การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

DEVELOPMENT OF THE EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES FOR ENHANCING THE INTELLIGENCE FRAMEWORK OF IN STUDENTS IN THE HIGH VOCATIONAL CERTIFICATE PROGRAMS

สุจิตรา ตรีรัตนนุกูล

SUJITRA TREERATTANANUKOOL

E-mail: aungjung_42@hotmail.com

ดร.ปริญญา เรืองทิพย์

Dr.PARINYA RUENGTIP

ดร.ปิยะทิพย์ ประดุจพรม

Dr.PIYATHIP PRADUJPROM

สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา ชลบุรี 20131

Research and Statistics in Cognitive Science Major, Burapha University,

Chon Buri, 20131 Thailand

(Receipt of the manuscript: April 10, 2019; Receipt of the revised manuscript: June 10, 2019; Acceptance of the final manuscript: June 14, 2019)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และเปรียบเทียบผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยการอาชีพบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 67 คน ที่อาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยด้วยสถิติทดสอบที และความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีความเหมาะสมในระดับมาก สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา 2) คะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาในกลุ่มทดลองหลังได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) คะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่านักศึกษา

ระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาได้

คำสำคัญ: กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

Abstract

The objective of this study was to develop the experiential learning activities used to enhance an intelligence framework of students in the high vocational certificate programs. This study also aimed to compare the results of the developed experiential learning activities by considering at the average scores of the experimental group before and after participating in the activities, and the average scores of the control group who did not participate in the activities and the experimental group. The sample consisted of 67 volunteer students in the high vocational certificate programs of the Bangpakong Industrial and Community Education College, Chachoengsao Province. The research instruments included the experienced learning activities and the scales of intelligence. Data were analyzed by using *t*- test and one-way ANOVA. The results were as follows: 1) The Experiential learning activities were highly suitable for enhancing the intelligence framework of the students; 2) The average score of intelligence that the experimental group gained after their participation was found to be higher than the average score they gained before their participation, at a .01 level of statistical significance ($p < .01$); and 3) The average score of intelligence of the experimental group was found to be higher than that of the control who did not participate in the activities, at a .01 level of statistical significance ($p < .01$). In conclusion, the experiential learning activities which was developed could be used to enhance the intelligence framework of the students in the high vocational certificate programs.

Keywords: Intelligence Framework, Experiential learning Activities, Vocational students

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมเกิดความหลากหลายทางสังคม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ มีการกระจายทรัพยากรธรรมชาติที่ไม่สม่ำเสมอเกิดความไม่เท่าเทียม ในสังคม (Heller, 2018, pp. 7-8) ส่งผลต่อพฤติกรรมของประชากรที่ปรับเปลี่ยนไปตามกระแสสังคมโลก ทัศนคติ

ความเชื่อ ค่านิยม และการเลื่อนไหลของกระแสวัฒนธรรม เนื่องจากวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป ทำให้สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันศาสนา มีบทบาทในการอบรม เลี้ยงดู ให้ความรู้ ปลูกฝังศีลธรรมให้เด็กและเยาวชนมีคุณธรรมและจริยธรรมลดน้อยลง (สำนักงานกองทุนสนับสนุนส่งเสริมสุขภาพ, 2559) เมื่อเยาวชนมีคุณธรรมและจริยธรรมลดน้อยลงย่อมส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อตัวเด็กเยาวชน ทำให้มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมตามวัยและต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นอันตรายต่อชีวิต ดังนั้น ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือคน ให้มีคุณภาพและเข้มแข็งพร้อมที่จะรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 และเสริมสร้างปัจจัยแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพคน ทั้งในเชิงสถาบัน ระบบโครงสร้างของสังคม ให้เข้มแข็ง สามารถเป็นภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น คือ การให้การศึกษา (อดุลย์ วังศรีคูณ, 2557)

การศึกษา เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือการได้มาซึ่งความรู้ ทักษะ ค่านิยม ความเชื่อ และนิสัย (Wikipedia, 2018) การศึกษาช่วยเพิ่มความสามารถในการทำงานการวิเคราะห์ และเปิดโอกาสให้บุคคล และกลุ่มต่าง ๆ สามารถเข้าถึงตลาดแรงงานและการดำรงชีวิตได้มากขึ้น (Goel & Vijay, 2017) ซึ่งกรมอาชีวศึกษา เป็นหน่วยงานหนึ่งในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการที่จัดการศึกษาด้านอาชีวศึกษา โดยเน้นการผลิต และการพัฒนากำลังคนอาชีวศึกษาในระดับสถานศึกษาและระดับห้องเรียน การสร้างกำลังคนคุณภาพ ด้านวิชาชีพ ให้มีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบรูณ์ มีทักษะในการดำรงชีวิตสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาชีพสำคัญที่จำเป็น และมีสมรรถนะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืนต่อไป (มงคลชัย สมอุดร, 2560, หน้า 7-8)

นักเรียนอาชีวศึกษาเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ และเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานเป็นอย่างมาก ในการรองรับการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจในประเทศ แต่ในทางกลับกันตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือสื่อต่าง ๆ ที่ได้รายงานปัญหาพฤติกรรมของเด็กอาชีวะในช่วงหลายปีที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนอาชีวศึกษามีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น รายงานข่าวจากหนังสือพิมพ์ข่าวสด นักเรียนอาชีวะขับขี่รถจักรยานยนต์ใช้อาวุธมีดไล่ทำร้ายกันจนคู่อริเสียชีวิต (ข่าวสด, 2560) การวิเคราะห์ข่าวของสยามรัฐในหัวข้อ “ทวิภาคี” กู้สถานการณ์อาชีวะ พบว่า เด็กรุ่นใหม่ที่เรียนสายช่างมาฝึกงาน หรือมาทำงานในสถานประกอบการไม่ค่อยมีความอดทน (สยามรัฐ, 2556) หรือการรายงานผลการจัดการศึกษาอาชีวศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในปี 2557 พบว่า นักศึกษาอาชีวศึกษา มีปัญหาเรื่องขาดเรียนบ่อยมีผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ ปัญหาการทะเลาะวิวาท ปัญหาชู้สาว ตั้งครรภ์ ยาเสพติด เล่นการพนัน คบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง การเรียนในสาขาที่ไม่ถนัด ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของปัญหาการออกกลางคัน (ปริญญา มีสุข, 2559) จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปเป็นจำนวนมากของนักศึกษาอาชีวะเหล่านี้ไม่เป็นประโยชน์ต่อสังคมสร้างความรุนแรงให้เสื่อมเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินให้กับตนเองพ่อแม่และผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องอย่างต่อเนื่อง จนเป็นปัญหาใหญ่ที่จะนำมาสู่ปัญหาในระดับชาติ (พฤฒิไกร ไกรพิพัฒน์ และวรเดช จันทรศร, 2559) สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่จะแก้ไขปัญหาพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนอาชีวศึกษา และพัฒนาทักษะ

ของนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาให้ตรงกับความต้องการของสถานประกอบการ และรองรับการเจริญเติบโตของของเศรษฐกิจในประเทศนั้น คือการพัฒนากรอบความคิดเติบโต

กรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) พัฒนาขึ้นโดยศาสตราจารย์ Carol S. Dweck มหาวิทยาลัย สแตนฟอร์ด ซึ่งค้นพบทฤษฎีกรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) ที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อที่ว่าคุณสมบัติพื้นฐานคือสิ่งที่สามารถพัฒนาได้จากความพยายาม ผู้ที่เชื่อว่าสติปัญญาสามารถพัฒนาได้ จะมีประสิทธิภาพดีกว่า ผู้ที่เชื่อว่าสติปัญญาเป็นสิ่งตายตัว (Dweck, 2015) โดยผู้ที่มีกรอบความคิดเติบโตจะมีความเชื่อว่าสมองสามารถเติบโต ได้ด้วยความเพียรและการปฏิบัติ การเรียนรู้จากข้อผิดพลาด ความท้าทายคือโอกาสในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และเป้าหมายของทุกประสบการณ์ คือการเรียนรู้ ทั้งนี้กรอบความคิดเติบโตจะช่วยกระตุ้นให้พวกเขาแสวงหาโอกาสที่จะเพิ่มทักษะและความสามารถของตนในช่วงเวลาต่าง ๆ (Judd, 2017; Murphy & Dweck, 2016) ซึ่งคนที่มีกรอบความคิดเติบโตจะมีความเชื่อว่าความสามารถสร้างได้ เป็นคนกล้าเผชิญต่อความล้มเหลวหรืออุปสรรคต่าง ๆ ทำให้มีโอกาสประสบความสำเร็จสูง (Baker, 2017, p. 3)

การพัฒนากรอบความคิดเติบโต ด้านเชาวน์ปัญญาเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีการนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางโดยความสอดคล้องกับทฤษฎีเชาวน์ปัญญาหลายทฤษฎีด้วยกัน หนึ่งในนั้นคือ ทฤษฎีพหุปัญญาที่กล่าวถึง ความเชื่อพื้นฐานว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับศักยภาพที่แตกต่างกัน และสามารถพัฒนาได้ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่งเสริมความสามารถในแต่ละด้านซึ่งเกี่ยวกับสติปัญญา ความสามารถ ความเก่งของมนุษย์ Howard Gardner ได้เสนอมุมมองเกี่ยวกับด้านเชาวน์ปัญญาไว้ 9 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านภาษา 2) ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ 3) ด้านมิติสัมพันธ์ 4) ด้านดนตรี 5) ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว 6) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 7) ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง 8) ด้านธรรมชาติวิทยา และ 9) ด้านการคงอยู่ของชีวิต (Martin, 2018, pp. 3-4) การพัฒนากรอบความคิดเติบโตด้านเชาวน์ปัญญาด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้แบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสามารถส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเกิดการคิดวิเคราะห์และสรุปมาเป็นแนวคิดหลักการที่ผู้เรียนจะนำไปปฏิบัติจริงในครั้งต่อไป สามารถส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (นงนุช เสือพูมี, วัลทณี นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม, 2560)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจจะใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยการสร้างแรงจูงใจและการกำหนดเป้าหมายมาพัฒนากรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา เมื่อนักศึกษาระดับอาชีวศึกษามีกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา แล้วก็จะโอกาสที่จะพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จในชีวิตได้สูงขึ้น นำไปสู่การเป็นทรัพยากรบุคคลที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติเจริญรุ่งเรืองในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยพิจารณาจาก

2.1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2.2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

สมมติฐานของการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

2. นักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

3. นักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยนี้มีขอบเขตดังนี้

1. ประชากรในการวิจัย

ประชากรในการวิจัย คือ นักศึกษาอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยการอาชีพบางปะกง ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2561 จำนวน 134 คน

2. เนื้อหา

กรอบความคิดเชาวน์ปัญญา ตามทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (2011) แบ่งออกเป็น 9 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านภาษา 2) ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ 3) ด้านมิติสัมพันธ์ 4) ด้านดนตรี 5) ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว 6) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 7) ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง 8) ด้านธรรมชาติวิทยา และ 9) ด้านการคงอยู่ของชีวิต

กรอบแนวคิดเติบโต ตามแนวทฤษฎีของ Dweck (2009) แบ่งออกเป็น 5 คุณลักษณะ ได้แก่ 1) ความท้าทาย 2) อุปสรรค 3) ความพยายาม 4) คำวิจารณ์ และ 5) ความสำเร็จของผู้อื่น

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) ตามแนวทฤษฎีของ Kolb (2014) แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การสะท้อนการเรียนรู้ 3) การสรุปองค์ความรู้ และ 4) การประยุกต์ใช้ความรู้

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ตัวแปรทดลอง คือ วิธีการพัฒนากรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

3.2 ตัวแปรตาม คือ กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา แบ่งออกเป็น 9 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านภาษา 2) ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ 3) ด้านมิติสัมพันธ์ 4) ด้านดนตรี 5) ด้านร่างกาย และการเคลื่อนไหว 6) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 7) ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง 8) ด้านธรรมชาติวิทยา และ 9) ด้านการคงอยู่ของชีวิต

วิธีดำเนินการวิจัย

แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ตามลำดับ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Activities) ตามแนวทฤษฎีของ Kolb (2014) กรอบความคิดเชาวน์ปัญญา ตามทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (2011) และกรอบแนวคิดเติบโต ตามแนวทฤษฎีของ Dweck (2009)

ขั้นที่ 2 ออกแบบและสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2.1 ขั้นออกแบบ

ผู้วิจัยนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) เป็นกระบวนการในส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ร่วมกับการเสริมแรงจูงใจและการตั้งเป้าหมาย โดยกรอบความคิดเติบโต ประกอบด้วย 1) ความท้าทาย (Challenges) 2) อุปสรรค (Obstacles) 3) ความพยายาม (Effort) 4) คำวิจารณ์ (Criticism) 5) ความสำเร็จของผู้อื่น (Success of others) โดยแต่ละด้านมีกิจกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เวลาที่ใช้ ผู้ดำเนินกิจกรรม

ครั้งที่	กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	เวลาที่ใช้/ครั้ง	ผู้ดำเนินกิจกรรม
1	เรื่อง การปฐมนิเทศ	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
2-3	กิจกรรมเพิ่มกรอบความคิดเติบโตด้านความท้าทาย	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
4-5	กิจกรรมเพิ่มกรอบความคิดเติบโตด้านอุปสรรค	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
6-7	กิจกรรมเพิ่มกรอบความคิดเติบโตด้านความพยายาม	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
8-9	กิจกรรมเพิ่มกรอบความคิดเติบโตด้านคำวิจารณ์	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
10-11	กิจกรรมเพิ่มกรอบความคิดเติบโตด้านความสำเร็จของผู้อื่น	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย
12	สรุปผลหลังการทำกิจกรรมร่วมกันและทำมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา	60 นาที	ผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัย

กิจกรรมครั้งที่ 1 เป็นการปฐมนิเทศ กิจกรรมครั้งที่ 2-3 ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนชอบความท้าทาย กิจกรรมครั้งที่ 4-5 ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความอดทนต่อสู้กับความพ่ายแพ้ กิจกรรมครั้งที่ 6-7 ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความพยายามเป็นเส้นทางสู่ความสำเร็จ กิจกรรมครั้งที่ 8-9 ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากคำวิพากษ์วิจารณ์ของผู้อื่น กิจกรรม ครั้งที่ 10-11 ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนพบบทเรียนจากความสำเร็จของผู้อื่น และกิจกรรมครั้งที่ 12 สรุปผลหลังการทำกิจกรรมร่วมกันและทำมาตรวัด กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา (หลังการทดลอง) กลุ่มทดลองได้รับการส่งเสริมกรอบความคิดเติบโตด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ รวมทั้งสิ้น 10 ครั้ง (กิจกรรมที่ 2-11) ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการส่งเสริมกรอบความคิดเติบโตด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

2.2 ขั้นสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

จากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จัดทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ฉบับร่าง ประกอบด้วย 12 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที

ขั้นที่ 3 นำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ฉบับร่างให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสม จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย เหมาะสมน้อยที่สุด แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการดำเนินการ ตามขั้นตอนของกิจกรรม 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านการประเมินผล 4) ด้านภาพรวมของกิจกรรม หลังจากนั้นปรับแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นที่ 4 ทดลองกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับนักศึกษาอาชีวศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน

ขั้นที่ 5 จัดทำคู่มือการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ระยะที่ 2 การทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของวิทยาลัยการอาชีพบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา ปีการศึกษา 2561 ที่อาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัย จำนวน 67 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 32 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 35 คน

2. แบบแผนการทดลองแบบ 2 กลุ่ม วัดผลก่อนและหลังการทดลอง Pretest and Posttest Control Group Design ของ Edmonds and Kennedy (2017, p. 37)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา มีรายละเอียด ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (2014, p. 21) เพื่อเสริมสร้างกรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) ตามแนวคิดของ Dweck (2009) ประกอบด้วย 12 กิจกรรม

3.2 มาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา เป็นแบบมาตรประมาณค่า 4 ระดับ ประกอบด้วย 9 ด้าน ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Gardner, 2011) ได้แก่ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านดนตรี ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ด้านการรู้จักและเข้าใจตนเอง ด้านธรรมชาติวิทยา และด้านการคงอยู่ของชีวิต พัฒนาขึ้นโดย ชนิตา รุ่งเรือง, เสรี ชัดแช้ม และปิยะทิพย์ ประดุจพรม (2561)

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยการตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ของเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยการอาชีพพนมสารคาม ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 30 คน แล้วนำมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ทั้ง 30 ชุด หาค่าความเที่ยง แบบสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งควรมีค่ามากกว่า .70 ขึ้นไป (Pallant, 2013, p. 104) ซึ่งเครื่องมือมีค่าความเที่ยงเท่ากับ .96 ซึ่งมีค่ามากกว่า .70 ดังนั้น แบบวัดฉบับนี้จึงสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยได้

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้แบ่งวิธีดำเนินการทดลองออกเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นเตรียมการ ขั้นทดลอง และขั้นหลังการทดลอง ดังนี้

4.1 ขั้นเตรียมการ

4.1.1 ผู้วิจัยนำหนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัย จากคณบดีวิทยาลัยการวิจัยและวิทยาการปัญญาถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพบางปะกง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1.2 หลังได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพบางปะกง ผู้วิจัยติดต่อขอเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ผู้สอนที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอความร่วมมือและชี้แจงรายละเอียดในการดำเนินกิจกรรมทดลอง และศึกษาช่วงเวลาที่เหมาะสมในการดำเนินกิจกรรม

4.1.3 ผู้วิจัยพบนักศึกษาและแนะนำตัว ขออาสาสมัครเข้าร่วมการวิจัยและชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนการทดลอง และชี้แจงสิทธิของกลุ่มตัวอย่าง และเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามได้จนหมดข้อสงสัย ก่อนตัดสินใจสมัครเข้าร่วมการวิจัยโดยไม่มีการบังคับ

4.1.4 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เข้ากลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยวิธีการจับสลากได้กลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม

4.1.5 นัดประชุมกลุ่มตัวอย่าง เข้าร่วมการวิจัย ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยนัดหมายแยกจากกัน ชี้แจงกลุ่มละครั้งไม่พร้อมกัน

4.2 ขั้นทดลอง

หลังจากเตรียมการทดลองแล้ว ดำเนินการทดลองในกลุ่มทดลองตามกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปฏิทินการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของกลุ่มทดลอง

กิจกรรมครั้งที่	ชื่อกิจกรรม	วันที่ดำเนินกิจกรรม	สถานที่ (วิทยาลัยการอาชีพบางปะกง)
1	การปฐมนิเทศ	16 มกราคม 62	ห้อง 137 อาคารพาณิชย์
2	ปิงปองเสี่ยงโชค	16 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
3	ร่วมด้วยช่วยกัน	18 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 1)
4	วัดใจ	21 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
5	โบว์ลิ่งลูกมะพร้าว	22 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
6	สะพานเวลา	24 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
	พาไปให้ถึง	29 มกราคม 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
8	หันหลังบอกเพื่อน	13 กุมภาพันธ์ 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 1)
9	ฟังดี ๆ มีทางออก	15 กุมภาพันธ์ 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
10	เป่ายิ้งฉุบสปีชีส์	20 กุมภาพันธ์ 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
11	ปิดตาพาน้องเดิน	21 กุมภาพันธ์ 62	สโมสรครูและบุคลากรทางการศึกษา (บางปะกง 2)
12	ทำมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา	21 กุมภาพันธ์ 62	ห้อง 137 อาคารพาณิชย์

4.3 ขั้นหลังการทดลอง เป็นการตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการทดสอบความคิดเติบโตของนักศึกษาอาชีวศึกษากับกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สมบรูณ์สำหรับใช้วิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ด้วยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired Sample t-test)

5.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของมาตรวัดกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA)

ผลการวิจัย

แบ่งการนำเสนอ เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1. ผลที่ได้จากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 12 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที ได้แก่ 1) กิจกรรมการปฐมนิเทศ 2) กิจกรรมปิงปองเสี่ยงโชค 3) กิจกรรมร่วมด้วยช่วยกัน 4) กิจกรรมวัดใจ 5) กิจกรรมโบว์ลิ่งลูกมะพร้าว 6) กิจกรรมสะพานเวลา 7) กิจกรรมพาไปให้ถึง 8) กิจกรรมหันหลังบอกเพื่อน 9) กิจกรรมฟังดีๆมีทางออก 10) กิจกรรมเป่ายิ้งฉุบสปีชีส์ 11) กิจกรรมปิดตาพาน้องเดิน และ 12) ทำแบบวัดหลังทำกิจกรรม

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา ภาพรวมของกิจกรรมทั้งหมด มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 คือ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา และผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยปรับปรุงการตั้งชื่อกิจกรรม การเขียนวัตถุประสงค์ การประเมินผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เกณฑ์การประเมินผลให้ชัดเจน รวมถึงการบันทึกผลคะแนนของกิจกรรม ภายใต้แนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา	*n*	*M*	*SD*	*df*	*t*	*p*	*ES*
ก่อนเข้าร่วมกิจกรรรม	32	3.11	0.39	31	8.00**	.00	1.41
หลังเข้าร่วมกิจกรรม	32	3.72	0.15				

** $p < .01$

จากตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา ในกลุ่มทดลองก่อนกับหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่า

ขนาดอิทธิพล (Effect Size) เท่ากับ 1.41 ซึ่งอยู่ในระดับมาก (Privitera, 2011, p. 249) สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2 นักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญา	*SS*	*df*	*MS*	*F*	*p*	η^2
ระหว่างกลุ่ม	1.80	1	1.80	31.31**	.00	0.95
ภายในกลุ่ม	3.73	65	.06			
รวม	5.53	66				

** $p < .01$

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาระหว่างกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 นักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมด้วยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นใช้หลักการของ Kolb (2014) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การสะท้อนการเรียนรู้ 3) การสรุปองค์ความรู้ และ 4) การประยุกต์ใช้ความรู้ โดย Honey and Mumford (1992, pp. 1-6) กล่าวว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานแต่มีความสำคัญยิ่งต่อการแสวงหาความรู้ ผู้วิจัยเชื่อว่ากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาได้ เนื่องจากลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการจัดกิจกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรม มีการสร้างแรงจูงใจและการกำหนดเป้าหมายของ

กิจกรรม ซึ่ง Domjan (2014, p. 199) กล่าวว่า การจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ และการตั้งเป้าหมายเป็นการคาดหวังผลสำเร็จที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำต่าง ๆ (Ryan, Jamison & Wilson, 2013) และครูมีบทบาทในการสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนด้วยการสร้างผลลัพธ์เชิงบวก เช่น เพิ่มความพยายาม ความอดทนและการกระทำ (Buckley, 2016) เมื่อตรวจสอบความเหมาะของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิริยะ ผดาศรี, ปริญญา เรืองทิพย์ และกนก พานทอง (2560) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางสังคม ของนักเรียนอาชีวศึกษาโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะชีวิต พบว่า โปรแกรมฝึกทักษะชีวิตเป็นกิจกรรมกลุ่มฝึกอบรมที่เน้นให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จริง ผ่านการไตร่ตรอง คิดวิเคราะห์ด้วยตนเองจนสามารถสรุปเป็นแนวคิดของตนเองและนำแนวคิดไปสู่การลงมือทำ ทำให้เห็นความสามารถและศักยภาพของตนเอง รู้จุดเด่นและจุดบกพร่องของตนเอง เกิดการเห็นคุณค่าและนับถือตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสม รวมถึงรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างเต็มใจ โดยไม่โต้แย้งทันทีแม้ความคิดเห็นนั้นจะไม่ตรงกับความคิดของตนเอง รวมถึงการได้แสดงความเห็นขัดแย้งได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถจัดการอารมณ์และความรู้สึกพร้อมทั้งแสดงออกได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้น จึงมีความเหมาะสมสำหรับส่งเสริมกรอบความด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุม ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ โดยใช้กระบวนการกลุ่มให้นักศึกษา ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันกับสมาชิกในกลุ่ม แล้วให้นักศึกษาสะท้อนความคิดเห็นหรือความรู้สึกของตนเองจากประสบการณ์ เกิดความรู้ใหม่เป็นของตนเอง และนำความรู้มาใช้แก้ปัญหาในกิจกรรมได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Manolis, Burns, Assudani and Chinta (2013) กล่าวถึง การเรียนรู้จากประสบการณ์จะเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ข้อมูลที่มีสร้างการรับรู้ความสามารถของตนเองและเรียนรู้จากประสบการณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Konak, Clark and Nasereddin (2014) ที่ศึกษาเรื่อง ใช้วัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของนักเรียนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ พบว่า กิจกรรมเชิงปฏิบัติที่ใช้วัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb ช่วยเพิ่มความสนใจและความสามารถ

ในการรับรู้ของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาการเรียนได้ดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของสิรินาถ ศรีอนันต์ และนิธิดา อดิภัทรนันท์ (2560) พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหลังการเรียนรู้ภาษาแบบประสบการณ์และนักเรียนมีความมั่นใจในตนเองสูงขึ้นหลังจากการเรียนรู้ภาษาแบบประสบการณ์

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น สรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่สามารถใช้กับนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาได้ สามารถส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงขึ้น โดยสังเกตจากคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ และคะแนนเฉลี่ยของกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาของนักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สูงกว่านักศึกษาระดับอาชีวศึกษากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยกระบวนการของกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์ 2) การสะท้อนการเรียนรู้ 3) การสรุปองค์ความรู้ และ 4) การประยุกต์ใช้ความรู้ รวมถึงการแทรกสอดแรงจูงใจ และการกำหนดเป้าหมายในแต่ละกิจกรรม ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาจะสามารถ ทำให้กรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาสูงขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนต้องศึกษาขั้นตอนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้เข้าใจก่อนจัดกิจกรรม เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้ถูกต้องและไม่เกิดปัญหา

2. ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไปใช้นักเรียน นักศึกษา เพื่อเพิ่มกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาในคาบกิจกรรมหรือคาบโฮมรูมได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาในนักศึกษา ประเภทวิชาอุตสาหกรรม และ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ทำให้เห็นความแตกต่างของการเรียนรู้ของนักศึกษาแต่ละประเภทวิชา การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษานักศึกษาประเภทเดียวกัน

2. ควรมีการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับส่งเสริมกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาให้กลุ่มนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

3. ควรทำการวิจัยการพัฒนากิจกรรมโดยใช้รูปแบบอื่น เช่น รูปแบบ PBL (Project-Based Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้ได้รับความรู้โดยผ่านการทำงานที่มีการค้นคว้าอย่างเป็นขั้นตอน

รายการอ้างอิง

ชนิตา รุ่งเรือง, เสรี ชัดแช้ม และปิยะทิพย์ ประดุจพรม. (2561). ผลการพัฒนาโปรแกรมจำแนกประเภทกรอบความคิดด้านเชาวน์ปัญญาโดยใช้การทดสอบด้วยคอมพิวเตอร์แบบปรับความยาว. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา,* 16(1), 53-67.

นงนุช เสือพูมี, วัลทณี นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทางการพยาบาล. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข,* 27(1), 12-21.

ปริญญา มีสุข. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจออกกลางคันของนักเรียนอาชีวศึกษา เขตภาคกลาง 1. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(3), 72-83.

พฤฒิไกร ไกรพิพัฒน์ และวรเดช จันทรศร. (2559). การพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวกของสมาชิกสถาบันอาชีวศึกษา: กรณีศึกษาสถาบันเทคโนโลยีช่างกลปทุมวัน และมหาวิทยาลัยราชมงคลภาคตะวันออก วิทยาเขตอุเทนถวาย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย,* 7(2), 368 - 379.

มงคลชัย สมอุดร. (2560). *คู่มือรูปแบบการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอาชีวศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

วิริยะ ผดาศรี, ปริญญา เรืองทิพย์ และกนก พานทอง. (2560). การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และความฉลาดทางสังคม ของนักเรียนอาชีวศึกษาโดยใช้โปรแกรมฝึกทักษะชีวิต. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,* 3(3), 79-94.

สยามรัฐ. (2556). *“ทวิภาคี” กู้สถานการณ์อาชีวะ.* สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 23, 2560, จาก http://www.siamrath.co.th/web/?q=ทวิภาคีกู้สถานการณ์อาชีวะ.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนส่งเสริมสุขภาพ. (2559). *ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่ ไทยแลนด์ 4.0*. สืบค้นเมื่อ กันยายน 16, 2560, จาก http://www.thaihealth.or.th/Content/33499-ขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่%20ไทยแลนด์%204.0.html.

สิรินาถ ศรีอนันต์ และนิธิดา อดิภัทรนันท์. (2560). การใช้การเรียนรู้ภาษาแบบประสบการณ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง พูด ภาษาอังกฤษและความมั่นใจในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารพิฆเนศวร์สาร,* 13(1), 85-96.

อดุลย์ วังศรีคูณ. (2557). การศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21: ผลผลิตและแนวทางการพัฒนา. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม,* 8(1), 1-16.

Baker, J. L. (2017). *Growth Mindset and Its Effect on Math Achievement*. Capstone Projects and Master's Theses.

Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.

Domjan, M. (2014). *The principles of learning and behavior*. Canada: Nelson Education.

Dweck, C. (2015). Carol Dweck revisits the growth mindset. *Education Week*, 35(5), 20-24.

Dweck, C. S. (2009). Mindsets: Developing talent through a growth mindset. *Olympic Coach*, 21(1), 4-7.

Edmonds, W. A., & Kennedy, T. D. (2017). *An applied guide to research designs: Quantitative, qualitative, and mixed methods*. The United States of America: SAGE Publications.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic books.

Goel, D. & P. Vijay. (2017). *ECHNICAL AND VOCATIONAL EDUCATION AND TRAINING (TVET) SYSTEM\IN INDIA FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT*. from http://www.unevoc.unesco.org/up/India_Country_Paper.pdf.

Heller, 2018, 7-8 Heller, H. (2018). *The birth of capitalism: A 21st century perspective*. London: Pluto Press.

Honey, P., & Mumford, A. (1992). The manual of learning styles (2 nd ed.). Maidenhead, K: PeterHoney and Alan Mumford.

Judd, F. (2017). *Growth Mindset and Adult Learners in Higher Education.* Paper presented at the Global Conference on Education and Research (GLOCER 2017).

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliff, New Jersey: Pretice-Hall.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: FT press.

Konak, A., Clark, T. K., & Nasereddin, M. (2014). Using Kolb's Experiential Learning Cycle to improve student learning in virtual computer laboratories. *Computers & Education*, 72, 11-22.

Manolis, C., Burns, D. J., Assudani, R., & Chinta, R. (2013). Assessing experiential learning styles: A methodological reconstruction and validation of the Kolb Learning Style Inventory. *Learning and Individual Differences*, 23, 44-52.

Martin, J. (2018). *Profiting from multiple intelligences in the workplace*. United Kingdom: Crown House Publishing Limited.

Murphy, M. C., & Dweck, C. S. (2016). Mindsets shape consumer behavior. *Journal of Consumer Psychology,* 26(1), 127-136.

Pallant, J. (2013). *SPSS survival manual*. McGraw-Hill Education (United Kingdom).

Privitera, G. J. (2011). *Statistics for the behavioral sciences*. The United States of America: Sage.

Rodkin, P. C., Ryan, A. M., Jamison, R., & Wilson, T. (2013). Social goals, social behavior, and social status in middle childhood. *Developmental Psychology,* 49(6), 1139 –1150.