

ความคิดเห็นของผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ในการจัดกิจกรรมพิเศษประเภทงานอีเว้นท์*

Graduate Students' Perspectives on Experiential Learning in Special Event Management Activities



อัศวิน แสงพิกุล

Aswin Sangpikul

คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

Faculty of Tourism & Hospitality, Dhurakij Pundit University, Thailand.

Corresponding Author's Email: aswin.sal@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้และทักษะการทำงาน 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา และ 3) เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคที่ผู้เรียนพบในการดำเนินโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โครงการที่ศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ คือ โครงการจัดกิจกรรมพิเศษประเภทงานอีเว้นท์ (event) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาการท่องเที่ยวของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง จำนวน 23 คน เครื่องมือวิจัยหลัก คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้และทักษะการทำงาน โครงการการจัดอีเว้นท์ ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ย, S.D.) และสถิติเชิงอนุมาน (การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ในด้านความรู้ ผู้เรียนเห็นว่าการเรียนในห้องเรียนควบคู่กับการปฏิบัติจริงในงานอีเว้นท์ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดี โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.94$) ส่วนในด้านทักษะการทำงาน ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ด้านทักษะการประสานงานมากที่สุด ($\bar{X} = 4.87$) 2) สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาด้วยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ พบว่า ความรู้ ($r = 0.66$) และทักษะการทำงาน ($r = 0.70$) ต่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับสูง (high correlation) กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 3) ปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ในโครงการจัดงานอีเว้นท์ พบว่า มีหลายประเด็น เช่น เวลาเตรียมงานไม่เพียงพอ ฝั่งจัดร้านค้าไม่ชัดเจน การสื่อสารล่าช้า และความรับผิดชอบของทีมงานต่ำ เป็นต้น ผลวิจัยนี้สามารถเป็นแนวทางสำหรับอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาเพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เสริมสร้างความรู้ ทักษะการทำงาน และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในบริบทการจัดงานอีเว้นท์

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์; การจัดอีเว้นท์; บัณฑิตศึกษา

Abstract

This research article aimed to: (1) examine graduate students' perceptions of experiential learning projects in terms of knowledge and work skills, (2) investigate the relationship between knowledge and work skills and cognitive learning outcomes, and (3) explore the problems and obstacles students encountered while carrying out experiential learning projects. The project studied in this research was the organization of special events. The sample consisted of 23 graduate students in the tourism program at a university. The main research instrument was a questionnaire on knowledge and skills related to event project management. Data were analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation) and inferential statistics (Pearson correlation analysis).

The research findings revealed as follows: (1) In terms of knowledge, students perceived that combining classroom learning with hands-on practice in event management effectively stimulated learning, with the highest mean score ($\bar{X} = 4.94$). Regarding work skills, students gained the most experience in coordination skills ($\bar{X} = 4.87$); (2) The Pearson correlation analysis showed that both knowledge ($r = 0.66$) and work skills ($r = 0.70$) had a high positive correlation with cognitive learning outcomes, statistically significant at the 0.01 level; and (3) The problems and obstacles encountered in the event management project included insufficient preparation time, unclear vendor layouts, delayed communication, and low team responsibility. These findings provide guidance for higher education instructors in designing experiential learning activities that effectively enhance knowledge, work skills, and cognitive learning outcomes, particularly in the context of event management.

Keywords: Experiential Learning; Event Management; Graduate Studies

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการจัดงานอีเวนต์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากปัจจัยทางเทคโนโลยี การแข่งขันทางธุรกิจ และความต้องการของตลาดแรงงาน สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการเหล่านี้ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาการจัดการการท่องเที่ยวและการจัดงานอีเวนต์ ซึ่งต้องการทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ในสถานการณ์จริงผ่านโครงงานต่าง ๆ เช่น โครงงานการตลาด โครงงานจัดประชุมสัมมนา และโครงงานจัดงานอีเวนต์ เป็นต้น การเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้และแนวคิดทางทฤษฎีจากหนังสือตำรามาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์เสมือนจริง (Conceicao, and Skibba, 2007; Kim et al., 2015) ดังนั้น การเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวจึงได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการเชื่อมโยงว่างระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนกับโลกแห่งความเป็นจริง (Boonpienpon, 2021; Kim et al., 2015) เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้จากห้องเรียนสู่สถานการณ์จริง โดยผู้เรียนจะได้เพิ่มพูนความรู้ (knowledge) ของตนเองจากการทำ

โครงการต่าง ๆ ในสถานการณ์จริง อีกทั้งยังได้พัฒนาทักษะใหม่ ๆ ในระหว่างการทำโครงการงาน (work-related skills) เช่น การทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหา เป็นต้น (Sangpikul, 2022)

ปัจจุบัน นักวิชาการจำนวนมากได้นำการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้สอนในสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น บริหารธุรกิจ การศึกษา นิเทศศาสตร์ ครุศาสตร์ การบริการและการท่องเที่ยว เป็นต้น (Alam, 2014; Skibba, 2007) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ลึกซึ้งและประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติ ทั้งนี้จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีการศึกษาอย่างกว้างขวางในระดับปริญญาตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของต่างประเทศ (Alam, 2014; Robertson, and Blackler, 2006; Skibba, 2007) อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้การเรียนการสอนในรูปแบบดังกล่าวในระดับบัณฑิตศึกษายังมีอยู่อย่างจำกัดทั้งในบริบทประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งแท้จริงแล้ว การเรียนการสอนสมัยใหม่ที่เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ไม่ควรจำกัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีเท่านั้น แต่ควรมีการพัฒนาการเรียนรู้อะกาศยภาพของผู้เรียนในทุกกระดบัชั้น รวมถึงระดับบัณฑิตศึกษาเช่นกัน

สำหรับบทความวิจัยในครั้งนี้ ผู้เขียนได้นำแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในวิชาการจัดการกิจกรรมพิเศษในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Urban Tourism Management) ในรูปแบบของการจัดงานอีเว้นท์ของหลักสูตรระดับปริญญาโทด้านการท่องเที่ยวของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในรายวิชาของหลักสูตรเกี่ยวกับการจัดการกิจกรรมพิเศษประเภทงานอีเว้นท์ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์จริงในการจัดงานอีเว้นท์ให้แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะนำความรู้ที่ได้เรียนในห้องเรียนมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง อันจะเป็นการพัฒนาศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนให้สูงขึ้นเพื่อการทำงานในวิชาชีพ โดยโจทย์ของการจัดงานอีเว้นท์ในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้เป็นผู้จัดงานอีเว้นท์ (event organizer) เพื่อจัดงานเทศกาลอาหารเพื่อสุขภาพในมหาวิทยาลัย โดยทุกคนจะทำหน้าที่เป็นทีมงานการจัดงานประชุมและมีการแบ่งหน้าที่ออกเป็นทีมงานย่อยเพื่อฝึกทักษะการจัดงานในสถานการณ์จริง เช่น การติดต่อมหาวิทยาลัยเพื่อเช่าพื้นที่และอุปกรณ์ในการจัดงาน การออกแบบสถานที่ การติดต่อร้านค้าภายนอก การหาสปอนเซอร์ และงานประชาสัมพันธ์ เป็นต้น นอกจากเป็นผู้จัดงานอีเว้นท์แล้ว ผู้เรียนยังได้รับโจทย์จากผู้สอนให้ลงทุนทำธุรกิจโดยเปิดร้านค้าภายในงานอีเว้นท์อีกด้วย เพื่อสร้างประสบการณ์ในด้านความเป็นผู้ประกอบการให้แก่ผู้เรียน (entrepreneurship) โดยบทความวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการจัดการกิจกรรมพิเศษประเภทงานอีเว้นท์ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเห็นของผู้เรียนและทักษะการทำโครงการกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา

ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางให้ผู้สอนในระดับบัณฑิตศึกษาเห็นมุมมองของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนเชิงประสบการณ์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนสมัยใหม่และออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้แพร่หลายมากขึ้นในสถาบันอุดมศึกษาของไทย อันจะเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้และทักษะการทำงาน (ทักษะการทำโครงการ)
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา
3. เพื่อศึกษาปัญหา/อุปสรรคที่ผู้เรียนพบในการดำเนินโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาเอกสารแนวคิดและทฤษฎี ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญา โดยนำแนวคิดนี้มาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น Alam (2014), Chang, and Rieple (2013) และ Sangpikul (2017) โดยผู้วิจัยสำรวจความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านความรู้ (knowledge) และทักษะการทำงาน/ทักษะการทำงาน (work-related skills) จากโครงงานประเภทงานอีเว้นท์ และวัดผลการเรียนรู้ทางปัญญา (cognitive learning outcomes) ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ หรือ Thai Qualifications Framework for Higher Education โดยประยุกต์แนวคิดนี้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น Hirunyanupatree (2015) และ Kaiket et al. (2021) เพื่อทดสอบว่าการพัฒนาผู้เรียนในสองทักษะดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ทางปัญญาหรือไม่อย่างไร ทั้งนี้ การวัดผลการเรียนรู้ทางปัญญาเป็นการวัดผลการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุดสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้จากผลการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ และ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ขั้นตอนที่ 2 ประชากรในครั้งนี้ คือ ผู้เรียนในวิชาการจัดการกิจกรรมพิเศษในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (Urban Tourism Management) ของหลักสูตรปริญญาโท สาขาการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในเขตกรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 25 คน

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยหลัก คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้และทักษะการทำงาน โครงงานการจัดอีเว้นท์ ซึ่งสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เช่น Chang, and Rieple (2013) และ Sangpikul (2017) โดยดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทของการวิจัยในครั้งนี้ โดยได้ทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถามได้เท่ากับ 0.88 ซึ่งมากกว่า 0.70 แสดงว่า แบบสอบถามมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (Nunnally, and Berntein, 1994) แบบสอบถามประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ความรู้ โดยดัดแปลงและสร้างข้อคำถามจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Chang, and Rieple, 2013; Sangpikul, 2017) โดยมีข้อคำถามจำนวน 7 ข้อ 2) ทักษะการทำงาน (Alam, 2014; Sangpikul, 2022) มีข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ และ 3) ผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา (Hirunyanupatree, 2015; Kaiket et al., 2021) มีข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ โดยกำหนดให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นแบบ 5 ระดับ (Likert scale) โดย 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด จนถึง 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด ซึ่งใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย คือ ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 การรวบรวมข้อมูล งานวิจัยในครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงหลังการสอบปลายภาคเสร็จสิ้น ในช่วงเดือนพฤษภาคม 2568 โดยเก็บได้จำนวน 23 ชุด

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติเบื้องต้น ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา และใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation: r) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยการแปลความหมายค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (r) แบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับต่ำ (0-0.40) ระดับปานกลาง (0.41-0.60) และระดับสูง (0.61-1.00)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 นำเสนอในตารางที่ 1-3 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้ ทักษะการทำงาน และผลลัพธ์การเรียนรู้ โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านความรู้ (knowledge)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การเรียนรู้ในห้องเรียนพร้อมกับการจัดงานจริงกระตุ้นการเรียนรู้ของฉัน	4.94	0.25	มากที่สุด
2. ฉันได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในการประกอบธุรกิจขนาดเล็ก/อาชีพอิสระจากโครงการนี้	4.92	0.25	มากที่สุด
3. ฉันได้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะงานอีเว้นท์	4.74	0.45	มากที่สุด
4. ฉันได้เรียนรู้การจัดงานอีเว้นท์	4.72	0.45	มากที่สุด
5. ฉันได้รับความรู้ในการเป็นผู้ประกอบการ/อาชีพอิสระ	4.66	0.61	มากที่สุด
6. โครงการนี้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของฉันในหลาย ๆ ด้าน	4.60	0.50	มากที่สุด
7. ฉันได้เรียนรู้การบริหารต้นทุนและกำไรจากโครงการนี้	4.58	0.63	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	0.38	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ตนเองได้รับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้ในห้องเรียนพร้อมกับการจัดงานจริงกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$) รองลงมาคือ การได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในการประกอบธุรกิจขนาดเล็ก/อาชีพอิสระจากโครงการนี้ ($\bar{X} = 4.92$) และการได้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะงานอีเว้นท์ ($\bar{X} = 4.74$) ตามลำดับ ส่วนความรู้ในข้อ อื่น ๆ เช่น การได้เรียนรู้การจัดงานอีเว้นท์ การได้รับความรู้ในการเป็นผู้ประกอบการ/อาชีพอิสระ การได้เรียนรู้ในหลาย ๆ ด้าน และการได้เรียนรู้การบริหารต้นทุนกำไร มีระดับความคิดเห็นลดหลั่นกันตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 1 โดยระดับความคิดเห็นโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านทักษะการทำงาน (work skills)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการประสานงาน	4.87	0.35	มากที่สุด
2. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม/หมู่คณะ	4.83	0.41	มากที่สุด
3. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการวางแผนงาน	4.81	0.41	มากที่สุด
4. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์	4.80	0.42	มากที่สุด
5. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะมนุษยสัมพันธ์/ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	4.79	0.41	มากที่สุด
6. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา	4.78	0.41	มากที่สุด
7. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการวิเคราะห์	4.74	0.45	มากที่สุด
8. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ	4.73	0.45	มากที่สุด
9. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภายในทีมงาน	4.66	0.48	มากที่สุด
10. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจ	4.64	0.48	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.77	0.31	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะการทำงานที่ตนเองได้รับ 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะการประสานงาน ($\bar{X} = 4.87$) รองลงมาคือ ทักษะการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.83$) และทักษะการวางแผนงาน ($\bar{X} = 4.81$) ตามลำดับ ส่วนทักษะการทำงานด้านอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นไม่ค่อยแตกต่างจาก 3 อันดับแรกเท่าไรนัก เช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.80$) ทักษะมนุษยสัมพันธ์ ($\bar{X} = 4.79$) และทักษะการแก้ไขปัญหา ($\bar{X} = 4.78$) เป็นต้น ส่วนทักษะการสื่อสารภายในทีมงาน ($\bar{X} = 4.66$) และทักษะการตัดสินใจ ($\bar{X} = 4.64$) มีค่าเฉลี่ยในลำดับท้ายสุด ดังแสดงในตารางที่ 2 โดยค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นโดยรวมของทักษะการทำงานเท่ากับ 4.77

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา (cognitive learning outcomes)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.80	0.56	มากที่สุด
2. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.73	0.45	มากที่สุด
3. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.71	0.59	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยผลลัพธ์การเรียนรู้ในด้านการประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการทำงานในวิชาชีพ มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) รองลงมาคือ การประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ในการทำงานในวิชาชีพ ($\bar{X} = 4.73$) และการประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อ

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานในวิชาชีพ ($\bar{X} = 4.71$) ตามลำดับ โดยค่าเฉลี่ยรวมของผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาเท่ากับ 4.74

สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 นำเสนอในตารางที่ 4 ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทาง		
ทักษะ	ปัญญา (Pearson Correlation Coefficient)	P-value
1. ความรู้	0.66**	.004
2. ทักษะการทำงาน	0.70**	.007

** Correlation is significant at 0.01

จากตารางที่ 4 เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา ด้วยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบว่า ความรู้และทักษะการทำงานจากโครงการจัดงานอีเว้นท์มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญามากน้อยอย่างไร และตัวแปรใดมีความสัมพันธ์มากกว่ากัน ผลการวิจัย พบว่า ความรู้มีค่าสัมประสิทธิ์ (r) เท่ากับ 0.66 (ความสัมพันธ์ระดับสูง) ในขณะที่ทักษะการทำงานมีค่าสัมประสิทธิ์ (r) เท่ากับ 0.70 (ความสัมพันธ์ระดับสูง) ซึ่งสรุปได้ว่าทั้งสองตัวแปรมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยทั้ง 2 ตัวแปรต่างมีความสัมพันธ์ระดับสูงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา แต่มีข้อสังเกตว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้เล็กน้อย ซึ่งอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ทักษะการทำงานจากโครงการจัดงานอีเว้นท์มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในการพัฒนาตนเองในการทำงานต่อไป

สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 3 นำเสนอในตารางที่ 5 โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 5 สรุปปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ในโครงการจัดงานอีเว้นท์

ประเด็น	รายละเอียด	ความถี่ (n = 23 คน)
1. ระยะเวลาในการเตรียมงาน	-ระยะเวลาในการเตรียมงานอาจสั้นเกินไปหรือไม่เพียงพอ โดยเฉพาะการประสานงานกับมหาวิทยาลัย เช่น การออกแบบผังร้านค้า เวที และอุปกรณ์	10 คน (43%)
	-การดำเนินงานหาสปอนเซอร์มีความล่าช้า เพราะทีมงานไม่ได้กำกับติดตามงาน	4 คน (17%)
2. การจัดผังร้านค้า	-การจัดผังร้านค้าไม่ชัดเจน และมีการเปลี่ยนแปลงบ่อย	8 คน (35%)
	-ร้านค้าหลายแห่งไม่ได้มาร่วมงาน ตามที่แจ้งมา	4 คน (17%)
	-ร้านค้าบางรายนำสินค้ามาจำหน่ายน้อย	3 คน (13%)
3. การสื่อสารภายในและภายนอก	-การสื่อสารภายในระหว่างทีมงานมีความล่าช้า	7 คน (30%)
	-การสื่อสารกับร้านค้าขาดรายละเอียดเรื่องระเบียบการใช้สถานที่ของมหาวิทยาลัย	3 คน (13%)
4. การประสานงานของทีมงาน	-ทีมงานบางรายไม่ค่อยรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย หรือทำงานไม่เสร็จตามกำหนดเวลา	6 คน (26%)
	- การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบยังไม่สมดุล ทำให้บางส่วนทำงานมากน้อยไม่เท่ากัน	5 คน (22%)

จากตารางที่ 5 เป็นการสรุปปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ในโครงการจัดงานอีเว้นท์ โดยการสัมภาษณ์ผู้เรียน ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ 4 ประเด็น ดังนี้

1. ระยะเวลาในการเตรียมงาน-ผู้เรียนจำนวนมาก (43%) ระบุว่า ระยะเวลาในการเตรียมงานอาจสั้นเกินไปหรือไม่เพียงพอ โดยเฉพาะการประสานงานกับมหาวิทยาลัย เช่น การออกแบบผังร้านค้า เวที และอุปกรณ์ การดำเนินงานหาสปอนเซอร์มีความล่าช้า เนื่องจากทีมงานขาดการกำกับติดตามอย่างต่อเนื่อง รวมถึงผู้เรียนหลายราย (17%) เผยว่า การดำเนินงานหาสปอนเซอร์มีความล่าช้า เพราะทีมงานไม่ได้กำกับติดตามงาน

2. การจัดผังร้านค้า-ผู้เรียนจำนวนมาก (35%) ระบุว่า การจัดผังร้านค้าไม่ชัดเจน และมีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้ง ในขณะที่ผู้เรียนจำนวนหนึ่ง ระบุว่า ร้านค้าหลายแห่งไม่ได้มาร่วมงานตามที่แจ้งไว้ล่วงหน้า (17%) และ ร้านค้าบางรายนำสินค้ามาจำหน่ายน้อยกว่าที่ตกลงกันไว้ (13%)

3. การสื่อสารภายในและภายนอก-ผู้เรียนหลายราย (30%) ระบุว่า การสื่อสารภายในระหว่างทีมงานมีความล่าช้า ทำให้การทำงานไม่ต่อเนื่อง รวมถึงผู้เรียนจำนวนหนึ่ง (13%) กล่าวว่า การสื่อสารกับร้านค้าขาดรายละเอียดเรื่องระเบียบการใช้สถานที่ของมหาวิทยาลัย ส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดพลาด

4. การประสานงานของทีมงาน-ผู้เรียนหลายราย (26%) ระบุว่า สมาชิกบางคนในทีมงานไม่รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย หรือทำงานไม่เสร็จตามกำหนดเวลา ในขณะที่ ผู้เรียนจำนวนหนึ่ง (22%) เผยว่า การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบยังไม่สมดุล ทำให้บางส่วนทำงานมากกว่าส่วนอื่น ๆ

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาพบว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ก่อให้เกิดทักษะสำคัญ 2 ประการให้แก่ผู้เรียน คือ ด้านความรู้ (knowledge) และทักษะการทำงานหรือทักษะการทำโครงการ (work-related skills) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลการวิจัยพบว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ดังที่นำเสนอข้างต้น ผลการวิจัยในประเด็นดังกล่าว ถือได้ว่าเป็นองค์ความรู้ใหม่ เนื่องจากงานวิจัยด้านการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังไม่เคยมีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญา อีกทั้งงานวิจัยในครั้งนี้นี้ยังพบว่า ทักษะการทำงานจากโครงการมีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญา มากกว่าด้านความรู้ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ทักษะการทำงานที่ผู้เรียนได้รับจากการทำโครงการในสถานการณ์จริงในการจัดงานอีเวนต์ มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียนในการทำงานในอนาคต โดยทักษะการทำงานเหล่านี้ ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาตนเองในอนาคต ซึ่งทักษะการทำงานเหล่านี้ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการเรียนการสอนแบบฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวในห้องเรียน (lecture-based learning) แต่จะเกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เรียนได้ทำโครงการในสถานการณ์จริง ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีโครงการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (experience-based learning) จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในการพัฒนาความสามารถทางปัญญา ศักยภาพ และความสามารถของผู้เรียน (student development) ได้มากกว่าการเรียนแบบฟังบรรยาย ดังแสดงในภาพที่ 1

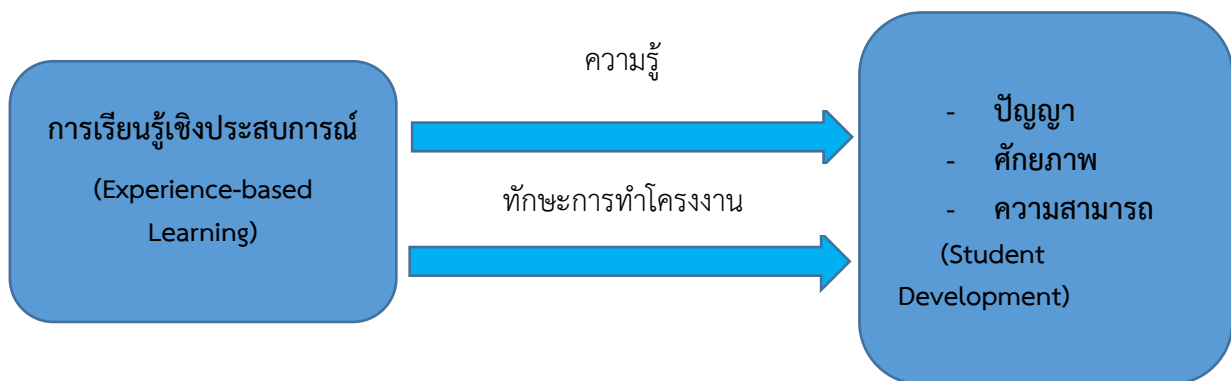


Figure 1: The Contribution of Experience-Based Learning to Student Development

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผู้เรียนให้ความเห็นว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านโครงการจัดกิจกรรมพิเศษประเภทงานอีเวนต์ทำให้เกิดความรู้และทักษะการทำงานในระดับมากที่สุดในทุกประเด็นที่สำรวจ (ตารางที่ 1 และ 2) ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติในสถานการณ์จริงมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างความรู้ให้แก่ผู้เรียนมากกว่าการเรียนแบบบรรยายในห้องเรียนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ภาคทฤษฎีกับการฝึกปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและความเข้าใจของผู้เรียนได้ค่อนข้างมาก นอกจากนี้ การลงมือปฏิบัติจริงยังช่วย

พัฒนาทักษะการทำงานที่จำเป็นในหลายด้าน อาทิ ทักษะการประสานงาน ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการวางแผน ดังแสดงในตารางที่ 2 ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Alam (2014) และ Kim et al. (2015) ที่ระบุว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความรู้ให้แก่ผู้เรียน แต่ยังพัฒนาศักยภาพการทำงานในหลาย ๆ ด้านให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย ซึ่งการเรียนการสอนที่บูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ด้วยโครงงานหรือกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง จะช่วยพัฒนาผู้เรียนเพื่อการทำงานในองค์กรในอนาคต

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ($r = 0.66$) และของทักษะการทำงาน ($r = 0.70$) ต่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้เล็กน้อย ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (practical skills) ซึ่งอาจช่วยส่งเสริมหรือช่วยพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ดีขึ้น เพราะผู้เรียนต้องใช้ทักษะหลายด้านในการดำเนินโครงงานในสถานการณ์จริงให้สำเร็จ ดังนั้น การใช้ทักษะหลาย ๆ อย่างในการดำเนินโครงงานอาจมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรค การคิดวิเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในการทำงานในองค์กรได้ดีขึ้น ด้วยเหตุผลนี้ จึงอาจทำให้ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้อาจสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kim et al. (2015) และ Sangpikul (2022) ที่ระบุว่า ความรู้และทักษะการทำงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้และมีส่วนช่วยพัฒนาศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนให้ดีขึ้น

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ในโครงงานจัดงานอีเว้นท์ อาจมีได้หลายประเด็น เช่น ระยะเวลาในการเตรียมงานไม่เพียงพอ การจัดผังร้านค้าอาจไม่ชัดเจน การสื่อสารภายในและภายนอกอาจมีติดขัดและมีความไม่ชัดเจนอยู่บ้าง รวมถึงการประสานงานของทีมงานอาจพบปัญหา ทีมงานไม่ค่อยรับผิดชอบงาน หรือการทำงานมอบหมายล่าช้า เป็นต้น ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะการทำโครงงานใด ๆ ในสถานการณ์จริง และการดำเนินงานโดยทีมงานที่ประกอบด้วยคนจำนวนมาก อาจเกิดปัญหาอุปสรรคได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำโครงงานซึ่งมีทีมงานเป็นนักศึกษา อาจไม่ราบรื่นเหมือนทีมงานมืออาชีพเพราะประสบการณ์ยังไม่มากพอ อีกทั้งผู้เรียนส่วนใหญ่มีงานประจำ ทำให้การนัดหมายหรือการประชุมเพื่อติดตามความก้าวหน้าของงานอาจมีปัญหายุ่งยากเกิดขึ้นได้บ้าง และงานบางส่วนอาจไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่า การทำโครงงานในครั้งนี้ ผู้เรียนจึงอาจพบปัญหาหรืออุปสรรคได้หลายอย่าง เสมือนการทำงานในสถานการณ์จริงในองค์กรที่อาจมีปัญหายุ่งยากอยู่บ้าง โดยผลการวิจัยในครั้งนี้ คล้ายคลึงกับงานวิจัยของ Kim et al. (2015) และ Sangpikul (2022) ซึ่งระบุปัญหาและอุปสรรคที่คล้ายคลึงกันในการจัดงานประเภทอีเว้นท์ เช่น การสื่อสารภายในกลุ่มไม่ชัดเจน ความไม่รับผิดชอบต่องาน และความล่าช้าของงาน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนกับการปฏิบัติงานจริง สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนความเห็นอยู่ในระดับสูงสุด ดังนั้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้สอนสามารถนำแนวทางต่อไปนี้ไปประยุกต์ใช้ เช่น การบูรณาการโครงงานเชิงประสบการณ์ในหลักสูตร โดยอาจเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบโครงงานเชิงประสบการณ์ในรายวิชาที่เหมาะสม และออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชาและบริบทจริง นอกจากนี้ ผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย

เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะการทำงานที่สำคัญในองค์กร เช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม การประสานงาน การวางแผนงาน คิดสร้างสรรค์ หรือการแก้ไขปัญหา เป็นต้น

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ความรู้และทักษะการทำงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยมีข้อสังเกตว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของ ทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ดังนั้น การส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอน ควรส่งเสริมทั้งความรู้และทักษะการทำงาน โดยอาจให้ความสำคัญกับโครงการที่เน้นทักษะการทำงานสูงเพื่อ ส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ให้มากขึ้น เช่น การมอบหมายโครงการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจหรือโครงการ ที่มีรายได้ อาจมีส่วนช่วยส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องดำเนินธุรกิจหรือหา รายได้ในสถานการณ์จริง ทำให้ต้องประยุกต์ใช้ทักษะในการทำงานหลาย ๆ ด้านเพื่อดำเนินโครงการให้สำเร็จ

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้ในโครงการเรียนรู้เชิง ประสบการณ์ประเภทงานอีเว้นท์ สามารถสรุปได้ 4 ประเด็น คือ ระยะเวลาในการเตรียมงาน การจัดผังร้านค้า การสื่อสารภายในและภายนอก และการประสานงานของทีมงาน ดังนั้น แนวทางสำหรับการพัฒนาหรือ ปรับปรุงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในโครงการประเภทนี้ คือ ผู้สอนควรเพิ่มระยะเวลาในการเตรียมงานและ กำหนดขั้นตอนการประสานงานที่ชัดเจน โดยอาจแบ่งระยะเวลาการติดตามและการประสานงานเป็นราย สัปดาห์ เพื่อให้มีเวลาเพียงพอในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งฝึกอบรมทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ก่อนเริ่มโครงการ โดยมีระบบติดตามความคืบหน้าของงานอย่างใกล้ชิดเพื่อป้องกันปัญหาความล่าช้า และควร กำกับดูแลความก้าวหน้าของงานทีมย่อยแต่ละทีมเพื่อให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนในภาพรวมเกี่ยวกับความรู้และทักษะการ ทำงานที่ผู้เรียนได้รับจากโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ งานวิจัยในอนาคตอาจศึกษาเปรียบเทียบความ คิดเห็นในกลุ่มย่อยของผู้เรียนได้ เช่น เพศ คณะแผนกเฉลี่ยสะสม (GPA) และประสบการณ์ในการทำงาน เพื่อให้ ผู้สอนสามารถเข้าใจถึงความแตกต่างความคิดเห็นของผู้เรียน รวมถึงงานวิจัยในอนาคตอาจศึกษาต่อไปว่า ปัจจัยใดระหว่างความรู้กับทักษะการทำงาน จะมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญามากกว่ากัน เช่น การ วิเคราะห์การถดถอย (regression analysis) เพื่อให้ผลการวิจัยมีความชัดเจน และสามารถนำไปออกแบบ โครงการให้เหมาะสม นอกจากนี้ผู้วิจัยอาจศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์การเรียนรู้ระหว่างวิชาที่นำโครงการการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์มาใช้กับวิชาที่ไม่ได้ใช้ เป็นต้น

References

- Alam, I. (2014). Designing Experimental Learning Project for Teaching Marketing Courses. *Atlantic Marketing Journal*, 3(2), 114-129.
- Boonpienpon, N. (2021). Game-Based Learning Method for Entrepreneurship and Concept of Exhibition and Event Management: A Case Study of Exhibition and Event Management Undergraduate Students. *Journal of MCU Peace Studies*, 9(3), 1253-1266.
- Chang, J., & Rieple, A. (2013). Assessing Students' Entrepreneurial Skills Development in Live Projects. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 20(1), 225-241.
- Conceicao, S. C., & Skibba, K.A. (2007). Experiential Learning Activities for Leisure and Enrichment Travel Education. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 7(4), 17-35.

- Hirunyanupatree, M. (2015). A Comparative Study of Cognitive Skills, Interpersonal Skills and Responsibility of Thai Qualifications Framework for Higher Education and Learning Satisfaction by Using Group Activity in Business Finance Subject. *Journal of Management Science*, 2(2), 50-62.
- Kaiket, C., Rodwattanaditsakul, N., Tuisry, P., Yantaragorn, P., & Pukamarn, T. (2021). The Learning Outcomes of Physical Education Students According to Thai Qualifications Framework for Higher Education, Chiang Mai University. *Journal of Humanities and Social Sciences, University of Phayao*, 9(1), 56-78.
- Kim, Y., Lin, P.M., & Qiu, H. (2015). Experiential Learning: Being a Real Event Planner. *Journal of Teaching in Travel & Tourism*, 15(4), 382-401.
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). Psychometric theory. (3rd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Robertson, J., & Blackler, G. (2006). Students' Experiences of Learning in a Research Environment. *Higher Education Research & Development*, 25(3), 215-229.
- Sangpikul, A. (2017). Implementing Academic Service Learning and the PDCA cycle in a Marketing Course: Contributions to Three Beneficiaries. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 21(1), 83-87.
- Sangpikul, A. (2022). Experiential Learning in a Two-event Project in Thailand. *Event Management*, 26(3), 679-684.