

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัย ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานของการวิจัยในครั้งนี้ว่า หลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาสูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาวิชาศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 240 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาครูปฐมวัย ชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จำนวน 44 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการเรียนรู้ รูปแบบการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้ การประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามแนวคิดสะเต็มศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย 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 และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสะเต็มศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย

2.4 การพัฒนากรอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน โดยผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนากรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน

2.5 การสร้างแผนการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับสะเต็มศึกษา จากเอกสาร ตำรา บทความ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นสังเคราะห์ และสร้างแผนการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดการจัดประสบการณ์เป็นฐาน เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ โดยทำการทดลอง สัปดาห์ละ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ในช่วงเวลา 16.00-17.30 น. ซึ่งการดำเนินการของโปรแกรมการเรียนรู้

2.6 การสร้างแผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น มาสร้างแผนการจัดกิจกรรม เอกสารประกอบการบรรยาย และสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ นำแผนการจัดกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ไปทดลองใช้

2.7 การประเมินผลโปรแกรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาด้วยการหาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา ก่อนและหลังการใช้โปรแกรมการเรียนรู้

3. การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ และการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.1 การทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้

1) ระยะเวลาก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา

2) ระยะดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ โดยผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรม

3) ระยะเวลาหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลา 1 สัปดาห์ ในการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ โดยการหาค่าเฉลี่ย

2) นำเสนอข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ ในรูปของกราฟและตารางประกอบความเรียง

4. การปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการในการปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

4.1 นำข้อมูลที่ได้จากผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลา การเก็บข้อมูล ตลอดจนประเด็นปัญหา ข้อบกพร่องที่พบจากการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์สรุปประเด็นสำคัญแล้วนำมาผลมาปรับปรุงโปรแกรมการเรียนรู้ ให้สมบูรณ์

4.2 นำเสนอโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษา ฉบับสมบูรณ์

สรุปผล

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ผลการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษา สำหรับนักศึกษาครูปฐมวัย มีดังนี้

1.1 กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษาหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ความเข้าใจหลังการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ เท่ากับ 31.14 และก่อนการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ มีคะแนนความรู้ความเข้าใจเท่ากับ 19.09

2. ลักษณะของโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัยที่ปรับปรุงแล้ว ประกอบด้วย 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 4) เนื้อหา 5) ลักษณะกิจกรรมของโปรแกรมการเรียนรู้ 6) เอกสารและสื่อประกอบ การใช้โปรแกรมการเรียนรู้ 7) ระยะเวลาดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ และ 8) การประเมินผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งเอกสารและสื่อประกอบการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้ 1) คู่มือการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ จำนวน 1 เล่ม 2) แผนการจัดกิจกรรม จำนวน 1 ชุด 3) เครื่องมือประเมินผล คือ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา

อภิปรายผล

การศึกษาผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษา ผู้วิจัยได้พบประเด็นที่เป็นผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ปัจจัยสนับสนุนให้การดำเนินการใช้โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีดังนี้

1.1 รูปแบบของโครงสร้างกิจกรรมช่วยส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษา ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อให้นักศึกษาครูปฐมวัยมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นนั้น พบว่า ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีในทุก ๆ ขั้นตอน กล่าวคือ มีความสนใจในการรับความรู้และประสบการณ์ใหม่ ๆ ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นสอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของนักศึกษาครูปฐมวัย เนื่องจากเป็นแนวคิดและทฤษฎีรูปแบบใหม่ที่โรงเรียนต่าง ๆ ได้นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยในยุคปัจจุบัน ซึ่งนักศึกษาครูปฐมวัยจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และสามารถจัดประสบการณ์ตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยได้ นอกจากนี้นักศึกษาครูปฐมวัยยังมีความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม อภิปราย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน รวมทั้งการสรุปความรู้ที่ได้รับและสร้างองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง ตลอดจนการนำความรู้ที่ได้ไปทดลองใช้ได้อย่างเหมาะสม จากรูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเน้นให้ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่ง

สอดคล้องกับแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ของ Doyle Eva & Ward Susan (2001 : p.47-48) คือ การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงสุดนั้น 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 คิดวิเคราะห์ปัญหา และหาเหตุผลในการแก้ปัญหาด้วยตนเองและกระบวนการกลุ่มได้ สรุปผล และนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ

1.2 คุณค่าของโปรแกรมการเรียนรู้ฯ จากผลการวิจัยปรากฏออกมาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า น่าจะมาจากการตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กปฐมวัย อีกทั้งยังพบว่ามีปัญหาคุณภาพการจัดการศึกษาและรูปแบบการจัดการศึกษาในประเทศไทย ที่เน้นการท่องจำมาเป็นเวลานาน โดยบุคลากรทางการศึกษาและผู้มีส่วนในการจัดการศึกษา ทุกภาคส่วนเริ่มต้นตัวและเริ่มจัดการศึกษาในรูปแบบที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง เน้นกระบวนการคิดและแก้ปัญหาให้มากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งการจัดการศึกษาที่เข้ามา มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการศึกษาไทยในยุคศตวรรษที่ 21 ตลอดจนพัฒนารูปแบบ และวิธีการสอนของครูในยุคปัจจุบันอีกรูปแบบหนึ่ง คือ การเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษา ผู้วิจัยจึงได้เสนอ โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษาสำหรับนักศึกษาครูปฐมวัย ปรากฏว่าผู้เข้าร่วมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสะเต็มศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย และยังสามารถจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยได้อีกด้วย

2. ความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย เรื่องสะเต็มศึกษา

การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจของนักศึกษาครูปฐมวัย เรื่องสะเต็มศึกษา ซึ่งผู้วิจัยพบว่า หลังการทดลองใช้โปรแกรม การเรียนรู้ฯ มีคะแนนความรู้ความเข้าใจสูงกว่าก่อนการทดลองใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ แสดงให้เห็น ชัดเจนว่า โปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานมีความเหมาะสม และสามารถส่งเสริม ให้นักศึกษาครูปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจเรื่องสะเต็มศึกษามากขึ้น จะเห็นว่าการพัฒนาโปรแกรม การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดประสบการณ์เป็นฐาน เป็นโปรแกรมที่นักศึกษาครูปฐมวัยได้มีโอกาส รับประสบการณ์ กระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมออกมา เพื่อพัฒนาวิธีคิดใหม่ ๆ ด้วยการสืบเสาะหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งทำให้บทบาทของนักศึกษาครูปฐมวัยเปลี่ยนแปลง จากผู้รับความรู้ เป็นผู้สืบเสาะหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เป็นโปรแกรมการเรียนรู้ที่สร้างความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องสะเต็มศึกษา นักศึกษาครูปฐมวัยสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการ เรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kolb (1984 : p.15) ที่เรียกว่า Kolb Process

Learning เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และครูเป็นผู้กำหนดและถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้ การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ด้วยมุมมองที่หลากหลาย ขั้นที่ 3 ผู้เรียนสรุปความรู้จากการสังเกตและการสะท้อนความคิดเป็นความคิดรวบยอด ซึ่งเป็นนามธรรมและสรุปเป็นหลักการซึ่งได้จากการบูรณาการการสังเกตกับทฤษฎี และขั้นที่ 4 ผู้เรียนนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้หรือทดลองใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

1. ผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ควรศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ให้ละเอียดก่อนเพื่อที่จะได้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ได้โดยสะดวกและเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด
2. ผู้ที่จะนำโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ไปใช้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสะเต็มศึกษา อย่างแม่นยำ สามารถตอบข้อสงสัยต่าง ๆ ของนักศึกษา และให้คำแนะนำได้อย่างถูกต้อง
3. กิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการเรียนรู้ฯ สามารถยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เช่น วัน เวลา และสื่อต่าง ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ แต่ควรดำเนินการตามลำดับขั้นที่กำหนดไว้ในแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด
4. โปรแกรมการเรียนรู้ฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ถือเป็นโปรแกรมเฉพาะสำหรับนักศึกษาวิชาชีวศร สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักศึกษาวิชาชีวศรในสาขาอื่น ๆ ได้ เช่น นักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา ภาษาไทย พลศึกษา เป็นต้น เพียงแต่ต้องปรับเนื้อหาสาระ ให้มีความเหมาะสมกับนักศึกษาในสาขาวิชาอื่น ๆ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในระดับต่อไป

1. โปรแกรมการเรียนรู้ฯ นี้ ได้ศึกษาผลการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษา ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้ฯ ดังนั้น การทำวิจัยในระดับต่อไปอาจมีการศึกษาเพิ่มเติมเรื่อง STEAM คือ การนำเอา Art เข้ามาบูรณาการการเรียนรู้เพิ่มเติมจาก STEM
2. ควรมีการทำวิจัยที่นำโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐานตามแนวสะเต็มศึกษา ให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาก่อนฝึกประสบการณ์วิชาชีวศร
3. ควรมีการทำวิจัยโดยนำโปรแกรมการเรียนรู้ฯ โดยใช้ประสบการณ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ต่อไป