

บทที่ 6

บทสรุป

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา สามารถแยกได้เป็น 7 ประเด็น ดังนี้

1. สภาพทั่วไปของกลุ่ม

จากการศึกษาข้อมูลทั่วไปของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์พบว่าเป็นการรวมตัวขึ้นจากการรักและชอบในเทคโนโลยี สามารถนำเอาความรู้ทางด้านโปรแกรมและเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ ในขณะที่โลกแห่งเทคโนโลยีก้าวหน้าและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศที่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์จะต้องเกี่ยวข้อง รับรู้และจัดการรวบรวมก็มีมากขึ้น ปัญหาที่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ต้องเผชิญและแก้ไขคือ ลักษณะปัญหาในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่เป็นเรื่องของการถ่ายทอดความรู้เพื่อสร้างทักษะการออกแบบกราฟิกให้เป็นพื้นฐานในการนำไปใช้ร่วมกับโปรแกรมงานต่างๆ

จากการศึกษากระบวนการทำงานของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษาพบว่าครูผู้ดูแลในกลุ่มแข่งขันทักษะมีบทบาทที่ชัดเจนในการรวมกลุ่มและพัฒนา กลุ่มแข่งขันทักษะอย่างต่อเนื่องดูได้จากผลงานในปีที่ผ่านมา ทั้งนี้เป็นเพราะครูผู้ดูแลมีลักษณะเป็นผู้นำที่ดีคือ เป็นนักพัฒนาที่ชอบคิดแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอและถ่ายทอดให้กับนักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะอีกทั้งยังเป็นนักปฏิบัติและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์และนักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์เองก็เป็นผู้ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่เพื่อนในกลุ่มด้วยกันเนื่องจากมีทักษะการพูดการเล่าเรื่องเป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความสามัคคีมีผลงานที่เด่นชัดดูได้จากรางวัลเกียรติบัตรที่ได้รับ สภาพทั่วไปของกลุ่มครูผู้ดูแลยังเป็นผู้เสียสละทั้งเรื่องเวลา ติดต่อประสานงาน ระหว่างภายในกลุ่มและสถานที่แข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ภายนอก ทั้งการอบรมตลอดจนการสรรหาในด้านงบประมาณ ให้กลับกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มงานแข่งขันด้วยกันและยังทำให้กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์จะมีครูผู้ดูแลที่เป็นผู้นำที่ดีแล้วยังมีคณะกรรมการและนักเรียนภายใน

กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญด้วยหน้าที่และความรับผิดชอบภายใน
กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีดังนี้

ประธานกลุ่มมีหน้าที่ในการเขียนโครงการเสนอจัดตั้งงบประมาณต่อผู้บริหารโรงเรียน
เทพมิตรศึกษา เบิกจ่ายงบประมาณ ประชุมงานแข่งขันทักษะกับกลุ่มงานแข่งขันอื่นๆและภายใน
กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ประธานงานนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

รองประธานมีหน้าที่ในการติดต่อประสานงานกับสถานที่แข่งขันทักษะต่างๆ เป็นผู้
เบิกจ่ายสื่อ วัสดุอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ประสานงานนักเรียนระดับประถมศึกษา และสรรหา
นักเรียนเพิ่ม

เลขานุการมีหน้าที่ในการหาสนามการแข่งขัน การอบรม และติดต่อประสานงานของ
นักเรียนภายในกลุ่มเพื่อร่วมการประชุมกลุ่มแต่ละสัปดาห์ ประสานงานนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น และสรรหานักเรียนเพิ่ม

เหรัญญิกมีหน้าที่ในการจัดทำบัญชี การเบิกจ่ายเงิน ในกลุ่มงานแข่งขันทักษะ
คอมพิวเตอร์

ประชาสัมพันธ์มีหน้าที่ในการพบปะนักเรียน จัดทำข้อมูลประชาสัมพันธ์ประสานงาน
ต่างๆภายในกลุ่มและนอกกลุ่ม

กรรมการด้านโปรแกรม Adobe Photoshop มีหน้าที่คัดเลือก ดูแลและให้
คำแนะนำผลงานโปรแกรมด้าน Adobe Photoshop

กรรมการด้านโปรแกรม Microsoft office มีหน้าที่คัดเลือก ดูแลและให้คำแนะนำ
ผลงานโปรแกรมด้าน Microsoft office

กรรมการด้านโปรแกรม Adobe Flash มีหน้าที่คัดเลือก ดูแลและให้คำแนะนำ
ผลงานโปรแกรมด้าน Adobe Flash

กรรมการด้านโปรแกรม Adobe Dreamweaver มีหน้าที่คัดเลือก ดูแลและให้
คำแนะนำผลงานโปรแกรมด้าน Adobe Dreamweaver

สภาพทั่วไปของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการรวมตัวกันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้
ระหว่างกันเกิดจาก บทบาทและบุคลิกภาพของครูเป็นผู้นำที่ดี ชอบแสวงหาความรู้ใหม่ๆ มีทักษะ
การถ่ายทอด เป็นผู้เสียสละ และบทบาทของนักเรียนเป็นผู้ที่รวมตัวกันจากความรักและชอบใน
เทคโนโลยี มีความคิดชอบแสวงหาความรู้และฝึกปฏิบัติอยู่เสมอ ด้วยการทำงานของกลุ่ม
แข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ที่เป็นปีกแผ่นมีความสามัคคีมีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งงานรักในการ
พัฒนางานอยู่ตลอดเวลาส่งผลให้กลุ่มมีผลงานและได้รับการยอมรับจากผู้บริหารและกลุ่มงาน

ต่างๆ จากการที่ไปแข่งขันและได้รับรางวัลมาแต่ละครั้งได้สร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียนนั้น ทำให้นักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีความเข้มแข็ง มีกำลังใจที่จะพัฒนาผลงานของตนต่อไปเพื่อให้มีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับต่อไปข้างหน้า

2. การจัดการความรู้ด้านการกำหนดเป้าหมายความรู้

ด้านการกำหนดเป้าหมายความรู้ ของกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีแนวทางที่มุ่งสู่เป้าหมายในการได้รับรางวัลจากการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์แต่ก่อนที่ได้มาซึ่งรางวัลเกียรติยศนั้นต้องขยันและพัฒนาฝีมือด้านงานกราฟิกเป็นส่วนใหญ่ ทั้งด้านงานวาดเส้น เลือกลี การผสมสี การวางจัดตำแหน่งภาพข้อความเป็นต้น ทำให้นักเรียนในกลุ่มต้องมีความกระตือรือร้นฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ จากข่าวสารเอกสารหนังสือ การอบรมหรือการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต ในขณะเดียวกันคณะครูและกรรมการภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้ทำการประชุมเพื่อหาแนวทางในการสรรหาผู้ที่มีความรู้ในงานโปรแกรมต่างๆ ภายในกลุ่มและจัดรูปแบบการฝึกปฏิบัติการจัดการความรู้ภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ขึ้น เพื่อให้นักเรียนในกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์งาน มีความช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหาพร้อมกันภายในกลุ่ม และที่สำคัญคือนักเรียนในกลุ่มจะนำความรู้ที่สะสมในตัวตนออกมาต่อยอดความรู้ภายในกลุ่มเพิ่มขึ้น

ดังนั้นการจัดการความรู้จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ไม่เพียงเพราะความรู้ในตัวตนเท่านั้นแต่เพราะความรู้ที่เกิดขึ้นจากนักเรียนภายในกลุ่มมีมากมายทั้งที่ชัดเจนและไม่ชัดเจนบ้าง กระบวนการถ่ายทอดจึงเป็นแนวทางในการสนับสนุนให้นักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้เข้าใจและเรียนรู้รูปแบบและกระบวนการในการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ซึ่งกันและกันจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่นำพาให้กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์พัฒนาไปสู่การแข่งขันทักษะที่เป็นเลิศ

จากที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า การเริ่มต้นดำเนินการจัดการความรู้ในกลุ่มแข่งขันทักษะไม่ใช่เรื่องยากแต่เป็นเรื่องใหญ่ และไม่ได้หมายความว่าเราไม่มีความรู้แต่เป็นเพราะเราไม่รู้วิธีการที่จะจัดการกับขุมความรู้ที่มีอยู่กระจัดกระจายภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์นั่นเอง จึงทำให้นักเรียนได้มีการจัดการความรู้ในด้านการกำหนดเป้าหมายความรู้คือการได้รับรางวัลจากการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ และมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์โปรแกรมกราฟิก

3. การจัดการความรู้ด้านการแสวงหาความรู้

ด้านการแสวงหาความรู้ พบว่านักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการแสวงหาความรู้และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้มาปรับให้เข้ากับชิ้นงานของนักเรียนภายในกลุ่ม โดยวิธีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มีหลายรูปแบบเช่น การเข้าอบรมการที่มีวิทยากรจากมหาวิทยาลัยมาอบรมในเรื่องการเลือกใช้สี การผสมสี การสร้างงานกราฟิก โดยนักเรียนทุกคนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้ฝึกปฏิบัติไปพร้อมกันและกลุ่มยังมีการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งจากการอ่าน การฟัง การค้นคว้า การไต่ถาม การสืบค้นข้อมูล หรือสนทนากับผู้มีความรู้ พุดคุยซึ่งรูปแบบดังกล่าวเป็นการฝึกปฏิบัติตามตารางการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ที่ทางกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์จัดขึ้นภายในกลุ่ม นอกจากนี้นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ยังแสวงหาความรู้จากการไปเข้าร่วมการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์สถานที่ต่างๆ ทำให้มีประสบการณ์และมีความคิดที่สร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา โดยการแลกเปลี่ยนความรู้ แนวคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกันที่ก่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่พร้อมที่นำไปใช้ในการเรียนและชีวิตประจำวันได้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่านักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการจัดการความรู้ในด้านการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งจากการอ่าน การฟัง การค้นคว้า การไต่ถาม การสืบค้นข้อมูล หรือสนทนากับผู้มีความรู้ และการปฏิบัติโดยเข้าร่วมการแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

4. การพัฒนาความรู้

ด้านการพัฒนาความรู้ จากผลการวิจัยพบว่า หลังจากที่ได้มีการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งจากการอ่าน การฟัง การค้นคว้า การไต่ถาม การสืบค้นข้อมูล หรือสนทนากับผู้มีความรู้ การนำความรู้ที่ได้รับจากการถ่ายทอดจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้กับความรู้เดิม การนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้จากการสะสมประสบการณ์จากผู้ที่มีความรู้เฉพาะด้านและการจดจำความรู้ที่มีอยู่เดิมนำมาพัฒนาให้เข้ากับเหตุการณ์ในยุคปัจจุบันมีการประยุกต์ดัดแปลงให้เข้ากับงานได้อย่างเหมาะสม

จะเห็นได้ว่า นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้นำความรู้ที่ได้จากการแสวงหาความรู้มาพัฒนาโดยการพัฒนาความรู้ ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์โดยการจัดทำกิจกรรมร่วมกันอยู่บ่อยครั้ง ได้มีการรวมกลุ่มร่วมกันช่วยเหลืองานซึ่งกันและกันทั้งงานด้านการเรียน ด้านฝึกทักษะคอมพิวเตอร์ จึงเห็นได้ว่าผู้ที่พัฒนาตนเองย่อมเป็นบุคคลที่ประสบ

ความสำเร็จในหน้าที่การงาน ดังนั้นจึงต้องพัฒนาความรู้ที่ยังขาดหายไปให้มีมากขึ้น เพื่อปรับปรุงตนเองให้มีความรู้ และความสามารถมากยิ่งขึ้นต่อไป

5. การจัดเก็บความรู้

ด้านการจัดเก็บความรู้ จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการจัดเก็บความรู้อย่างต่อเนื่อง โดยจะมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดเก็บความรู้จากการศึกษาค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตแล้วบันทึกเก็บข้อมูลไว้ในไฟล์ข้อมูลร่วมด้วยกับการจัดเก็บความรู้ในลักษณะการจดจำและจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร หรือจากหนังสือตำราและเอกสารอื่นๆไว้อย่างต่อเนื่อง จึงสามารถนำมาใช้งานได้ง่ายและรวดเร็ว แต่จากการสังเกตจากผู้วิจัยแล้วพบว่าส่วนใหญ่แล้วการจัดเก็บความรู้ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์จะเป็นในลักษณะของการจดจำเสียส่วนใหญ่ไม่เน้นการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร อาจเป็นเพราะนักเรียนในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ถนัดกับการฝึกและเพิ่มทักษะด้วยการจดจำแล้วนำไปทดลองปฏิบัติ อยู่ อย่างสม่ำเสมอ

จะเห็นได้ว่าการจัดเก็บความรู้ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีการจัดเก็บความรู้ในลักษณะของการจดจำจากการอบรม การเล่าเรื่อง การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์

6. การนำความรู้ไปใช้

ด้านการนำความรู้ไปใช้ จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการอ่าน การฟัง การค้นคว้า การไต่ถาม การอบรม การเล่าเรื่อง การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันภายในกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ การถ่ายทอดความรู้ที่ได้ไปแข่งขันนำมาพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวข้อสอบและชิ้นงานที่ได้ไปประสบพบเจอมาจากการแข่งขัน แล้วนำความรู้ที่นำมาพัฒนาและสร้างชิ้นงานให้คณะกรรมการตรวจสอบทักษะทางด้านการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์อยู่เสมอ โดยรูปแบบที่นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภพนั้นได้นำการนำความรู้ในแบบความจำ แบบการใช้ความรู้ในชั้นประยุกต์ และแบบการนำความรู้ไปใช้ในระดับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้นำมาประยุกต์ใช้ภายในกลุ่ม

จะเห็นได้ว่าการนำความรู้ไปใช้ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้นำความรู้จากการอ่าน การฟัง การค้นคว้า การไต่ถาม การอบรม การเล่าเรื่อง การแลกเปลี่ยน

ความรู้ระหว่างกันภายในกลุ่ม ที่ได้นำมาใช้กับการฝึกทักษะและการเข้าร่วมแข่งขันในสถานที่แข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ในสถาบันการศึกษาที่จัดสนามการแข่งขันขึ้น ทำให้นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์มีความสามารถพิเศษทางด้านคอมพิวเตอร์ได้รับความรู้ประสบการณ์ต่างๆ ตามความถนัดและความสนใจสามารถเข้าสู่สนามแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์โดยไม่ประมาทและผลที่ได้รับคือรางวัลจากการแข่งขันทักษะจากรายการแข่งขันต่างๆมากมาย

7. การเผยแพร่ความรู้

ด้านการเผยแพร่ความรู้จากผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์สามารถถ่ายทอดเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบ การบอกเล่าเรื่อง การปฏิบัติและการสาธิตเทคนิค โปรแกรมให้ดูเป็นตัวอย่าง การนำผลงานขึ้นสู่เว็บไซต์ จัดทำบอร์ด การอบรม และการซักถาม และสนทนาดังจะเห็นได้จากการสังเกตของผู้วิจัยจากการให้ความสนใจสอบถามในประเด็นความรู้ต่างๆ ของนักเรียนทั่วไปต่อผลงานที่นักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ได้เผยแพร่ออกสู่ภายในโรงเรียนเทพมิตรศึกษา

จะเห็นได้ว่าการเผยแพร่ความรู้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยสะท้อนผลลัพธ์กลับสู่กลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลาจะได้เป็นแนวทางปฏิบัติและตัวอย่างให้กับรุ่นน้องต่อไป

ข้อเสนอแนะ

การศึกษารูปแบบและกระบวนการจัดการความรู้เพื่อสร้างทักษะทางการออกแบบกราฟิกคอมพิวเตอร์ของนักเรียนกลุ่มแข่งขันทักษะคอมพิวเตอร์ โรงเรียนเทพมิตรศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1.1 ครูผู้ดูแลมีศักยภาพในการทำงานและคิดค้นคว้าข้อมูล ทักษะอยู่อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนปฏิบัติตาม

1.2 นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

1.3 สร้างภาวะความเป็นผู้นำให้แก่นักเรียนในการมีส่วนร่วมทุกฝ่าย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง พร้อมทั้งจะตัดสินใจในการรับรู้ปัญหาและร่วมแก้ปัญหาด้วยกัน หรือเสนอความคิดเห็นต่างๆ เพื่อให้กิจกรรมประสบผลสำเร็จ