

การพัฒนาขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปราย แบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู

ธวัชชัย พันธุ์จำปา*

ทิพย์รัตน์ ประเสริฐสังข์**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูที่มีคุณภาพ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชมรมยูยิตสู มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีการศึกษา 1/2565 ซึ่งเป็นสมาชิกใหม่ของชมรมที่ได้จากการรับสมัคร มีจำนวน 34 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง เกมกีฬายูยิตสู และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ t - test (One Sample t - test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน คือ 1.1) กำหนดวัตถุประสงค์การฝึกอบรม 1.2) การวิเคราะห์ผู้รับการอบรม 1.3) การออกแบบเนื้อหา 1.4) การกำหนดกิจกรรมการอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 1.5) การเตรียมความพร้อมสิ่งแวดล้อมการฝึกอบรมทางอินเทอร์เน็ต 1.6) การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม 1.7) การจัดอบรม และ 1.8) การประเมินผล ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการฝึกอบรมฯ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55, S.D. = 0.52$) 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.46$)

คำสำคัญ: การฝึกอบรมออนไลน์, เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม, เกมกีฬายูยิตสู

* นักศึกษาปริญญาโท สาขานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

** อาจารย์ สาขานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ติดต่อผู้พิมพ์: ธวัชชัย พันธุ์จำปา E-mail: jadoo.jp@gmail.com มือถือ : 063-4952895

รับบทความ 4 มกราคม 2566 แก้ไขบทความ 6 กุมภาพันธ์ 2566 ตอรับ 8 ธันวาคม 2567

The Development of Online Training Process Using Symposium Discussion Techniques for Supporting Understanding of the game of Jujitsu

Thawatchai Phanchumpa*

Thipharat Prasertsung**

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu quality, 2) to compare the learning achievement of the online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu with a criteria of 70 percent, and 3) to study the satisfaction of the trainees toward the online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu. The sample were students at the Ubon Ratchathani University Jujitsu Club in Academic Year 1/2565, which is a new member of the club received from recruiting. The totaling were 34 people, which obtained by using purposive sampling method. The research instruments were consisted of 1) the online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu, 2) an achievement test on the topic of the game of jujitsu, and 3) the satisfaction survey of the trainees toward the online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu. The statistics used in the study were mean, standard deviation, and the One Sample t-test.

The results of this the study on the online training process using symposium discussion techniques for supporting understanding of the game of jujitsu were 8 procedures as follows: 1.1) setting training objectives, 1.2) analyzed training participants, 1.3) course content design, 1.4) setting online training activities through the internet network, 1.5) preparing the training environment on the internet, 1.6) participants orientation, 1.7) training and 1.8) evaluation. The experts assessed the overall suitability was at the most appropriate level ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.52). 2) The learning achievement test after being trained by the online training process using result symposium discussion techniques, was met the criterion of 70 percent, $p < 0.05$. 3) The overall scores of satisfactions of the trainees toward the online training process using symposium discussion techniques were at the highest level ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.46).

* Master's degree student, Innovation of Physical Education and Sports, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

** Lecturer of Dept, Innovation of Physical Education and Sports, Faculty of Education, Rajabhat Maha Sarakham University

Contract: Thawatchai Phanchumpa E-mail: jadoo.jp@gmail.com Mobile: 063-4952895

Received January, 4 2023 ; Revised February, 6 2023 ; Accepted December, 8 2024

Keywords: Online Training, Symposium Training, The Game of Jujitsu

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่รุดหน้าไปอย่างรวดเร็วได้แสดงให้เห็นถึงข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสื่อสารในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ทำให้โอกาสในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในสภาพการณ์ที่ต่างกัน ลดน้อยลงและเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีเพื่อลดข้อจำกัดดังกล่าวจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง หนึ่งในมาตรการเพื่อการควบคุมการแพร่กระจายเชื้อ COVID-19 ภายใต้สถานการณ์ภาวะฉุกเฉิน ด้านสาธารณสุขนั้นได้แก่ วิธีการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เป็นการเว้นระยะห่างในการทำ กิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างบุคคล ทำให้เกิดกระแสของการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตการทำงานและการศึกษาจำนวนมาก โดยในส่วนของการศึกษาได้มีการปรับเป็นรูปแบบการสอนออนไลน์ 100% เพื่อให้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านโปรแกรมช่วยสอนต่าง ๆ เช่น Zoom WebX Meet Facebook Line Youtube เป็นต้น (ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ และคณะ, 2564) เทคโนโลยี อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการสื่อสาร โทรศัพท์อินเทอร์เน็ต สารสนเทศต่าง ๆ ที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาต้องพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพ เน้นการจัดระบบโดยกำหนดองค์ประกอบ กระบวนการและกิจกรรม รวมทั้งสื่อที่จะใช้อย่างชัดเจนมีการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วย ภาพ วิดีโอและเสียง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่นักศึกษาทุกคนเข้าถึงได้ (สุชาติ เพชรเทียนชัย และคณะ, 2565)

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเป็นกระบวนการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความมุ่งหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และเป็นการวางแผนการประเมินผลให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงในตัวบุคคลว่าได้บรรลุตามความมุ่งหมายและจุดประสงค์จริงหรือไม่ เพื่อผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบจะได้รู้และคิดเพื่อแก้ไขปรับปรุงต่อไป ทั้งนี้ การฝึกอบรมจะช่วยให้ได้เพิ่มพูนความรู้เดิม และเพิ่มพูนความรู้ใหม่รวมทั้งได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ ทำให้แต่ละบุคคลมีการพัฒนาความสามารถสูงขึ้น (Smithikai, 2013) การอบรมที่ดีจะต้องสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงองค์การและพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของเจ้าหน้าที่พนักงานองค์การและพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของที่เปลี่ยนแปลงไปนั้นต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ค่อนข้างถาวร การฝึกอบรมสามารถสร้างหลักสูตรให้มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงองค์การได้ทุกจุด ทุกแง่ ทุกมุม โดยใช้เทคนิควิธีการฝึกอบรมในรูปแบบต่าง ๆ (วิจิตร อวาระกุล, 2540)

การฝึกอบรมออนไลน์ (Online Training) คือ การฝึกอบรมที่เป็นลักษณะของการเรียนการสอนโดยสื่อหลายมิติ ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานต่อไป (Driscoll, 1998) ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในกระบวนการและนวัตกรรมต่าง ๆ เหล่านั้นจะปรากฏมากขึ้น เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่น โดยการลดหรือเลิกการเดินทางไปยังสำนักงานที่จัดการอบรมและใช้ระบบการสื่อสารโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทอื่นการจัดการศึกษา การถ่ายทอดความรู้และการฝึกอบรม

ก็มีการประยุกต์ใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้นเช่นเดียวกันอย่างระบบการฝึกอบรมออนไลน์ (e-Training) ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น ลดค่าใช้จ่ายมีความอิสระจากเวลาและสถานที่อย่างมาก (Jokela & Karlsudd, 2017; Kavathatzopoulos, 2003)

การอภิปรายแบบซิมโพเซียม (Symposium) เป็นเทคนิคการประชุมที่ผู้ร่วมอภิปรายให้ความรู้ และแนวคิดแก่ผู้ฟังภายใต้หัวข้อใหญ่เป็น เรื่องเดียวกัน แต่แบ่งกันพูดในหัวข้อย่อยคนละหัวข้อย่อยตามแต่ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ ผู้อภิปรายสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระเสรี ก่อให้เกิดประโยชน์ ในการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และแนวคิดที่กว้างขวางตามวัตถุประสงค์และกรอบ ความคิด โดยผู้ดำเนินการอภิปรายเป็นผู้ประสานให้ต่อเนื่องกัน ดังนั้น ผู้ดำเนินการ อภิปรายจึงเป็นผู้ที่มีความรู้และ ความสามารถเป็นอย่างดี (ยงยุทธ เกษสาคร, 2551) การบรรยายด้วยวิธีนี้ จะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม ได้รับความรู้จากวิทยากรหลายคนหลายด้าน การบรรยายไม่น่าเบื่อเพราะฟังจากวิทยากรหลายคน ใช้เวลาสั้น ๆ ทำให้ได้รับเนื้อหาตรงตามหัวข้อ วิธีนี้เหมาะสมกับการฝึกอบรมที่มีจำนวนผู้เข้ารับการฝึกอบรม จำนวนมาก ๆ (สมคิด บางโม, 2551)

ยูยิตสูเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวแขนงหนึ่งที่มีการใช้ทักษะการชก การเตะ การทุ่ม การล็อก การรัดคอ และการหักแขน ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัวที่ครบเครื่องแขนงหนึ่ง ปัจจุบัน ยูยิตสูมีการพัฒนาขึ้นในเชิงด้านกีฬา เพื่อแข่งขันความเป็นเลิศด้านกีฬา เสริมสร้างสุขภาพร่างกาย ให้แข็งแรง และพัฒนาอารมณ์จิตใจ สติปัญญา ให้เข้มแข็ง กีฬายูยิตสูได้บรรจุในการแข่งขันกีฬาเอเชียน เกมส์ ซีเกมส์ เอเชียนบีชเกมส์ เป็นต้น ส่วนในประเทศไทยกีฬายูยิตสูมีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้ประสบความสำเร็จได้ในอนาคต สังเกตได้จากการที่มีการจัดการแข่งขันกีฬายูยิตสูที่เพิ่มขึ้นในประเทศไทย ทั้งระดับชาติและระดับนานาชาติ (สมาคมกีฬายูยิตสูแห่งประเทศไทย, 2557) จากข้อมูลข้างต้น ทำให้ ทราบทิศทางการพัฒนากีฬายูยิตสูโดยมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ โดยมีแนวทาง ดำเนินการตั้งแต่ระดับโรงเรียนและสถาบันการศึกษา ระดับสโมสร และทีมกีฬา ระดับภูมิภาค เขต และ จังหวัด ระดับชาติ และระดับนานาชาติ เพื่อเป็นการการเพิ่มศักยภาพ การปลูกกระแสค่านิยมกีฬายูยิตสู (กฤษณะ บุญประสิทธิ์, 2560)

จากความสำคัญในประเด็นดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาขั้นตอนการฝึกอบรม ออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี อันจะส่งผลให้สมาชิกชมรมมีความรู้ความเข้าใจของเกมกีฬายูยิตสู และเป็นพื้นฐานต่อยอดในระดับที่สูงขึ้นไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูที่มีคุณภาพ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ เรื่อง เกมกีฬายูยิตซู หลังเข้ารับการฝึกอบรมออนไลน์ โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามทฤษฎีเกี่ยวกับเกณฑ์การหาประสิทธิภาพ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2550)

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตซู

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาที่ชมรมยูยิตซู มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีการศึกษา 1/2565 ซึ่งเป็นสมาชิกใหม่ของชมรมที่ได้จากการรับสมัคร มีสมาชิกทั้งหมด 86 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ชมรมยูยิตซู มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีการศึกษา 1/2565 ซึ่งเป็นสมาชิกใหม่ของชมรมที่ได้จากการรับสมัครและสนใจเข้ารับการอบรม จำนวน 34 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตซู ได้จากการ ศึกษา วิเคราะห์ แนวคิด หลักการ เกี่ยวกับขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์ และเทคนิคอภิปรายแบบซิมโพเซียม จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำร่างแนวทางขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ของทิวาร์ตัน ประเสริฐสังข์ (2559) ทำการปรับให้สอดคล้องกับขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม ลักษณะของแบบประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนฯ เป็นข้อความโดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ที่มีรายการให้ประเมินระดับความเหมาะสม 5 ระดับ มีเกณฑ์ในการแปลค่าเฉลี่ยความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2537 อ้างใน ทิวาร์ตัน ประเสริฐสังข์, 2559) และมีผลประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$, S.D. = 0.52)

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แบบอิงเกณฑ์ (Lovett) เรื่อง เกมกีฬายูยิตซู แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยทดสอบหลังเข้ารับการอบรม (Post-test) ได้จากศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎี จากเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ โดยเลือกการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของ สมนึก ภัททิยธนี (2565) ศึกษาจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ เรื่อง เกมกีฬายูยิตซู เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ วิเคราะห์ค่าน้ำหนักคะแนนเพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ได้ ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาชมรมยูยิตซู มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ที่มีประสบการณ์เล่นเกมกีฬาอายุิตสู จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์หาคุณภาพ แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนกและความเชื่อมั่น (สมนึก ภัททิยธนี, 2565) โดยคัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ เป็นข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ซึ่งผลการประเมินความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.23-0.97 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง -0.07-0.73 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.67

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุิตสู ได้จากการศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทาง แล้วสร้างแบบสอบถามจำนวน 30 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ใช้จริง 20 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่มีรายการให้ประเมินระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ มีเกณฑ์ในการแปลค่าเฉลี่ยความคิดเห็น (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 อ่างใน ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์, 2559) นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามหรือรายการประเมินกับนิยามของความพึงพอใจต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุิตสู วิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปไว้ (ไพศาล วรคำ, 2564) ซึ่งมีผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ความเหมาะสมของขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเทียบกับเกณฑ์ (บุญชม ศรีสะอาด, 2537 อ่างใน ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์, 2559)

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง เกมกีฬาอายุิตสู หลังเข้ารับการฝึกอบรมกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ One Samples t-test (ไพศาล วรคำ, 2564)

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจ โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเทียบกับเกณฑ์ 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535 อ่างใน ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์, 2559)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุิตสู

ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์ (ประทีป สยามชัย, 2540)	ขั้นตอนเทคนิคการฝึกอบรมแบบซิมโพเซียม (องคุธร เกษาศกร, 2551)	ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม
1.การกำหนดวัตถุประสงค์การอบรม	1.การวางแผนการอบรม	1.ขั้นตอนการกำหนดวัตถุประสงค์การอบรม 1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ในการฝึกอบรมออนไลน์
2.การวิเคราะห์การฝึกอบรม	2.แนะนำปัญหาหรือหัวข้อเรื่อง	2.การวิเคราะห์การฝึกอบรม 2.1 วิเคราะห์คุณสมบัติของผู้เข้ารับการอบรม
3.การออกแบบเนื้อหา	3.ผู้ร่วมอภิปรายให้พูดตามหัวข้อที่รับผิดชอบ	3.การออกแบบเนื้อหา 3.1 ออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับหลักสูตร 3.5 กำหนดสื่อที่ใช้ประกอบ
4.การกำหนดกิจกรรมอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	4.สรุปเชื่อมโยงความคิด	3.2 จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก 3.6 การฝึกอบรม
5.การเตรียมความพร้อมสิ่งแวดล้อมการฝึกอบรมทางอินเทอร์เน็ต	5.ผู้ดำเนินการอภิปรายพูดหัวข้อเชื่อมโยงกัน	3.3 กำหนดระยะเวลากับเนื้อหา 3.7 กำหนดวิธีการประเมินผล
6.การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม		3.4 กำหนดวิธีการเรียนรู้ 3.8 สร้างประมวลรายวิชา
7.การจัดอบรม		4.การกำหนดกิจกรรมอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 4.1 แนะนำปัญหาหรือหัวข้อเรื่อง 4.3 ผู้ร่วมอภิปรายพูดตามลำดับ
8.การประเมินผล		4.2 แนะนำคณะผู้อภิปรายและบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ 4.4 สรุปเชื่อมโยงความคิด 4.5 ถาม-ตอบ
		5.การเตรียมความพร้อมการอบรม 5.1 เตรียมสถานที่สิ่งอำนวยความสะดวก
		6.การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม 6.1 แจ้งวัตถุประสงค์ 6.3 แนะนำขั้นตอนและวิธีการเข้าฝึกอบรมออนไลน์
		6.2 แจ้งหัวข้อและเนื้อหา 6.4 สํารวจและเตรียมความพร้อมของผู้เข้ารับการอบรม
		7.การจัดอบรม 7.1 ชมสื่อวีดิทัศน์ 7.4 สรุปเพื่อเชื่อมโยงความคิด เปิดโอกาสให้ผู้ฟังถามคำถาม
		7.2 แนะนำปัญหาหรือหัวข้อเรื่อง 7.5 วิทยากรให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่าง ๆ
		7.3 เชิญผู้ร่วมอภิปรายให้พูดตามลำดับ 7.6 แนะนำแหล่งเรียนรู้
		8.การประเมินผล 8.1 ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 8.3 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข
		8.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

ภาพที่ 1 ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู

จากภาพที่ 1 ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู เป็นการนำขั้นตอนของการฝึกอบรมออนไลน์ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์การอบรม 2) การวิเคราะห์การฝึกอบรม 3) การออกแบบเนื้อหา 4) การกำหนดกิจกรรมอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 5) การเตรียมความพร้อมสิ่งแวดล้อมการฝึกอบรมทางอินเทอร์เน็ต 6) การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม 7) การจัดอบรม และ 8) การประเมินผล ร่วมกับขั้นตอนเทคนิคการฝึกอบรมแบบซิมโพเซียม (Symposium Discussion Techniques) 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การวางแผนการอบรม 2) แนะนำปัญหาหรือหัวข้อเรื่อง 3) ผู้ร่วมอภิปรายให้พูดตามหัวข้อที่รับผิดชอบ 4) สรุปเชื่อมโยงความคิด 5) ผู้ดำเนินการอภิปรายพูดหัวข้อเชื่อมโยงกัน พบว่า เมื่อนำขั้นตอนทั้ง 2 ร่วมกันแล้ว ได้ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดวัตถุประสงค์การฝึกอบรม 2) การวิเคราะห์ผู้เข้าฝึกอบรม 3) การออกแบบเนื้อหา 4) การกำหนดกิจกรรมการอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 5) การเตรียมความพร้อมการอบรม 6) การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม 7) การจัดอบรม 8) การประเมินผล โดยขั้นตอนการฝึกอบรมฯ ดังกล่าว เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นตอนการใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีวิทยากรที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเกมกีฬายูยิตสู

เป็นผู้อภิปรายให้ความรู้ และมีผู้ดำเนินการอภิปรายเชื่อมโยงหัวข้อกันให้เกิดความต่อเนื่องของการฝึกอบรบมา

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุยิตสู

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลความระดับความเหมาะสมของขั้นตอนฯ
1. องค์กรประกอบโดยภาพรวมของขั้นตอน	4.57	0.58	มากที่สุด
2. ขั้นตอนการฝึกอบบรมออนไลน์	4.50	0.29	มาก
3. ขั้นตอนการฝึกอบบรมโดยเทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม	4.67	0.58	มากที่สุด
4. ขั้นตอนการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม	4.67	0.58	มากที่สุด
5. การวัดและการประเมินผล	4.33	0.58	มาก
ภาพรวม	4.55	0.52	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 เมื่อพิจารณาดูแล้วว่าความเหมาะสมของขั้นตอนการฝึกอบบรมฯ มีค่าประเมินอยู่ในระดับที่สูงแสดงถึงคุณภาพ สามารถนำไปใช้เป็นกระบวนการจัดฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุยิตสูได้ ผลการประเมินความเหมาะสมของขั้นตอนการฝึกอบบรมฯ พบว่า 1) โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55, S.D. = 0.52$) 2) จำแนกเป็นรายด้าน ซึ่งเรียงตามลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ 2.1) ขั้นตอนของการฝึกอบบรมโดยเทคนิคแบบซิมโพเซียม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.58$) 2.2) ขั้นตอนการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.58$) 2.3) องค์กรประกอบโดยภาพรวมของขั้นตอน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.58$) 2.4) ขั้นตอนการฝึกอบบรมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.29$) 2.5) การวัดประเมินผล อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.58$)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุยิตสู กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุยิตสู กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์	N	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ผลการเปรียบเทียบ
หลังฝึกอบบรม	34	20	16.06	2.86	80.03	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 2 ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬาอายุยิตสูกับเกณฑ์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.06 คิดเป็นร้อยละ 80.03 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ พบว่า ผลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬา สูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลความระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการนำเข้าสู่การฝึกอบรม	4.72	0.45	มากที่สุด
2. ด้านการฝึกอบรม	4.79	0.43	มากที่สุด
3. ด้านภาพและเสียง	4.41	0.61	มาก
4. ด้านวิทยากร	4.82	0.41	มากที่สุด
5. ด้านความรู้ความเข้าใจ	4.75	0.44	มากที่สุด
6. ด้านแบบทดสอบ	4.75	0.43	มากที่สุด
7. ด้านการติดต่อสื่อสาร	4.78	0.43	มากที่สุด
ภาพรวม	4.72	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรม มีผลการประเมินความพึงพอใจต่อขั้นตอนการฝึกอบรมฯ โดยภาพรวม มีค่าประเมินอยู่ในระดับที่สูง แสดงความรู้สึกรัก ชอบใจ พอใจ ต่อขั้นตอนการฝึกอบรมฯ ที่ตรงตามความต้องการของผู้เข้ารับการฝึกอบรม พบว่า 1) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมฯ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.46) 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมฯ จำแนกเป็นรายด้านเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ 1) ด้านวิทยากร อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.41) 2) ด้านการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.43) 3) ด้านการติดต่อสื่อสาร อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) 4) ด้านแบบทดสอบ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.43) 5) ด้านความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.44) 6) ด้านการนำเข้าสู่การฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) 7) ด้านภาพและเสียง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.61)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู สามารถนำไปใช้ในการฝึกอบรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากขั้นตอนฯ ดังกล่าว ได้มีการพัฒนาการวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ และดำเนินการแก้ไขปรับปรุง จนได้ขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1) กำหนดวัตถุประสงค์การอบรม 2) การวิเคราะห์การฝึกอบรม 3) การออกแบบเนื้อหา 4) การกำหนดกิจกรรมอบรมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 5) การเตรียมความพร้อมการอบรม 6) การปฐมนิเทศผู้รับการอบรม 7) การจัดอบรม และ 8) การประเมินผล โดยขั้นตอนการฝึกอบรมฯ

ดังกล่าวเป็นกระบวนการจัดการฝึกอบรมที่มีขั้นตอนเหมาะสม ตามขั้นตอนเทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนำเสนอข้อมูลไปยังปลายทางเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้รับเข้าการฝึกอบรมซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้จากการฝึกอบรมอย่างเต็มประสิทธิภาพ สอดคล้องกับพัลลภ สุวรรณฤกษ์ (2563) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า การประเมินคุณภาพกิจกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้าน โดยภาพรวม อยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า 1) ด้านการออกแบบสื่อ/บทเรียนออนไลน์ อยู่ในระดับดี 2) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบสอนงาน อยู่ในระดับดี และ 3) ด้านการประเมินผล อยู่ในระดับดี

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเข้ารับการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสูกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังอบรมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการฝึกอบรมออนไลน์ด้วยเทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสได้เรียนรู้จากวิทยากรและหรือผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ ทักษะและความรู้ที่หลากหลาย ทำให้ไม่น่าเบื่อและผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความสนใจมากกว่าการบรรยาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนทรัพย์ โภกทอง (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดฝึกอบรมออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกปฏิบัติงานสำหรับนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา พบว่า คะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ชุดฝึกอบรมหลังใช้ สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนการฝึกอบรมออนไลน์โดยใช้เทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียม เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกมกีฬายูยิตสู พบว่า ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อขั้นตอนๆ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.46) และเมื่อพิจารณาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อของขั้นตอนๆ จำแนกเป็นรายด้าน ซึ่งเรียงตามลำดับความเหมาะสมจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ 1) ด้านวิทยากรอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.41) 2) ด้านการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.43) 3) ด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.43) 4) ด้านแบบทดสอบอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.43) 5) ด้านความรู้ความเข้าใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.44) 6) ด้านการนำเข้าสู่การฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) 7) ด้านภาพและเสียงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.61) เนื่องจากกระบวนการจัดการฝึกอบรมที่มีขั้นตอนเหมาะสมตามขั้นตอนเทคนิคการอภิปรายแบบซิมโพเซียมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนำเสนอข้อมูลไปยังปลายทางเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมมีโอกาสได้เรียนรู้จากวิทยากรและหรือผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ ทักษะและความรู้ที่หลากหลาย ทำให้ไม่น่าเบื่อและผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บด้วย

กระบวนการจัดการความรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการสอนบนเว็บไซต์ตามรูปแบบฯ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.73) ซึ่งเรียงตามลำดับจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ดังนี้ 1) ด้านสมรรถนะวิชาชีพครูอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ด้านการเรียนรู้ร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด 3) ด้านแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด 4) ด้านการจัดการความรู้อยู่ในระดับมาก 5) ด้านการวัดประเมินผลอยู่ในระดับมาก 6) ด้านเนื้อหาวิชาอยู่ในระดับมาก 7) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก 8) ด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก และ 9) ด้านการออกแบบบทเรียนบนเว็บไซต์

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้ดำเนินการอภิปรายควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ เพราะมีความสำคัญไม่มีแพ้อภิปรายในการพุดนำความสนใจเข้าสู่การอบรม ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เข้ารับการฝึกอบรมกับผู้อภิปราย คอยประสานเรื่องที่ผู้อภิปรายแต่ละคนพุดให้เชื่อมโยงกันอย่างราบรื่น สรุปเพื่อเชื่อมความคิด แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
2. ผู้อภิปรายที่มีความรู้ ประสบการณ์ และความสามารถเฉพาะด้าน อาทิ ชื่อเสียง ตำแหน่ง หรือเป็นที่ยอมรับในกีฬานั้น ๆ จะช่วยดึงดูดความสนใจให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมากขึ้น และตอบคำถามข้อสงสัยของผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้ชัดเจนตรงประเด็น
3. ควรมีการเตรียมความพร้อมสิ่งแวดล้อมการฝึกอบรมออนไลน์ สิ่งอำนวยความสะดวกการเลือกใช้โปรแกรมการประชุมที่เหมาะสม สัญญาณอินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งทดสอบระบบการฝึกอบรมออนไลน์เพื่อเป็นการซักซ้อมให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด หรือแก้ปัญหาทันทีทันใด

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณะ บุญประสิทธิ์. (2560). *การพัฒนากลยุทธ์เพื่อส่งเสริมนักกีฬาอายุยี่สิบสองถึงสามสิบสองปีในประเทศไทยสู่ความเป็นเลิศ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2550). *การพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน: สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ทิวรัตน์ ประเสริฐสังข์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บไซต์ด้วยกระบวนการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษาวิชาชีพครู*. (ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธนทรัพย์ โกกอง. (2562). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมออนไลน์เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกปฏิบัติงานสำหรับนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา.

- พัลลภ สุวรรณฤกษ์. (2563). *การพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพศาล วรรค้ำ. (2564). *การวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- ยงยุทธ เกษสาคร. (2551). *เทคนิคการฝึกอบรมและการประชุม*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ไทยพัฒนารายวันการพิมพ์.
- วิจิตร อวาทกุล. (2540). *การฝึกอบรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ และคณะ. (2564). *การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้ Google Classroom ในรายวิชาการกิจกรรมพลศึกษา สำหรับบัณฑิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน*. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการ*. 47(2), 169.
- สมคิด บางโม. (2551). *เทคนิคการฝึกอบรมและการประชุม*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒนา.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2565). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กทม: ประสานการพิมพ์.
- สมาคมกีฬาผู้สูงอายุแห่งประเทศไทย. (2557). *แผนยุทธศาสตร์กีฬาผู้สูงอายุ (พ.ศ. 2557-2561) สมาคมกีฬาผู้สูงอายุแห่งประเทศไทย*. กรุงเทพฯ : สมาคมกีฬาผู้สูงอายุแห่งประเทศไทย.
- สุชาติ เพชรเทียนชัย และคณะ. (2565). *การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ วิชาฟุตบอล สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง*. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการ*. 48(2), 16.
- Driscoll, Margaret. (1998). *Web-Based Training*. San Francisco: Jossey-Bass Training Pfeiffer.
- Jokela, P., & Karlsudd, P. (2017). Learning with Security. *Journal of Information Technology education: Research*, 6, 291-309.
- Kavathatzopoulos, I. (2003). The use of information and communication technology in the training for ethical competence in business. *Journal of Business Ethics*, 48(1), 43-51.
- Smithikai, C. (2013). *Personnel training in the organization (8th ed.)*. Bangkok: Chulalongkorn University. (in Thai).