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ร่วมกันระหว่างผู้อ่านและผู้ผลิตเนื้อหา หรือการเล่นเกม (Game) ซึ่งเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับเนื้อหาที่น่าสนใจทำให้สามารถเข้าถึง ข้อมูลใหม่ๆ ทั้งในเชิงลึกและกว้างขึ้น

ส่วน E-Magazine จัดเป็น Electronic Publishing ที่มี ลักษณะเนื้อหาใกล้เคียงกันแต่รูปแบบการนำเสนอไม่หลากหลายเท่า Digital Magazine ซึ่งส่วนมากเป็นการแปลงไฟล์ต้นฉบับของสิ่งพิมพ์ ให้ออกมาในรูปแบบของไฟล์ PDF และสามารถเปิด คิวรี่ โหลด โดยผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่าง iPad หรือ Smart Phone ประเภทต่างๆ หรืออาจกล่าวได้ว่า E-Magazine เป็นส่วนหนึ่งของ Digital Magazine ก็ได้ โดยสรุป Digital Magazine หมายถึง นิตยสารที่มีการจัด เก็บเนื้อหาแล้วนำมาตัดแปลงในรูปแบบต่างๆ ด้วยระบบดิจิทัล ก่อให้เกิดรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ได้ข้อมูลที่รวดเร็วทั้ง ในเชิงลึกและเชิงกว้าง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มประสบการณ์ที่แปลกใหม่ให้กับผู้อ่าน โดยสามารถอ่าน Digital Magazine ผ่านทาง อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภท Tablet และ Smartphone ต่างๆ ความพิเศษที่ “สร้างความแตกต่างอย่างชัดเจน” ระหว่าง นิตยสารทั่วไปกับ Digital Magazine คือ รูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย น่าสนใจ เปลี่ยนเนื้อหาที่น่าเบื่อหน่ายให้เป็นความ สนุกกับเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอ

อำนาจ สุคนเขตร์และพิเชษฐ เพียรเจริญ เขียนนิตยสาร (2555) “สร้าง e-Magazine แบบมืออาชีพด้วยissuu.com ได้พูดถึงสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลไว้ว่า จุดเด่นของ e-Magazine คือการออกแบบมาให้แสดงเนื้อหาต่างๆ ได้คล้ายคลึงกับการอ่านนิตยสารที่ตีพิมพ์เป็นเล่ม ทั้งตัวอักษร ข้อความ ภาพ การพลิกหรือเลื่อนหน้า และด้วยเทคโนโลยีจอตอลอันทันสมัย e-Magazine ทำให้สามารถค้นหาข้อมูลจากเนื้อหาภายในเล่มได้อย่างรวดเร็ว เลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการอ่านได้ทันที สามารถแสดงหน้าทั้งหมดแบบภาพขนาดเล็ก เพื่อให้เลือกแสดงหน้าที่ต้องการได้ทันที สามารถย่อขยายการแสดงผล ตัวอักษรและภาพ เพื่อให้อ่านได้ง่าย และสบายตาขึ้น สามารถกำหนด URLs ให้คลิกเพื่อเปิดไปหน้าเว็บเพจต่างๆ เช่นเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ข้อมูลเพิ่มเติม เว็บไซต์ของผู้ให้การสนับสนุน รวมถึงการพิมพ์หน้าที่ต้องการได้อีกด้วย

ไม่เพียงเท่านั้น ยังสามารถส่งจากบุคคลหนึ่งไปยังบุคคลอื่นๆ ได้อย่างง่ายดาย ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น การส่งผ่านอีเมล การนำข้อมูลไปแสดงในบทความ การส่งผ่านข้อความ การแนะนำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ช่วยให้ e-Magazine กระจายไปยังผู้อ่านทั่วโลกได้อย่างง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

1.2. ความสำคัญของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

สื่อดิจิทัล เป็นนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ราคาถูกลงและรักษาไว้ซึ่งคุณภาพ เอื้อต่อประโยชน์การใช้สอย ที่มากกว่าเดิมและสื่อดิจิทัล (ตรงกันข้ามกับสื่ออนาล็อก) มักหมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยไร้สื่อดิจิตอล ซึ่งสื่อดิจิทัลได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงเมื่อเทียบกับสื่ออนาล็อก, โฟทอรัย กระจก สี ศึกษานิเทศ ชำนาญการพิเศษ

จากผลสำรวจพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) ในปี 2009 พบว่า มียอดผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 6,767,805,208 คน ซึ่งจำนวนประชากรผู้เข้าใช้ทั่วโลกได้เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วคิดเป็น 399.3 % จากปี 2000 ที่มีจำนวนประชากรผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพียง 360,985,492 คน (World Population Statistics are for December 31, 2009) แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันคนเริ่มให้ความสำคัญและสนใจเทคโนโลยี เริ่มการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นจากกระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นด้วย ยกตัวอย่างการใช้บริการเสิร์ชเอนจิน (Search engines) ที่มีผู้ให้บริการมากกว่า 350 ล้านคนต่อวัน เป็นต้นจากการใช้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีเพิ่มมากขึ้น ทำให้องค์กรภาคธุรกิจให้ความสำคัญกับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น จึงเริ่มนำอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการดำเนินธุรกิจที่หลากหลาย

ธุรกิจนิตยสารสิ่งพิมพ์ เป็นธุรกิจที่นำความเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมทางด้านเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจของตน เพื่อก่อให้เกิดการตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้ากระแสสังคมโลกที่เปลี่ยนไป ความเจริญและการเติบโตที่รวดเร็ว กว้างไกลของสังคม ทำให้คนต้องใช้ชีวิตแข่งขันกับเวลา เครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆถูกนำมาใช้เพื่อการตอบสนองที่รวดเร็วตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการได้ทันที ธุรกิจนิตยสาร สิ่งพิมพ์ซึ่งมองเห็นความสำคัญของการตอบสนอง ณ จุดนี้จึงได้ก่อกำเนิด นิตยสารออนไลน์ (E-magazine)

จากที่กล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า E-Magazine เป็นสื่ออีกสื่อหนึ่งที่ต้องเกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ทางธุรกิจ ผู้ประกอบการธุรกิจ E-Magazine จำเป็นจะต้องสร้างผลประโยชน์ ผลกำไรให้องค์กรเพื่อให้ธุรกิจสามารถดำเนินต่อไปได้ และในขณะเดียวกัน ธุรกิจ E-Magazine ก็เป็นส่วนหนึ่งในสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจให้กับผู้ประกอบการธุรกิจอื่นๆเช่นเดียวกัน กล่าวคือผู้ประกอบการธุรกิจต่างๆที่ต้องการพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์เพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภค กลยุทธ์ที่ดีอย่างหนึ่งคือ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ดังนั้นผู้ประกอบการธุรกิจจำเป็นจะต้องมีพื้นที่ในการโฆษณา E-magazine จึงเป็นสื่ออีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถใช้เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ได้

ดังนั้นจึงเกิดการกระบวนกรดำเนินการทางธุรกิจ ซึ่งผลประโยชน์ก็จะเกิดขึ้นเป็นวัฏจักร เป็นการกระจายรายได้หมุนเวียนในภาคธุรกิจ ก่อให้เกิดรายได้เกิดผลประโยชน์ทางธุรกิจนั่นเอง

1.2.1. ความแตกต่างระหว่างนิตยสารออนไลน์และนิตยสารสิ่งพิมพ์

หากมองภาพรวมของนิตยสารออนไลน์และสิ่งพิมพ์แล้วอาจเข้าใจว่านิตยสารออนไลน์เป็นแค่การแปลงสิ่งพิมพ์เป็นดิจิทัล แต่ความเป็นจริงแล้วนิตยสารออนไลน์มีคุณสมบัติพิเศษมากกว่านั้น เนื่องจากนิตยสารออนไลน์มีคุณสมบัติพิเศษ (Feature) ที่ไม่มีในนิตยสารสิ่งพิมพ์ ซึ่งคุณสมบัติพิเศษนี้ได้แก่ การใส่ภาพบันทึก (VDO), การเชื่อมโยงไปยังแหล่งข้อมูลต่างๆ (Content Link), การใส่อัลบั้มรูป (Image Gallery), หรือ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นต้น นอกจากนี้ ข้อแตกต่างสำคัญอีกหนึ่งข้อคือ การจัดขอบของ นิตยสารออนไลน์และสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากนิตยสารออนไลน์ถูกออกแบบ มาสำหรับการดูบนหน้าจอ ดังนั้นขอบของนิตยสารออนไลน์ สามารถใช้ได้แบบเต็มหน้ากระดาษ หรือพื้นที่แสดงผล แตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ ที่ต้องเว้นระยะขอบเพื่อเพื่อระยะขอบ ตามเทคนิคการเข้าเล่ม ที่แตกต่างกัน ไปของการพิมพ์

ความแตกต่างอีกอย่างในส่วนของนิตยสารออนไลน์และนิตยสารสิ่งพิมพ์คือนิตยสารออนไลน์มีต้นทุนน้อยแต่กำไรมากกว่านิตยสารสิ่งพิมพ์ เนื่องจากสามารถเผยแพร่ได้ทันทีทางช่องทางออนไลน์ และไม่ต้องเสียต้นทุนการผลิตออกมาเป็นเล่มกระดาษ ทำให้พกพาและไม่ต้องเสียเวลาซื้อหา จึงเข้าถึงทุกคนได้รวดเร็วและสะดวกกว่า ทำให้ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน แต่ขั้นตอนในการผลิตนิตยสารออนไลน์จะมีความยุ่งยากซับซ้อนขึ้นมาเพื่อเพิ่มคุณสมบัติและลูกเล่นให้เกิดสีสันและความน่าติดตาม โดยตำแหน่งต่างๆในการผลิตนิตยสารมีดังนี้

1. บรรณาธิการ ทำหน้าที่เป็นแกนหลักรับผิดชอบการทำงานทั้งหมด เสมือนเป็นหัวหน้าทีม บางแห่งจะมีบรรณาธิการเพียงคนเดียว หรือบางแห่งอาจแบ่งย่อยเป็นบรรณาธิการฝ่ายต่างๆ รองลงไปจากบรรณาธิการบริหารซึ่งเป็นตำแหน่งสูงสุด เช่น บรรณาธิการสารคดี บรรณาธิการบทความ บรรณาธิการถ่ายภาพ บรรณาธิการฝ่ายแพชชั่น เป็นต้น ทั้งนี้บรรณาธิการมีหน้าที่รับผิดชอบและมอบหมายงานให้กับเจ้าหน้าที่ประจำกองบรรณาธิการต่าง รวมถึงการเขียนบทบรรณาธิการด้วย

2. ผู้สื่อข่าว หรือ นักเขียนประจำกองบรรณาธิการ บุคลากรในตำแหน่งนี้มีหน้าที่ในการแสวงหาข้อมูลและเรียบเรียงเขียนต้นฉบับให้กับนิตยสารตามแต่ที่บรรณาธิการมอบหมาย บางคนอาจเป็นนักเขียนที่รับผิดชอบคอลัมน์สัมภาษณ์บุคคล หรือเป็นนักเขียนที่รับผิดชอบคอลัมน์แนะนำการท่องเที่ยว อาหารการกิน ในขณะที่เดียวกัน นิตยสารข่าวและนิตยสารเฉพาะด้านบางประเภท นอกจากจะมีนักเขียนประจำกองบรรณาธิการแล้ว อาจมีผู้สื่อข่าวทำหน้าที่ติดตามสถานการณ์หรือผู้สื่อข่าวเฉพาะประเด็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องเพื่อ

เขียนเป็นข่าวความเคลื่อนไหวและนำเสนอแก่ผู้อ่านได้ เช่น นิตยสารบันเทิง นิตยสารไอที นิตยสารกีฬา เป็นต้น

3. ช่างภาพ รับผิดชอบต้นฉบับที่เป็นภาพถ่ายทุกประเภทเพื่อประกอบในเนื้อหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพปกซึ่งเป็นภาพที่สำคัญที่สุดของนิตยสาร เนื่องจากจะต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านนิตยสารและยังต้องสะท้อนแนวคิดของนิตยสารในวาระนั้นๆ อีกด้วย ดังนั้นช่างภาพโดยเฉพาะผู้ที่รับผิดชอบภาพปกจึงต้องประสานงานกับบรรณาธิการอย่างใกล้ชิดเพื่อให้ได้ภาพปกที่มีคุณภาพเป็นไปตามแนวทางที่บรรณาธิการต้องการ นิตยสารสตรีบางฉบับที่เน้นภาพปกแฟชั่นหลายครั้งจึงมีการจ้างช่างภาพอิสระที่มีฝีมือการถ่ายภาพดีเยี่ยมเป็นที่ยอมรับในวงการถ่ายภาพมาเป็นผู้ถ่ายภาพปกโดยเฉพาะ

4. ช่างศิลป์หรือฝ่ายศิลป์ ทำหน้าที่จัดวางองค์ประกอบภาพและข้อเขียนต่างๆ ตามหลักศิลปะการจัดหน้านิตยสาร เพื่อให้นิตยสารมีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ โดดเด่น ดึงดูดความสนใจผู้อ่าน สะดวกแก่การติดตามเนื้อหา รวมทั้งจัดลำดับเนื้อหาให้เป็นสัดส่วนก่อนหลัง เพื่อไม่ให้ผู้อ่านสับสน ติดตามได้ง่าย ทั้งนี้ฝ่ายศิลป์จะต้องทำงานประสานกับบรรณาธิการ และช่างภาพเพื่อให้การออกแบบหน้านิตยสารสวยงามตามที่ต้องการ

5. เลขานุการกองบรรณาธิการหรือผู้ประสานงาน ทำหน้าที่ประสานงานฝ่ายต่างๆ เช่น ประสานงานฝ่ายสถานที่ ร้านเสื้อผ้า หรือผู้แสดงแบบ กรณีเป็นการถ่ายภาพแฟชั่น หรือการทำสารคดีนอกสถานที่ รวมทั้งประสานงานกับนักเขียนภายนอกกองบรรณาธิการ เพื่อติดตามต้นฉบับ ตลอดจนเรื่องอื่นๆ ตามที่บรรณาธิการมอบหมาย เช่น พาหนะในการเดินทางของผู้สื่อข่าวหรือนักเขียน การเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายของฝ่ายต่างๆ ในกองบรรณาธิการ เป็นต้น

6. ช่างเรียงพิมพ์ ทำหน้าที่เรียงพิมพ์ข้อมูลตามต้นฉบับของกองบรรณาธิการ ปัจจุบันการเรียงพิมพ์ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงาน เจ้าหน้าที่เรียงพิมพ์จึงเป็นผู้ที่มีทักษะในด้านการพิมพ์งานและคอมพิวเตอร์เป็นหลัก

7. พนักงานพิสูจน์อักษร ทำหน้าที่อ่านและตรวจทานข้อความที่ได้เรียงพิมพ์จะจัดองค์ประกอบหน้าตามที่ย่างศิลป์ได้ออกแบบไว้แล้ว ผู้ที่รับผิดชอบหน้าที่นี้จะต้องตรวจทานข้อเขียนทุกคำ ทุกตัวอักษรที่ได้เรียงพิมพ์ออกมาโดยเทียบกับต้นฉบับข้อเขียนของนักเขียน ซึ่งจะต้องไม่ให้มีข้อผิดพลาดหรือให้เกิดข้อผิดพลาดให้น้อยที่สุด โดยเฉพาะการสะกดคำที่ถูกต้อง ดังนั้นพนักงานพิสูจน์อักษรจึงต้องเป็นคนช่างสังเกตและมีความละเอียดรอบคอบ

8. บรรณารักษ์ศูนย์ข้อมูลหรือห้องสมุด เนื่องจากกองบรรณาธิการจำเป็นต้องมีข้อมูลเอกสารที่ไว้ใช้ในการค้นคว้าอ้างอิงสำหรับการเตรียมต้นฉบับ ดังนั้นบางแห่งอาจมีห้องสมุดหรือศูนย์ข้อมูลเพื่อคอยสนับสนุนข้อมูลข่าวสารทุกด้านแก่กองบรรณาธิการ โดยเฉพาะนิตยสารข่าว อย่างไรก็ตามกองบรรณาธิการนิตยสารขนาดเล็กบางแห่งอาจไม่มีห้องสมุดหรือศูนย์ข้อมูลก็ได้

จากตำแหน่งที่กล่าวมาทั้งหมด บางตำแหน่งอาจจะทำควบคู่ไปด้วยกันได้ เช่น ตำแหน่งช่างเรียงพิมพ์ก็สามารถเป็นฝ่ายพิสูจน์อักษรได้ด้วยเช่นกัน ขึ้นอยู่กับความสามารถและปริมาณงานในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งหน้าที่ออกให้เหมาะกับนักศึกษาในการทำงานเป็นทีมตามความถนัดของตัวเอง และตำแหน่งที่ไม่ค่อยมีบทบาทมากนักอาจจะถูกลดทอนลงไปก่อน

2. การสอนแบบทีมเป็นฐาน

การจัดการเรียนการสอนแบบ Team-Based Learning หรือการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน เป็น รูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่นักศึกษาได้ ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการร่วมมือกันในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์การทำงานร่วมกันเป็นทีมเล็กตามความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยมีการกำหนดเป้าหมาย อย่างชัดเจนสมาชิกภายในทีมมีหน้าที่รับผิดชอบและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานช่วยในการพัฒนา ทักษะการรู้จักของผู้เรียนให้มีระดับสูงขึ้นการช่วยเหลือทางสังคมสำหรับผู้เรียนที่มีความเสี่ยงสนับสนุน พัฒนาการระหว่างบุคคลและทักษะของทีมซึ่งถือว่าการพัฒนาผู้เรียนตามความมุ่งหมายของ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ.2542 ที่กำหนดไว้ว่า การศึกษาควรเป็นการพัฒนาคนในทุกด้าน ทำให้ผู้รับการศึกษาเป็นคนดีคนเก่งและมีความสุขนอกจากนั้นยังได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษา ไว้คือ “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพมีกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับ ความสนใจ”

จากบทความเรื่อง แนวปฏิบัติที่ดี เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team Based Learning: TBL) ของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครลำปาง ได้ให้แนวคิดในการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน Team Based Learning ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบทีม (Team-Based Learning) หรือการเรียนโดยใช้ทีมเป็นฐานเป็น รูปแบบการสอนที่ได้รับการคิดค้นและพัฒนา โดยนักการศึกษาชาวอเมริกา คือ Larry K. Michelsen จาก University of Oklahoma ต่อมา มีผู้สนใจนำไปใช้แพร่หลาย โดยโรงเรียนแพทย์ในสหรัฐอเมริกา และแคนาดา 77 แห่งใช้วิธีนี้ รวมทั้ง โรงเรียนพยาบาลและ

วิทยาศาสตร์สุขภาพสาขาอื่นๆด้วยเป้าหมาย ของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานTeam Based Learning มีดังนี้

1. สร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามหลักของรายวิชา
2. พัฒนาความสามารถด้านการคิด และการแก้ปัญหา
3. เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ตลอดชีวิต
4. ส่งเสริมทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานเป็นทีม
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้

หลักการสำคัญ 4 ประการ ของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานTeam Based Learning

1. Group Formation มีการจัดทีมอย่างเหมาะสม คือ แบ่งทีมย่อย ตามทักษะและความสามารถ อย่างหลากหลาย กลุ่มละ 7-12 คนและควรเป็นทีมถาวร แนวทางการจัดการเรียนรู้: ร่วมจัดทีมอย่างเป็นทางการในช่วงแรกของการเรียนการสอน

1.1 ครูและผู้เรียนร่วมกันกำหนดคุณลักษณะสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้ เช่น ทักษะผู้นำการ สืบค้น การคิดวิเคราะห์การนำเสนอ เป็นต้น

1.2 ครูช่วยดูแลการจัดกลุ่มเพื่อลดปัญหาด้านความขัดแย้ง และการเลือกปฏิบัติ การไม่แยก ออกจากกลุ่มเพื่อน ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้การทำงานต่างวัฒนธรรม ต่างความคิด ต่างมุมมอง

1.3 จัดคนที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดมา ตามข้อ 1.1 ให้มีการกระจายคุณสมบัติที่เป็นของ ผู้เรียนครบทุกกลุ่ม

1.4 การจัดกลุ่มควรเป็นกลุ่มถาวร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการตามลำดับ ปัญหาที่พบ ในแต่ละกลุ่ม

2. Accountable ผู้เรียนต้องมีความรับผิดชอบในเรื่องการเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน การช่วยเหลือกันใน การทำงานของทีม โดยต้องร่วมรับผิดชอบทั้งในงานส่วนตัวและงานกลุ่ม

แนวทางการจัดการเรียนรู้: มอบหมายการศึกษาด้วยตนเองล่วงหน้า หรือจัดให้มีการศึกษาราย เดี่ยวก่อนเข้ากลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้

2.1 มอบหมายการศึกษาด้วยตนเองล่วงหน้าด้วยการกำหนดขอบเขตหรือเป้าหมาย ของ การศึกษาให้ชัดเจน

2.2 ทำแบบทดสอบรายเดี่ยวก่อนการเรียนรู้เพื่อทดสอบและกระตุ้นการเตรียม ความพร้อมของ ผู้เรียนก่อนการเข้าแลกเปลี่ยนในกลุ่ม

2.3 นำแบบทดสอบเข้าไปปรึกษาในกลุ่ม อภิปรายเพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุดจากกลุ่ม กระบวนการนี้ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และค้นคว้าร่วมกัน ก่อนได้คำตอบของกลุ่ม

2.4 สะท้อนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพมากขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านกลุ่ม

2.5 ครูสะท้อนความคิด และให้ข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นที่กลุ่มอภิปรายแล้วมีข้อขัดแย้ง ไม่ชัดเจนหรือไม่ครอบคลุมและเสริมแรงในกรณีที่มีกระบวนการเรียนรู้เหมาะสม

3. Assignment Quality การมอบหมายงานจะต้องเน้นทั้งด้านผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายรายวิชาที่กำหนดไว้และด้านผลจากการทำงานเป็นทีม แนวทางการจัดการเรียนรู้: มอบหมายใบงานที่มีสถานการณ์ซับซ้อนที่เน้นทั้งเป้าหมายวิชา และกระบวนการกลุ่ม

3.1 การมอบหมายงานต้องเน้นการเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์กลุ่ม

3.2 มอบหมายสถานการณ์ที่ซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้ทีมได้ตัดสินใจภายใต้แนวคิด และ วัตถุประสงค์ของรายวิชาที่เรียนรู้ ทั้งนี้ลักษณะของงานที่มอบหมายในการเรียนรู้ ควรประกอบด้วยหลักการ 4 S

3.2.1 Significant Problem เป็นปัญหาที่สำคัญของหน่วยการเรียนรู้นั้น

3.2.2 Same Problem ปัญหาเดียวกันในทุกกลุ่ม

3.2.3 Specific Choice มีทางเลือกหรือแนวทางแก้ปัญหาที่เฉพาะเจาะจง

3.2.4 Simultaneous Reporting รายงานพร้อมกันหรือในช่วงเวลาเดียวกัน

3.3 การนำเสนอผลการเรียนรู้ อาจจะเป็นการนำเสนอปากเปล่าหรือรายงานก็ได้ แต่ต้องไม่ยุ่งยากซับซ้อน หรือใช้เวลาในการเรียนการสอนมากเกินไป

3.4 นอกจากการอภิปรายในกลุ่มแล้ว ควรจัดให้มีการอภิปรายระหว่างกลุ่มด้วย

4. Timely feedback ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการ feedback อย่างทันเวลาและสม่ำเสมอ แนวทางการจัดการเรียนรู้ ประเด็นในการ feedback ควรครอบคลุมประเด็นสำคัญ คือ ครอบคลุมทั้งผลการเรียนรู้และผลของกระบวนการกลุ่ม

4.1 ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการพัฒนาของทีม

4.2 การ feedback ต้องเกิดขึ้นทันทีหลังจากกระบวนการกลุ่มทุกครั้ง

4.3 การ feedback ต้องเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ ตลอดกระบวนการเรียนรู้และมีการติดตาม พัฒนาการในการทำงานเป็นทีมแต่ละประเด็นที่เคยเป็นปัญหาทั้งนี้กระบวนการในการ ประเมินผลและสะท้อนคิดมีจุดเน้นดังนี้

4.3.1 ให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างครอบคลุมตามเป้าหมายรายวิชา

4.3.2 ให้ผู้เรียนสะท้อนตนเองและกลุ่มเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่ม

4.3.3 ผู้สอนสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4.3.4 การประเมินผลการเรียนรู้ควรประเมินครอบคลุมสาระการเรียนรู้ตาม
เป้าหมายรายวิชาและครอบคลุมทักษะสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้ เช่น การ คิด
วิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และอื่นๆ

3. แนวคิดในการทำงานเป็นทีม

3.1. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ทีมนั้นเป็นหน่วยย่อยที่จะสร้างสรรค์ความสามัคคีในกลุ่มของพนักงานทุกคนทั้งองค์การ
ทีมใช้ความคิดจากสมาชิกในกลุ่มที่จะใช้พัฒนาปรับปรุงวิธีการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้น
ทีมจะมีความสำคัญต่อการทำงานในองค์การ ซึ่งมีผลให้คำจำกัดความเกี่ยวกับทีม ดังนี้

Parker (1990: 16 อ้างใน พลทธิพล สุขป้อม, ม.ป.ป.: 32) ได้ให้ความหมายว่า ทีมเป็นกลุ่ม
บุคคลที่มีความสัมพันธ์และต้องพึ่งพากันเพื่อปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายหรือปฏิบัติงานให้เสร็จ
สมบูรณ์ คนกลุ่มนี้มีเป้าหมายร่วมกันและยอมรับว่าวิธีเดียวที่จะทำงานให้สำเร็จได้คือการทำงาน
ร่วมกัน

Woodcock (1999: 101 อ้างใน สุรัตติกาล ผูกเกษร, 2550: 32) ได้ให้ความหมายว่า ทีมคือ
การที่แต่ละบุคคลร่วมกันเพื่อที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จได้มากกว่าการทำงานตามลำพัง

Luecke and Polzer (2006: 18) ให้ความหมายว่า ทีม หมายถึง การมีจุดมุ่งหมายเป็นอันหนึ่ง
อันเดียวกัน การร่วมมือกัน และความเท่าเทียมกันของสมาชิกในทีมด้วย

การทำงานส่วนมากในองค์กร จะมีลักษณะเป็นการทำงานเป็นกลุ่มหรือการทำงานเป็นทีม
ที่หลากหลาย สำหรับการทำงานเป็นกลุ่มสมาชิกของกลุ่มจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาของผู้จัดการ
หรือหัวหน้าคนเดียวกันและสมาชิกสามารถทำงานของตนให้เสร็จลงได้โดยไม่ต้องมีการ
ประสานงานกับสมาชิกคนอื่นๆในกลุ่ม แต่ในทางกลับกันทีมจะเป็นคนกลุ่มเล็กๆที่มีทักษะการ
ทำงานที่แตกต่างกันซึ่งเป็นทักษะที่เติมเต็มซึ่งกันและกัน และมีเป้าหมายในการทำงานร่วมกัน โดย
สมาชิกในทีมทุกคนต่างก็มีส่วนในการรับผิดชอบต่อเป้าหมายของทีมร่วมกัน นอกจากนี้การทำงาน
เป็นทีมยังต้องอาศัยการประสานงานระหว่างสมาชิกในระดับสูงด้วย

จากความหมายที่ได้กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่าทีม (Team) หมายถึง กลุ่มๆหนึ่งที่มีสมาชิกตั้ง 2
คน ขึ้นไปใช้ความคิดและทักษะต่างๆที่มีอยู่ โดยต้องพึ่งพาอาศัยทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุ
เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่รับผิดชอบร่วมกัน

การทำงานเป็นทีม (Team Work) หมายถึง การรวมตัวของกลุ่มคนที่ทำงานร่วมกัน โดยมี
เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์เดียวกันในการทำงาน ซึ่งทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้เกิดผลสำเร็จร่วมกัน ตาม
เป้าหมายที่กำหนดไว้

การที่จะบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายร่วมกัน จึงเป็นความร่วมมือและร่วมใจของบุคคลในกลุ่ม การที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม และพยายามที่จะสร้างความสำเร็จของตนเอง ก็จะเป็นการช่วยสร้างความสำเร็จของทีมด้วยเช่นกัน

การทำงานเป็นทีม หรือ Team Work ได้มีผู้ให้คำจำกัดความไว้ต่างกัันดังนี้ คือ วราภรณ์ ตระกูลสฤษฎี (2549: 7) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลมารวมกลุ่มกันเพื่อร่วมมือกันในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยการร่วมมือกัน ประสานงานกัน มุ่งดึงศักยภาพที่มีจากบุคคลแต่ละคนภายในกลุ่มออกมาช่วยในการดำเนินกิจกรรมให้งานบรรลุเป้าหมาย

การทำงานในองค์กรส่วนใหญ่จะมีลักษณะการทำงานเป็นทีม สมาชิกในกลุ่มจะมีผู้บังคับบัญชาคนเดียวกันและปฏิบัติงานของตนให้เสร็จหากสมาชิกในกลุ่มของตนมีส่วนในการรับผิดชอบต่อเป้าหมายของทีมร่วมกัน การทำงานก็ต้องอาศัยการประสานงานกัน

Luecke and Polzer (2549: 37) อธิบายว่า ทีมที่สามารถทำงานให้ประสบความสำเร็จได้ต้องประกอบไปด้วยความสามารถพิเศษ (talent) ความรู้ (knowledge) การมีอิทธิพลต่อความคิดของคนในองค์กร ประสิทธิภาพ และความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงาน ในเชิงเทคนิคที่จำเป็นสำหรับการทำงานของทีม โดยทีมที่ปฏิบัติงานได้ดีนั้น ต้องประกอบด้วยสมาชิกซึ่งมีความสามารถที่สำคัญสำหรับทีม และหากทีมมีจุดอ่อนหรือขาดแคลนความสามารถที่สำคัญสำหรับทีม และหากทีมมีจุดอ่อนหรือขาดแคลนความสามารถที่จำเป็นในการทำงาน ก็จะเป็นผลทำให้ทีมไม่สามารถก้าวไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ซึ่งในกรณีเช่นนี้ ทีมต้องแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง หรือสรรหาสมาชิกคนใหม่ที่มีความสามารถตรงกับความต้องการของทีม ทั้งนี้ ทีมที่ประสบความสำเร็จจะดำเนินการในลักษณะดังกล่าว เพื่อพวกเขาประสบปัญหาในการทำงาน

Woodcock (1989: 75-116) ได้อธิบายว่า ลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพว่าจะมีลักษณะสำคัญ 11 ประการด้วยกัน เรียกว่า “Building Blocks” รายละเอียดดังนี้

1. วัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและเป้าหมายที่เห็นพ้องต้องกัน (Clear objectives and agreed goal) คือการมีจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติงานที่ชัดเจนและเห็นด้วยกับเป้าหมายนั้นอย่างแท้จริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และใช้เป็นเครื่องมือวัดความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการทำงาน การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ดี ควรให้ผู้นำและสมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการกำหนดหน้าที่ ความรับผิดชอบและวัตถุประสงค์ร่วมกัน

2. ความเปิดเผยต่อกันและการเผชิญหน้าเพื่อแก้ปัญหา (Openness and confrontation) คือ การที่สมาชิกในทีมกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา รวมทั้งสมาชิกต้องกล้าที่

จะเผชิญหน้าในการช่วยกันแก้ไขปัญหาอย่างเต็มที่ ทุกคนสามารถพูดคุยถึงปัญหาต่างๆ ได้ มีความน่าเชื่อถือและมีความไว้วางใจต่อกัน เพื่อให้สามารถทำงานร่วมกันและอยู่ร่วมกันได้เป็นอย่างดี

3. การสนับสนุนและความไว้วางใจต่อกัน (Support and trust) คือ การที่สมาชิกในทีมได้รับการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน การสนับสนุนซึ่งกันและกันจะทำให้สมาชิกในทีมเกิดความไว้วางใจต่อกัน กล้าเปิดเผยและกล้าเผชิญหน้าเพื่อแก้ไขปัญหาต่อกัน

4. ความร่วมมือและการใช้ความขัดแย้ง (Cooperation and conflict) คือ การที่สมาชิกในทีมต้องให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย พร้อมทั้งจะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และต้องให้สมาชิกในทีมได้รับส่วนร่วมกับข้อขัดแย้งกันภายในทีม สาเหตุของความขัดแย้ง เช่น การสนองตอบต่อความต้องการของทุกคน ไม่ได้จนเกิดการชิงดีชิงเด่นระหว่างสมาชิกในทีมหรือสมาชิกในทีมมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน วิธีการแก้ความขัดแย้งนั้นเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ควรใช้วิธีการแก้ปัญหาาร่วมกัน ไม่พูดในลักษณะที่แสดงให้เห็นว่าตนเหนือกว่าผู้อื่น หรือ ไม่พูดในลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย เจ็บใจ หรือเสียหน้า

5. กระบวนการการทำงาน และการตัดสินใจที่ถูกต้องและเหมาะสม (Sound working and decision procedures) คือ มีวิธีการบริหารงานและการตัดสินใจแก้ไขปัญหา โดยที่ผู้นำเอาปัญหามาให้สมาชิกในทีมอภิปราย แล้วให้สมาชิกในทีมเป็นผู้ตัดสินใจ หรือสมาชิกในทีมอาจจะมอบหมายให้คนใดคนหนึ่งเห็นว่าเหมาะสมตัดสินใจได้ ขั้นตอนในการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การทำความเข้าใจอย่างชัดเจนในเหตุผลสำหรับการตัดสินใจ การวิเคราะห์ลักษณะของปัญหาที่จะตัดสินใจการตรวจสอบทางเลือกต่างๆ ในการแก้ไขปัญหา โดยพิจารณาถึงผลที่จะเกิดตามมาด้วย และการนำเอาผลการตัดสินใจไปปฏิบัติ

6. ภาวะผู้นำที่เหมาะสม (Appropriate leadership) คือ การทำงานในทีมจะต้องมีหัวหน้าทีมที่มีบทบาทของผู้นำ ทำหน้าที่แบ่งงาน กระจายงานให้กับสมาชิกในทีม ต้องพร้อมที่จะทำหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย โดยนำให้ทีมประสบความสำเร็จซึ่งเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงานเป็นทีมอีกด้วย

7. การตรวจสอบทบทวนผลงานและวิธีในการทำงาน (Regular review) คือ การทบทวนการทำงานอย่างสม่ำเสมอในระหว่างปฏิบัติงานหรือภายหลังการทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ได้ เพื่อเป็นการประเมินการทำงาน หรือปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องการทำงานช่วยเพิ่มการสนับสนุนการไว้วางใจ การเปิดเผยความซื่อสัตย์ และเพิ่มประสิทธิภาพของภาวะผู้นำในทีม

8. การพัฒนาตนเอง (Individual development) คือ การจัดให้สมาชิกในทีมได้มีการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถเพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้กับสมาชิกในทีม กิจกรรมด้านการพัฒนาตนเองที่สำคัญๆ ได้แก่ การสนับสนุนให้สมาชิกในทีมได้ศึกษาเพิ่มเติมใน

การศึกษาที่สูงขึ้นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อองค์การการฝึกอบรมอย่างมีระบบและต่อเนื่อง การสนับสนุนให้สมาชิกในทีมไปศึกษาดูงานที่เกี่ยวข้องกับงานที่ตนปฏิบัติทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อเป็นการบำรุงขวัญและกำลังใจ การจัดประชุมหรือสัมมนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้มีประสบการณ์กว้างขวางขึ้น การสับเปลี่ยนหมุนเวียนสมาชิกในทีมในการทำงาน เพื่อให้ได้มีโอกาสเรียนรู้งานหลายๆด้านและหากเกิดปัญหาขาดแคลนกำลังคนก็สามารถหาคนที่เรียนรู้งานนั้นมาแทนได้ การมอบหมายงานที่แตกต่างไปจากงานประจำที่ทำอยู่เพื่อส่งเสริมทักษะในการแสดงความคิดเห็นและการทำงานร่วมกับคนอื่น การให้คำปรึกษาแนะนำเพื่อให้มีโอกาสแก้ไขปัญหาข้อบกพร่องของตนเอง และปรับปรุงความรู้ความสามารถของตน

9. ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกลุ่ม (Sound Inter-group relations) คือ การที่สมาชิกในทีมมีการทำงานและบรรยากาศสัมพันธภาพที่ดี สมาชิกในทีมเข้าใจปัญหาและความคิดเห็นของผู้อื่น มีการร่วมมือให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการนำความคิดเห็นของคนอื่นมาใช้ในทีม

10. การกำหนดบทบาทของสมาชิกอย่างชัดเจนและสมดุล (Balanced role) คือ การที่สมาชิกในทีมแต่ละคนมีความเข้าใจในบทบาทของตนเองมีการจัดแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานต่างๆบทบาทของสมาชิก ได้แก่ บทบาทตามหน้าที่ เช่น บทบาทของหัวหน้าทีมมีหน้าที่สั่งการตัดสินใจ และควบคุมงาน บทบาททั่วไป เช่น พฤติกรรมในการทำงาน การตั้งใจทำงาน การมาทำงานตรงตามเวลา เป็นต้น

11. การติดต่อสื่อสารที่ดี (Good communication) คือการติดต่อสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน โดยทั่วไปจะต้องมีการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชาอันจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งสมาชิกในทีมทุกคนต้องได้รับการพัฒนาทักษะและได้รับข้อมูลข่าวสารในการติดต่อสื่อสารอย่างเพียงพอ การสื่อสารถ้าเป็นคำพูด ผู้พูดต้องใช้ศิลปะทั้งการพูดและการเขียน ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสื่อสาร ถ้าการสื่อสารที่ไม่ดีจะทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน การติดต่อสื่อสารมี 2 วิธี ได้แก่ การติดต่อสื่อสารแบบเป็นทางการ เช่น ใบสมัครงาน คำสั่งจดหมายของทางราชการและการติดต่อสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ เช่น การทักทายปราศรัยพูดคุยกันระหว่างเพื่อนร่วมงานเหมาะสำหรับการติดต่อสื่อสารที่ต้องการความเร่งด่วน

3.2. ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม

ปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมให้ทีมงานประสบความสำเร็จนั้น นูชนาฏ (2552) ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1. บรรยากาศของการทำงานมีความเป็นกันเอง มีความกระตือรือร้น สร้างสรรค์ ทุกคนช่วยกันทำงานอย่างจริงจัง อบอุ่น

2. ความไว้วางใจกัน (Trust) คือหัวใจสำคัญของการทำงานเป็นทีม ทุกคนในทีมควรไว้วางใจซึ่งกันและกันได้สื่อสารกันอย่างเปิดเผยและซื่อสัตย์ต่อกันและกัน

3. การมอบหมายงานอย่างชัดเจน ทุกคนในทีมเข้าใจวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และยอมรับภารกิจหลักของทีม
4. บทบาท (Role) ทุกคนในทีมแต่ละคนเข้าใจ ปฏิบัติตามบทบาทของตน และเรียนรู้เข้าใจในบทบาทของผู้อื่น ซึ่งทุกบทบาทมีความสำคัญ
5. วิธีการทำงาน (Work Procedure) สิ่งสำคัญที่ควรพิจารณา คือ
 1. การติดต่อสื่อสารที่ ชัดเจนและทุกคนกล้าที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งจะนำไปสู่ การทำงานที่มีประสิทธิภาพ
 2. การตัดสินใจร่วมกัน ทุกคนในองค์กรยอมเกิดความผูกพันที่จะทำในสิ่งที่ตนเองได้มีส่วนร่วม
 3. ภาวะผู้นำ คือ บุคคลที่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ควรส่งเสริมให้ทุกคนได้มีโอกาสแสดงความเป็นผู้นำ
 4. กฎเกณฑ์ต่างๆที่จะเอื้อต่อการทำงานร่วมกันให้บรรลุเป้าหมาย ควรเปิดโอกาสให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในการกำหนดกฎเกณฑ์ที่จะนำมาใช้ร่วมกัน
6. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล โดยที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานทำให้สมาชิกได้ทราบความก้าวหน้าของงาน ปัญหา และอุปสรรคที่เกิดขึ้น
7. การพัฒนาทีมงานให้เข้มแข็ง ด้วยการจัดกิจกรรมสร้างพลังทีมงานให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะทำให้งานประสบความสำเร็จ และควรสนับสนุนการให้รางวัลแก่การทำงานเป็นทีมในลักษณะการให้รางวัลกับกลุ่ม

3.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

หลักการทำงานเป็นกลุ่มหรือ Team Work ตามหลักทฤษฎีของ คัคส์ลาสซ์ แมกเกรเกอร์ Nunthon (2551) ได้กล่าวไว้มี 11 ข้อดังนี้

1. บรรยากาศขององค์กรเป็นแบบรูปนัยองค์กรมีลักษณะตามสบาย ไม่มีแนวตั้งเครียด ซึ่งเป็นบรรยากาศที่คนทำงานมีความเกี่ยวข้อง และสนใจไม่มีท่าทีของความเบื่อหน่ายท้อแท้เกิดขึ้นในขณะที่ทำงาน
2. มีการอภิปรายกันอย่างเปิดเผย ในการมีส่วนร่วมของแต่ละคน อาจมีการอภิปรายกันอย่างเปิดเผย แต่สุดท้ายงานส่วนรวมต้องเป็นของกลุ่ม ถ้าหากการอภิปรายออกนอกกลุ่มนอกทาง คนในทีมคนหนึ่งในกลุ่มจะเป็นผู้ดึงกลับมา
3. งานหรือวัตถุประสงค์ของกลุ่มมีเข้าใจอย่างชัดเจน วัตถุประสงค์ขององค์กร/กลุ่ม ทุกคนจะต้องเข้าใจและได้รับการยอมรับจากสมาชิก มีความอิสระในการอภิปรายปัญหาในประเด็น

ต่างๆ จนในที่สุดอาจจะออกมาในด้านที่ทุกคนยอมรับ และมีความผูกพันที่จะปฏิบัติตามด้วยความเต็มใจ

4. บรรดาสมาชิกในกลุ่มยอมรับฟังเหตุผลของกันและกัน อภิปรายปัญหาไม่เป็นการโจมตีกันเป็นการส่วนตัว แต่มีการรับฟังปัญหาต่างๆ ทุกคน ไม่กลัวจะถูกหาว่าโง่ในการแสดงความคิดเห็นออกมา โดยเฉพาะความคิดริเริ่มและต้องสร้างสรรค์ต่อกลุ่ม

5. แม้จะมีการขัดแย้งกัน คนในกลุ่มก็ยังมีความรู้สึกที่จะยอมอยู่ร่วมงานกันได้ต่อไป กลุ่มแม้จะมีความขัดแย้งก็ไม่คิดหลบหนี หลีกเลียง เพื่อปิดบังอำพรางการไม่ตกลงกัน ไม่มีการบีบบังคับกันและกันในกลุ่มได้มีการตรวจสอบเหตุผลกันอย่างระมัดระวัง ทะนุถนอมรักษาความสามัคคีของกลุ่ม และกลุ่มพยายามที่แก้ปัญหาข้อขัดแย้งแทนที่จะหนีไปเสียให้พ้น

6. มีการตัดสินใจโดยความเห็นร่วมกันส่วนใหญ่ การตัดสินใจซึ่งทุกคนเห็นด้วยว่าไปด้วยกันได้

7. การวิจารณ์เป็นไปอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา สมาชิกในกลุ่มไม่มีการมุ่งโจมตีกันเป็นการส่วนตัวทั้งต่อหน้าและลับหลัง การวิจารณ์เป็นไปอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในการทำงานของกลุ่มให้สำเร็จ

8. ทุกคนมีอิสรเสรีภาพในการแสดงความรู้สึกและแนวความคิดแก้ปัญหาสมาชิก มีอิสระในการแสดงความรู้สึกและแนวคิดในการที่จะนำมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา ทั้งปัญหาส่วนบุคคลและการทำงานของกลุ่มทุกคนเข้าใจความรู้สึกของกันและกันในประเด็นต่างๆ ที่ถกเถียงกัน

9. การมอบหมายงานรายบุคคล เมื่อมีความจำเป็นในการปฏิบัติงาน การมอบหมายการทำงานได้รับการยอมรับเป็นอย่างดีจากบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

10. ประธานหรือสมาชิกไม่ใช้อิทธิพลหรืออำนาจส่วนตัวเหนือสมาชิกของกลุ่ม หรือกลุ่มก็ไม่ได้ใช้อิทธิพลเหนือประธานของกลุ่ม เช่นเดียวกันแต่ภาวะผู้นำเปลี่ยนไปทุกขณะแล้ว แต่สถานการณ์ แต่ละคนแสดงบทบาทเป็นส่วนหนึ่งที่มีประโยชน์ของกลุ่ม เขาจะแสดงเป็นผู้นำเมื่อถึงโอกาส ไม่มีการต่อสู้เพื่ออำนาจส่วนตัว ประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่ว่า ใครควบคุม แต่กลับอยู่ที่ว่า ทำอย่างไรจึงจะทำงานได้ผลดี

11. กลุ่มมีอิสรภาพในการทำงาน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลการทำงานจะมีการตรวจสอบผลงานของตนเองเป็นระยะๆว่าจะทำงานให้ดีขึ้นได้อย่างไร อาจจะเป็นกระบวนการบุคคล กลุ่มหรือวิธีการก็ตาม ย่อมแล้วแต่งานและวัตถุประสงค์ของกลุ่มจากการศึกษาได้ทำการเลือกปัจจัยให้สอดคล้องกับองค์การสำนักงานกินแบ่งรัฐบาลมา 5 ข้อคือการอภิปรายกันอย่างเปิดเผย ความไว้วางใจต่อกัน ความขัดแย้งกันในกลุ่มเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการมอบหมายการทำงาน

4. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผล

การศึกษาค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลงานประกอบด้วย 3.1) ความหมายของการประเมินผล 3.2) ความสำคัญของการประเมิน 3.3) จุดประสงค์ของการประเมิน และ 3.4) รูปแบบการประเมินผล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 ความหมายของการประเมินผล

ประชุม รอดประเสริฐ (2529) กล่าวว่า การประเมินผลหมายถึง กระบวนการรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตัดสินใจดำเนินการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และยังเกี่ยวเนื่องกับคำอื่นๆ อีก เช่น การวิจัย (Research) การวัดผล (Measurement) การตรวจสอบรายงาน (Appraisal) การควบคุมดูแล (Monitoring) การประมาณการ (Assessment) และการพิจารณาตัดสิน (Judgment) ซึ่งอาจสรุปได้ว่า การประเมินเป็นการประมาณค่า หรือประเมินผลที่จะเกิดขึ้นจากการดำเนินการโดยอาศัยข้อมูล ที่เก็บรวบรวมด้วยวิธีการสอบถาม ทดสอบ สังเกต และวิธีการอื่นๆ และทำการวิเคราะห์เพื่อตัดสินว่างานนั้นมีคุณค่าหรือบรรลุวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด

สมคิด พรหมจ้อย (2537) กล่าวถึง ความหมายของการประเมินผลว่า เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดสารสนเทศเพื่อช่วยให้ผู้บริหารตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพสูง การประเมินเป็นการตรวจสอบความก้าวหน้าของโครงการ ตลอดจนการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ของโครงการว่ามีมากน้อยเพียงใด การประเมินผลเป็นกระบวนการบ่งชี้ถึงคุณค่าของโครงการ กล่าวคือโครงการที่ได้ดำเนินการไปแล้วได้ผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการที่ได้ดำเนินการไปแล้วได้ผลตามวัตถุประสงค์ของโครงการหรือไม่ เพียงใด สามารถทำได้ทั้งการประเมินก่อนเริ่มโครงการประเมินขณะที่โครงการกำลังดำเนินการอยู่ และการประเมินโครงการหลังจากการดำเนินงานได้สิ้นสุดแล้ว

Scriven (a.n.d. อ้างถึงใน พิไลวรรณ อินทร์กษา, 2550) ให้ความหมายของการประเมินว่า ประเมินเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวมข้อมูล การตัดสินใจเลือกใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูล และกำหนดเกณฑ์ประกอบในการประเมิน เป้าหมายสำคัญของการประเมินคือ การตัดสินใจคุณค่าให้กิจกรรมใดๆ ที่ต้องการจะประเมิน สคริฟเวน จึงจำแนกบทบาทของการประเมินเป็น 2 ลักษณะคือ การประเมินระหว่างดำเนินการและประเมินรวม

ทิวัดต์ มณีโชติ (2549) กล่าวถึงการประเมินผลว่า มีความหมายเช่นเดียวกันกับการประเมิน แต่เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัด ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบ คือ แบบ Evaluation เป็นการประเมินตัดสิน มีการกำหนดเกณฑ์ชัดเจน (absolute criteria) เช่น ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ตัดสินว่าอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 60 – 79 ตัดสินว่าอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 60 ตัดสินว่าอยู่ในระดับควรปรับปรุง evaluation จะใช้กับการประเมินการดำเนินงานต่างๆ ไป เช่น การประเมินโครงการ (Project Evaluation) การประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation) และ

Assessment เป็นการประเมินเชิงเปรียบเทียบ ใช้เกณฑ์เชิงสัมพัทธ์ (relative criteria) เช่น เทียบกับผลการประเมินครั้งก่อน เทียบกับเพื่อนหรือกลุ่มใกล้เคียงกัน assessment มักใช้ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การประเมินตนเอง (Self-Assessment)

4.2 ความสำคัญของการประเมิน

การประเมิน เป็นกระบวนการกำหนดรูปแบบในการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลและนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลที่เกิดขึ้น เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ประกอบในการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจทางเลือกที่เหมาะสมในการบริหารจัดการ

ทิวคัล มณีโชติ (2549) กล่าวถึงการประเมินผล ว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นในการพิจารณาว่าผู้เรียนเกิดคุณภาพการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและมาตรฐานการเรียนรู้ และยังสะท้อนถึงประสิทธิภาพการการสอนของครู และเป็นข้อมูลสำคัญที่สะท้อนคุณภาพการดำเนินงานการจัดการศึกษาของสถานศึกษาด้วย ดังนั้นครูและสถานศึกษาต้องมีข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งจากการประเมินในระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา และระดับอื่นที่สูงขึ้น

4.3 จุดประสงค์ของการประเมินผล

การประเมินผลแบ่งได้หลายประเภทตามแต่จะใช้เกณฑ์เป็นหลักในการแบ่ง ซึ่งในการศึกษาค้างนี้จะนำเสนอประเภทของการประเมินใน 3 ลักษณะ คือ แบ่งโดยยึดจุดมุ่งหมายของการประเมิน ยึดหลักในการประเมิน และลำดับเวลาในการประเมิน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (สมคิด พรหมขัย 2537, หน้า 28-30)

4.3.1 แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการประเมิน แบ่งได้ 2 ประเภท คือ การประเมินเพื่อปรับปรุง บางครั้งก็เรียกว่าการประเมินความก้าวหน้า (Formative evaluation) และการประเมินเพื่อสรุปผล เรียกว่า การประเมินรวมสรุป (Summative Evaluation)

4.3.2 แบ่งตามหลักยึดในการประเมิน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ การประเมินโดยยึดวัตถุประสงค์เป็นหลัก (Goal-based evaluation) เป็นการประเมินที่ว่าทำได้บรรลุวัตถุประสงค์ของการประเมินหรือไม่ โดยทราบก่อนประเมินว่าโครงการนี้มีวัตถุประสงค์อะไรบ้าง และการประเมินที่อิสระไม่ยึดวัตถุประสงค์ของโครงการ (Goalless based evaluation) เป็นการประเมินผลที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยไม่ทราบวัตถุประสงค์ของโครงการนี้มีอะไรบ้าง

4.3.3 แบ่งตามลำดับเวลาที่ประเมิน แบ่งเป็นการประเมินก่อนเริ่มโครงการ ขณะดำเนินโครงการ และหลังจากสิ้นสุดโครงการ

4.4 รูปแบบการประเมินผล

รูปแบบการประเมินผลมีหลายประเภทในการวิจัยนี้จะนำเสนอรายละเอียดของรูปแบบการประเมินผลแบบต่าง ๆ คือ

4.4.1 แนวคิดการประเมินแบบ 360 องศา เป็นวิธีการประเมินที่แก้ไขจุดอ่อนของการประเมินแบบดั้งเดิม ซึ่งคือ การประเมินที่ผู้บริหารมีอำนาจเด็ดขาดในกระบวนการประเมิน ตลอดจนการพิจารณาตัดสินผลได้ผลเสียของการประเมิน ด้วยวิธีการนี้ทำให้พนักงานหรือผู้ใต้บังคับบัญชาส่วนมากจะเกิดความไม่พอใจผลลัพธ์เหล่านั้น ทำให้นักวิชาการด้านการประเมินผลพยายามหาวิธีการต่างๆ เพื่อนำมาแก้ไขข้อบกพร่องของศาสตร์ทางด้านงานประเมินและการประเมินแบบ 360 องศา จึงได้เกิดขึ้นมา

4.4.2. ทิวัดต์ มณีโชติ (2549) กล่าวถึงการประเมินผลว่า มีความหมายเช่นเดียวกันกับการประเมิน แต่เป็นกระบวนการต่อเนื่องจากการวัด ซึ่งแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ แบบ Evaluation เป็นการประเมินตัดสิน มีการกำหนดเกณฑ์ชัดเจน (absolute criteria) เช่น ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป ตัดสินว่าอยู่ในระดับดี ได้คะแนนร้อยละ 60 – 79 ตัดสินว่าอยู่ในระดับพอใช้ ได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 60 ตัดสินว่าอยู่ในระดับควรปรับปรุง evaluation จะใช้กับการประเมินการดำเนินงานต่างๆ ไป เช่น การประเมินโครงการ (Project Evaluation) การประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation) และ แบบ Assessment เป็นการประเมินเชิงเปรียบเทียบ ใช้เกณฑ์เชิงสัมพัทธ์ (relative criteria) เช่น เทียบกับผลการประเมินครั้งก่อน เทียบกับเพื่อนหรือกลุ่มใกล้เคียงกัน assessment มักใช้ในการประเมินผลสัมฤทธิ์ เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การประเมินตนเอง (Self-Assessment)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศุภศิลา ปุณฺณจิตต์เจือวงศ์ (2555) ศึกษาเรื่องดิจิทัล แมกกาซีน ตัวหนังสือมีชีวิต: ผลกระทบ ต่ออุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ และนักอ่าน โดยกล่าวถึงบทบาทของ “Digital Magazine” ในเมืองไทย ที่สร้างผลกระทบให้กับผู้ผลิต (อุตสาหกรรม สิ่งพิมพ์) นิตยสารทั่วไปในรูปแบบของกระดาษรวมถึงผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียที่ได้รับผลกระทบดังกล่าวที่ต่างต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้เขียนทำการวิเคราะห์และได้เสนอแนวทางในการปรับตัวใน 2 ลักษณะ คือ 1) “ปฏิรูปนิตยสาร” แบบเดิม จากรูปแบบของ กระดาษเข้าสู่ระบบดิจิทัล หรือ 2) คงไว้ซึ่งรูปแบบเดิม

ณัฐวดี อัสวโกวิทวงศ์ และคณะ (2553) ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบผลการประเมินงานโครงการออกแบบวิชา ARC119 โคนวิธีการประเมินกลุ่ม แบบรวมและแบบรายกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความชัดเจนในการจัดระบบการตรวจงาน การประเมินผล โดยใช้

เครื่องมือคือการบันทึกคะแนนลงในแบบประเมินผลคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นงาน ออกแบบ โดยจัดให้มีหัวข้อตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาแต่ละวิชาผลวิจัยพบว่าระดับ การให้คะแนน พบความแตกต่างของการให้คะแนนในกลุ่มที่ 1 และไม่พบความแตกต่างในกลุ่มที่ 2 แสดงให้เห็นว่า มาตรฐานการให้คะแนนยังไม่มี ความเที่ยง ที่ยอมรับได้

สุ รัตติกาล ผูกเกสร (2550) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อม ในการปฏิบัติงานกับการทำงานเป็นทีมของกรมปศุสัตว์ เขต 1 ผลการวิจัยพบว่า มีการทำงานเป็น ทีมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมในแต่ละราย ด้านพบว่า มีเกณฑ์อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงอันดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้าน การติดต่อสื่อสารอย่างเปิดเผย ด้านการสร้างความปลอดภัยในการทำงาน ด้านการทำงานร่วมกัน ด้านการมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน ด้านการส่งเสริมการพัฒนาบุคคล และด้านการร่วมกัน ทบทวนการทำงาน

Cohen and others (1996) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการมีส่วนร่วมของพนักงาน: กรณี ศึกษา ประสิทธิภาพการทำงานเป็นทีม ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ประสิทธิภาพของทีมงานที่มีประสิทธิภาพ สูงทั้งในคุณภาพชีวิตการทำงานของลูกจ้างนั้นแตกต่างกัน โดยมีปัจจัยการทำงานด้วยตัวเองการ เป็นผู้นำและการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจมีอิทธิพลการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับ การออกแบบ งานลักษณะกลุ่ม และการมีส่วนร่วมของพนักงาน

Georg (1996) ได้ทำการศึกษาวิจัยรูปแบบการจัดการเปลี่ยนแปลง แรงงานสัมพันธ์ การ ทำงานเป็นทีม การปรับปรุงวิธีการทำงาน โครงสร้างองค์การ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ด้านการมี ส่วนร่วมของพนักงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการทำงานเป็นทีม นั้น มีนัยสำคัญทางสถิติ และทำให้ การทำงานเป็นทีมประสบความสำเร็จ

Hoegl and et al. (2001) ได้ทำการศึกษาการประเมินผลการปฏิบัติงาน การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการทำงานเป็นทีมของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า การมีส่วนร่วมในทีม นั้นเรียกว่าทีมงานที่มีคุณภาพ โดยการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่าง TWQ และการ ประสบความสำเร็จซึ่งความสำคัญของความสัมพันธ์ระหว่าง TWQ และการดำเนินงานของทีม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในมุมมองของผู้จัดการ หัวหน้าทีมกับสมาชิกในทีม

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวข้างต้นที่กล่าวมานี้สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีม เป็นฐาน (Team Base Learning) เหมาะแก่การเรียนการสอนในวิชา GAD33 การออกแบบสื่อ สิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เนื่องจากขั้นตอนในการผลิตสื่อ สิ่งพิมพ์แบบดิจิทัลต้องใช้ความถนัดของแต่ละบุคคลและสอดคล้องไปกับการทำงานหลายฝ่ายมา ร่วมกันในการผลิต การสอนแบบใช้ทีมเป็นฐานทำให้ผู้เรียนได้ทำงานในตำแหน่งที่ตนถนัดและ

ฝึกฝนความสามารถเฉพาะทาง และนักศึกษาสามารถนำความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมทีมมาปรับปรุง
แก้ไขในงานตัวเองได้



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในวิชา GAD33 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ในภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวนทั้งหมด 60 คน แบบการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมุ่งเน้นที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอนและประเมิน โดย เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. แบบแผนการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน โดยการศึกษาครั้งนี้ดำเนินการศึกษากับประชากรทั้งหมด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆเกี่ยวกับทฤษฎีที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เรื่องการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้การวิจัย ได้มีการผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือนั้น ได้รับการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญประกอบไปด้วย

2.1 แบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความถูกต้องของเนื้อหาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสวยงามในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

ตอนที่ 3 แบบประเมินความสมบูรณ์ของงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลทั้งหมด การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอนนั้น มีการเก็บข้อมูลผลการประเมินก่อนและหลังการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยมอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลตามโจทย์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนดให้ และประเมินคุณภาพผลงานออกแบบเป็นรายบุคคลโดยใช้วิธีการประเมินแบบ Evaluation เป็นการประเมินตัดสิน มีการกำหนดเกณฑ์ชัดเจน และนำคะแนนรวมมาหาค่าเฉลี่ย เพื่อให้ง่ายต่อการอ่านค่าและเปรียบเทียบการประเมินทั้งหมด โดยกำหนดไว้ 5 ระดับ (คะแนน 1-5) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เกณฑ์การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง มีคุณภาพมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีคุณภาพน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน

หัวข้อในการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ตอนที่ 1 แบบประเมินความถูกต้องของเนื้อหา		
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์	5 คะแนน	
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	5 คะแนน	
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ	5 คะแนน	
1.4 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม และถูกต้อง	5 คะแนน	
ตอนที่ 2 แบบประเมินความสวยงาม		
2.1 ความเหมาะสมของรูปภาพต่อเนื้อหาของเรื่อง	5 คะแนน	
2.2 ความน่าสนใจในการจัดวางองค์ประกอบในแต่ละหัวข้อ	5 คะแนน	
2.3 การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับเนื้อหา	5 คะแนน	
ตอนที่ 3 แบบประเมินความสมบูรณ์		
3.1 ความน่าสนใจของการออกแบบโดยรวม	5 คะแนน	
3.2 ความสอดคล้องของรูปภาพและเนื้อหา	5 คะแนน	
3.3 เข้าใจกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	5 คะแนน	
สรุปผลคะแนนที่ได้ทั้งหมด	50 คะแนน	

2.2 แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ที่ประเมินโดยตนเอง และเพื่อนนักศึกษา แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ประเมินโดยตนเอง

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ประเมินโดยเพื่อนนักศึกษา

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาที่ประเมินโดยตนเอง และเพื่อนนักศึกษา ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยกำหนดให้นักศึกษาในทีมประเมินทุกคนและนำมาสรุปผลเป็นรายทีม จากนั้นนำข้อมูลมาสรุปให้นักศึกษาในกลุ่มทุกคน

ผู้วิจัยเน้นการให้นักศึกษานำ ความคิด ไปใช้ในการทำงาน การประยุกต์ใช้และพัฒนา ตนและคุณภาพของงานออกแบบ รวมถึงปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม โดยให้นักศึกษาทำแบบประเมินโดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความคิด เป็นความคิดพื้นฐานที่เน้นความสามารถในการแสดงความคิดเห็น การแก้ไขปัญหา การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งความสามารถในการประเมินผลงานของตนเองและผู้อื่น ด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แสดงความคิดเห็น
2. ด้านคุณธรรมจริยธรรม เป็นการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้วยตนเอง ต่อผู้อื่นและสังคม โดยเน้นความซื่อสัตย์ อดทน และความรับผิดชอบ โดยเฉพาะความสามารถในการทำงานเป็นทีม ด้วยความเสียสละและเข้าใจผู้อื่น
3. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นการพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เน้นความสำคัญของการทำงานเป็นทีม การวางแผนการประสานงานกลุ่มและผลงานกลุ่มให้ประสบความสำเร็จ
4. ด้านปัจจัยสู่ความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม ความกระตือรือร้นในการทำงาน ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน มีการมอบหมายงานอย่างชัดเจน และบทบาทหน้าที่ในแต่ละคน

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา มีการประเมินคำตอบเป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ (คะแนน 1-5) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เกณฑ์การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง มีความสามารถมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง มีความสามารถมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีความสามารถปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีความสามารถน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง มีความสามารถน้อยที่สุด

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแบบประเมินระดับความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ประเมินโดยนักศึกษา และเพื่อนนักศึกษา

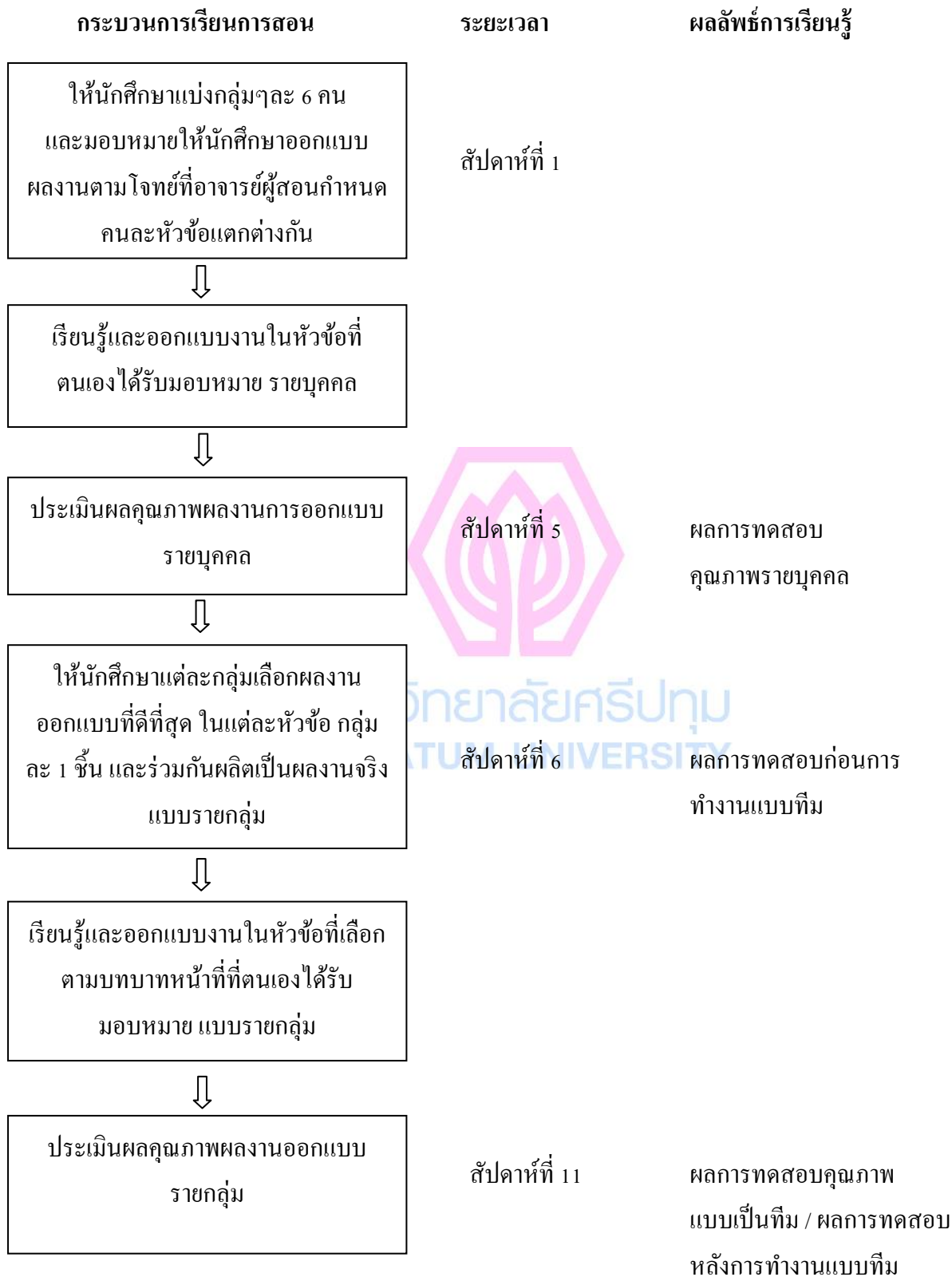
รายการประเมิน	ระดับความสามารถ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ตอนที่ 1 ประเมิน ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเอง					
1. ด้านความคิด					
1.1 แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในทีม					
1.2 แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้					
1.3 รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม					
2. ด้านคุณธรรมจริยธรรม					
2.1 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย					
2.2 ขอมรับในงานที่ได้รับมอบหมาย					
2.2 มีความสุขในการทำงาน					
3. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล					
3.1 ความสามารถในการทำงานเป็นทีม					
3.2 ความสามารถในการวางแผนงานของตนเอง					
3.3 สามารถประสานงานกับคนในทีม					
3.4 งานบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้					
ตอนที่ 2 ประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของเพื่อน					
4. ด้านการทำงานเป็นทีม					

4.1 มีความกระตือรือร้นในการทำงาน					
4.2 มีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกัน					
4.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ					
4.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น					
4.5 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย					
5. สรุปการทำงานเป็นทีมของตนเอง					
6. สรุปการทำงานเป็นทีมของเพื่อน					



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

กรอบแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน Team Based Learning (TBL)



3. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง one group pretest and posttest design โดยมอบหมายให้นักศึกษาออกแบบผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเป็นรายบุคคล และทำการประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน หลังจากนั้น มอบหมายงานให้นักศึกษาออกแบบผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเป็นทีม โดยแบ่งเป็นทีมๆละ 6 คน จำนวน 10 ทีม โดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ผู้วิจัยซึ่งเป็นอาจารย์ผู้สอนประจำวิชา GAD33 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เก็บรวบรวมข้อมูลจากการประเมินคุณภาพของงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล โดยอาจารย์ผู้สอน 2 ครั้ง คือการประเมินผลงานออกแบบที่ออกแบบด้วยตัวนักศึกษารายบุคคล กับการออกแบบผลงานโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
2. ข้อมูลจากใบประเมินผลความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียน รวมทั้งสิ้น 60 คน ที่ประเมินโดยตนเองและเพื่อนนักศึกษา มีการประเมินผลงาน 2 ครั้ง คือก่อนการทำงานเป็นทีมและหลังการทำงานเป็นทีม โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน
3. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดจากแบบสอบถามมาทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนและหลังการเรียนแบบทีมเป็นฐาน ด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ในการวัดคุณภาพของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล เพื่อประมวลผลจากงานที่มอบหมาย ความแตกต่างของคะแนนที่ได้เพื่อพัฒนาการ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานและเพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน โดยการศึกษาครั้งนี้ดำเนินการศึกษากับประชากรทั้งหมด งานวิจัยครั้งนี้ใช้การประเมินผลโดยใช้เทคนิคการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน และการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ที่ประเมินโดยตนเอง เพื่อนักศึกษา โดยมีผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

ผู้ประเมินเป็นนักศึกษาเพศชายและเพศหญิง ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน

4.2 ผลการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลก่อนและหลังการทำงานเป็นทีมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน โดยใช้วิธีการประเมินแบบ Evaluation เป็นการประเมินตัดสิน มีการกำหนดเกณฑ์ชัดเจน และนำคะแนนรวมมาหาค่าเฉลี่ยเพื่อให้ง่ายต่อการอ่านค่าและเปรียบเทียบการประเมินทั้งหมด โดยกำหนดไว้ 5 ระดับ (คะแนน 1-5) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เกณฑ์การแปลค่าความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีคุณภาพน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด

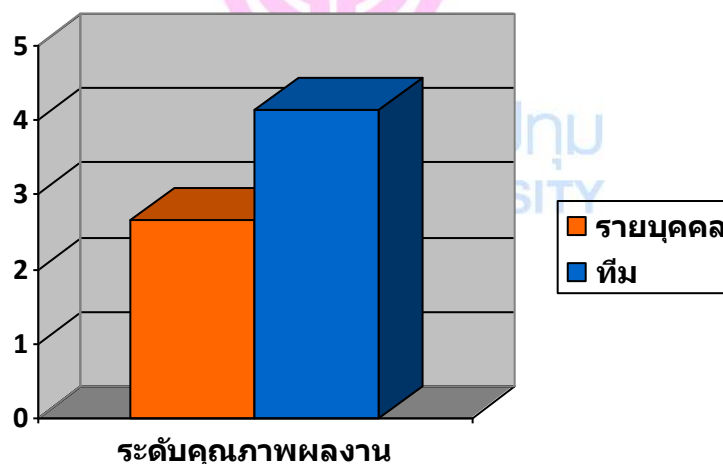
ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

N	หมายถึง	จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง
μ	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา แบบรายบุคคลและแบบเป็นทีม ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน

คุณภาพผลงานออกแบบ	N	μ
งานออกแบบรายบุคคล	60	2.97
งานออกแบบเป็นทีม	10	4.12

แผนภูมิที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา แบบรายบุคคลและแบบเป็นทีม ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน



การประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาผู้วิจัยใช้วิธีการประเมินเชิงเปรียบเทียบโดยการประเมินก่อนทำงานเป็นทีม และหลังทำงานเป็นทีม สามารถสรุปได้ว่า ผลแสดงการเปรียบเทียบคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา พบว่าระดับคุณภาพผลงานออกแบบของนักศึกษาในลักษณะทำงานเป็นทีมมีคุณภาพด้านการออกแบบมากกว่าการทำงานในลักษณะรายบุคคล โดยผลประเมินคุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล

เป็นรายเป็นบุคคล มีคะแนนอยู่ในระดับมีคุณภาพปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.97) และผลประเมินคุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลในลักษณะทำงานเป็นทีม มีคะแนนอยู่ในระดับมีคุณภาพมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12) ซึ่งหมายความว่า คุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา ด้านความถูกต้องของเนื้อหา ด้านความสวยงามและด้านความสมบูรณ์ ของงานทั้งหมด ในลักษณะการทำงานเป็นทีมมีคุณภาพมากกว่าทำงานในลักษณะรายบุคคล จึงสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานทำให้คุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลอยู่ในระดับมีคุณภาพมาก

4.3 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ที่ประเมินโดยตนเอง และเพื่อนนักศึกษา โดย ผู้วิจัยเน้นการให้นักศึกษานำความคิด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้และพัฒนาตนเองและคุณภาพของงานออกแบบ รวมถึงปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม รวมทั้งหมด 6 ข้อใหญ่ โดยให้ข้อ 1-3 และข้อ 5 ประเมินการทำงานของตนเอง และข้อ 4 และ 6 ประเมินการทำงานของเพื่อนร่วมทีม การประเมินทั้งหมดใช้การประเมินคำตอบเป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ (คะแนน 1-5) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ประเมิน โดยตนเอง และตอนที่ 2 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ประเมินโดยเพื่อนนักศึกษา ได้ผลการประเมินตามตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

รายการ	ก่อน		หลัง	
	ทำงานเป็นทีม		ทำงานเป็นทีม	
	μ	S.D.	μ	S.D.
1. ด้านความคิด				
แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในทีม	3.69	0.64	3.77	0.65
แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้	3.14	0.58	3.27	0.47
รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม	3.25	0.67	3.56	0.64

2.ด้านคุณธรรมจริยธรรม

มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	3.12	0.75	3.53	0.58
ยอมรับในงานที่ได้รับมอบหมาย	2.34	0.55	4.08	0.42
มีความสุขในการทำงาน	1.65	0.60	3.54	0.67

3.ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ความสามารถในการทำงานเป็นทีม	2.37	0.75	3.69	0.57
ความสามารถในการวางแผนงานของตนเอง	3.49	0.63	3.88	0.55
สามารถประสานงานกับคนในทีม	2.34	0.56	3.25	0.68
งานบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้	2.69	0.59	4.23	0.44

4. ด้านการทำงานเป็นทีม

มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	2.67	0.68	3.09	0.64
มีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกัน	3.54	0.68	4.35	0.47
มีภาวะความเป็นผู้นำ	3.16	0.52	3.58	0.58
แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น	2.96	0.47	3.68	0.61
มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	3.12	0.72	3.60	0.52

5. สรุปการทำงานเป็นทีมของตนเอง

3.17 0.63 4.23 0.68

6. สรุปการทำงานเป็นทีมของเพื่อน

2.85 0.54 3.59 0.47

จากผลการวิเคราะห์ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ที่ประเมินโดยตนเอง และเพื่อนนักศึกษา พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีมนักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเองอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17) และหลังจากทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเอง อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23) หมายความว่า ก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความกังวลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และเมื่อหลังจากที่ทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษามีความมั่นใจในการทำงานเป็นทีมมากขึ้น และผลสรุปการวิเคราะห์ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของเพื่อน พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีมนักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.85) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของเพื่อน อยู่ในระดับมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59) หมายความว่า นักศึกษามีความเชื่อมั่นและไว้วางใจในเพื่อนร่วมทีมมากขึ้น

เมื่อจำแนกผลการวิเคราะห์ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาเป็นรายด้าน สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

ด้านความคิด พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมทีม อยู่ในระดับมีความสามารถมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนตัวเอง อยู่ในระดับมากเช่นกัน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77) หมายความว่า นักศึกษามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมทีมได้ดีขึ้นหลังจากทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้นั้น พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้ระดับความสามารถระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.14) และหลังจากทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27) ซึ่งหมายความว่า นักศึกษามีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ใกล้เคียงกันทั้งก่อน(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.25) และหลังทำงานเป็นทีม(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56) ในส่วนของการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.25) และหลังจากทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนอยู่ในระดับมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56) ซึ่งหมายความว่า นักศึกษามีการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีมมากขึ้นหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว

ด้านคุณธรรมจริยธรรม พบว่า ก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนในความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของตนเองอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนในความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของตนเองอยู่ในระดับมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55) หมายความว่า นักศึกษามีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของตนเองหลังจากทำงานเป็นกลุ่มมากกว่าก่อนทำงานเป็นกลุ่ม นักศึกษาให้คะแนนการยอมรับในงานที่ได้รับมอบหมายของตนเองอยู่ในระดับน้อย(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.34) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนการยอมรับในงานที่ได้รับมอบหมายของตนเองอยู่ในระดับมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08) หมายความว่า นักศึกษามีการยอมรับในงานที่ได้รับมอบหมายของตนเองมากขึ้นหลังจากทำงานเป็นกลุ่มแล้ว และนักศึกษานักศึกษาให้คะแนนการมีความสุขในการทำงานของตนเองอยู่ในระดับน้อย(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.65) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนการมีความสุขในการทำงานของตนเองอยู่ในระดับมาก(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาก่อนทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความกังวลในความสุขในการทำงานค่อนข้างมาก แต่หลังจากที่ทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาเห็นความสำคัญและเข้าใจในการทำงานมากขึ้นจึงทำให้ความสุขในการทำงานมีมากขึ้นหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว

ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พบว่า นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเองอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.37) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว

นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเองอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเป็นทีม นักศึกษาคิดว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษามีค่อนข้างน้อยและหลังจากทำงานเป็นทีมทำให้ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการวางแผนงานของตนเองอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการวางแผนงานของตนเองอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความเชื่อมั่นในความสามารถในการวางแผนงานของตนเองมากพอควร ค่อนข้างใกล้เคียงกับหลังทำงานเป็นทีม

นักศึกษาให้คะแนนความสามารถประสานงานกับคนในทีมของตนเองอยู่ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.34) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความสามารถประสานงานกับคนในทีมของตนเองอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.25) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเป็นทีม นักศึกษาเชื่อมั่นในตนเองในความสามารถประสานงานกับคนในทีมของตนเองน้อยกว่าหลังทำงานเป็นทีม และนักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ของตนเองอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.69) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการทำงานบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ของตนเองอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความเชื่อมั่นในการทำงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ของทีมน้อยมาก แต่หลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษามีความมั่นใจในการทำงานให้ตามบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้สูงขึ้น

ด้านการทำงานเป็นทีม พบว่า นักศึกษาให้คะแนนความกระตือรือร้นในการทำงานของเพื่อนร่วมทีมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความกระตือรือร้นในการทำงานของเพื่อนร่วมทีมอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.09) หมายความว่า ก่อนที่นักศึกษาจะทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความเชื่อมั่นในการทำงานของเพื่อนน้อยกว่าหลังการทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนการมีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกันของเพื่อนร่วมทีมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนการมีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกันของเพื่อนร่วมทีมอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกัน (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35) หมายความว่า หลังจากที่นักศึกษาทำงานเป็นทีม นักศึกษามีความเชื่อมั่นในจุดมุ่งหมายของเพื่อนร่วมทีมในทิศทางเดียวกันใกล้เคียงกับก่อนทำงานเป็นทีม

นักศึกษาให้คะแนนการมีภาวะความเป็นผู้นำของเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.16) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนการมีภาวะความเป็นผู้นำของเพื่อน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58) หมายความว่า นักศึกษามีความเชื่อมั่นในความเป็น

ผู้นำของเพื่อนร่วมทีมมากขึ้นหลังจากได้ทำงานเป็นทีม นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีมอยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.96) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความสามารถในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68) หมายความว่า นักศึกษามีความมุ่งหวังในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีมมากขึ้นหลังจากทำงานเป็นทีม และนักศึกษาให้คะแนนความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12) และหลังจากทำงานเป็นทีมแล้ว นักศึกษาให้คะแนนความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายของเพื่อนอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60) หมายความว่า เมื่อนักศึกษามีการทำงานเป็นทีม มรความนับถือรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมากขึ้น

ผลสรุปของการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานนั้น พบว่า หลังจากทีมมอบหมายงานให้ทำเป็นกลุ่ม นักศึกษามีผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพที่ดีขึ้น นักศึกษามีการแบ่งหน้าที่กันชัดเจน นักศึกษามีพัฒนาการในเรื่องความสามารถในการทำงานเป็นทีมดีขึ้นทุกด้าน ทั้งด้านความคิด มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมทีม มีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีมได้เป็นอย่างดี ด้านคุณธรรมจริยธรรม เป็นไปในทางที่ดีขึ้นมาก ทั้งความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย การยอมรับในงานที่ได้รับ รวมถึงการมีความสุขในการทำงานเป็นทีม ที่เป็นสิ่งสำคัญในการวัดความสามารถในการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีความสามารถในด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ดีขึ้น สามารถทำงานและวางแผนงานของตนเองได้ ประสานงานกับคนในทีมสามารถทำงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ได้อีกด้วย อีกทั้ง ด้านการทำงานเป็นทีม ที่เป็นการประเมินเพื่อนร่วมทีม เพื่อวัดทัศนคติและความคิดต่อเพื่อนร่วมทีม ยังพบว่า หลังทำงานเป็นทีม นักศึกษาและเพื่อน มีความกระตือรือร้นในการทำงานมากขึ้น มีภาวะความเป็นผู้นำ มีการแสดงความคิดเห็น และมีจุดมุ่งหมายที่มองไปในทิศทางเดียวกัน และยังมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายอีกด้วย

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน วิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน และเพื่อศึกษาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ภาคการศึกษาที่ 2/2560 จำนวน 60 คน โดยใช้วิธีการศึกษาด้วยการประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอนและแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาที่ประเมินโดยตนเองและเพื่อนนักศึกษานำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และประมวลผลโดยใช้สถิติ

ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานในครั้งนี้ นำหลักการสำคัญทั้ง 4 ประการของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐานมาใช้ คือ มีการจัดทีม ได้อย่างเหมาะสม โดยแบ่งทีมย่อยเป็นทีมละ 6 คน แยกตามทักษะและความสามารถ เพื่อให้ทีมนั้นสามารถทำงานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพตามความสนใจและความเห็นของอาจารย์ผู้สอน อีกทั้งมีการแจ้งรูปแบบการเรียนการสอนก่อนเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีเวลาเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน นอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนยังมอบ โจทย์ที่ซับซ้อนเพื่อให้ผู้เรียนได้ ได้มีการค้นคว้าข้อมูลและส่งเสริมในการตัดสินใจ รวมถึงการได้รับคำชี้แนะจากอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมทีมเพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ในการทำงานเป็นทีมอีกด้วย

สรุปผลการวิจัย

จากผลการเปรียบเทียบคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษา แบบรายบุคคลและแบบรายกลุ่ม ที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน โดยการให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มๆละ 6 คน และมอบหมายให้นักศึกษาออกแบบผลงานตาม โจทย์ที่อาจารย์ผู้สอนกำหนด คนละหัวข้อแตกต่างกัน นำมาประเมินคุณภาพผลงานออกแบบรายบุคคล หลังจากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาออกแบบผลงานแบบรายกลุ่ม นำมาประเมินคุณภาพผลงานออกแบบอีกครั้ง ผลสรุปได้ว่า

คุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่จัดทำเป็นแบบกลุ่ม มีคุณภาพมากกว่าการจัดทำแบบรายบุคคล อย่างเห็นได้ชัด โดยมีผลประเมินคุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเป็นรายเป็นบุคคล มีคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.42 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.25) และผลประเมินคุณภาพผลงานออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลแบบรายกลุ่ม มีคะแนนอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.28 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) หมายความว่า นักศึกษาสามารถออกแบบผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลได้อย่างมีคุณภาพในแบบรายกลุ่ม ทั้งในเรื่องของความถูกต้องของเนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้อง มีความสวยงาม น่าสนใจทั้งการเลือกใช้รูปภาพและการใช้สีได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังมีความสมบูรณ์และมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลอีกด้วย จึงสามารถสรุปได้ว่าคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษามีคุณภาพมากขึ้น หลังจากที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน

จากผลการวิเคราะห์การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน พบว่า นักศึกษามีพัฒนาการก่อนและหลังการทำงานเป็นทีม ทั้งด้านความคิด ที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นต่อเพื่อนร่วมทีมมากขึ้น มีการแก้ไขปัญหา การรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม ด้านจริยธรรม มีความผิชอบ ยอมรับในงานที่ได้รับมอบหมายและมีความสุขกับการทำงานแบบทีม ในด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล มีการวางแผนการทำงานของตนเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ มีมุมมองในทิศทางเดียวกันกับเพื่อนร่วมทีม สามารถประสานงานกันได้อย่างราบรื่น ในด้านการทำงานเป็นทีม มีความเชื่อมั่นในเพื่อนร่วมทีมมากขึ้น มองเห็นความกระตือรือร้นของเพื่อน มีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเพื่อให้งานออกมาดีและมีคุณภาพ โดยสรุปแล้ว นักศึกษามองว่าตนเองสามารถทำงานเป็นทีม อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.68) และมองว่าเพื่อนร่วมทีมสามารถทำงานเป็นทีมได้ระดับดีด้วยเช่นกัน (มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.47) จึงสามารถสรุปได้ว่า นักศึกษาสามารถทำงานเป็นทีม ได้ดีและมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาผลประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน และผลการศึกษการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาในรายวิชา GAD 331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน มีประเด็นในการอภิปรายดังนี้

ด้านการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน Team Based Learning นักศึกษามีพัฒนาการด้านความสามารถในการคิด วิเคราะห์ แก้ไข วางแผนและรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมาย มีการพัฒนาการด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อีกทั้งยังมีความสุขในการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับรูปแบบการสอนของ Larry K. Michelsen จาก University of Oklahoma ที่กำหนด เป้าหมาย ของการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน Team Based Learning ไว้ว่า สามารถสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ตามหลักของรายวิชา พัฒนาความสามารถด้านการคิด และการแก้ปัญหา เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่งเสริมทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานเป็นทีม และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้

ด้านความสามารถในการทำงานเป็นทีม นักศึกษามีการวางแผนงาน และพัฒนาปรับปรุงวิธีการทำงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้ มองไปในทิศทางเดียวกันคือการออกแบบผลงานให้มีคุณภาพ สอดคล้อง Parker (1990: 16 อ้างใน พงศทิพ สุธป้อม, ม.ป.ป.: 32) ได้ให้ความหมายว่า ทีมเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์และต้องพึ่งพากันเพื่อปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายหรือปฏิบัติงานให้เสร็จสมบูรณ์ คนกลุ่มนี้มีเป้าหมายร่วมกันและยอมรับว่าวิธีเดียวที่จะทำงานให้สำเร็จได้คือการทำงานร่วมกัน และสอดคล้องกับ Woodcock (1999: 101 อ้างใน สุรัตติกาล ผูกเกษร, 2550: 32) ที่ได้ให้ความหมายว่า ทีมคือการทำงานที่แต่ละบุคคลร่วมกันเพื่อที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จได้มากกว่าการทำงานตามลำพัง

บรรณานุกรม

- อานุกาฬ เลขะกุล. (2550). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning).
ไพฑูริย์สินลาร์ตัน (บก.), *อาจารย์มืออาชีพ แนวคิด เครื่องมือ และการพัฒนา*.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญศรี วงศ์พัฒนกุล. (2550). การเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (Team - Based Learning). ไพฑูริย์
สินลาร์ตัน(บก.), *อาจารย์มืออาชีพ แนวคิด เครื่องมือ และการพัฒนา*. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัททวิ ศิริรัตน์, ศศิธร ชิดนาฮี. (2552). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบทีมในรายวิชาการพยาบาล
บุคคลที่มี ปัญหาสุขภาพ 1 ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดอย่างมีวิจารณญาณ
ของ นักศึกษาหลักสูตร พยาบาลศาสตรบัณฑิต. วารสารวิจัยทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ.
- ปัญญา สนั่นพานิชกุล, ขศพล เหลืองโสมนภา. (2556). การเปรียบเทียบประสิทธิผลและความพึง
พอใจต่อ การเรียนแบบบรรยายกับการเรียนแบบทีมของนิสิตแพทย์ในการเรียนการสอน
ทางนรีเวชวิทยา. วารสารศูนย์การศึกษาแพทยศาสตร์คลินิก โรงพยาบาลพระปกเกล้า.
- ทิวัดต์ มณี โชติ. (2549). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
นนทบุรี : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ
- ณัฐวุฒิ อัสวโกวิทวงศ์, ชนกพร ไผทสิทธิ์กุล, จรรยา ผลประเสริฐ. (2552). การเปรียบเทียบผลการ
ประเมินผลงานโครงการออกแบบวิชา ARC119 โดยวิธีการประเมินแบบรวมและแบบราย
กลุ่ม. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- มณีนรัตน์ พันธุ์สวัสดิ์, ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ, วรภรณ์ ทินวัง, สิริอร พัวศิริ, พลพร พงษ์คุณากร,
ประภาศรี ทุ่งมีผล, วินัย รอบคอบ. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้แบบทีมเป็นฐานต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการทำงานเป็นทีม และความ
พร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเองของ นักศึกษาพยาบาล. วารสารการพยาบาลการ
สาธารณสุขและการศึกษา
- เชิดศักดิ์ ไอร่มณีนรัตน์. (2558) การเรียนรู้ด้วยกระบวนการทำงานเป็นทีม. เอกสารประกอบการ
ประชุม เรื่อง การเรียนรู้แบบ Active Learning; วันศุกร์ที่ 18 ธันวาคม 2558; อาคาร 100 ปี
สมเด็จพระ ศรีนครินทร์ ชั้น 15 คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย มหิดล
- อำนาจ สุคนเขตร์ และพิเชษฐ เพียรเจริญ.(2556). สร้าง e-Magazine แบบมืออาชีพด้วย issuu.com
วารสารวิทยบริการ, ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน 2556

ศุภศิลาปี กุลจิตต์เจือวงศ์.(2555). ดิจิทัลแมกกาซีน หนังสือนึ่งมีชีวิต : ผลกระทบ ต่ออุตสาหกรรม
สิ่งพิมพ์และนักอ่าน. มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

แบบประเมินชิ้นงาน

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบการประเมินชิ้นงานสำหรับการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน วิชา GAD331 การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลเพื่อพัฒนาผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุม จำนวน 2 ชั้น ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบประเมินคุณภาพผลงานการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลของนักศึกษาที่ประเมินผลโดยอาจารย์ผู้สอน
ชื่อเจ้าของงาน.....

หัวข้อในการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ตอนที่ 1 แบบประเมินความถูกต้องของเนื้อหา		
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์	5 คะแนน	
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	5 คะแนน	
1.3 ความสอดคล้องของเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ	5 คะแนน	
1.4 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม และถูกต้อง	5 คะแนน	
ตอนที่ 2 แบบประเมินความสวยงาม		
2.1 ความเหมาะสมของรูปภาพต่อเนื้อหาของเรื่อง	5 คะแนน	
2.2 ความน่าสนใจในการจัดวางองค์ประกอบในแต่ละหัวข้อ	5 คะแนน	
2.3 การเลือกใช้สีที่เหมาะสมกับเนื้อหา	5 คะแนน	
ตอนที่ 3 แบบประเมินความสมบูรณ์		
3.1 ความน่าสนใจของการออกแบบโดยรวม	5 คะแนน	
3.2 ความสอดคล้องของรูปภาพและเนื้อหา	5 คะแนน	
3.3 เข้าใจกระบวนการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล	5 คะแนน	
สรุปผลคะแนนที่ได้ทั้งหมด	50 คะแนน	

ตารางที่ 2 แบบประเมินระดับความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัลที่ประเมิน โดยนักศึกษา และเพื่อนนักศึกษา
ชื่อเจ้าของงาน.....

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ตอนที่ 1 ประเมิน ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของตนเอง					
1. ด้านความคิด					
1.1 แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในทีม					
1.2 แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้					
1.3 รับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม					
2. ด้านคุณธรรมจริยธรรม					
2.1 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย					
2.2 ขอมรับในงานที่ได้รับมอบหมาย					
2.2 มีความสุขในการทำงาน					
3. ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล					
3.1 ความสามารถในการทำงานเป็นทีม					
3.2 ความสามารถในการวางแผนงานของตนเอง					
3.3 สามารถประสานงานกับคนในทีม					
3.4 งานบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้					
ตอนที่ 2 ประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของเพื่อน					
4. ด้านการทำงานเป็นทีม					
4.1 มีความกระตือรือร้นในการทำงาน					
4.2 มีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกัน					
4.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ					
4.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็น					
4.5 มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ที่ได้รับมอบหมาย					
5. สรุปการทำงานเป็นทีมของตนเอง					
6.สรุปการทำงานเป็นทีมของเพื่อน					

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นายณัฐพล พิษฐ์รัตน์
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	129/136 หมู่บ้านรัตนชัยวิลล่า 2 , ถนน แจ่งวัฒนะ , แขวงทุ่งสองห้อง , เขตหลักสี่ , กรุงเทพมหานคร 10210
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ประจำสาขาการออกแบบกราฟิก คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน
ประวัติการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - ปริญญาตรี : วิชาเอกนิเทศการศิลป์ ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - ปริญญาโท : วิชาเอกออกแบบแฟชั่น ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รางวัลจากการประกวดและการฝึกงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ประสบการณ์การฝึกงาน : บริษัท XCON จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทด้านการจัดนิทรรศการและการประชุม แนวนำของประเทศไทย - เข้าร่วม 10 ทีมสุดท้าย ในการประกวดของที่ระลึกแห่งความสุข ในโครงการ Happy ไม่ใช่เล่น Award : DTAC - รางวัลชมเชย ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ดีเด่น ในการประกวดออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ภายใต้แนวคิด Make it Modern จากบริษัท I'NIZIO จำกัด