# ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา รายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

# RESULTS OF EXPERIENTIAL LEARNING MANAGEMENT TO PROMOTE THE LEARNING OF STUDENTS IN THE SUBJECT OF EARLY CHILDHOOD LEARNING MANAGEMENT

| Received: *June 18, 2025* | Revised: August 26*, 2025* | Accepted: August 30*, 2025* |
|---|---|---|

สุภาพร มูฮำหมัด[1]* และ พรรัก อินทามระ[1]
[1] คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
Supaporn Moohammad [1]* and Pornluck Intamra[1]
[1]Faculty of Education, Suan Dusit University
*** Corresponding author, E-mail: supaporn.soonnah@gmail.com**

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง การวิจัยเป็นแบบกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ใช้แผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design ดำเนินการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 5 ขั้นตอน จำนวน 8 สัปดาห์ 2) แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสารด้วยคำพูด ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และด้านการแก้ปัญหา และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทักษะการเรียนรู้ โดยภาพรวมหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.45, SD = 0.48) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.28, SD = 0.40) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองอยู่ในระดับต่ำ และหลังการทดลองอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทั้ง 3 ด้านมีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยด้านการสื่อสารด้วยคำพูดเพิ่มขึ้นจากระดับต่ำ (M = 1.37, SD = 0.48) เป็นระดับดีมาก (M = 2.53, SD = 0.50) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นจากระดับต่ำ (M = 1.32, SD = 0.45) เป็นระดับดี (M = 2.50, SD = 0.51) และด้านการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นจากระดับต่ำ (M = 1.11, SD = 0.25) เป็นระดับดี (M = 2.28, SD = 0.43) และ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.55, SD = 0.51) โดยด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (M = 4.58, SD = 0.51)

**คำสำคัญ**: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ / ทักษะการเรียนรู้ / นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

## ABSTRACT

This research aimed to 1) compare the learning skills of early childhood education students before and after experiential learning management, and 2) study satisfaction with experiential learning management. The sample consisted of 37 third-year students in the Early Childhood Education program, Faculty of Education, Suan Dusit University, in the first semester of the academic year 2022, selected through purposive sampling. This quasi-experimental research employed a one-group pretest-posttest Design. The experiment was conducted for 8 weeks, one day per week, 4 hours per day. The research instruments included: 1) an 8-week experiential learning plan with 5 steps, 2) a learning skills assessment form covering 3 domains: verbal communication, creative collaboration with others, and problem-solving, and 3) a satisfaction assessment form. Data were analyzed using mean, and standard deviation. The research findings revealed that: 1) The overall learning skills score after experiential learning management (M = 2.45, SD = 0.48) was significantly higher than before (M = 1.28, SD = 0.40) at the .05 level, improving from a low level to a good level. When considered by domain, all 3 domains showed significantly higher mean scores after the experiment at the .05 level. Verbal communication improved from a low level (M = 1.37, SD = 0.48) to a very good level (M = 2.53, SD = 0.50), creative collaboration with others improved from a low level (M = 1.32, SD = 0.45) to a good level (M = 2.50, SD = 0.51), and problem-solving improved from a low level (M = 1.11, SD = 0.25) to a good level (M = 2.28, SD = 0.43). 2) Students' overall satisfaction with experiential learning management was at the highest level (M = 4.55, SD = 0.51), with creating a learning atmosphere in the classroom showing the highest mean (M = 4.58, SD = 0.51).

**Keywords**: Experiential Learning / Learning Skills / Early Childhood Education Students

## บทนำ

ในยุคศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างมาก ทั้งสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง เทคโนโลยี พลังงาน และสิ่งแวดล้อม มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบอย่างรุนแรงมากขึ้น เช่น การปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจโลก การรวมกลุ่มเศรษฐกิจภายใต้กรอบการค้าเสรีของอาเซียนกับจีน ญี่ปุ่น และอินเดีย การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกที่ส่งผลต่อสังคมไทย โดยเฉพาะการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ สังคมวัตถุนิยม การเน้นคุณภาพการศึกษาและคุณภาพบัณฑิต ปัญหาวิกฤติด้านพลังงานและสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่ก่อให้เกิดภัยธรรมชาติที่มีความรุนแรง การศึกษาไทยในช่วงปี 2564-2570 จึงต้องมีการพัฒนากำลังคนและองค์ความรู้แบบก้าวกระโดด เพื่อเป็นแหล่งความรู้ที่ตอบสนองการแก้ไขปัญหาวิกฤติและชี้นำการพัฒนาอย่างยั่งยืนของชาติและท้องถิ่น โดยเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในประเทศให้เข้มแข็งขึ้นภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้สามารถแข่งขันได้ในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนและสังคมไทยให้มีคุณภาพ ผลิตกำลังคนที่มีศักยภาพตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน สามารถทำงานเพื่อดำรงชีพตนเองและช่วยเหลือสังคม มีคุณธรรม มีความรับผิดชอบ มีสุขภาวะที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ รวมทั้งพัฒนาอาจารย์ให้เป็นมืออาชีพและผู้เชี่ยวชาญ พัฒนาวิชาชีพอาจารย์ให้เป็นที่ยอมรับของสังคม มีการจัดการเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยโดยใช้ความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์บนพื้นฐานการผลิตและการบริโภคที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาเพื่อประโยชน์สุขที่ยั่งยืนของประเทศไทย ทั้งนี้โดยอาศัยการบริหารจัดการและการวางแผนเชิงรุกของหน่วยงานทุกภาคส่วนและทุกระดับในระบบอุดมศึกษา รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่จะต้องมีบทบาทร่วมกันต่อการขับเคลื่อนประเทศเพื่อให้เกิดผลอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และสำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา, 2564)

การศึกษาควรให้ความสำคัญกับสื่อเทคโนโลยีและทรัพยากรต่างๆ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลาจากทั่วทุกมุมโลกอย่างรวดเร็วและสะดวก ทำให้วิถีชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 มีความเปิดกว้าง ยอมรับและให้ความสำคัญกับข้อมูลความรู้และข่าวสารที่หลากหลาย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คน (สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล, 2561) Partnership for 21st Century Skills (2019) ได้กำหนดกรอบทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 ออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ซึ่งรวมถึงทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะความร่วมมือ และทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) และทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) โดยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมถือเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) เป็นทักษะหนึ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อเตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมอนาคตที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ที่ไม่สามารถอยู่กับสิ่งเดิมๆ โดยไม่เปลี่ยนแปลงหรือปรับตัวอีกต่อไป การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้จะเป็นรากฐานของการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2565) สอดคล้องกับ วรัญญา แสงวิเชียร (2557) ที่กล่าวว่า ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นทักษะพื้นฐานที่มนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ทุกคนต้องเรียน เพราะโลกจะยิ่งเปลี่ยนแปลงเร็วขึ้นเรื่อยๆ และมีความซับซ้อนมากขึ้น ผู้ที่อ่อนแอในทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นผู้ที่ตามโลกไม่ทัน ทำให้ชีวิตยากลำบาก ผู้สอนจึงต้องพัฒนาขีดความสามารถของตนเองในด้านนี้ ให้สามารถออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาทักษะของตนเองในด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมได้ตลอดชีวิต วิธีการออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะนี้ ใช้หลักการว่าต้องมีการเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนร่วมกันสร้างความรู้เอง คือ เรียนรู้โดยการสร้างความรู้ และเรียนรู้เป็นทีม

Trilling and Fadel (2009) ได้อธิบายว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลักที่เรียกว่า "4Cs" ได้แก่ Critical Thinking (ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ) Communication (ทักษะการสื่อสาร) Collaboration (ทักษะความร่วมมือ) และ Creativity (ทักษะความคิดสร้างสรรค์) ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับความสำเร็จในการทำงานและการดำเนินชีวิต ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561: 2) ได้จำแนกทักษะการเรียนรู้ที่ควรพัฒนา ได้แก่ ความอยากรู้และจิตวิทยาศาสตร์ ทักษะการแก้ปัญหาและจัดการความขัดแย้ง ทักษะการทำงานเป็นทีมและการสร้างเครือข่าย ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทักษะการเรียนรู้ตามบริบท ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะการใช้วิธีการเรียนรู้ ทักษะการใช้ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร ทักษะการผลิตนวัตกรรม ทักษะการจัดลำดับความสำคัญ ทักษะการวางแผนและการจัดการเพื่อมุ่งผลลัพธ์ ทักษะการใช้เครื่องมือจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพและเหมาะสม ทักษะการตั้งคำถามและการวิเคราะห์ ทักษะการหาแนวโน้มและคาดการณ์ความเป็นไปได้ ซึ่งทักษะการเรียนรู้จะเป็นตัวกำหนดความพร้อมของผู้เรียนในการเข้าสู่โลกการทำงานที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

Greenstein (2012) ได้อธิบายว่า ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะหลักที่ผู้เรียนต้องพัฒนา ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ซึ่งเป็นความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินทางเลือก และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ทักษะการสื่อสาร (Communication) ที่เป็นความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึกผ่านรูปแบบต่างๆ ทักษะความร่วมมือ (Collaboration) ที่เป็นความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน และทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ที่เป็นความสามารถในการสร้างแนวคิดและผลงานใหม่ๆ Kivunja (2015) ได้สังเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พบว่าทักษะเหล่านี้สามารถจัดกลุ่มได้เป็น 4 มิติหลัก คือ Ways of Thinking ซึ่งรวมถึงทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการตัดสินใจ Ways of Working ซึ่งรวมถึงทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกัน Tools for Working ซึ่งเป็นทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ และ Skills for Living in the World ซึ่งเป็นทักษะในการดำรงชีวิตและการทำงานในสังคมโลก

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์การสอนรายวิชาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามักมีความต้องการให้ผู้สอนป้อนเนื้อหาความรู้ให้เป็นส่วนใหญ่ โดยเข้าใจว่าผู้สอนมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้นักศึกษาขาดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ขาดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น ทักษะการสื่อสารด้วยคำพูดในการแสดงความคิดเห็นและนำเสนอข้อมูล ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหาเมื่อเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเป็นครูปฐมวัยที่มีคุณภาพ ผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผู้สอนที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเองจนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยผู้สอนจะต้องเพิ่มความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ในรูปแบบที่ใหม่และแตกต่างกันออกไป การออกแบบการเรียนรู้จึงต้องเน้นการวัดความสามารถภาคปฏิบัติของการเรียน (Competency-based Measures of Learning) (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์, 2554: 41) อีกทั้งผู้สอนต้องมีความตื่นตัวและเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะจำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

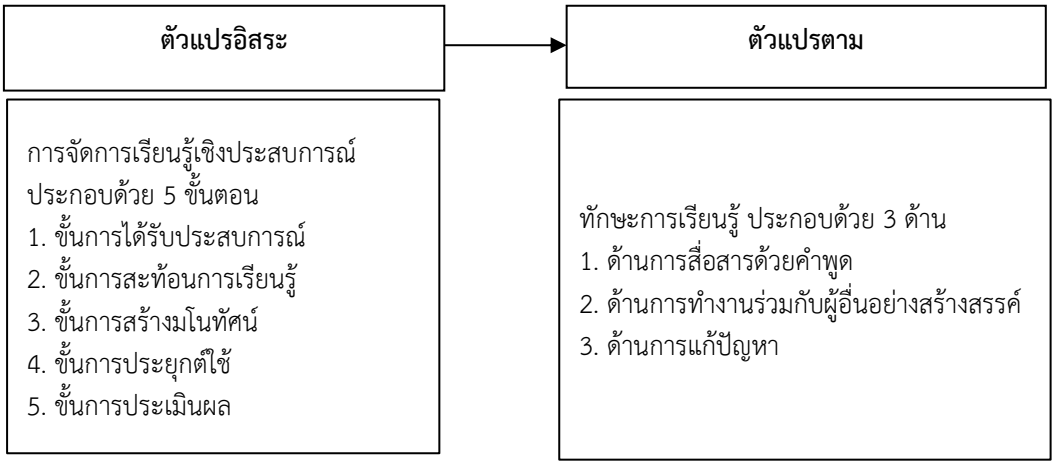
ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาปรับใช้เป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นการได้รับประสบการณ์ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 2) ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ ผู้เรียนสะท้อนความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ที่ได้รับ 3) ขั้นการสร้างมโนทัศน์ ผู้เรียนสรุปและสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ 4) ขั้นการประยุกต์ใช้ ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ และ 5) ขั้นการประเมินผล ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมุ่งหวังให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จนสามารถเชื่อมโยงความรู้ต่างๆ ที่ได้จากการจัดการเรียนการสอนนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้กับเด็กปฐมวัย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัยไว้ 3 ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับกรอบทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) ทักษะการสื่อสารด้วยคำพูด เป็นความสามารถในการแสดงความคิดเห็น นำเสนอข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิด และถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเหมาะสม ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเป็นครูที่ต้องสื่อสารกับเด็ก ผู้ปกครอง และเพื่อนร่วมงาน 2) ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการทำงานเป็นทีม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ ประนีประนอมและปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ และ 3) ทักษะการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์ ระบุปัญหา หาสาเหตุของปัญหา คิดหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่หลากหลาย ประเมินทางเลือก และเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการแก้ปัญหา

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 5 ขั้นตอน มาส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ 3 ด้านให้กับนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยจัดทำกรอบแนวคิดดังนี้




**ภาพประกอบ 1** กรอบแนวคิดของการวิจัย

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

**1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

**1.1 ประชากร**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชาย-หญิง ที่ศึกษาอยู่ในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต กรุงเทพมหานคร ชั้นปีที่ 1-4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 210 คน

**1.2 กลุ่มตัวอย่าง**

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาชาย-หญิง ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้สอนในรายวิชาดังกล่าว

**2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

**2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง**

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 8 สัปดาห์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการได้รับประสบการณ์ 2) ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ 3) ขั้นการสร้างมโนทัศน์ 4) ขั้นการประยุกต์ใช้ และ 5) ขั้นการประเมินผล โดยมีส่วนประกอบ ดังนี้

1. หัวเรื่อง/เนื้อหา
2. สาระการเรียนรู้ (สาระที่ควรเรียนรู้และประสบการณ์สำคัญ)
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 5 ขั้นตอน
5. สื่อและอุปกรณ์
6. การประเมินผล

รายละเอียดของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ทั้ง 8 สัปดาห์ แสดงดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

| สัปดาห์ที่ | เนื้อหา | ลักษณะกิจกรรม |
|---|---|---|
| 1-2 | รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางการศึกษาปฐมวัย | **ขั้นการได้รับประสบการณ์** – นักศึกษาดูคลิปวิดีโอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางการศึกษาปฐมวัย<br>**ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มเขียนบันทึกการเรียนรู้<br>**ขั้นการสร้างมโนทัศน์** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำใน Application พร้อมนำเสนอ<br>**ขั้นการประยุกต์ใช้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ว่าการจัดการเรียนรู้ทางการศึกษาปฐมวัยรูปแบบใดที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยมากที่สุด<br>**ขั้นการประเมินผล** - นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางการศึกษาปฐมวัย |
| 3-4 | หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา | **ขั้นการได้รับประสบการณ์** – นักศึกษาศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560<br>**ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มเปรียบเทียบและเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้<br>**ขั้นการสร้างมโนทัศน์** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำเป็นตารางเปรียบเทียบพร้อมนำเสนอ<br>**ขั้นการประยุกต์ใช้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์เกี่ยวกับการนำหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและหลักสูตรสถานศึกษาไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย<br>**ขั้นการประเมินผล** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปถึงหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา |
| 5-6 | การจัดกิจกรรมประจำวันและกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย | **ขั้นการได้รับประสบการณ์** – นักศึกษาดูคลิปวิดีโอการจัดกิจกรรมประจำวันและกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย<br>**ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มเขียนบันทึกการเรียนรู้<br>**ขั้นการสร้างมโนทัศน์** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาจัดทำใน Application พร้อมนำเสนอ<br>**ขั้นการประยุกต์ใช้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยวิเคราะห์กิจกรรมที่เป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรและส่งเสริมกระบวนการคิด<br>**ขั้นการประเมินผล** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปถึงการจัดกิจกรรมประจำวันและกิจกรรมพัฒนาทักษะกระบวนการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย |
| 7-8 | การเขียนแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย | **ขั้นการได้รับประสบการณ์** – นักศึกษาดูตัวอย่างแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย<br>**ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกแบบแผนการจัดประสบการณ์<br>**ขั้นการสร้างมโนทัศน์** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำเสนอแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย<br>**ขั้นการประยุกต์ใช้** – นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำแผนการจัดประสบการณ์ไปทดลองสอนในชั้นเรียนเด็กปฐมวัย<br>**ขั้นการประเมินผล** - นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปถึงการเขียนแผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย |

**2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล**

**2.2.1 แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย** มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) เป็นการประเมินรายบุคคล ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน จำนวน 10 ข้อ ได้แก่

1) ด้านการสื่อสารด้วยคำพูด จำนวน 4 ข้อ

2) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ

3) ด้านการแก้ปัญหา จำนวน 3 ข้อ

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 3 ระดับ ดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง ปฏิบัติได้ถูกต้องเหมาะสมในระดับดีมาก

ระดับ 2 หมายถึง ปฏิบัติได้ถูกต้องเหมาะสมในระดับดี

ระดับ 1 หมายถึง ปฏิบัติได้ไม่ถูกต้อง ต้องปรับปรุง

คะแนนเต็มของแบบประเมินเท่ากับ 30 คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51 - 3.00 หมายถึง มีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.01 - 2.50 หมายถึง มีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับดี

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51 - 2.00 หมายถึง มีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.50 หมายถึง มีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับต่ำ

**2.2.2 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์** มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 5 ด้าน จำนวน 20 ข้อ ได้แก่

1) ด้านการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 3 ข้อ

2) ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน จำนวน 3 ข้อ

3) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 8 ข้อ

4) ด้านสื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 ข้อ และ 5) ด้านการประเมินผล จำนวน 3 ข้อ

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มาก

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

คะแนนเต็มของแบบประเมินเท่ากับ 100 คะแนน โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.21 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.41 - 4.20 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.61 - 3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.81 - 2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

**2.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามขั้นตอน ดังนี้

**2.3.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง (แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์)**

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ John Dewey (1938) และ Kolb (1984) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสื่อสารด้วยคำพูด ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และด้านการแก้ปัญหา

3. วิเคราะห์เนื้อหารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และจัดลำดับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระยะเวลา 8 สัปดาห์

4. สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นการได้รับประสบการณ์ ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ ขั้นการสร้างมโนทัศน์ ขั้นการประยุกต์ใช้ และขั้นการประเมินผล

5. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและขั้นตอนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการทำงานร่วมกัน และมีการสะท้อนคิด

6. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำนวน 8 สัปดาห์ โดยมีส่วนประกอบ ได้แก่ หัวเรื่อง/เนื้อหา สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมตามการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ 5 ขั้นตอน สื่อและอุปกรณ์ และการประเมินผล

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นปรับแก้รายละเอียดแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาประเมินความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) 5 ระดับ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินความเหมาะสม โดยใช้ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่ามีความเหมาะสมในระดับที่สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีความเหมาะสมระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.20)
2) ด้านเนื้อหาและกิจกรรม มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33)
3) ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.27)
4) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.13)
5) ด้านการประเมินผล มีความเหมาะสมระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.33)

8. ปรับปรุงและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ฉบับสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

**2.3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล**

**1) แบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**

1.1) การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน จากนั้นสร้างแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย โดยกำหนดเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ประกอบด้วยทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน จำนวน 10 ข้อ ข้อละ 3 คะแนน

1.2) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นปรับแก้รายละเอียดแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (รายนามเดียวกับข้อ 2.3.1) พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความชัดเจนของคำถาม เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการตรวจสอบพบว่า มีรายการที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66 - 1.00 จำนวน 10 ข้อ ซึ่งอยู่ในระดับที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป จำนวน 10 ข้อ มาใช้ในการวิจัย

1.3) การปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

**2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์**

2.1) การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน จากนั้นสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

รายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยกำหนดเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย 5 ด้าน จำนวน 20 ข้อ

2.2) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นปรับแก้รายละเอียดแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (รายนามเดียวกับข้อ 2.3.1) พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้อง ความเหมาะสม และความชัดเจนของคำถาม เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการตรวจสอบพบว่า มีรายการที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66 - 1.00 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งอยู่ในระดับที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ มาใช้ในการวิจัย

2.3) การปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

**3. การเก็บรวบรวมข้อมูล**

**3.1 รูปแบบการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design)

**3.2 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. อธิบายรายละเอียดของรายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยให้กับนักศึกษารับทราบถึงวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จุดประสงค์การเรียนรู้ และการประเมินผล
2. นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยไปประเมินนักศึกษาก่อนการทดลอง (Pre-test) เป็นรายบุคคล โดยผู้วิจัยทำการประเมินขณะที่นักศึกษาทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นเวลา 1 สัปดาห์
3. ดำเนินการทดลองโดยทดลองใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 ชั่วโมง ระหว่างเดือนสิงหาคม - พฤศจิกายน 2566
4. นำแบบประเมินทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยไปประเมินนักศึกษาหลังการทดลอง (Post-test) เป็นรายบุคคล โดยผู้วิจัยทำการประเมินขณะที่นักศึกษาทำกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นเวลา 1 สัปดาห์
5. นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้นักศึกษาประเมินหลังจากการทดลองในสัปดาห์สุดท้าย

**4. การวิเคราะห์ข้อมูล**

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังการทดลอง นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย

## สรุปผลการวิจัย

**1. การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง**

**ตารางที่ 2** คะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

| N | ก่อนการทดลอง | | ระดับทักษะการเรียนรู้ | หลังการทดลอง | | ระดับทักษะการเรียนรู้ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | $(\overline{X})$ | $S.D.$ | | $(\overline{X})$ | $S.D.$ | |
| 37 | 1.28 | 0.40 | ต่ำ | 2.45 | 0.48 | ดี |

จากตารางที่ 2 แสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ พบว่า โดยภาพรวมก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ M = 1.28, SD = 0.40) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.45, SD = 0.48) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

**2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จำแนกเป็นรายด้าน**

**ตารางที่ 3** คะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จำแนกเป็นรายด้าน

| ทักษะการเรียนรู้ | N | ก่อนการทดลอง | | ระดับทักษะการเรียนรู้ | หลังการทดลอง | | ระดับทักษะการเรียนรู้ | คะแนนความแตกต่าง |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | $(\overline{X})$ | $S.D.$ | | $(\overline{X})$ | $S.D.$ | | |
| การสื่อสารด้วยคำพูด | 37 | 1.37 | 0.48 | ต่ำ | 2.53 | 0.50 | ดีมาก | 1.16 |
| การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ | 37 | 1.32 | 0.45 | ต่ำ | 2.50 | 0.51 | ดี | 1.18 |
| การแก้ปัญหา | 37 | 1.11 | 0.25 | ต่ำ | 2.28 | 0.43 | ดี | 1.17 |
| **รวม** | | **1.28** | **0.40** | ต่ำ | **2.45** | **0.48** | ดี | **1.17** |

จากตารางที่ 3 แสดงคะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ จำแนกเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการสื่อสารด้วยคำพูด ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.37, SD = 0.48) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.53, SD = 0.50) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.32, SD = 0.45) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.50, SD = 0.51) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ด้านการแก้ปัญหา ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.11, SD = 0.25) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.28, SD = 0.43) ระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ที่สูงขึ้น และด้านการสื่อสารด้วยคำพูดมีการเปลี่ยนแปลงสูงที่สุด รองลงมา คือ ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และด้านการแก้ปัญหา ตามลำดับ

**3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์**

**ตารางที่ 4** ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

| ลำดับที่ | รายการประเมิน | $(\overline{X})$ | $S.D.$ | ความพึงพอใจ | ลำดับ |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | **การเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์** | 4.51 | 0.53 | **มากที่สุด** | |
| 1.1 | เนื้อหาที่เรียนเป็นเรื่องที่สำคัญ น่าติดตาม | 4.51 | 0.50 | มากที่สุด | 6 |
| 1.2 | จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาสนใจอยากรู้ อยากเห็น | 4.54 | 0.55 | มากที่สุด | 5 |
| 1.3 | จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า สามารถนำมาสอนและนำเสนอได้สะดวก | 4.49 | 0.55 | มากที่สุด | 7 |
| **2** | **การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน** | 4.58 | 0.51 | **มากที่สุด** | |
| 2.1 | ยิ้มแย้ม แจ่มใส เป็นกันเองกับนักศึกษา | 4.73 | 0.44 | มากที่สุด | 1 |
| 2.2 | มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เช่น ให้คำชมเชย ยกย่อง ตบมือ | 4.51 | 0.55 | มากที่สุด | 6 |
| 2.3 | บรรยากาศการเรียนในห้องเรียน น่าสนใจ อยากจะหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง | 4.49 | 0.55 | มากที่สุด | 7 |
| **3** | **การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์** | 4.56 | 0.51 | **มากที่สุด** | |
| 3.1 | การนำเข้าสู่บทเรียนก่อนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักศึกษา | 4.59 | 0.54 | มากที่สุด | 3 |
| 3.2 | ใช้คำถามเพื่อกระตุ้นเร้าความสนใจและสร้างความตระหนัก | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| 3.3 | เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ตามความสนใจ | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| 3.4 | เปิดโอกาสให้นักศึกษาสะท้อนความคิดของตนเอง โดยบันทึกการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง | 4.49 | 0.55 | มากที่สุด | 7 |
| 3.5 | สนใจตอบคำถามและสนับสนุนให้นักศึกษาถาม และแสดงความคิดเห็น | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| 3.6 | เปิดโอกาสให้นักศึกษามีอิสระในการคิด ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ด้วยตนเอง | 4.54 | 0.50 | มากที่สุด | 5 |
| 3.7 | สนับสนุนให้นักศึกษานำแผนการจัดประสบการณ์ไปทดลองสอนในชั้นเรียนเด็กปฐมวัย | 4.62 | 0.48 | มากที่สุด | 2 |
| 3.8 | เคารพและยอมรับฟังความคิดเห็นของนักศึกษา | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| **4** | **สื่อการเรียนรู้** | 4.56 | 0.50 | **มากที่สุด** | |
| 4.1 | สื่อมีความน่าสนใจและกระตุ้นให้นักศึกษาอยากเรียนรู้ | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| 4.2 | สื่อมีความหมายเหมาะสมกับวัยของนักศึกษา ประหยัด คุ้มค่า | 4.57 | 0.50 | มากที่สุด | 4 |
| 4.3 | จัดสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น วิดีทัศน์ สื่อของจริง | 4.54 | 0.50 | มากที่สุด | 5 |
| **5** | **การประเมินผล** | 4.51 | 0.52 | **มากที่สุด** | |
| 5.1 | ใช้วิธีการประเมินที่มากกว่าหนึ่งวิธี | 4.54 | 0.55 | มากที่สุด | 5 |
| 5.2 | ใช้วิธีการประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.49 | 0.50 | มากที่สุด | 7 |
| 5.3 | ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมิน | 4.51 | 0.50 | มากที่สุด | 6 |
| | **รวม** | 4.55 | 0.51 | **มากที่สุด** | |

จากตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของระดับความพึงพอใจของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า ระดับของความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้เชิง

ประสบการณ์ โดยในภาพรวม นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.55, SD = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด (M = 4.58, SD = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียน พบว่า อันดับแรก คือ ยิ้มแย้ม แจ่มใส เป็นกันเองกับนักศึกษา (M = 4.73, SD = 0.44) รองลงมา คือ มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เช่น ให้คำชมเชย ยกย่อง ตบมือ (M = 4.51, SD = 0.55) และบรรยากาศการเรียนในห้องเรียน น่าสนใจ อยากจะหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง (M = 4.49, SD = 0.55) ตามลำดับ

## อภิปรายผล

**1. ทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์**

ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวม นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.45, SD = 0.48) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.28, SD = 0.40) โดยก่อนการทดลองนักศึกษามีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับต่ำ และหลังการทดลองนักศึกษามีทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีการสะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ สร้างความเข้าใจและสรุปเป็นแนวคิด จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้จากการแปลงประสบการณ์ผ่านวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์รูปธรรม การสังเกตและไตร่ตรอง การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม และการทดลองอย่างกระตือรือร้น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบมีการบูรณาการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการได้รับประสบการณ์ ขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ ขั้นการสร้างมโนทัศน์ ขั้นการประยุกต์ใช้ และขั้นการประเมินผล โดยในแต่ละขั้นตอนมีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การดูคลิปวิดีโอ การเขียนบันทึกการเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน การวิเคราะห์ และการทดลองสอนในชั้นเรียนเด็กปฐมวัย ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน ส่งผลให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในทุกด้านอย่างครอบคลุม ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Kolb and Kolb (2017) ที่ได้ทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในช่วง 30 ปี พบว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีผลต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลายด้าน โดยเฉพาะทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะความร่วมมือ เนื่องจากผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้จากความผิดพลาด และได้พัฒนาความเข้าใจอย่างลึกซึ้งผ่านการสะท้อนคิด สอดคล้องกับ Morris (2020) ที่ได้ศึกษาการใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาครู พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และมีความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับ สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2554: 41) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบประสบการณ์เป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมายสำหรับผู้เรียน มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม ผลการวิจัยสอดคล้องกับ พิมพ์ชนก สุขเกษม (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาครูปฐมวัยโดยใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หลังการใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ สุภาพร ศรีสวัสดิ์ (2560) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาครู พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีความสามารถในการแก้ปัญหาและทักษะการทำงานเป็นทีมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทั้ง 3 ด้านมีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

**1.1 ด้านการสื่อสารด้วยคำพูด** นักศึกษามีทักษะการสื่อสารด้วยคำพูดหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.53, SD = 0.50) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.37, SD = 0.48) โดยก่อนการทดลองอยู่ในระดับต่ำ และหลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ และนำเสนอผลงานอย่างสม่ำเสมอในทุกขั้นตอน โดยเฉพาะในขั้นการสะท้อนการเรียนรู้ที่นักศึกษาต้องเขียนบันทึกการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม ขั้นการสร้างมโนทัศน์ที่นักศึกษาต้องนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และขั้นการประยุกต์ใช้ที่นักศึกษาต้องร่วมกันวิเคราะห์และอภิปราย กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง สามารถถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึกให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเหมาะสม นอกจากนี้ การที่นักศึกษาได้นำแผนการจัดประสบการณ์ไปทดลองสอนในชั้นเรียนเด็กปฐมวัยในสัปดาห์ที่ 7-8 ยังช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการสื่อสารกับเด็ก การบอกเล่าเรื่องราว และการแบ่งปันประสบการณ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการเป็นครูปฐมวัยที่มีคุณภาพ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Ewert (1991) ที่พบว่า การพัฒนาโดยใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถพัฒนาทักษะการสื่อสารแบบเปิดของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ Greenstein (2012) ที่อธิบายว่าทักษะการสื่อสาร (Communication) เป็นความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ข้อมูล และความรู้สึกผ่านรูปแบบต่างๆ ซึ่งสามารถพัฒนาได้ผ่านการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการปฏิบัติจริง

**1.2 ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์** นักศึกษามีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.50, SD = 0.51) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.32, SD = 0.45) โดยก่อนการทดลองอยู่ในระดับต่ำ และหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบเน้นให้นักศึกษาทำงานเป็นกลุ่มตลอดทั้ง 8 สัปดาห์ โดยในแต่ละสัปดาห์นักศึกษาต้องร่วมกันศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผลงานเป็นกลุ่ม กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การประนีประนอม และการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้ การที่นักศึกษาต้องร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน เช่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง การจัดสรรเวลา และการบริหารจัดการงาน ยังช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับสมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2554: 41) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบประสบการณ์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม และสอดคล้องกับ Sottile (2000) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงประสบการณ์ช่วยเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีทักษะทางสังคม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ชนกานต์ พันธุ์ไทย (2562) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามแนวคิดของโคลบ์ที่มีต่อทักษะการทำงานร่วมกันของนักศึกษาครู พบว่า นักศึกษามีทักษะการทำงานร่วมกันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**1.3 ด้านการแก้ปัญหา** นักศึกษามีทักษะการแก้ปัญหาหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 2.28, SD = 0.43) สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (M = 1.11, SD = 0.25) โดยก่อนการทดลองอยู่ในระดับต่ำ และหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เผชิญกับปัญหาที่แท้จริงในระหว่างการทำงาน เช่น ปัญหาในการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ปัญหาในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อนำแผนไปทดลองสอนจริง นักศึกษาต้องวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา คิดหาแนวทางแก้ไขที่หลากหลาย ประเมินทางเลือก และตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุด กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ ขั้นการสะท้อนการ เรียนรู้ที่นักศึกษาต้องทบทวนประสบการณ์ที่ผ่านมา วิเคราะห์ว่าอะไรได้ผล อะไรไม่ได้ผล และควรปรับปรุงอย่างไร ยังช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้จากความผิดพลาด และพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาใหม่ๆ ที่ไม่เคยประสบมาก่อน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นครูที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Ewert (1991) ที่พบว่า การพัฒนาโดยใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้ และสอดคล้องกับ Sottile (2000) ที่พบว่าการจัดการเรียนการสอนเชิงประสบการณ์ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ วิไลวรรณ เทพอักษร

(2561) ที่พบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีทักษะการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**2. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์อยู่ในระดับมากที่สุด**

ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.55, SD = 0.51) ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้มีการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน โดยเลือกเนื้อหาที่สำคัญและน่าติดตาม จัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาอยากรู้อยากเห็น และจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายไว้ล่วงหน้า เช่น คลิปวิดีโอ ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ และแอปพลิเคชันสำหรับการนำเสนอผลงาน ซึ่งช่วยให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับนักศึกษา เช่น การยิ้มแย้ม การให้คำชมเชย การยกย่อง และการตบมือให้กำลังใจ ซึ่งช่วยให้นักศึกษารู้สึกปลอดภัย กล้าแสดงความคิดเห็น และอยากเรียนรู้เพิ่มเติม การที่ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักศึกษามีอิสระในการเรียนรู้ตามความสนใจ สะท้อนความคิดของตนเอง มีส่วนร่วมในการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ และนำไปทดลองสอนจริง ยังช่วยให้นักศึกษารู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้

นอกจากนี้ การที่ผู้วิจัยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมิน ยังช่วยให้นักศึกษารู้สึกว่าการประเมินเป็นธรรม เหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Lewin (2005: 32 อ้างถึงใน นัยนา ดอรมาน และคณะ, 2563: 23) ที่มีความเชื่อถึงความสำคัญของการกระตือรือร้น มีส่วนร่วมเพื่อเรียนรู้ทักษะและทัศนคติใหม่ๆ ซึ่งจะทำให้รูปแบบพฤติกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การเรียนจะสัมฤทธิ์ผลมากที่สุดในกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์กัน และสะท้อนออกมาเป็นประสบการณ์ร่วมกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ในห้องเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (M = 4.58, SD = 0.51) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อันดับแรก คือ ยิ้มแย้ม แจ่มใส เป็นกันเองกับนักศึกษา (M = 4.73, SD = 0.44) รองลงมา คือ มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก เช่น ให้คำชมเชย ยกย่อง ตบมือ (M = 4.51, SD = 0.55) และบรรยากาศการเรียนในห้องเรียน น่าสนใจ อยากจะหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง (M = 4.49, SD = 0.55) ตามลำดับ ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่า บรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเองและมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความพึงพอใจและความสำเร็จของการเรียนรู้ เมื่อนักศึกษารู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ ได้รับการยอมรับ และได้รับกำลังใจจากผู้สอน นักศึกษาจะมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะลองผิดลองถูก และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Moon (2004) ที่อธิบายว่า การสะท้อนคิด (Reflection) เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และการสะท้อนคิดจะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุน ยอมรับ และเปิดกว้าง

## ข้อเสนอแนะ

**ข้อเสนอแนะทั่วไป**

1. ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นักศึกษามีความสามารถทางด้านทักษะการสื่อสารด้วยคำพูดอยู่ในระดับดีมาก ส่วนทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และด้านการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดี อาจารย์ผู้สอนในทุกรายวิชาจึงควรจัดให้นักศึกษากลุ่มนี้ได้รับการฝึกฝนทุกทักษะอย่างต่อเนื่องต่อไป เพราะจะทำให้นักศึกษามีความชำนาญ และมีความคล่องแคล่วในทุกทักษะเพิ่มมากขึ้นจนอยู่ในระดับดีมากได้

2. ควรจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ให้กับนักศึกษาชั้นปีอื่น ๆ ด้วย เพื่อให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการวิจัยติดตามผลกับนักศึกษากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ว่ามีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ความรู้สึกและด้าน ทักษะเป็นอย่างไรบ้าง มีการเปลี่ยนแปลงภายหลังจากเสร็จสิ้นการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์อย่างไรบ้าง และนักศึกษามีปัญหาอุปสรรคอะไรบ้างที่ทำให้การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง

2. ควรทำการวิจัยศึกษาผลของการฝึกทักษะการเรียนรู้ การมีวินัยในตนเอง การมีทักษะทางสังคม การประเมินตนเองของผู้เรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตลอดจนด้านจิตพิสัย และคุณธรรม จริยธรรม

## กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษารายวิชาการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ได้รับทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ปีงบประมาณ 2566

## รายการอ้างอิง

**ภาษาไทย**

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). นนทบุรี: พี บาลานซ์ดีไซด์ แอนปริ้นติ้ง.

นัยนา ดอรมาน และคณะ. (2563). การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. *จิตวิทยา, 10*(22), 18-35.

วรัญญา แสงวิเชียร. (2557). *ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม*. สืบค้นเมื่อ 25 มิถุนายน 2565, จาก https://www.gotoknow.org/posts/560585

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2565). *ทักษะการเรียนรู้และพัฒนา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2554). *หลักการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนและการประเมินตามสภาพจริง*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และสำนักนโยบายและแผนการอุดมศึกษา. (2564). *แผนด้านการอุดมศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564-2570 ฉบับสมบูรณ์*. นนทบุรี: บริษัท ภาพพิมพ์ จำกัด.

สุวิธิดา จรุงเกียรติกุล. (2561). *ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (The Twenty-First Century Skills)*. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2565, จาก https://www.trueplookpanya.com/education/content/66054

**ภาษาอังกฤษ**

Dewey, J. (1997). *Experience and education*. New York, NY: Touchstone.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Sottile, J. M. (2000). *The impact of an experiential instructional design on college student development*. Paper presented at the Annual Meeting of the Eastern Education Research Association, Clearwater, FL.