

บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาค้นคว้า เรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นที่ยอมรับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยสารพัดช่างสุโขทัย ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นที่ยอมรับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

1.1 ผลการประเมินความคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นที่ยอมรับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle 1. ด้านส่วนนำของบทเรียนอยู่ในหัวข้อที่อยู่ในระดับมาก 3 ข้อ คือ ความน่าสนใจการนำเข้ากิจกรรมการเรียนรู้ $\bar{X}=4.33$ กิจกรรมการเรียนรู้ออกแบบให้ใช้ง่าย $\bar{X}=4.33$ รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ $\bar{X}=4.00$ และมีการแจ้งวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจนอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}=5.00$ 2.ด้านเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละหน่วย มีหัวข้อที่อยู่ในระดับมาก 2 ข้อ คือ เนื้อหาเป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้ $\bar{X}=4.33$ การใช้ภาษาสามารถสื่อความหมายได้ถูกต้อง $\bar{X}=4.00$ และเนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}=5.00$ เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื้อกัน $\bar{X}=4.67$ เนื้อหาที่บรรจุไว้ครบถ้วนและเหมาะสม $\bar{X}=5.00$ ส่วนภาพรวมของคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{X}=4.53$

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นที่ยอมรับระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.64/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้บนระบบจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้

2. ผลการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

2.1 ผลการประเมินการมีส่วนร่วมการเรียนรู้เป็นทีมของกลุ่มทดลองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle พบว่า กลุ่มทดลองมีในการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมต่อกิจกรรมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle โดยภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$)

2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้บนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีผลของสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle พบว่า กลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$)

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle อภิปรายผลในประเด็นสำคัญ ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีประสิทธิภาพโดยเฉลี่ย E_1/E_2 เท่ากับ 81.64/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ในรายวิชา การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย การที่กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากการออกแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยนำแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบระบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและได้วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ เช่น วิเคราะห์ปัญหาจากสภาพการเรียนการสอนในวิชาการสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย ในอดีตจนถึงปัจจุบันพบว่ายังขาด

กิจกรรมสอดแทรกในหลักสูตร เพื่อการเรียนรู้การสอนในรูปแบบใหม่ ๆ ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อแก้ไขสภาพปัญหาดังกล่าว วิเคราะห์ผู้เรียนพบว่าผู้เรียนมีความพร้อมในการหาประสบการณ์ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งภายนอกแต่ยังขาดการแนะนำในทางที่ดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบแผนการเรียนเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาพบว่าขอบเขตของเนื้อหาวิชาเดิมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนยังไม่ครอบคลุม ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบบทเรียนกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เป็นทีม เป็นบทเรียนเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ได้แบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จะเห็นได้ว่าการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนของผู้สอนในปัจจุบัน สามารถสร้างประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ ฮาดเลย์ (Hadley, Nancy jane, 1998) ได้ศึกษาการนำเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนของครูโดยศึกษาปฏิสัมพันธ์ในการมีส่วนร่วมในการใช้อีเมล ห้องสนทนาและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับแหล่งข้อมูล พบว่า สิ่งแวดล้อมสามารถสนับสนุนการตอบคำถามและเป็นการเพิ่มโอกาสให้ผู้สอนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น มีความเข้าใจกันได้ดีขึ้น ลดความเกรงกลัวของผู้เรียนลดข้อจำกัดในการแสดงความคิดเห็น ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ส่วนปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับแหล่งข้อมูล จากเว็ลด์ ไซด์ เว็บ ช่วยเพิ่มความสนใจ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ทุกที่และทุกเวลา

2. ผลการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle

2.1 ผลการประเมินการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมที่มีต่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้

เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle พบว่า กลุ่มทดลองการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมด้วยการทำกิจกรรมการเรียนรู้บนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{x} = 4.66$ โดยเฉพาะด้านความรับผิดชอบต่องานของทีม ในทีมมีการเตรียมความพร้อมก่อนทำงานเป็นทีมแบ่งหน้าที่ในการทำงานตามกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับมอบหมาย มีการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับอย่างตั้งใจและเอาใจใส่ ให้ความร่วมมือกับทีมโดยร่วมกันทำกิจกรรมบนเว็บทุกรูปแบบเพื่อให้งานเสร็จทันเวลา เช่น การใช้ e-mail การทำกิจกรรม mind map การใช้กระดานสนทนา เป็นต้น ด้านการให้ความช่วยเหลือสมาชิกในทีม โดยมีการช่วยเหลือเมื่อสมาชิกเห็นว่ามีปัญหาในการทำงาน มีการให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อทีม ให้กำลังใจและปฏิบัติต่อสมาชิกร่วมทีมอย่างสุภาพ ด้านการแสดงความคิดเห็น

ของทีมมีการเสนอความคิดเห็นต่อทีมด้วยเหตุผลที่ชัดเจน และด้านการยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกภายในทีมยอมรับข้อตกลงตามเสียงส่วนใหญ่ของทีม มีการยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในทีมเมื่อสมาชิกร่วมทีมอภิปราย และมีการขอความคิดเห็นจากสมาชิกร่วมทีมเมื่อมีข้อสงสัย

นอกจากนี้ การที่กลุ่มทดลองมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดแล้ว ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นทีมขณะกิจกรรมในชั้นเรียน พบว่า การเรียนรู้เป็นทีมก่อให้เกิดความร่วมมือในการทำงานอย่างเห็นได้ชัด และช่วยเหลือกันทำงานในทีมเป็นอย่างดี แต่แต่ละคนจะมีความรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองเพื่อให้งานประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ เมื่อพบปัญหาจะช่วยกันแก้ไขปัญหาที่พบนั้น รวมทั้งสมาชิกในทีมแสดงความคิดเห็นแล้วช่วยกันอภิปรายเพื่อหาข้อสรุปของงานได้เป็น การเรียนรู้เป็นทีมจึงเป็นอีกหนึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้จะพัฒนาผู้เรียนให้มีการเรียนรู้เป็นทีม และพัฒนาผู้สอนให้มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ลัดดาวัลย์ สวัสดิ์หลง (2550) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเว็บการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษาระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเว็บด้วยการเรียนรู้แบบโครงการเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมมีประสิทธิภาพสูง ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ทีมในการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียนนี้จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันภายในทีมและทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้รับมอบหมายประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ และทำให้การเรียนการสอนโดยใช้ทีมในการเรียนรู้ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลสูงสุดให้กับผู้เรียน

2.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีการใช้ภาพประกอบที่เหมาะสม อีกทั้งการออกแบบกราฟิกสีสันที่แตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมเกิดการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ควบคุมการเรียนได้ด้วยตนเอง สามารถกำหนดเลือกเนื้อหาต่าง ๆ ได้ตามความต้องการ มีการยกตัวอย่างที่เหมาะสมและมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กันในระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนในการแลกเปลี่ยนความรู้และความคิดเห็นที่สำคัญ ผู้เรียนสามารถกลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม

ได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ ชุลราณี แวญโซะ (2551) ได้ศึกษาผลของการเรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team-Based Learning ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี โดยการวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team-Based Learning ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ไม่น้อยกว่า 80/80 และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังจากการเรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team-Based Learning กับการเรียนโดยการสอนแบบปกติกลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 พบว่า 1. บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team-Based Learning มีประสิทธิภาพ คือ 87.33/86.33 2. นักศึกษาที่เรียนโดยผ่านบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดย Team-Based Learning มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จึงถือได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle นี้ ทำให้การเรียนการสอนพัฒนาไปได้ด้วยดีและมีประสิทธิภาพ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มทดลองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle พบว่า กลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด $\bar{x} = 4.59$ โดยเฉพาะด้านเนื้อหาและเอกสารประกอบการเรียนมีความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา เข้าใจง่าย เนื้อหา มีความเหมาะสมกับระดับกลุ่มทดลองมีการเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาในเว็บไซต์อื่นเพื่อให้กลุ่มทดลองมีโอกาสค้นคว้าเพิ่มเติม มีการแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเรียนรู้ที่ชัดเจน มีการยกตัวอย่างประกอบที่เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ใช้ภาษาถูกต้องและเหมาะสม ส่วนด้านกราฟิกและการออกแบบมีความเหมาะสมในระดับมาก มีภาพข้อความประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจนและเข้าใจง่ายรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาและการตอบสนองมีความหลากหลาย การออกแบบเมนูและส่วนนำทาง (Navigation) เข้าใจง่าย และสะดวก มีเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ การออกแบบเว็บเพจมีความสวยงาม เร้าความสนใจ ส่วนด้านสุดท้ายคือด้านการนำความรู้ไปใช้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยกลุ่มทดลองพึงพอใจในด้านช่วยให้เข้าใจแนวทางในการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ช่วยสร้างการทำงานเป็นทีมของกลุ่มทดลองและพัฒนาสู่การนำไปใช้ในการเรียนรู้ และมีความ

พึงพอใจโดยภาพรวมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการเรียน การสอน Moodle ได้รับประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด ที่น่าสนใจ คือ ผลการวิจัยพบว่ากลุ่ม ทดลองร้อยละ 80 มีความเห็นว่าระบบ อี-เลิร์นนิ่งตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นทีมบนระบบจัดการเรียนการสอน Moodle ที่เน้นกลุ่มทดลองเป็นศูนย์กลางและผู้เรียนเป็น สำคัญ ระบบเอื้อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนความคิดในทีมหรือใน กลุ่มเรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม ช่วยให้ผู้เรียนมีการบูรณา การความรู้จากประสบการณ์เดิมของผู้เรียน สอดคล้องกับการปฏิบัติงานจริง ทั้งยังช่วยให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา โดยมีกระบวนการหรือกับเพื่อนร่วมทีม การเรียนรู้เป็นทีมจะทำให้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการเรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยที่มีข้อดี คือ ได้มีการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของทีม ด้วยการร่วมมือกันทำงานเป็นทีม เพื่อให้งานที่ทำนั้นสัมฤทธิ์ผล

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบน ระบบจัดการเรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัย มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมบนระบบจัดการ เรียนการสอน Moodle สำหรับนักศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปเผยแพร่เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ สำหรับนักศึกษาในสาขาวิชา ที่สนใจในการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องเกี่ยวกับการสื่อสารข้อมูลและ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมทั้งความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้
2. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะของทีม โดยการให้นักศึกษา แบ่งกลุ่มใหญ่กลุ่มละ 8-10 คน ทำให้นักศึกษาได้ช่วยกันระดมความคิดได้อย่างมาก รวมทั้ง วางแผน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ ความสามารถ เพื่อให้งานของเสร็จตามวัตถุประสงค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นได้
3. ควรศึกษาค้นหากิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติมอีก เพื่อจะได้ให้นักศึกษาสามารถ เข้ามาช่วยกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะของทีมได้อย่างหลากหลาย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการสร้างและพัฒนากิจกรรมในหมวดวิชาอื่นๆ ให้แพร่หลายเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้ครอบคลุมทุกหมวดวิชา เพื่อเป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

2. ควรมีการพัฒนาการเรียนรู้เป็นทีมให้ครบทุกๆ ด้านเพื่อให้นักศึกษาได้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมระหว่างการทำกิจกรรม และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เป็นทีมเป็นมากยิ่งขึ้น