

ความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจนเนอเรชัน
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
The Relationship Between Learning Styles and The Generation
of Undergraduate Students at Sukhothai Thammathirat Open University

สืบวงศ์ ชื่นสมบัติ,* สิริกัญญา มณีนิล,** สมัครสมร ภักดีเทวา,*** และกรรณ จรรยาวุฒิวรรณ****

Sueb Wong Chuensombat, Sirikanya Maneenil, Smaksmorn Pakdeeteve
and Gan Chanyawudhiwan

Received: January 2, 2025 Revised: March 12, 2025 Accepted: April 4, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจนเนอเรชันที่ต่างกัน และ 2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจนเนอเรชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ที่ลงทะเบียนเรียนภาคการศึกษาที่ 1/2567 ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามความสมัครใจ (Volunteer Sampling) จำนวน 397 คน โดยใช้ตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินลีลาการเรียนรู้แบบ VARK เป็นแบบประเมินที่ยกสถานการณ์การเรียนรู้และการแสดงข้อมูลของผู้เรียนในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยในแต่ละข้อจะมีคำตอบ 4 ตัวเลือก มีจำนวนทั้งสิ้น 16 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ และค่าสถิติความสัมพันธ์แบบไคสแควร์ (Chi-Square Test)

ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษาเจนเนอเรชัน B ส่วนใหญ่มีลีลาการเรียนรู้แบบ R หรือ Read/Write ส่วนนักศึกษาเจนเนอเรชัน X ส่วนใหญ่มีลีลาการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory นักศึกษาเจนเนอเรชัน Y และ Z ส่วนใหญ่มี

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Assistant Professor Dr., Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Assistant Professor Dr., Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University

*** รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Associate Professor Dr., Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University

**** รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Associate Professor Dr., Office of Educational Technology, Sukhothai Thammathirat Open University

ลีลาการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic 2. ลีลาการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับเจนเนอเรชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ความสัมพันธ์, เจนเนอเรชัน, ลีลาการเรียนรู้

Abstract

This study aimed to: 1. examine the learning styles of undergraduate students at Sukhothai Thammathirat Open University across different generations, and 2. investigate the relationship between learning styles and generational groups. The sample comprised 397 undergraduate students who registered in the first semester of the 2024 academic year, selected through volunteer sampling based on Yamane's sample size table at a 95% confidence level. The research instrument was the VARK learning style questionnaire, which presents learners with situational items and four response options per item, totaling 16 questions. Data were analyzed using frequency, percentage, and the Chi-square test.

The findings revealed that most Generation B students preferred the R (Read/Write) learning style, while most Generation X students preferred the A (Aural/Auditory) style. In contrast, the majority of Generation Y and Generation Z students preferred the K (Kinesthetic) style. Furthermore, a statistically significant relationship at the .05 level was found between students' learning styles and their generational groups.

Keywords: Relationship, Generation, Learning Style

บทนำ

การเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์และการฝึกฝน การเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อตรงกับธรรมชาติหรือความต้องการของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่นักการศึกษาให้ความสำคัญคือลีลาการเรียนรู้ (Learning Style) ในฐานะที่เป็นปัจจัยทางจิตวิทยาสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเพิ่มสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของผู้เรียนได้ ทั้งในการจัดการศึกษาในระดับโรงเรียนและระดับอุดมศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของลีลาการเรียนรู้ที่ กาญจนา จันทรประเสริฐ (2566) กล่าวว่า ลีลาการเรียนรู้เป็นหนทางหรือวิธีการที่บุคคลชอบใช้ในการรับรู้ เก็บรวบรวม ประมวล ทำความเข้าใจ จัดจำข่าวสารข้อมูลที่ได้รับ ใช้ในการแก้ปัญหา เป็นวิธีการที่บุคคลใช้ความสามารถของตนที่มีอยู่ในการคิดและการเรียนรู้ด้วยลักษณะใดลักษณะหนึ่งมากกว่าอีกลักษณะหนึ่งหรือลักษณะอื่น ๆ ที่ตนมีอยู่ โดยเป็นลักษณะที่บุคคลหนึ่ง ๆ ใช้หรือทำเป็นประจำ นอกจากนี้ลีลาการเรียนรู้ ซึ่งเป็นลักษณะความแตกต่างในวิธีการหรือความถนัดในการเรียนของผู้เรียนนั้น ยังถูกนำมาใช้เป็นพื้นฐานความรู้สำหรับการออกแบบการเรียนรู้เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนแต่ละแบบอีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2559)

ลีลาการเรียนรู้แบบ VARK เป็นลีลาการเรียนรู้ซึ่งมุ่งเน้นไปที่วิธีการต่าง ๆ ที่ผู้เรียนใช้ในการรับรู้ การส่งหรือแสดงข้อมูล ซึ่งเป็นความถนัดและลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียน ในการรับและแสดงผลลัพธ์ของความคิดและข้อมูล โดยลีลาการเรียนรู้แบบ VARK เป็นตัวย่อมาจาก Visual, Aural, Read/Write และ Kinesthetic ซึ่งมีรายละเอียดของลีลาการเรียนรู้แต่ละประเภท คือ 1. Visual (V) การเรียนรู้จากการใช้สายตาจากการดูรูปภาพ แผนภูมิ กราฟ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ 2. Aural (A) การเรียนรู้จากการฟัง การเลือกข้อมูลจากการพูดหรือได้ยิน ผู้เรียนถนัดลีลาการเรียนรู้แบบ Aural จะเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการอภิปราย การให้ข้อมูลย้อนกลับ การสนทนา การนำเสนอปากเปล่า การพูดคุย และการพูดคุยกับผู้อื่น 3. Read/Write (R) การเรียนรู้จากการอ่านหรือการเขียน ผู้เรียนมักต้องการข้อมูลที่แสดงเป็นคำอ่านหรือเขียน ผู้เรียนเหล่านี้ให้ความสำคัญกับความแม่นยำในภาษาและกระตือรือร้นที่จะใช้คำพูดแบบภาษาเขียน ตำราหนังสือและคู่มือ และ 4. Kinesthetic (K) การเรียนรู้จากประสบการณ์และการปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริงก็ตาม สำหรับผู้ที่ชื่นชอบลีลาการเรียนรู้แบบนี้จะต้องเชื่อมโยงกับความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ตรงส่วนตัว ตัวอย่างแบบจำลอง การลงมือปฏิบัติ หรือสถานการณ์จำลอง ทั้งนี้รวมถึงการสาธิต การจำลองสถานการณ์ด้วยภาพยนตร์ ละคร หรือกรณีศึกษา (Fleming & Bonwell, 2013) ซึ่งลีลาการเรียนรู้แบบ VARK ดังกล่าวยังสอดคล้องกับขั้นตอนของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ ตามแนวคิดกรวยประสบการณ์ (Cone of Experiences) ของ Dale ซึ่งแสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้และการใช้สื่อในกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่รูปแบบการเรียนรู้ที่สื่อแบบรูปธรรมไปจนถึงนามธรรม ซึ่ง Dale จะเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง จากนั้นจึงให้เฝ้าสังเกตในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อรับประสบการณ์รอง แล้วจึงเป็นการเรียนรู้โดยการรับประสบการณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ เสียง ภาพนิ่ง และท้ายสุดเป็นการเรียนรู้จากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น แผนภาพ แผนภูมิ ตัวหนังสือในภาษาเขียน เป็นต้น (วรภาพ บุญมี, 2564)

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชเป็นมหาวิทยาลัยเปิดที่ใช้ระบบการเรียนการสอนทางไกล โดยมีกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกันได้โดยอาศัยสื่อประสม ได้แก่ สื่อหลักในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ในลักษณะเอกสารการสอนและ/หรือ e-Book ซึ่งใช้การเรียนรู้จากการอ่านเป็นหลัก ส่วนสื่อเสริมเพิ่มเติมในปัจจุบันมีสื่อประกอบการเรียนการสอน คือ คลิปวีดิทัศน์การสอน คลิปเสียงการสอน สื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) และบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) ซึ่งใช้การเรียนรู้จากการการดู การฟัง และการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง โดยผู้เรียนจะใช้วิธีการเรียนด้วยตนเองในเวลาและสถานที่ที่สะดวก นอกจากนี้ยังการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ทั้งในรูปแบบการสอนเสริม การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงจากการลงมือปฏิบัติ แต่ทั้งนี้ นักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชนั้น จะมีคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างและหลากหลาย โดยเฉพาะในด้านอายุ ซึ่งคนในแต่ละช่วงอายุจะมีลักษณะที่ต่างกันไปหรือที่เรียกว่าเจนเนอเรชัน (Generation) ดังที่ ศุภรางค์ สุขถาวรธรรม (2555) ได้กล่าวถึงเจนเนอเรชันว่าเป็นแนวคิดของการจัดกลุ่มตามเกณฑ์ช่วงอายุ ซึ่งการจัดกลุ่มเช่นนี้ก่อให้เกิดการศึกษาวิเคราะห์ความแตกต่างเชิงคุณลักษณะ ความคิด พฤติกรรมในการใช้ชีวิต สภาพแวดล้อมทางสังคม ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้เข้าใจคุณลักษณะและแนวโน้มเชิงพฤติกรรมของประชากรในแต่ละยุคสมัยดีขึ้น เมื่อเข้าใจความแตกต่างของประชากรแต่ละกลุ่ม ก็จะสามารถเข้าถึงหรือบริหารงานต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับคุณลักษณะ พฤติกรรม และความต้องการในด้านต่าง ๆ ได้ ซึ่งปัจจุบันได้มีการแบ่งเจนเนอเรชัน ออกเป็น 5 กลุ่ม (Dimock, 2019) ได้แก่ Baby Boomer เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2489 – 2507 Generation X เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2508-2523 Generation Y เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524 - 2539 Generation Z เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2540 – 2555 และ Generation Alpha เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2556 เป็นต้นไป ดังนั้น ในทางการศึกษาจึงต้องปรับตัวปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ รูปแบบ วิธีการเรียนการสอนเพื่อให้เหมาะสมสอดคล้องกับยุคสมัย การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี แต่ก็ยังต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นความตระหนักในความแตกต่างของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้สอนสามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ของบุคคลไปในทิศทางที่ประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนการสอนจึงมุ่งวิเคราะห์คุณลักษณะผู้เรียน เพื่อสร้างเงื่อนไขสิ่งเร้าและจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561)

จากประเด็นที่มาและความสำคัญดังกล่าว คณะผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่ออกแบบจัดระบบและผลิตสื่อการศึกษาทางไกล จึงต้องการที่จะศึกษาเกี่ยวกับลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละเจนเนอเรชันว่ามีลักษณะและความสัมพันธ์กันหรือไม่ เพื่อเป็นแนวทางในการนำมาวิเคราะห์และเป็นข้อมูลในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน ทั้งในส่วนของรูปแบบสื่อและรายละเอียดกระบวนการเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ในการเรียนรู้ผ่านสื่อ เพื่อให้ตอบสนองกับคุณลักษณะผู้เรียนทั้งในส่วนของเจนเนอเรชันและลีลาการเรียนรู้ที่ต่างกันอย่างเหมาะสม อันส่งผลให้ผู้เรียนได้พัฒนาการเรียนรู้ด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ และส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราชที่มีเจนเนอเรชันที่ต่างกัน

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรม

1. ลีลาการเรียนรู้แบบ VARK

ลีลาการเรียนรู้ มาจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า Learning Style ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็น ลีลาการเรียนรู้ วิธีการเรียน สไตล์การเรียนรู้ ซึ่ง วิจารณ์ พาณิช (2559) กล่าวว่า ลีลาการเรียนรู้ นั้นคือความแตกต่างในวิธีการหรือความถนัดในการเรียนของผู้เรียน โดย Fleming, N.D. & Mills, C. (2013) ได้แบ่งลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนตามลักษณะความถนัดในการรับและส่งข้อมูลในการเรียนรู้ไว้เป็น 4 ประเภท เรียกว่า ลีลา การเรียนรู้แบบ VARK ซึ่งเป็นตัวย่อมาจากลีลาการเรียนรู้แต่ละประเภท ได้แก่

1.1 Visual การเรียนรู้จากสื่อด้วยการมองเห็นข้อมูลต่าง ๆ ในรูปแบบแผนที่ แผนผัง แผนภาพ กราฟ แผนภูมิ สัญลักษณ์ ฯลฯ

2. Aural การเรียนรู้จากสื่อด้วยเสียง การรับรู้ข้อมูลผ่านโสตประสาท หรือผ่านการได้ยินได้ฟัง

3. Read/Write การเรียนรู้จากสื่อที่เป็นตัวอักษร ในลักษณะของการอ่านและการเขียน

4. Kinesthetic การเรียนรู้ที่สื่อด้วยสัมผัสและการกระทำ การใช้ประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติ

2. เจเนอเรชัน

เป็นแนวคิดของการแบ่งกลุ่มประชากรตามหลักประชากรศาสตร์ (Demography) โดยมีการแบ่งเจเนอเรชันตามช่วงปีที่เกิด ซึ่ง Dimock (2019) ได้มีการแบ่งเจเนอเรชัน ออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ Baby Boomer เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2489 – 2507 Generation X เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2508 - 2523 Generation Y เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2524 - 2539 Generation Z เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2540 – 2555 และ Generation Alpha เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2556 เป็นต้นไป ซึ่งคนในแต่ละเจเนอเรชันจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน อันเป็นผลมาจากการเลี้ยงดู สภาพแวดล้อมที่เติบโตมา การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

สมมติฐานการวิจัย

ลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชมีความสัมพันธ์กัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ภาคการศึกษาที่ 1/2567 จำนวน 41,114 คน (สำนึกทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2567)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ทั้ง 12 สาขาวิชา ที่ลงทะเบียนเรียนภาคการศึกษาที่ 1/2567 ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามความสมัครใจ (Volunteer Sampling) จำนวน 397 คน โดยใช้ตารางขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (Yamane, 1967)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินลีลาการเรียนรู้แบบ VARK version 8.02 ของ Fleming & Bonwell (2013) โดยลักษณะของแบบประเมินจะวัดลีลาการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ลักษณะของคำถามในแบบประเมินเป็นแบบประเมินที่ยกสถานการณ์การเรียนรู้และการแสดงข้อมูลของผู้เรียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีจำนวนทั้งสิ้น 16 ข้อ โดยในแต่ละข้อจะมีคำตอบทั้งสิ้น 4 ตัวเลือก โดยผู้วิจัยดำเนินการแปลและตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินดังนี้

2.1 ผู้วิจัยทำการแปลคำถามและตัวเลือกในแบบประเมินจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ จากสถาบันภาษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตรวจสอบความถูกต้องของการแปลและปรับปรุงแก้ไข

2.2 นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบการแปลจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเนื้อหาและความถูกต้องเหมาะสมของแบบประเมิน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ได้ค่าการหาคุณภาพระหว่าง 0.67 – 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 จัดทำแบบประเมินลีลาการเรียนรู้แบบ VARK ในรูปแบบออนไลน์ และจัดส่ง Link แบบประเมินให้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษา 1/2567 ที่สมัครใจทำแบบประเมิน ได้จำนวน 411 คน

3.2 รวบรวมข้อมูลแบบประเมิน ตรวจสอบและคัดเลือกเฉพาะฉบับที่สมบูรณ์ จำนวน 397 ฉบับ นำมาวิเคราะห์ข้อมูล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การศึกษาลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน โดยการวิเคราะห์ข้อมูลลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละเจเนอเรชัน และแสดงผลในรูปแบบสถิติเชิงพรรณนา ด้วยค่าสถิติความถี่ ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะลีลาการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ ตามกลุ่มเจเนอเรชัน

4.2 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมานด้วยค่าสถิติความสัมพันธ์ประเภทไคสแควร์ (Chi-Square Test) โดยใช้โปรแกรมทางสถิติ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน และการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สรุปผลได้ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน และการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

(n = 397)

เจนเนอเรชั่น	ลีลาการเรียนรู้								χ ²	p
	V		A		R		K			
	n	%	n	%	n	%	n	%		
Gen B	3	11.11	9	33.33	12	44.44	3	11.11	36.50	0.00
Gen X	15	15.63	36	37.50	18	18.75	27	28.13		
Gen Y	9	4.59	54	27.55	44	22.45	89	45.41		
Gen Z	3	3.85	15	19.23	21	26.92	39	50.00		
รวม	30	7.56	114	28.72	95	23.93	158	39.80		

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1. ผลการศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน

จากตาราง 1 ผลการศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน พบว่า นักศึกษาเจเนอเรชัน B ส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้แบบ R หรือ Read/Write จำนวน 12 คน (44.44%) รองลงมา มีผลการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory จำนวน 9 คน (33.33%) ส่วนนักศึกษาเจเนอเรชัน X ส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory จำนวน 36 คน (37.50%) รองลงมา มีผลการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic จำนวน 27 คน (28.13%) นักศึกษาเจเนอเรชัน Y ส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic จำนวน 89 คน (45.41%) รองลงมา มีผลการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory จำนวน 54 คน (27.55%) และนักศึกษาเจเนอเรชัน Z ส่วนใหญ่มีผลการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic จำนวน 39 คน (50.00%) รองลงมา มีผลการเรียนรู้แบบ R หรือ Read/Write จำนวน 21 คน (26.92%)

2. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จากตาราง 1 ในด้านการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมานด้วยค่าสถิติความสัมพันธ์ประเภทไคสแควร์ (Chi-Square Test) พบว่า ค่าที่คำนวณได้ (36.50) สูงกว่าค่าในตาราง The Table of Critical Values of Chi-Square ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 และ $df = 9$ (16.92) และค่า p-value มีค่าน้อยกว่า Level of significance (α) = .05 ซึ่งแปลผลได้ว่า ลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. การศึกษาลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่มีเจเนอเรชันต่างกัน

จากผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาเจเนอเรชัน B ส่วนใหญ่มีลีลาการเรียนรู้แบบ R หรือ Read/Write คือ การเรียนรู้จะทำได้เมื่อใช้ทักษะการอ่านเป็นหลัก ชอบอ่านหนังสือคนเดียว คนสไตล์นี้จะเหมาะกับการจดโน้ตและนำความรู้ที่ฟังได้กลับมาทบทวนอ่าน โดยคนเจเนอเรชัน B อาจจะไม่ถนัดกับเทคโนโลยีและชอบวิธีการแบบดั้งเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ Patricia (2023) ที่กล่าวถึง การทำความเข้าใจลีลาการเรียนรู้ที่แตกต่างของคนแต่ละเจเนอเรชันว่า คนเจเนอเรชัน B อาจจะไม่ค่อยสบายใจกับการใช้เทคโนโลยี แต่จะชอบวิธีการแบบดั้งเดิม เช่น การบรรยายและสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่า นอกจากนี้ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ยังกล่าวถึงคนเจเนอเรชัน B ว่าเป็นกลุ่มวัยประสบการณ์ สื่อสารมวลชนและการสื่อสารช่องทางเดียว เกิดและเติบโตในยุคออนไลน์และรอยต่อดิจิทัล คู่กันเคยกับการเรียนแบบห้องเรียนดั้งเดิม มีลักษณะรูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่มักประสบผลดีด้วยการเรียนโดยใช้วิธีทัศน์เป็นฐานและการอ่านตามความสะดวก ส่วน Veselaya (2022) กล่าวว่า เจเนอเรชัน B สนุกกับการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่พวกเขาได้มีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการสนทนา ซึ่งตรงกับผลการวิจัยในครั้งนี้ คือนอกจากลีลาการเรียนรู้แบบ R หรือ Read/Write แล้ว เจเนอเรชัน B ยังมีลักษณะลีลาการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory ซึ่งเป็นลำดับรองลงมา คือ ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการอภิปราย การให้ข้อมูลย้อนกลับ ข้อมูลจากอีเมล การสนทนาผ่านโทรศัพท์มือถือ การส่งข้อความการสนทนา กระดานสนทนา การนำเสนอปากเปล่า การพูดคุย และการพูดคุยกับผู้อื่น (Fleming & Bonwell, 2013)

ส่วนนักศึกษาเจเนอเรชัน X ส่วนใหญ่มีลีลาการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory เรียนรู้ได้ดีที่สุดหากได้ฟังหรือพูดเนื้อหาขึ้น ๆ และจะชื่นชอบและได้ประโยชน์ในการเรียนรู้รูปแบบการพูดสอน การอภิปรายกลุ่มที่ใช้วิธีการพูดสื่อสารเป็นอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับ อเด็คโก้ (2567) ที่กล่าวว่า คนเจเนอเรชัน X เติบโตมากับห้องเรียนแบบคลาสสิก จึงคุ้นเคยและมักชอบการเรียนรู้ในรูปแบบ Lecture Base ที่มีโครงสร้างชัดเจน และเรียนรู้ผ่านการรับข้อมูลมากกว่า จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าคนเจเนอเรชัน X มีความถนัดในการรับและส่งข้อมูลการเรียนรู้ในรูปแบบของการสื่อสารผ่านการพูดและการฟังเป็นหลัก ซึ่งตรงกับใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ที่กล่าวว่า ลักษณะการเรียนรู้ของเจเนอเรชัน X มีลักษณะขึ้นานตนเอง ลักษณะการสอนที่ใช้วิธีทัศน์เป็นฐาน สื่อมัลติมีเดีย หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไม่ถนัดการเร้าด้วยภาพและเสียงที่มีความวุ่นวาย ต้องการสาระความรู้ที่อธิบายความลงลึก และผลการวิจัยยังพบว่า

ลักษณะลีลาการเรียนรู้รองลงมาของนักศึกษาเจนเนอเรชัน X คือ ลีลาการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์และการลงมือทำ ซึ่งสอดคล้องกับ Patricia Méndez Ávila (2023) ที่กล่าวว่า คนเจนเนอเรชัน X ชื่นชมโอกาสในการปฏิบัติงานจริงและการประยุกต์ใช้ การเรียนรู้ในโลกแห่งความเป็นจริง พวกเขามักจะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตและเปิดรับโอกาสด้านการเรียนรู้และการพัฒนารูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคนเจนเนอเรชัน X ชอบที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้ ตามที่ โอเคเอ็มดี (2567) กล่าวว่า เจนเนอเรชัน X ชอบเรียนรู้และหาข้อมูลองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดความเป็นนักประดิษฐ์ ชิงงาน D.I.Y ที่สร้างสรรค์กว่าเดิม พวกเขามองหาสิ่งที่สามารถเรียนรู้และทำเองได้ที่บ้าน

ในกลุ่มนักศึกษาเจนเนอเรชัน Y ซึ่งส่วนใหญ่พบว่า มีลีลาการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic เพราะกลุ่มอายุนี้นิยมอีกอย่างหนึ่งว่า “คนดิจิทัล” เนื่องจากพวกเขาเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ทำให้อาจมีความอดทนน้อยกว่ากับวิธีการสอนแบบดั้งเดิมในรูปแบบบรรยาย จึงอาจต้องการโอกาสการเรียนรู้แบบปฏิบัติและเชิงประสบการณ์มากกว่า (Patricia Méndez Ávila, 2023) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชนกวร ทองธารณ์ (2561) พบว่า การพัฒนาการสอนแบบใหม่ด้วยกิจกรรมโครงงาน ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนเจนเนอเรชัน Y มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และมีเจตคติต่อการเรียนในระดับมากที่สุด นอกจากนี้เจนเนอเรชัน Y ยังมีลักษณะลีลาการเรียนรู้รองลงมาคือลีลาการเรียนรู้แบบ A หรือ Aural/Auditory ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้จากการฟัง การพูดคุย คนรุ่นนี้จึงชอบเรียนร่วมกับเพื่อน และชอบที่จะเรียนในรูปแบบที่มีการโต้ตอบและมีความตื่นเต้น เช่น การเรียนผ่านเกม (Gamification) หรือแม้กระทั่งชอบการเรียนรู้โดยที่มีเพื่อนเป็นคนสอน คาดหวังให้นำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ส่วนจะเป็นออนไลน์หรือ Face – to – Face ก็สามารถเรียนได้หมด คนรุ่นนี้ยังเป็นอีกรุ่นที่ชอบ Bite-size Learning เพราะพกใส่กับเนื้อหาได้ง่ายกว่าและไม่ต้องใช้สมาธิมากนัก (อเด็คโก้, 2567)

ส่วนเจนเนอเรชัน Z นั้น ซึ่งส่วนใหญ่พบว่า มีลีลาการเรียนรู้แบบ K หรือ Kinesthetic ซึ่งคนเจนเนอเรชัน Z นั้น เป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่เรียกว่า “คนรุ่นดิจิทัล” เนื่องจากพวกเขาเติบโตมาในโลกที่เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตมีอยู่ทุกหนทุกแห่ง จึงมีแนวโน้มที่จะชอบเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือดิจิทัลเพื่อรับข้อมูล และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและร่วมมือปฏิบัติกับเพื่อนร่วมชั้นคนอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ อเด็คโก้ (2567) ที่พบว่า มีสถิติที่น่าสนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ของคนเจนเนอเรชัน Z เช่น คนรุ่นนี้ถึง 78% ยกให้ ‘ครู’ เป็นปัจจัยที่สำคัญมาก ๆ ที่จะช่วยให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จ 60% ชอบเรียนรู้จากการลงมือทำ และแม้ว่าจะชอบเรียนคนเดียวเป็นหลัก แต่ 64% ก็ยังชอบที่ได้เรียนรู้จากการถกประเด็นกับเพื่อน ซึ่งจะเห็นว่าแม้เจนเนอเรชัน Z จะเห็นความสำคัญของห้องเรียนแบบเดิม แต่ก็ต้องมีการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีผสมผสานในการเรียนการสอน โดยเน้นให้มีการลงมือทำหรือฝึกปฏิบัติร่วมด้วย ตามที่ โอเคเอ็มดี (2567) กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและมีการปฏิบัติผสมผสานเข้าไปในการเรียนการสอนจะช่วยดึงดูดความสนใจและความต้องการของคนเจนเนอเรชัน Z ได้ เพราะเจนเนอเรชัน Z นั้นเป็นนักปฏิบัติมากกว่านักทฤษฎีอ่านตำรา เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ แล้วนำมาใช้ร่วมกันเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ลงมือไปใช้งานได้เลย จึงเน้นการเรียนรู้ทักษะที่จะได้เป็นอาชีพที่อยากเป็น และด้วยพฤติกรรมที่คุ้นเคยกับการเข้าถึงวิดีโอสั้น ๆ ในโซเชียลมีเดีย จึงทำให้เจนเนอเรชัน Z มีความสนใจในการเรียนรู้แบบสั้น ๆ หรือ Bite-Sized Learning มาก

2. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จากผลการศึกษาพบว่า ลีลาการเรียนรู้กับเจเนอเรชันนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า ลักษณะลีลาการเรียนรู้หรือความถนัดในการใช้วิธีการต่าง ๆ ในการเรียนรู้นั้น มีความสัมพันธ์กับเจเนอเรชัน ซึ่งอาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า คนที่เกิดในแต่ละเจเนอเรชัน ซึ่งมีลักษณะสภาพแวดล้อมและการเลี้ยงดูที่แตกต่างกันส่งผลให้มีความแตกต่างกันในด้านความชอบและความถนัดในการเรียนรู้ตามไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ Balon (2023) ที่กล่าวว่า เจเนอเรชันมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรม ทักษะ ค่านิยม และลักษณะบุคลิกภาพ ปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องมากที่สุดที่จะพิจารณาให้เป็นสาเหตุหลัก คือ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม/การเปลี่ยนผ่านของเทคโนโลยี ในช่วงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ผ่านมา โดยเฉพาะวิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เกิดช่องว่างของการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มบุคคล สะท้อนความต้องการจำเป็นด้านบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และวิธีการเรียนรู้ของกลุ่มผู้เรียนตามช่วงอายุและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี สอดคล้องกับ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) ซึ่งจากการวิเคราะห์ผลการวิจัยในข้อ 1 ก็แสดงให้เห็นว่า ลีลาการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความแตกต่างกันของนักศึกษาแต่ละเจเนอเรชัน ด้วยลักษณะความชอบความถนัดในการเรียนรู้จากการมองเห็น การได้ยิน การอ่าน/เขียน และการเรียนรู้จากประสบการณ์ ซึ่งเป็นข้อบ่งชี้ถึงลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายซึ่งเป็นผลมาจากเจเนอเรชัน ซึ่งสอดคล้องกับ Kassim et al. (2020) ที่ศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ของคนเจเนอเรชัน X, Y และ Z ซึ่งพบว่าบริบททางสังคม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งที่มีความกระทบอย่างมากต่อพฤติกรรมของคนแต่ละเจเนอเรชัน ซึ่งทำให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดจากมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม มีความแตกต่างกันตามไปด้วย

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

ความแตกต่างของเจเนอเรชันส่งผลกระทบต่อลีลาการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ การทำความเข้าใจความชอบของคนแต่ละเจเนอเรชันเหล่านี้ สามารถช่วยให้นักออกแบบการสอนตัดสินใจอย่างมีข้อมูลเกี่ยวกับกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเน้นการจัดประสบการณ์เรียนรู้และการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ตรงกับความชอบและความถนัดในการรับและส่งข้อมูลการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนแต่ละเจเนอเรชัน

เจเนอเรชัน B มีความถนัดในการเรียนรู้จากการอ่าน (R) พุดและฟัง (A) การเรียนการสอน จึงควรผสมผสานการใช้สื่อแบบดั้งเดิม คือ หนังสือ เอกสารการสอน หนังสือเสียง คลิปเสียง (Podcast) ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการสนทนา มีโอกาสแสดงความรู้และแบ่งปันประสบการณ์ของตนเอง

เจเนอเรชัน X มีความถนัดในการเรียนรู้จากการพุดและฟัง (A) เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (K) การเรียนการสอนจึงอาจใช้วิธีการหรือสื่อที่เน้นการได้พุดและฟัง เช่น คลิปวิดีโอ คลิปเสียง (Podcast) ซึ่งอาจเน้นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชีวิตจริงและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์โดยตรง

เจเนอเรชัน Y มีความถนัดในการเรียนรู้แบบการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติหรือการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (K) การพุดและการฟัง (A) การจัดการเรียนการสอนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ได้ เช่น

คลิปวิดีโอ คลิปเสียง (Podcast) แต่อาจต้องย่อเนื้อหาในสื่อให้สั้นลง และผสมผสานวิธีการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ได้พูดคุยและฟังผ่านการเรียนรู้แบบร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือสื่อที่ให้ประสบการณ์จำลอง เช่น การเล่นเกม การใช้เทคโนโลยี AR หรือ VR

เจนเนอเรชัน Z มีความถนัดในการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (K) จึงควรผสมผสานการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้ผ่านโซเชียลมีเดีย หรือสื่อที่สามารถให้ประสบการณ์เสมือนจริง เช่น เทคโนโลยี AR หรือ VR ที่สามารถฝึกปฏิบัติและให้ประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง หรือคลิปวิดีโอในรูปแบบภาพยนตร์สั้นละครสั้น หรือกรณีศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. นำองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาสื่าสื่อการเรียนรู้แบบ VARK ของแต่ละเจนเนอเรชัน ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาวิธีการเรียนการสอน ลักษณะเนื้อหาที่ตอบสนองวิธีการรับส่งข้อมูลในการเรียนรู้
2. การเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีให้สอดคล้องกับสื่าสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละเจนเนอเรชัน ซึ่งมีความสามารถทางเทคโนโลยีและความถนัดในวิธีการเรียนรู้แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. นอกจากการศึกษาความแตกต่างของสื่าสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละเจนเนอเรชันแล้ว อาจมีการศึกษาความแตกต่างของสื่าสื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละกลุ่มสาขาวิชา ซึ่งมีบุคลิกลักษณะและพฤติกรรมที่ต่างกัน ซึ่งอาจส่งผลต่อความชอบและความถนัดในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันด้วย
2. การวิจัยและพัฒนา รวมถึงศึกษาผลการใช่วิธีการการสอนและสื่อการเรียนรู้ตามสื่าสื่อการเรียนรู้ที่คนแต่ละเจนเนอเรชันมีความถนัดในการรับส่งข้อมูลการเรียนรู้

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชทุกท่านที่ร่วมให้ข้อมูลตอบแบบประเมินสื่าสื่อการเรียนรู้ และขอขอบคุณสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชที่ให้การสนับสนุนทุนการวิจัยสร้างองค์ความรู้เพื่อพัฒนาประเทศ ประจำปี 2567 (เลขที่ สทศ. 1/2567)

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา จันทรประเสริฐ. (2566). รูปแบบการเรียนรู้และลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยรังสิต. ภาควิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนกพร ทองตาภรณ์. (2561). ผลการสอนด้วยกิจกรรมโครงงานผู้นำกิจกรรมจิตสาธารณะเพื่อการพัฒนาวิธีการสอนสำหรับนักศึกษา กลุ่ม Generation Y. วารสารปัญญาวิวัฒน์, 1(10), 222 – 235.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/120897>
- วราภรณ์ บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(9), 373 – 385. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/view/249502/172565>
- วิจารณ์ พาณิช. (2559). สอนอย่างมืออาชีพครู. โครงการผู้นำแห่งอนาคต คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภรางค์ สุขถาวรธรรม. (2555). ความสัมพันธ์ของแรงจูงใจกับผลการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่ของพนักงานธนาคารแห่งประเทศไทย [การค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร].
sure.su.ac.th. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/9803>
- สำนักทะเบียนและวัดผล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2567). สถิติการลงทะเบียนเรียน.
<http://ore.stou.ac.th/stat/registration>
- อเด็คโก้. (2567, 26 มีนาคม). *Learning & Development* ที่โดนใจคนแต่ละ Generation.
<https://adecco.co.th/th/knowledge-center/detail/hr-insight/learning-development-generation>
- โอเคเอ็มดี. (2567, 14 พฤษภาคม). ส่องพฤติกรรมการเรียนรู้ของ 5 เจนเนอเรชัน.
<https://knowledgeportal.okmd.or.th/article/6642e99a360ff>
- Balon, R. (2023). *An Explanation of Generations and Generational Changes*. *Academic Psychiatry*, 48, 280 – 282. <https://doi.org/10.1007/s40596-023-01921-3>.
- Dimock, M. (2019, January 17). *Defining Generations: Where Millennials End and Generation Z Begins*. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Fleming, N.D. & Bonwell C. (2013). *How I Learn Best: A Student's Guide to Improved Learning*. n.p.

- Kassim, A. M., Awang, M. M., Ahmad, A. R. & Ahmad A. (2019). The Learning Ecology of Generation X, Y And Z. *Global Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 2, 167 - 170. <https://doi.org/10.32698/GCS.0191>
- Patricia Méndez Ávila. (2023, Jan 27). *From Baby Boomers to Generation Z: Understanding The Learning Styles of Different Age Groups*. <https://www.linkedin.com/pulse/from-baby-boomers-generation-z-understanding-learning-m%C3%A9ndez-%C3%A1vila>
- Veselaya, A. (2022, July 13). *Generational Theory in Corporate Learning: How to Do Training for Gen Z, Y, X, and Boomers*. <https://mylearninghub.com/blog/post/generational-theory-corporate-learning>
- Yamane, T. (1967). *Statistics, An Introductory Analysis* (2nd Ed). Harper and Row.