

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานของการวิจัยในครั้งนี้ว่า หลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 360 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาวิชาชีพครู ชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 35 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

ผู้วิจัยมีวิธิดำเนินการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

#### 1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการเรียนรู้ รูปแบบการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ การประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา เพื่อนำมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ จากเอกสาร ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2. การสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ฯ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานมากำหนดกรอบแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ฯ

2.2 สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานมากำหนดรายละเอียดของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ซึ่งประกอบด้วย หลักการและแนวคิด วัตถุประสงค์ ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง เนื้อหา ลักษณะกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ เอกสารและสื่อประกอบการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ระยะเวลาดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ และการประเมินผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

2.3 การกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในโปรแกรมการเรียนรู้ฯ จากสังเคราะห์บทความ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

โดยใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

2.4 การพัฒนารอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนารอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

2.5 การสร้างแผนการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา จากเอกสาร ตำรา บทความ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นสังเคราะห์ และสร้างแผนการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์ เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา เป็นระยะเวลา 14 สัปดาห์ โดยทำการทดลอง สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ในช่วงเวลา 13.00-15.00 น. ซึ่งการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ

2.6 การสร้างแผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น มาสร้างแผนการจัดกิจกรรม เอกสารประกอบการบรรยาย และสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ นำแผนการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ไปทดลองใช้

2.7 การประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาด้วยการหาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ก่อนและหลังการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

### 3. การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ประกอบด้วย การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ และการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

#### 3.1 การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

1) ระยะเวลาก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

2) ระยะดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ใช้ระยะเวลา 14 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรม

3) ระยะหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

### 3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยการหาค่าเฉลี่ย

2) นำเสนอข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ในรูปของกราฟและตารางประกอบความเรียง

### 4. การปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ฯ

ผู้วิจัยดำเนินการในการปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ฯ มีขั้นตอนดังนี้

4.1 นำข้อมูลที่ได้จากผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ และผลการเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตของผู้วิจัยตลอดระยะเวลาการเก็บข้อมูล ตลอดจนประเด็นปัญหา ข้อบกพร่องที่พบจากการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ มาวิเคราะห์สรุปประเด็นสำคัญแล้วนำมาผลมาปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ให้สมบูรณ์

4.2 นำเสนอโปรแกรมการเรียนรู้ฯ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์

## สรุปผล

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ผลการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มีดังนี้

1.1 กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ สูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ เท่ากับ 25.14 และก่อนการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ฯ มีคะแนนความรู้ความเข้าใจเท่ากับ 12.83

2. ลักษณะของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่ปรับปรุงแล้ว ประกอบด้วย 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 4) เนื้อหา 5) ลักษณะกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ 6) เอกสารและสื่อประกอบ การใช้โปรแกรม

การเรียนรู้ 7) ระยะเวลาดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ และ 8) การประเมินผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งเอกสารและสื่อประกอบการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ 1) คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ จำนวน 1 เล่ม 2) แผนการจัดกิจกรรม จำนวน 1 ชุด 3) เครื่องมือประเมินผล คือ แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา

## อภิปรายผล

การศึกษาผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ผู้วิจัยได้พบประเด็นที่เป็นผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ปัจจัยสนับสนุนให้การดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีดังนี้

1.1 รูปแบบของโครงสร้างกิจกรรมช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อให้ นักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นนั้น พบว่า ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีในทุก ๆ ขั้นตอน กล่าวคือ มีความสนใจในการรับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ มีความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม อภิปราย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน รวมทั้งการสรุปความรู้ที่ได้รับและสร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง ตลอดจนการนำความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้ได้อย่างเหมาะสม จากรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเน้นให้ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ของ Doyle Eva & Ward Susan (2001 : p.47-48) คือ การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงที่สุดนั้น ผู้เรียนต้องมาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ ความรู้ที่ได้ค้นพบจะต้องมีความหมาย และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ และสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานของ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550 : หน้า 7) คือ 1) ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความคิด ประสบการณ์ ความสามารถและทักษะต่าง ๆ ในเวลาเดียวกันจนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง 2) ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ จนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการหากระบวนการและวิธีการต่าง ๆ 3) ผู้สอนจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนไม่เคร่งเครียด แสดงความคิดเห็น และรับผิดชอบ ต่องานของตนเองและกลุ่มให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนจนเกิดความสามารถในการถ่ายโยงการเรียนรู้ และ 4) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกัน

คดีวิเคราะห์ปัญหา และหาเหตุผลในการแก้ปัญหาด้วยตนเองและกระบวนการกลุ่มได้ สรุปผล และนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ

1.2 คุณค่าของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ จากผลการวิจัยปรากฏออกมาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า น่าจะมาจากการตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสังคมไทย เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า สังคมมีความซับซ้อนเต็มไปดด้วยปัญหามากมาย สภาพแวดล้อมเหล่านี้ส่งผลต่อพฤติกรรม การอบรมเลี้ยงดูเด็กของพ่อแม่ผู้ปกครอง พฤติกรรมและการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ตลอดจนรูปแบบ การเรียนการสอนที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กล่าวคือ เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาเกิดมาพร้อม ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์และอยู่ในสังคมโซเชียลมีเดีย ทำให้เด็ก มีความอดทนต่ำ สมาธิสั้น เป็นตัวของตัวเองสูง ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนจึงต้อง เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ผู้วิจัยจึงได้เสนอโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ปรากฏว่าผู้เข้าร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา และสามารถจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็น 7 ประการ ให้แก่เด็กปฐมวัย

2. ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย เรื่องการจัดการเรียนรู้ ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา

การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย เรื่องการจัดการเรียนรู้ ให้แก่เด็กปฐมวัย ในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา ผู้วิจัยพบว่า หลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ มีคะแนนความรู้ความเข้าใจ สูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ แสดงให้เห็นชัดเจนว่า โปรแกรมการเรียนรู้ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานมีความเหมาะสม และสามารถส่งเสริมให้นักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชา การศึกษาศึกษาปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา มากขึ้น จะเห็นว่าการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน เป็นโปรแกรม ที่นักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยได้มีโอกาสรับประสบการณ์ กระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมออกมา เพื่อพัฒนาวิธีคิดใหม่ ๆ ด้วยการสืบเสาะหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งทำให้บทบาทของนักศึกษาวิชาชีพอครุ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ยังเปลี่ยนแปลงจากผู้รับความรู้ เป็นผู้สืบเสาะหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งโปรแกรม การเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ที่สร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟา นักศึกษาวิชาชีพอครุสามารถนำความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชั่นอัลฟาได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984 : p.15) ที่เรียกว่า Kolb Process Learning เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งแตกต่างจากการเรียน

การสอนแบบเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และครูเป็นผู้กำหนดและถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้ การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย ขั้นที่ 3 ผู้เรียนสรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดเป็นความคิดรวบยอดซึ่งเป็นนามธรรมและสรุปเป็นหลักการซึ่งได้จากการบูรณาการการสังเกตกับทฤษฎี และขั้นที่ 4 ผู้เรียนนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

1. ผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ควรศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ให้ละเอียดก่อนเพื่อที่จะได้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ได้โดยสะดวกและเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ผู้ที่จะนำโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ไปใช้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาอย่างแม่นยำ สามารถตอบข้อสงสัยต่าง ๆ ของนักศึกษา และให้คำแนะนำได้อย่างถูกต้อง
3. กิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการเรียนรู้ฯ สามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เช่น วัน เวลา และสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ แต่ควรดำเนินการตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด
4. โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ถือเป็นโปรแกรมเฉพาะสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักศึกษาวิชาชีพครูในสาขาอื่น ๆ ได้ เช่น นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา ภาษาไทย พลศึกษา เป็นต้น เพียงแต่ต้องปรับเนื้อหาสาระให้มีความเหมาะสมกับนักศึกษาในสาขาวิชาอื่น ๆ

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในระดับต่อไป

1. โปรแกรมการเรียนรู้ฯ นี้ ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ดังนั้น การทำวิจัยในระดับต่อไปอาจมีการศึกษาเพิ่มเติมเรื่องพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟาควบคู่ไปด้วย
2. ควรมีการทำวิจัยที่นำโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเอเรชั่นอัลฟา ไปใช้กับนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษา

ปฐมวัย ในชั้นปีอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคเจนเนอเรชันอัลฟานั้น ต้องอาศัยความต่อเนื่องและใช้ระยะเวลานาน

3. ควรมีการทำวิจัยโดยนำโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ต่อไป



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี