

Received: 22 ก.พ. 2569

Revised: 23 มี.ค. 2569

Accepted: 24 มี.ค. 2569

การประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)  
ในการพัฒนาแนวทางการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ  
สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู

Application of the Experiential Learning Framework to Develop Assessment  
Guidelines for English Digital Learning Media Design Skills of Pre-Service Teachers

ชเนตตี อินทรสิทธิ์<sup>1\*</sup>, สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี<sup>1</sup>, สิริมณี ติรัศมี<sup>1</sup> และ ชนัยชนม์ ปลั่งเจริญศรี<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>สาขาบรรณารักษศาสตร์ศึกษาและภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

Chanettee Intarasit<sup>1\*</sup>, Suchaluk Thamaduangsri<sup>1</sup>, Sirimanee Deerasamee<sup>1</sup> and  
Chanaichon Plangcharoensri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Library Education and English Program, Faculty of Education,  
Rajabhat Mahasarakham University

\*Corresponding author: chanettee2011@hotmail.com

## Abstract

This research aim to: 1) apply the experiential learning framework to develop assessment guidelines for english digital learning media design skills of pre-service teachers; 2) evaluate the english digital learning media design skills of pre-service teachers; and (3) compare the learning achievement of pre-service teachers before and after learning through the experiential learning framework. The sample group consisted of 27 second-year pre-service teachers in the Library Education and English Program, Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) Lesson plans based on the experiential learning framework; 2) A digital learning media design skills assessment form; and 3) Learning achievement test. The data were analyzed using Mean, Standard Deviation and t-test for dependent samples. The research findings revealed that: 1) The quality of english digital learning media developed through the experiential learning framework, as assessed by three experts, were overall at a good level, with a mean score of 4.43; 2) The evaluation results of the pre-service

teachers' skills in designing english digital learning media were overall at a good level, with a mean score of 3.30; and 3) The pre-service teachers' knowledge after the learning process was significantly higher than before the learning at the .05 level of statistical significance.

**Keywords:** digital learning media; english subject; experiential learning; pre-service teachers

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ในการออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพรู 2) เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาวิชาชีพรู และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพรูก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาบรรณารักษศึกษาและภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ 2) แบบประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (dependent sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ จากการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านโดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 2) ผลการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิชาชีพรู โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 และ 3) นักศึกษาวิชาชีพรูมีความรู้เพิ่มขึ้นหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ:** สื่อการเรียนรู้ดิจิทัล; วิชาภาษาอังกฤษ; การเรียนรู้จากประสบการณ์; นักศึกษาวิชาชีพรู

## บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลกระทบต่อและมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันอย่างกว้างขวาง ซึ่งส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้จึงมิได้จำกัดอยู่เพียงภายในห้องเรียนแบบดั้งเดิมอีกต่อไป หากแต่ขยายตัวสู่การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์อย่างแพร่หลาย อันนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการจัดการศึกษาที่หลากหลาย ยืดหยุ่น และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ภายใต้บริบทดังกล่าว ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มีคุณภาพ สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ตลอดจนส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการสอนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลและเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารระดับนานาชาติ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังมีความสำคัญ เนื่องจากลักษณะของวิชาภาษาอังกฤษต้องเน้นทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง หากขาดการออกแบบสื่อที่เหมาะสม อาจส่งผลให้การเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพและไม่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้อย่างครบถ้วน

แม้ว่านักศึกษาวิชาชีพครูรุ่นใหม่จะมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันเป็นอย่างดี แต่จากการศึกษาสภาพปัญหาเบื้องต้นพบว่า นักศึกษาจำนวนไม่น้อยยังขาดทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับหลักภาษาศาสตร์และวิธีการสอน (Pedagogical Content Knowledge) ขาดทักษะในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ขาดความเข้าใจในกระบวนการวิเคราะห์ลักษณะและความต้องการของผู้เรียน ตลอดจนการเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Hew & Brush, 2007) กล่าวคือยังไม่สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลให้สอดคล้องกับหลักภาษาศาสตร์และเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ดังนั้นนักศึกษาวิชาชีพครูในปัจจุบันจึงควรได้รับการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลควบคู่ไปกับความรู้ด้านเนื้อหาและศาสตร์การสอน (Pedagogy) อย่างเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามกรอบแนวคิด TPACK (Mishra & Koehler, 2006; Chai et al., 2014) การเตรียมความพร้อมดังกล่าวก่อนเข้าสู่การปฏิบัติวิชาชีพครู จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการตระหนักและให้ความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อพัฒนาครูมืออาชีพที่มีทั้งความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (OECD, 2019)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล นับเป็นแนวทางสำคัญในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งมีบทบาทอย่างยิ่งต่อการเสริมสร้างศักยภาพของนักศึกษาวิชาชีพครู เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง แก้ไขปัญหา และ

สะท้อนผลจากประสบการณ์ของตน อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะและความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาและประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมสมรรถนะของนักศึกษาวิชาชีพครู ภาษาอังกฤษให้เป็นครูในยุคดิจิทัลที่มีความสามารถรอบด้าน ไม่เพียงแต่มีความเชี่ยวชาญด้านภาษา เท่านั้น แต่ยังสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัลในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ David A. Kolb (Kolb, 1984) ในการพัฒนาแนวทางการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษสำหรับ นักศึกษาวิชาชีพครู เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับระดับทักษะ พัฒนาการ และประสิทธิผลของ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง หลักสูตร ตลอดจนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมดิจิทัล และมีส่วนช่วยยกระดับคุณภาพการผลิตครูในอนาคตต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ในการออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ สำหรับ นักศึกษาวิชาชีพครู
2. เพื่อประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาวิชาชีพครู
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูก่อนและหลังการจัดการ เรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

### วิธีดำเนินการวิจัย

**กลุ่มตัวอย่าง** คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ศึกษาและภาษาอังกฤษ คณะครุ ศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 27 คน ซึ่งได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### เครื่องมือในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) นำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อ การเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การได้รับประสบการณ์จริง (Concrete Experience) 2) การสะท้อนคิดจากประสบการณ์

(Reflective Observation) 3) การสรุปแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และ 4) การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation)

2. แบบประเมินทักษะออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล เป็นแบบ Rubric Score ประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการเรียนรู้ จำนวน 2 ข้อ ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง จำนวน 2 ข้อ ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จำนวน 3 ข้อ และด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย/องค์ประกอบศิลป์ จำนวน 3 ข้อ

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผ่านการหาค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

### ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการวัดความรู้พื้นฐานของนักศึกษาก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เพื่อประเมินระดับความรู้พื้นฐานของนักศึกษาก่อนเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งผลการทดสอบก่อนเรียนดังกล่าวจะถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการเปรียบเทียบกับผลการทดสอบหลังเรียน ภายหลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ตามวงจรของ David Kolb 4 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 การได้รับประสบการณ์จริง (Concrete Experience) ผู้วิจัยนำเสนอและยกตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลสำหรับการสอนภาษาอังกฤษ เช่น วิดีโอ เกมการเรียนรู้ และบทเรียนออนไลน์ จากนั้นมอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ทั้งหมด 9 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน เพื่อทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีอยู่แล้วในฐานะผู้เรียน และร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อ รูปแบบการนำเสนอเนื้อหา และรูปแบบการออกแบบกิจกรรมภาษาอังกฤษที่ใช้ในสื่อ

2.2 การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ (Reflective Observation) จากนั้นให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มสะท้อนความคิดเห็นที่ได้จากประสบการณ์การใช้สื่อ โดยการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน

2.3 การสรุปแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) ผู้วิจัยดำเนินการถ่ายทอดหลักการการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในรูปแบบเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ พร้อมทั้งมอบหมายให้นักศึกษาเลือกหัวข้อภาษาอังกฤษที่ต้องการนำไปสอน จากนั้นให้นักศึกษาร่วมกันสังเคราะห์แนวคิดและออกแบบแผนการพัฒนาสื่อ ประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรม การออกแบบโครงสร้างหน้าเว็บไซต์ (Wireframing) และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface) โดยเครื่องมือที่นำมาใช้คือ โปรแกรม Figma

2.4 การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) นักศึกษาทำการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลตามแผนที่ออกแบบไว้ โดยเทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาคือ Google site จากนั้นนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของผลงานและให้ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 3 เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลแล้ว ผู้วิจัยทำการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยภาพรวม เครื่องมือที่ใช้คือ แบบประเมินชนิด Rubric Score ซึ่งครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและองค์ประกอบศิลป์ เพื่อสะท้อนระดับทักษะของนักศึกษาในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 4 หลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังเรียนอีกครั้ง

## ผลการวิจัย

### 1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ

ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นภายใต้กรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน แบ่งออกเป็น 9 กลุ่ม และทุกกลุ่มผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งสามารถแสดงผลการประเมินได้ดังนี้

#### ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ

กลุ่มที่	ด้านเนื้อหา	ด้านฟังก์ชันการใช้งาน	ด้านเทคนิคและมัลมีเดีย	ด้านการประเมินผล	รวม
1	4.83	4.67	4.07	4.33	4.47
2	4.92	4.56	4.33	4.56	4.59
3	4.75	4.11	4.27	4.56	4.42
4	5.00	4.67	4.87	4.78	4.83
5	5.00	4.67	4.53	4.00	4.55
6	4.75	4.33	4.87	4.22	4.54

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ (ต่อ)

กลุ่มที่	ด้านเนื้อหา	ด้านฟังก์ชันการใช้งาน	ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย	ด้านการประเมินผล	รวม
7	4.42	3.22	3.87	4.33	3.96
8	5.00	4.78	4.47	4.89	4.78
9	4.17	3.33	3.87	3.78	3.78
<b>รวม</b>					<b>4.43</b>

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษ โดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

**2. ผลการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล**

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครูครอบคลุมทักษะจำเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาและความถูกต้อง ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย /องค์ประกอบศิลป์ โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินเป็น 4 ระดับ (Rubrics) Brookhart (2013) ดังนี้

ระดับ 1 = เริ่มต้น

ระดับ 2 = กำลังพัฒนา

ระดับ 3 = ผ่านเกณฑ์วิชาชีพ

ระดับ 4 = เชี่ยวชาญ

และนำผลมาเทียบกับเกณฑ์เพื่อแปลเป็นระดับทักษะ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.00 = ระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 = ระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 = ระดับพอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 = ระดับปรับปรุง

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลโดยรวมของนักศึกษาวิชาชีพครูมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.30 ซึ่งอยู่ในระดับดี

### 3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูก่อนและหลังจากการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครู ก่อนเรียนและหลังเรียนจากการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งสามารถแสดงผลดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนจากการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

Paired Samples Test	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p
Pre - Post	27	-3.778	2.342	-8.380	0.000

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษาวิชาชีพครูมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า โดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ตามวงจรการเรียนรู้ของ David A. Kolb มาประยุกต์ใช้ ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การได้รับประสบการณ์จริง 2) การสะท้อนคิดจากประสบการณ์ 3) การสรุปแนวคิดเชิงนามธรรม และ 4) การทดลองปฏิบัติ ที่ช่วยส่งเสริมทั้งความรู้ ทักษะ และสมรรถนะทางวิชาชีพครูของนักศึกษาอย่างรอบด้าน ซึ่งการดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าวส่งผลให้กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อมีความเป็นระบบ บทเรียนมีโครงสร้างที่ชัดเจน มีการออกแบบเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ มีการใช้สื่อที่หลากหลายเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงทำให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับ เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง (2568) ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการถ่ายภาพของนักศึกษาสาขาานิตศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่เน้นการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์และการสะท้อนคิดด้วยตนเอง สามารถช่วยพัฒนาความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคและการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในการถ่ายภาพของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการสอนแบบดั้งเดิม

2. ผลการประเมินทักษะการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลของนักศึกษาวิชาชีพครู โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 ซึ่งอยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความสามารถในการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ทั้งด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยี และการประเมินผล อาจเนื่องมาจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David A. Kolb ซึ่งเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสังเคราะห์แนวคิด และการทดลอง สร้างผลงานของตนเองอย่างเป็นระบบ กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและทักษะเชิงปฏิบัติไปพร้อมกัน อย่างไรก็ตาม แม้ผลการประเมินจะอยู่ในระดับดี แต่ยังคงมีแนวทางในการพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อยกระดับคุณภาพทักษะให้สูงยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการส่งเสริมความรู้และทักษะด้านการออกแบบกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ให้มีความสวยงาม เหมาะสม และสื่อความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น รวมทั้งการฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลขั้นสูงที่หลากหลาย ตลอดจนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (interactive activities) ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรพงษ์ วารี (2562) ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อการสอนดิจิทัลของนักศึกษาครูเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีของนักเรียนในจังหวัดสุรินทร์ ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ที่มีลักษณะเป็นวงจรต่อเนื่อง ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง 2) ขั้นเปิดรับประสบการณ์การพยาบาล 3) ขั้นทบทวนและใคร่ครวญประสบการณ์ 4) ขั้นสะท้อนความเข้าใจประสบการณ์ และ 5) ขั้นสรุปการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงเมื่อใช้กระบวนการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นแล้วพบว่านักศึกษาพยาบาลมีคะแนนเฉลี่ยความร่วมมือรู้สึกในการพยาบาลสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษาทุกคนเกิดการเปลี่ยนแปลงความร่วมมือรู้สึกในการพยาบาล

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาวิชาชีพครูก่อนและหลังจากการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ดำเนินการในครั้งนี้มีประสิทธิผลในการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาอย่างชัดเจน กล่าวคือ นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทธินันท์ สันตยากร ยุพาวรรณ ทองตะนูนาม และ จิราภรณ์ เพียรประสิทธิ์ (2568) ทำการวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (PLERN) ต่อทักษะทางปัญญาและทักษะปฏิบัติทางวิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะทางปัญญาและทักษะการปฏิบัติทางวิชาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $p < .001$ ) ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสะท้อนคิดพบว่า นักศึกษารู้สึกว่าโปรแกรมช่วยส่งเสริมการคิด วิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การทำงานร่วมกัน การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ช่วยพัฒนาทักษะการพยาบาลที่ตอบสนองต่อผู้ป่วยได้ดียิ่งขึ้น

จากการวิจัยครั้งนี้นำไปสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะ  
นวัตกรทางการศึกษาเชิงประสบการณ์ (Experiential Educational Innovator Model) ซึ่งเป็น  
การบูรณาการแนวความคิดการเรียนรู้ของ David A. Kolb เข้ากับทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล  
ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะไม่ได้เกิดขึ้นจากการฝึกปฏิบัติเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจาก  
กระบวนการเรียนรู้เชิงวงจรที่เชื่อมโยงประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) เข้ากับ  
การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ (Reflective Observation) จนสามารถตกผลึกเป็นหลักการออกแบบสื่อที่  
ตอบโจทย์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Abstract Conceptualization) และนำไปสู่การผลิตนวัตกรรมที่มี  
มีคุณภาพผ่านการทดลองใช้จริง (Active Experimentation) ซึ่งกระบวนการดังกล่าวมีส่วนสำคัญใน  
การส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพครูสามารถบูรณาการองค์ความรู้ด้านศาสตร์การสอน (Pedagogy)  
เนื้อหา (Content) และเทคโนโลยี (Technology) ได้อย่างสมดุลและเป็นระบบ อันนำไปสู่การพัฒนา  
สมรรถนะในการเป็นนวัตกรทางการศึกษาที่สามารถออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลที่มี  
คุณภาพและตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### เอกสารอ้างอิง

- จักรพงษ์ วารี. (2562). การพัฒนาทักษะการสร้างสื่อการสอนดิจิทัลของนักศึกษาครูเพื่อส่งเสริม  
การเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีของนักเรียนในจังหวัดสุรินทร์. วารสารพิษณุพรทัศน์ 16(2), 35-41
- ญาภัทร นิยมสัตย์, วิรุฬหจิตรา อุ่นจางวาง และคณะ. (2567). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์  
เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงวิชาชีพ สำหรับนักศึกษาพยาบาล  
เด็กและวัยรุ่น. วารสารวิจัยและพัฒนาด้านสุขภาพ, 10(2), 156-157.
- พัทธินันท์ สันตยากร, ยุพาวรรณ ทองตะนูนาม และ จิราภรณ์ เพียรประสิทธิ์. (2568). ผลของ  
โปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (PLERN) ต่อทักษะทางปัญญาและทักษะปฏิบัติทาง  
วิชาชีพของนักศึกษาพยาบาล. วารสารสุขศึกษา 48(2). 94-108.
- เยาวนารถ พันธุ์เพ็ง. (2568). การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการถ่ายภาพ  
ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์. International Journal of Educational  
Communications and Technology (iJECT), 2025, 5(2), 77-84.
- ศุภรัตน์ จามรมาน และ นฤมล ศิระวงษ์. (2564). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์เพื่อส่งเสริมทักษะ  
การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา สำหรับนิสิตครู มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
วารสารวิจัยทางการศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 8(1), 15-30.
- อนุศาสน์ ตาเสน, ปณิดา วรรณพิรุณ และคณะ. (2567). การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านจักรวาล  
นฤมิตด้วยการคิดเชิงออกแบบ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะนวัตกร. Journal of Roi  
Kaensarn Academi, 9(9), 18-34.

- Brookhart, S. M. (2013). **How to create and use rubrics for formative assessment and grading.** Alexandria, VA: ASCD.
- Chai, C. S., Koh, J. H. L., & Tsai, C. C. (2014). **A review of technological pedagogical content knowledge.** *Educational Technology & Society*, 17(3), 31–51.
- Hew, K. F., & Brush, T. (2007). **Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research.** *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223–252
- Ismail, H., & Saiful, S. (2020). **Implementing experiential learning on students' reading comprehension.** *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature.*  
<https://doi.org/10.24256/ideas.v10i1.2885>
- Kolb, D. A. (1984). **Experiential learning: Experience as the source of learning and development.** Prentice-Hall
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2015). **Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.).** Pearson Education.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). **Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge.** *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- OECD. (2019). **Preparing teachers and developing school leaders for the 21st century: Lessons from around the world.** Paris: OECD Publishing.  
<https://doi.org/10.1787/9789264301603-en>
- Omer, S., Choi, S., Brien, S., & Parry, M. (2017). **Log in to experiential learning theory: Supporting web-based faculty development.** *JMIR Medical Education*, 3(2), e16. <https://doi.org/10.2196/mededu.7939>