

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะ
กระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา

รายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม

สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร

The experienced the learning organization integrated with learning activities
in Order to Develop team working process skills and raising achievement of
the Students in Social and Quality Life Development course of Students at
Rajamangala University of Technology Isan Sakon Nakhon Campus

ทรงยุทธ ต้นวัน^{1*}

Songyuth Tonwan^{1*}

¹คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร , songyuthtonwan@hotmail.com
(Rajamangala University of Technology Isan Sakon Nakhon Campus)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิต และสังคม สำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 62 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบ บูรณาการโดยใช้กิจกรรม แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยการหาค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการพรรณนาวิเคราะห์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS FOR WINDOWS ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

2. จากการตรวจสอบประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการ การทำงานเป็นทีม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ABSTRACT

The objectives of this research were to study the experienced learning organization integrated with learning activities in order to develop team working process skills and raising achievement of the students in Social and Quality Life Development course of students at Rajamangala University of Technology Isan Sakon Nakhon Campus.

The target samples are 62 students at Rajamangala University of technology Isan Sakon Nakhon Campus who are registered in Social and Quality Life Development course on the second semester in academic year 2017. The instruments for gathering the data are team working skills assessment form and learning achievement test. Data are statistically analyzed by percentage, mean, standard deviation and descriptive analyzing.

The results found that.

1. Teamwork behavior and academic achievement of students after learning of management to integrated experience for using activities develop skills in teamwork and with higher learning achievement with statistically significant 0.01

2. Due to the monitoring of the effectiveness of experienced learning organization with by activities, can be implementing in order to develop team working process and raising achievement of the students.

KEYWORDS: The experienced learning organization integrated with learning activities, Teamwork , Learning Achievement

**Corresponding author, E-mail: songyuthonwan@hotmail.com*

Received: 17 June 2019 / Revised: 1 November 2019 / Accepted: 14 April 2020 / Published online: 30 April 2020

บทนำ

ลักษณะของสังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่มีการทำงานร่วมกันในทุกระดับและทุกองค์กรหากบุคคลไม่สามารถทำงานร่วมกันอาจจะเกิดปัญหาและอุปสรรคต่อความเป็นอยู่และความเจริญก้าวหน้าของสถาบันและของประเทศ การทำงานร่วมกันเป็นทีม ให้ผลงานที่ดีกว่าการทำงานเดี่ยว เนื่องจากการรวมตัวกันเป็นทีมนั้นมีพลังมากกว่าการนำพลังของแต่ละบุคคลมารวมกัน เนื่องจากส่วนรวมไม่ได้หมายถึงผลรวมของส่วนย่อย แต่มากกว่าผลรวมของส่วนย่อย การที่บุคคลมีโอกาสร่วมกลุ่มกันทำงานเป็นทีมช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้จากผู้อื่นเกิดความเจริญงอกงามในแต่ละบุคคล ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มเจริญงอกงามไปด้วย และผู้จ้างงานต้องการผู้มีความเข้าใจเรื่องกลุ่มและทักษะที่จำเป็นเพื่อความสำเร็จของการทำงานเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมซึ่งการทำงานเป็นทีมสิ่งจำเป็นในการพัฒนาทักษะต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์ทำงานจริงสมาชิกกลุ่มสามารถกระตุ้นและสนับสนุนซึ่งกันและกัน (ทิศนา แคมมณี. 2545: 11-12)

การพัฒนาคนไทยยุคใหม่ต้องสร้างและเตรียมเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกศตวรรษที่ 21 และการเตรียมเด็กไทยสู่ความเป็นประชาคมอาเซียน ความตระหนักนี้เห็นได้จากการที่กระทรวงศึกษาธิการ ประกาศใช้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 โดยการนำข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตาม ผลการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมาประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ในการพัฒนาเยาวชนที่สร้างเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ โดยกำหนดให้การพัฒนาผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2552) ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะหมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษาในมาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพของผู้เรียนและมาตราที่ 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆอย่างสมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา สถานศึกษามีหน้าที่ในการเตรียมเด็ก ให้สามารถเผชิญชีวิตในสังคมได้ไม่ใช่มุ่งหน้าไปที่เพียงแต่การถ่ายทอดความรู้เท่านั้น และวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมคือการเรียนรู้จากการกระทำ ซึ่งได้กลายมาเป็นหลักการที่สำคัญในการจัดการศึกษาที่เน้นการรวมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้การรวมกลุ่มเพื่อการทำงาน ดังนั้นครูจึงจำเป็นต้องส่งเสริมและฝึกทักษะการทำงานร่วมกันให้แก่ผู้เรียน (ทิตินา แหมมณี. 2545 : 4) ดังนั้น การที่สามารถให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้เกิดประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับผู้อื่นจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเช่น การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานการรู้จักบทบาทของตนเองในฐานะสมาชิกของกลุ่ม การเป็นผู้นำหรือผู้ตามที่ดีและเกิดทักษะกระบวนการทำงานกลุ่มซึ่งจะเป็นการเชื่อมโยงให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่เกิดจากการปฏิบัติจริงไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการเน้นย้ำการจัดการเรียนรู้โดยยึด ผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมยุคศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีความสุข

จากสภาพการเรียนการสอนของผู้เรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสกลนคร ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังติดภาพลักษณะการเรียนการสอนในระดับมัธยมศึกษา ไม่มีเป้าหมายที่แน่นอน ทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างไม่มีความมุ่งมั่น ถ้าอาจารย์มอบหมายงานให้รับผิดชอบ อาจารย์ต้องมีบทบาทในการทำงานของผู้เรียน ผู้เรียนรอรับคำสั่งอาจารย์ต้องทำตาม เมื่อถึงกำหนดส่งงาน งานมักไม่ได้มาตรฐานเพราะเร่งรีบทำให้เสร็จไม่ได้วางแผนการทำงานจึงทำให้ทำงานไม่ทัน ถ้าผู้เรียนต้องทำงานกลุ่มส่วนใหญ่มักต่างคนต่างทำ หรือจะแบ่งงานกันไปทำแล้วนำมารวบรวมหรือประกอบเข้าด้วยกันทำให้การเรียนรู้อาจขาดหายไปจากกระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่มหรือเป็นทีม บางคนก็รอคอยผลงานจากเพื่อนในกลุ่ม ไม่กระตือรือร้นหรือทู่หมัดกับงานการวางแผนการทำงานมักจะเป็นหัวหน้า กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีส่วนร่วมไม่มีความภาคภูมิใจในผลงานสังเกตได้จากการไม่สนใจในคะแนนที่ได้ การที่ผู้เรียนไม่ทราบผลที่จะตามมา ในการไม่ทราบจุดมุ่งหมายในการเรียนทำให้ไม่ใส่ใจกับการเรียนรู้ หรือเพิ่มพูนทักษะ ขาดการคิด วิเคราะห์ความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ทำให้ไม่ผ่านหรือผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำในการประเมินข้อจำกัดของการจัดการศึกษา คือ การนำหลักสูตรไปใช้ ยังไม่สามารถสร้างพื้นฐานในการคิด ไม่สามารถสร้าง

วิธีการเรียนรู้ให้คนไทยมีทักษะในการจัดการและทักษะในการดำเนินชีวิตไม่สามารถเผชิญปัญหาสังคมและเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้น ควรใช้รูปแบบหรือวิธีการที่หลากหลายเน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้จากธรรมชาติ การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และการเรียนรู้แบบบูรณาการ (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ, 2544: 1, 21) จากสภาพปัญหาเรื่องผู้เรียนขาดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและขาดทักษะกระบวนการทำงานที่ดีซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตในอนาคตของผู้เรียน ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อเสริมสร้างทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการเรียนการสอน และผู้วิจัยมุ่งหวังให้การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประโยชน์ต่อผู้ที่นำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการในรายวิชาต่าง ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ได้คิดด้วยตนเองทั้ง 4 ขั้นตอน คือ ขั้นการทำกิจกรรม ขั้นทบทวนการทำกิจกรรม ขั้นวิเคราะห์ผลของการทำกิจกรรม และขั้นสรุปบทเรียนจากการทำกิจกรรม โดยในขั้นการทำกิจกรรมจะใช้การเล่น เกม สถานการณ์ปัญหา และงานที่กำหนด เป็นสื่อในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมและเกิดการเรียนรู้ในกระบวนการทำงานเป็นทีม

การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติได้คิดด้วยตนเองจากประเด็นความรู้ในบทเรียนสู่การปฏิบัติสถานการณ์จริง ในลักษณะกิจกรรม หรือ โครงการต่างๆ

กิจกรรม หมายถึง สถานการณ์ปัญหา เกม หรืองานที่กำหนด ที่ใช้เป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงกระบวนการทำงานเป็นทีม ดังนี้ 1) ความสามารถในการทำความเข้าใจเป้าหมายและการวางแผนการทำงานร่วมกันของทีม 2) ความสามารถในการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ 3) ความสามารถในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับทีม และ 4) ความสามารถในการประเมินผลการทำงานร่วมกันของทีม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการประเมินผลงานตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดตามแบบประเมินคุณภาพผลงาน การสร้างผลผลิตในการทำงานให้มีประสิทธิภาพ ในรายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาได้
2. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคมได้
3. ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม และลักษณะรูปแบบการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมไปใช้ในการเรียนการสอนต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีตลอดจนผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่ศึกษาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. นำเครื่องมือในการวิจัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
4. นำเครื่องมือในการวิจัยที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงในด้านเนื้อหาและภาษาที่ใช้
5. นำเครื่องมือในการวิจัยที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องแล้วคัดเลือกแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง
6. นำแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

1. ประชากร
ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร
2. กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 00-012-001 การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 62 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสร้างแนวคิดและเจตคติของตนเอง ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ใบความรู้ ใบงาน และแบบทดสอบ โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มศึกษาใบความรู้ ทำกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งสิ้น 3 แผน ใช้เวลาในการสอนแต่ละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 9 ชั่วโมงซึ่งผู้วิจัยกำหนดการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนที่ 1 เรื่องปรัชญาในการดำรงชีวิต	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนที่ 2 เรื่องหลักธรรมพื้นฐานในการดำรงชีวิต	จำนวน 3 ชั่วโมง
แผนที่ 3 เรื่องการสร้างแนวคิดและเจตคติของตนเอง	จำนวน 3 ชั่วโมง

1.2 ส่วนประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) จุดประสงค์การเรียนรู้ 2) กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผล 5) บันทึกผลหลังการสอน/ปัญหา/อุปสรรค/ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

1.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรมมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่การเรียนการสอน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

ระยะที่ 1 ขั้นประสบการณ์ตรง

- ครูแบ่งเนื้อหาที่จะเรียนออกเป็นหัวข้อย่อยๆ ตามจำนวนกลุ่ม
- ให้นักศึกษาเลือกแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง

ระยะที่ 2 ขั้นอภิปราย/สะท้อนแนวคิด

- นำเสนอประสบการณ์

ระยะที่ 3 ขั้นสร้างความคิดรวบยอด

ระยะที่ 4 ขั้นทดลอง/ประยุกต์ใช้

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผลการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 ขั้นการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2 ฉบับ คือ 1) แบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม
2) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.แบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม จำนวนข้อคำถาม 30 ข้อ ซึ่งได้มาจากการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ และนำผลคะแนนค่าเฉลี่ยการประเมินที่ได้มาแปลผลค่าระดับคะแนน เป็น 5 ระดับ ได้แก่ 4.50-5.00 หมายถึง ดีมาก 3.51-4.50 หมายถึง ดี 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง พอใช้ 1.00-1.50 หมายถึง พอใช้ ตามลำดับ

2.แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเติมคำ (Completion test) จำนวน 25 ข้อคำถาม ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรมการตรวจให้คะแนน ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน โดยใช้สถิติทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS for Windows Version 11 และนำข้อมูลเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยนำไปประเมินประสิทธิผลของการเรียนการสอน โดยแบ่งเป็น 2 ตอน คือ 1) ผลการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม และ 2) ผลการประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการทดลองใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม

1.1 จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม และวิเคราะห์คะแนนจากการประเมินคุณภาพผลงาน โดยดำเนินการดังนี้

1.1.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยจากแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมของสมาชิกทีม ประเมินโดยสมาชิกทีมและประเมินโดยผู้สอน ในแต่ละระยะของการทดลอง โดยใช้ t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

1.1.2 ศึกษาพัฒนาการทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม หลังการทดลองในแต่ละระยะ รวม 4 ระยะ จากแบบประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม จากการประเมินตนเองของนักศึกษา ประเมินสมาชิกทีมโดยผู้เรียนและประเมินโดยผู้สอน

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการโดยการสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการเรียนรู้ของนักศึกษาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ และจากการให้ข้อมูลย้อนกลับของสมาชิกทีม และการแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ ของนักศึกษา ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม ผู้วิจัยพิจารณาข้อมูลเชิงคุณภาพที่แสดงถึงพัฒนาการของผู้เรียนในการเกิดทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม แล้วสรุปผลการจัดการเรียนการสอนที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

2. ผลการประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม

2.1 กำหนดเกณฑ์ในการประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม ดังนี้

2.1.1 การประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

โดยใช้กิจกรรมที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม เกณฑ์ คือ ค่าเฉลี่ยทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม ในกิจกรรมการเรียนรู้ระยะที่ 4 สูงกว่ากิจกรรมการเรียนรู้ในระยะที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ถือว่าการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม

2.1.2 การประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

โดยใช้กิจกรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เกณฑ์ คือ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์จากคุณภาพของผลงานสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ถือว่าการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 ผลการประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม

ผู้วิจัยดำเนินการโดยนำผลการทดลองที่ได้เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดในแต่ละด้าน ถ้าผ่านเกณฑ์ถือว่าการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมนั้นมีประสิทธิผล

ผลการวิจัย

จากการวิจัยการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในรายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตาราง 1 ผลการประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	สมาชิกทุกคนเข้าใจวัตถุประสงค์ของทีมอย่างชัดเจน	4.17	0.64	ดี
2	วัตถุประสงค์ของทีมถูกสร้างขึ้นโดยทุกคนมีส่วนร่วม	4.17	0.71	ดี
3	ทุกคนในทีมเข้าใจบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนเอง	4.33	0.68	ดี
4	ทุกคนตั้งค่ามาตรฐานผลของการปฏิบัติงานได้สูง	4.10	0.67	ดี
5	มีการปรับปรุงการปฏิบัติงาน และผลการทำงานร่วมกัน	4.00	0.89	ดี
6	สมาชิกทุกคนในทีมมีความร่วมมือร่วมใจกัน	4.24	0.67	ดี
7	สมาชิกมีความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน	4.53	0.72	ดี
8	ทุกคนในทีมสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล แนวคิดอย่างอิสระ	4.50	0.72	ดี
9	การแสดงความคิดเห็นของสมาชิกทุกคนมีความสำคัญ	4.44	0.82	ดี
10	สมาชิกทุกคนทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี	4.47	0.67	ดี
11	ทีมงานมีการแบ่งงานกันทำอย่างมีประสิทธิภาพ	4.40	0.80	ดี
12	ทีมงานทุกคนใช้ความรู้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่	4.19	0.74	ดี

(ต่อ) ตาราง 1 ผลการประเมินทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
13	สมาชิกรู้และเข้าใจจุดแข็งของสมาชิกภายในทีม	4.06	0.74	ดี
14	สมาชิกในกลุ่มสนับสนุนซึ่งกันและกันในการพัฒนาทักษะความสามารถใหม่	4.03	0.72	ดี
15	สมาชิกทุกคนมีการพบปะกันอย่างดี และมีประสิทธิภาพ	3.94	0.67	ดี
16	สมาชิกในทีมสื่อสารที่เข้าใจง่ายกับผู้อื่นได้	4.26	0.57	ดี
17	สมาชิกทุกคนมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของทีม	4.20	0.70	ดี
18	ทุกคนยอมรับว่าความคิดเห็นของผู้อื่น มีความสำคัญเช่นเดียวกับความคิดของตัวเอง	4.06	0.72	ดี
19	ทุกคนมีความสามารถและสามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งได้	4.27	0.73	ดี
20	สมาชิกทุกคนมีความตั้งใจที่จะทำงานของทีมอย่างดีที่สุด	3.85	0.70	ดี
21	สมาชิกแต่ละคนแสดงการยอมรับผิดชอบเกี่ยวกับทีม	4.16	0.71	ดี
22	สมาชิกทำงานตามแนวทางการทำงานของตนให้สำเร็จผล	4.10	0.72	ดี
23	สมาชิกทุกคนมีความชัดเจนในคุณค่าของการทำงานเป็นทีม	4.27	0.73	ดี
24	สมาชิกทุกคนมีการแสดงออกถึงการมีกำลังใจและความตั้งใจในการทำงานร่วมกันอย่างแรงกล้า	4.15	0.74	ดี
25	ผู้นำมีความสามารถในการนำทีมสูง	4.39	0.52	ดี
26	ผู้นำสามารถรักษาความเป็นสมาชิกของทีมได้ดี	4.35	0.66	ดี
27	ผู้นำสามารถเผชิญกับปัญหาได้	4.08	0.71	ดี
28	ผู้นำมีการให้รางวัลแก่สมาชิก	4.15	0.65	ดี
29	ผู้นำชื่นชมกับความสามารถของสมาชิก	4.44	0.64	ดี
30	ผู้นำมีความสามารถในการโน้มน้าว สมาชิกในการตัดสินใจ	3.58	0.90	ดี
รวม		4.20	0.71	ดี

จากตารางที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.20 ถ้าวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษามีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.58 – 4.53

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม

รายการ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	20	11.97	0.77	38.53	.00
หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	20	18.16	1.31		

จากตารางที่ 2 พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 11.97 คะแนน หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็น 18.16 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ในรายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปราย ดังนี้

1. พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีม โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ถ้าวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่า พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษามีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.58 – 4.53 ซึ่งสอดคล้องกับสุนันทา เทียมคำ (2551 : บทคัดย่อ) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาโปรแกรมภูมิสารสนเทศเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยรวมและเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านบทบาทในการทำงาน ด้านกระบวนการทำงานเป็นทีม และ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกทีม และเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาโปรแกรมภูมิสารสนเทศเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ โดยรวมและเป็นรายด้าน จำแนกตามตัวแปรเพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสถานภาพการพักอาศัย ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาชายและหญิงมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม โดยรวมและเป็นรายด้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยรวมและเป็นรายด้านไม่แตกต่างกัน 3) นักศึกษาที่มีสถานภาพการพักอาศัยต่างกันมีพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยรวมและเป็นรายด้านไม่แตกต่างกัน

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 11.97 คะแนน หลังการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นเป็น 18.16 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับงานวิจัยของชลดา ดิยะวิสุทธิศรี (2555) ได้ศึกษา การพัฒนาการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พุทธชินราช ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กก่อนวัยเรียนของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พุทธชินราช ระหว่างก่อนและหลังได้รับประสบการณ์แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้กิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา รายวิชาการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม สำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสกลนคร สามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทำงานเป็นทีมและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม สามารถนำไปใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ โดยอาจารย์ต้องเตรียมตัวในการจัดทำแผนการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนการสอนนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และในบางรายวิชา อาจารย์อาจเกิดความกังวลกับเนื้อหาสาระที่มีจำนวนมากต้องใช้เวลาในการสอน เพราะการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม ต้องให้เวลานักศึกษาได้คิด ทบทวน วิเคราะห์ และสรุปผลการเรียนรู้ ดังนั้นการจะสอนเนื้อหาจำนวนมาก อาจารย์จึงจำเป็นต้องวิเคราะห์เนื้อหาที่สำคัญ ที่นักศึกษาส่วนใหญ่ยังคลุมเครือ สับสน นำมาใช้ในการเรียนรู้ ส่วนเนื้อหาที่เป็นเรื่องทั่วไปนักศึกษาสามารถศึกษาทำความเข้าใจเองได้

2. อาจารย์ที่จะนำการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมไปใช้ ควรหาเครือข่ายความร่วมมือกับอาจารย์ที่ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม เพื่อจะได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในผลที่เกิดขึ้น เพื่อหาแนวทางพัฒนาและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยในหัวข้อนี้ในรายวิชาอื่นๆ เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงแก้ไขกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและนำไปใช้ได้จริงกับสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำ และเสนอแนะปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ขอขอบคุณ คณะผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา ที่ได้กรุณาตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยครั้งนี้

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อคุณแม่ที่อบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา ตลอดจนขอระลึกถึงพระคุณครู และอาจารย์ทุกท่านที่อบรมสั่งสอนถ่ายทอดความรู้วิชาการให้แก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณคณาจารย์โปรแกรมวิชาสังคมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสกลนคร และขอให้ เป็นอันสงฆ์สลดบันดาลให้ผู้มีพระคุณทุกท่านมีแต่ความสุข ความเจริญตลอดไป

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2544). เอกสารการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- ชลลดา ดิยะวิสุทธิ์ศรี. (2555). การพัฒนาการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของนักศึกษาพยาบาลศาสตรบัณฑิต (วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรบัณฑิต). ภาควิชาการพยาบาลเด็กและวัยรุ่น วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พุทธชินราช.
- ทิตนา ขมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: นิชนแอตเวอร์ไทซิง กรุ๊ป.
- สุนันทา เทียมคำ. (2551). พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาโปรแกรมวิชาภูมิสารสนเทศเพื่อการพัฒนา (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต). สาขาวิชาภูมิศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). ข้อเสนอการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2551-2561). กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟิค.