

บทคัดย่อ

การวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาใบงานตามแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา 31900-1003 การสร้างสื่อดิจิทัล หน่วยที่ 6 สื่ออัตลักษณ์และโครงงานสื่อดิจิทัล กลุ่มเป้าหมายเป็น นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1/3 ระบบทวิภาคี แผนกวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 40 คน ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้รวม 15 ชั่วโมง แบ่งเป็นทฤษฎี 3 ชั่วโมงและปฏิบัติ 12 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) ใบงานตามวงจรการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ 4 ขั้น ได้แก่ ประสบการณ์รู้ธรรมชาติ การสังเกตและสะท้อนคิด การสร้างมโนทัศน์ และการทดลองปฏิบัติ 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน และ 3) แบบบันทึกคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ การทดสอบที่แบบกลุ่มสัมพันธ์ และขนาดอิทธิพล Cohen's d_z

ผลการวิจัยพบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.88 คะแนน (S.D. = 1.59) คิดเป็นร้อยละ 48.75 ส่วนคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.70 คะแนน (S.D. = 0.46) คิดเป็นร้อยละ 97.00 โดยคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 4.83 คะแนน ผลการทดสอบที่แบบกลุ่มสัมพันธ์พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(39) = 19.47, p < .001$ และมีขนาดอิทธิพลสูงมาก (Cohen's $d_z = 3.08$) ผู้เรียนทั้ง 40 คนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลดังกล่าวสะท้อนว่าใบงานที่จัดทำกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ สะท้อนผล สรุปหลักการ และทดลองปรับปรุงงาน สามารถใช้เป็นแนวทางพัฒนาการเรียนรู้ในหน่วยนี้ได้มีประสิทธิภาพในบริบทชั้นเรียนที่ศึกษา

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์, ใบงาน, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, การสร้างสื่อดิจิทัล