



**ผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมองเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้
อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
ที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย**

**The Results of Using an Experience Design Plan with Brain Gyms to Promote Happy
Learning and Quality Study Behavior Students in the Field of Early Childhood Education
who Study Language and Communication Activities for Early Childhood**

กัลยกร ภาคดี

Kanyakorn Pakdee

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

Corresponding author, Email: kanyakorn.pa@udru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมองเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้
อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษา
และการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ปีการศึกษา 2564
ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 55 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ
แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง แบบวัดพฤติกรรมการเรียนอย่างมีความสุข แบบวัดพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ
และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการออกแบบประสบการณ์ วิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ มีขั้นตอนการสอน 6 ขั้นตอน คือ (1) อุ่นเครื่องเตรียมพร้อม (2) แนะนำปัญหา
สาระที่เรียน (3) ไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน (4) ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม (5) สื่อสารทางออกสะท้อนผล และ (6) ถอดรหัสรับใช้ชีวิตผลการตรวจสอบ
คุณภาพแผนการออกแบบประสบการณ์มีความเหมาะสมอยู่ระดับมากที่สุด 2) ผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ พบว่า คะแนนเฉลี่ย
พฤติกรรมการเรียนอย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ หลังการพัฒนา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และค่าเฉลี่ย
ของคะแนนหลังได้รับการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การเรียนรู้อย่างมีความสุข, การเรียนอย่างมีคุณภาพ, แผนการออกแบบประสบการณ์, การบริหารสมอง



ABSTRACT

The objectives of this research were: to develop and study results of using an experience design plan with brain exercises to promote happy learning and quality study behavior students in the field of early childhood education who study language and communication activities for early childhood. The target group used in the research is 55 first-year students in the Early Childhood Education Department, academic year 2021, who are enrolled in the course of language and communication activities for early childhood. The four research tools were the experiential activities planner with brain gyms, the behavior measurement of learning happily, the behavior measurement of efficient studying, and the student satisfaction questionnaire on learning activities according to experiential activities planner. Average, standard deviation and t-test were employed for data analysis.

The research findings were: 1) experiential activities planner of 6 steps: (1) warm-up, (2) problem identification, (3) individual exploration, (4) group work, (5) communication, and (6) debriefing. Meanwhile, the stage of pay attention to learning to happiness Quality inspection result of experiential activities planner was the most appropriate. Usage result of the planner also found that average score of learning behavior happily and efficient studying behavior after the implementation were 80% higher than the criteria. Moreover, the average score also was statistically significant higher than of it's before at the .05 level.

Keywords: Delighted Learning, Efficient Study, Experiential Activities Planner, Brain Gym

บทนำ

การเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษานักศึกษาจะต้องพึ่งพาตนเอง และทำทุกอย่างด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียน การเลือกวิชาเรียน การทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน การคบเพื่อน การสร้างความสัมพันธ์กับอาจารย์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สิ่งเหล่านี้นักศึกษาจะต้องเรียนรู้และดำเนินชีวิตได้ด้วยตนเอง ในชีวิตประจำวัน รู้จักรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง และรู้จักควบคุมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม มีความยืดหยุ่น และหาโอกาสในการแก้ปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ยากลำบาก สามารถคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ สื่อสาร สร้างความสัมพันธ์ที่ดี รู้จักเอาใจใส่ผู้อื่น ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมการเปลี่ยนแปลง และเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถเผชิญปัญหาต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และสังคมของสถาบันการศึกษาได้อย่างมีคุณภาพ เมื่อนักศึกษาปรับตัวได้แล้วย่อมสามารถที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการดำรงชีวิตอย่างมีความสุขและมีคุณภาพ แต่ถ้าไม่สามารถปรับตัวได้อาจจะส่งผลกระทบต่อจิตใจที่ทำให้เกิดความรู้สึกท้อแท้ เบื่อหน่าย วิตกกังวล เกิดเป็นความเครียด และมีความสุขในการเรียน (วิลาสินี คิดการ, 2554)

ความสุขเกิดจากการเรียนรู้ คือ การเกิดปัญญาจากการใฝ่เรียนรู้ ใฝ่ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ เกิดทักษะ เกิดการเรียนรู้ และการนำประสบการณ์จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน จะทำให้เข้าใจถึงประโยชน์ เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น ส่งผลให้มีชีวิตที่ดั่งใจ นักศึกษาสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขได้เมื่อมีใจพองใสใฝ่รู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีวินัย อยากศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม อยากค้นคว้าสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากตนเองที่สนใจและทำให้เกิดความสุข การเรียนรู้มีความสุข คือ การที่ผู้เรียนมีความรู้สึกที่แสดงออกถึงความพึงพอใจ กระตือรือร้น สนใจต่อกิจกรรมการเรียน การสอนและสิ่งที่เรียนระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน กลุ่มเพื่อน เกิดการเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้และนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังทำให้เกิดการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง ดี และมีความสุข การเรียนรู้อย่างมีความสุขต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียน การสอน บรรยาย และสภาพแวดล้อม ตลอดสิ่งแวดล้อมอาคารสถานที่ในมหาวิทยาลัย โดยให้ผู้เรียนได้สนุกสนานกับกิจกรรม

การเรียนรู้ จึงต้องอาศัยความร่วมมือของผู้ที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการเรียนรู้ และปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มีความสุข (พระธรรมปิฎก ป.อ. ปยุตโต, 2547, อ้างถึงใน อามาการ ราชสงฆ์ และคณะ, 2563), (ศิริวัฒนา พูลสวัสดิ์, 2547) และ (รุ่งนภา กุลภักดี และคณะ, 2560)

พฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพของนักศึกษาเกิดจากการเรียนรู้มีความสุข การจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพ เป็นการสอนที่อาจารย์ผู้สอนตระหนักถึงความสำคัญพื้นฐาน การสอนที่มีคุณภาพ ศึกษาค้นคว้าเอกสารและวรรณกรรม นำแนวคิด หลักการ เทคนิควิธีการสอนหรือรูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ (Jonathan Gyurko and Meghan Snow, 2020) อาทิ การทำกิจกรรมการบริหารสมอง (Brain Gym) ประกอบเพลงและเสียงดนตรีประกอบกิจกรรมช่วยเพิ่มสมาธิ ทำให้สมองตื่นตัว เกิดการผ่อนคลายความตึงเครียด สภาพจิตใจเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ (Hyan Oktodia Basuki and Hanim Nur Faizah, 2020) การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ภายใน และภายนอกห้องเรียนเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน แนวคิดการออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ (Experiential Activities Planner: EAP) ของ (สถาบันศิลปวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนา, 2552)

การเสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องที่ทำนายสำหรับผู้สอน ในการแสวงหาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่จะปลูกฝังให้นักศึกษาเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ และเกิดความสุขในการเรียนรู้เป็นสำคัญ การจัดสภาพการเรียนการสอนให้มีบรรยากาศที่ผ่อนคลายด้วยกิจกรรมการบริหารสมอง (Brain Gym) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นสมองให้ทำงานสมดุล มีความพร้อม และการตื่นตัวที่จะเรียนรู้ ดังผลการใช้เทคนิคการบริหารสมองเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดเชิงวิจารณ์ญาณและสร้างสรรค์ Waiyasusti (2014) พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการฝึกด้วยเทคนิคการบริหารสมอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดเชิงวิจารณ์ญาณ และสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง เทคนิคการบริหารสมองจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนผ่อนคลายและสร้างให้เกิดสมาธิ

จากเหตุผลข้างต้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเสริมสร้างกิจกรรมการเรียนรู้มีความสุขให้นักศึกษาโดยเฉพาะใน



รายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับ เด็กปฐมวัย โดยศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมทางภาษา เพื่อพัฒนาทักษะ EF (Executive Functions) สะท้อนคิดประยุกต์ใช้ความรู้ที่ทันสมัย สามารถนำกิจกรรมที่ออกแบบไว้ไปทดลองจัดกิจกรรมกับเด็กปฐมวัย เพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจและท้าทาย ในการสร้างความสุขในการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาพร้อมกับการพัฒนา พฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยจึงทำการวิจัย ผลการใช้ แผนการออกแบบประสบการณ์เสริมด้วยการบริหารสมอง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียน อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรม ทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนำมา สังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ ด้วยการบริหารสมอง ดังนี้

การพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ ผู้วิจัยสรุปผลการ ส่องแว่นคิดของนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนการสอนที่สร้างความ สุขในการเรียนรู้ นำมาเป็นกรอบในการพิจารณาเลือกวิธีสอน ซึ่งได้กระบวนการออกแบบประสบการณ์ (Experiential Activities Planner: EAP) ของ (สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา, 2552) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เกิด ความผ่อนคลายในการเรียนรู้ มีลำดับขั้นตอน การสอนที่ชัดเจน เน้นการ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม มีขั้นตอน การสอน 6 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 อุ่นเครื่อง (Warm-up) เป็นการ จัด กิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ และเตรียมความพร้อม กลุ่มการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 ระบุปัญหา (Problem Identification) เป็นการ จัดกิจกรรมเพื่อเสนอ “โจทย์สนุกเรียนรู้” หลังจากผู้เรียน พร้อมที่จะเรียนรู้ ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองทางเฉพาะตน (Individual Exploration) เป็นการ จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วย ตนเอง ให้เข้าใจปัญหา คิดแก้ไข โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดค้น ตรวจสอบ ความเข้าใจปัญหาจากมุมมองของตน ขั้นที่ 4 ระดมสมองทางออก โดยกลุ่ม (Group Work) เป็นการ จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ จากกลุ่มและมุมมองที่หลากหลาย ขั้นที่ 5 สื่อสารหาทางออก

(Communication) เป็นการ จัดกิจกรรมเพื่อฝึกการตัดสินใจ การเสนอความคิด และทักษะการวิพากษ์ จากนั้นกลุ่มสื่อสาร แสดงผลออกมาเป็นชิ้นงาน ขั้นที่ 6 ถอดรหัสปรับใช้ชีวิต (Debriefing) เป็นการ จัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ ของตนเอง และเปลี่ยนแปลงการกระทำโดยการประยุกต์ใช้ความรู้ ในการวิจัยนี้ใช้แนวคิดดังกล่าวมาเป็นกรอบในการออกแบบขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการจัดประสบการณ์ให้นักศึกษา

หลักการ แนวคิดการบริหารสมอง (Brain Gym) (Paribatra na Ayudhya, 2006) ซึ่งเป็นกระบวนการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างง่าย เป็นวิธีที่ทำให้สมองซีกซ้ายและขวาทำงานประสานกัน เมื่อสมอง ทำงานประสานกันจะมีสารชนิดหนึ่งที่เรียกว่า อะดรีนาลีน (Adrenalin) หลั่งออกมา ซึ่งสารชนิดนี้จะทำให้เกิดสมาธิถือว่าเป็นช่วงหนึ่ง ของการเตรียมความพร้อมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้ การคิดมีประสิทธิภาพ การกระตุ้นสมองเพื่อการผ่อนคลาย ทำให้ สภาพจิตเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ เกิดความจำทั้งระยะสั้น และระยะยาว เพราะคลื่นสมองจะลดความเร็วลงคลื่น บีตา (Beta) เป็นแอลฟา (Alpha เป็นภาวะที่สมองทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ สูงสุดซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดี ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคการบริหาร สมองโดยการเคลื่อนไหว 4 ท่าหลัก ได้แก่ 1) การบริหารข้ามส่วน กึ่งกลางของร่างกาย 2) การใช้อวัยวะทำงานต่างกันในเวลาเดียวกัน 3) การวาดและการยืดแบบผ่อนคลาย และ 4) การฟังเพลงเบา ๆ ประกอบท่าทางตามจินตนาการซ้ำ ๆ นำมาบูรณาการ ในกิจกรรม แผนการออกแบบการจัดประสบการณ์

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมี ความสุขและการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ ผู้วิจัยนำองค์ประกอบที่ช่วยให้ ผู้เรียนเรียนรู้มีความสุข 6 ประการ ของ Boonsue (1997) ได้แก่ 1) ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ 2) ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อผู้เรียน 3) ผู้เรียนเกิดความรัก และภูมิใจในตัวเอง 4) ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียน ตามความถนัดและความสนใจ 5) บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจ ให้ติดตาม 6) สิ่งที่เรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ส่วนแนวคิดการส่งเสริมให้การเรียนอย่างมีคุณภาพ ใช้แนวคิดของ Parkbongkoch (2001) และ Bloom (1976) ที่เสนอว่า ครูควร สร้างบรรยากาศที่สื่อความรัก ความอบอุ่น ความน่าเชื่อถือ และ



การมีเหตุผลต่อนักศึกษา ครูควรมีองค์ความรู้จริง มีเทคนิคการสอน ต้องแจ้งจุดมุ่งหมายในการเรียน การมีส่วนร่วม การเสริมแรง การให้ข้อมูลย้อนกลับ เป็นแนวทางในการกำหนดพฤติกรรม การแสดงออกของผู้สอน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ ด้วยการบริหารสมอง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยความสุขและพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ ด้วยการบริหารสมองเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยความสุขและพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาที่ผ่านการพัฒนาตามแผนการออกแบบประสบการณ์เสริม ด้วยการบริหารสมอง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยความสุข และพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย มีผลการพัฒนาตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ หลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

สมมติฐานที่ 2 นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ หลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์การพัฒนา

สมมติฐานที่ 3 นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ หลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

สมมติฐานที่ 4 นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ หลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์การพัฒนา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเนื้อหาของราย วิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวนหน่วยกิต 3 (2-2-5) รหัสวิชา EA10121 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 แผน การจัดกิจกรรม รวม 16 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 ครั้งๆ ละ 4 ชั่วโมง ตามตารางเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์

ชั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐานและพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา เกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ 2) เพื่อสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาแผนการ ออกแบบประสบการณ์ และ 3) เพื่อพัฒนาและทดลองใช้แผนการ ออกแบบประสบการณ์และหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับ กิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ เป็นนักศึกษาสาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยใช้ วิธีการเลือกแบบเจาะจง

2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลองใช้แผนการออกแบบ ประสบการณ์เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของแผนเป็นนักศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยการทบทวน หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ 1) แบบสอบถาม ความคิดเห็นของ นักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้าง การเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพ



รายการประเมินทุกข้อมีความเที่ยงตรง โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00 2) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการออกแบบประสบการณ์ มีค่าคะแนนความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89, S.D. = 0.05 - \bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00$) 3) แบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้มีความสุข เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ปรับจากแบบวัดการเรียนรู้มีความสุขของ เบญจมาพร อุ่นสุข (2552) และบุญช่วย ภักดี (2556) 4) แบบวัดพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 6 ระดับ ปรับจากแบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพของ ลำไย มากเจริญ (2554) และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการออกแบบประสบการณ์ ซึ่งเครื่องมือทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ แบบวัดใน ข้อ 3), ข้อ 4) และ ข้อ 5 มีความเที่ยงตรง โดยมีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามทำการสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมเสริมสร้าง การเรียนรู้ อย่างมีความสุข จากนักศึกษากลุ่มเป้าหมายด้วยตนเอง ในประเด็น กิจกรรมการเรียนรู้และวิธีสอนที่เสริมสร้างการเรียนรู้มีความสุข วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ ช่วงที่ 2 พัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ ผู้วิจัยนำผลสรุปช่วงที่ 1 มาเป็นกรอบแนวคิดในการพิจารณาเลือกวิธีการ กิจกรรมร่วมกับผลสังเคราะห์ ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการออกแบบประสบการณ์ เทคนิคการบริหารสมอง การเรียนรู้มีความสุขและการเรียนอย่างมีความสุข นำมากำหนดกรอบการพัฒนาและสร้างแผนการออกแบบประสบการณ์ฉบับร่าง ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของแผน พร้อมปรับแก้ตามข้อเสนอ พร้อมนี้ผู้วิจัยสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ช่วงที่ 3 ทดลองใช้แผนและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของแผน โดยทดลองใช้แผน และหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยกับกลุ่มทดลอง โดยผู้วิจัยทำการสอนนักศึกษา กลุ่มเป้าหมายด้วยตนเองตามแผน สรุปข้อมูลทดลอง ปรับแก้แผน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยฉบับสมบูรณ์ สำหรับนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 2

ระยะที่ 2 การนำแผนการออกแบบประสบการณ์ไปใช้

ขั้นการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ในการพัฒนานักศึกษามิ่วตฤประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ดำเนินการ ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย นักศึกษาปีที่ 1 สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จังหวัดอุดรธานี ปีการศึกษา 2564 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวนหน่วยกิต 3(2-2-5) รหัสวิชา EA10121 มี 2 หมู่เรียน (หมู่ที่ 01 จำนวน 30 คน และหมู่ที่ 03 จำนวน 25 คน) จำนวน 55 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตัวแปรต้น การใช้ แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง และ ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) พฤติกรรมการเรียนรู้มีความสุข 2) พฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แผนการออกแบบประสบการณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้มีความสุข 2) แบบวัดพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน การออกแบบประสบการณ์ เครื่องมือทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ แบบวัดใน ข้อ 1) ข้อ 2) และข้อ 3) มี IOC ระหว่าง 0.60-1.00 ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยการทบทวน หลักการ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที่แบบ t-test for Dependent และ t-test for One Sample

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ผู้วิจัยนำแผนการออกแบบประสบการณ์มาใช้จริงในการพัฒนานักศึกษาเพื่อยืนยันประสิทธิผลของแผน โดยทำการสอนในรายวิชา EA10121 การจัดกิจกรรม ทางภาษา และการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 15 แผนการจัดกิจกรรมรวม 16 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 4 ชั่วโมง ตามตารางเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์



โดยแต่ละแผนใช้ขั้นตอนการสอน 6 ขั้น คือ 1)อุ่นเครื่องเตรียมพร้อมด้วยการบริหารสมอง ในการเตรียมความพร้อมนักศึกษาเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและนักศึกษาที่มีลักษณะเป็นกันเอง 2) แนะนำปัญหา สารที่เรียนด้วยการนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องเนื้อหาบทเรียนต่อนักศึกษา กระตุ้นด้วยคำถามให้นักศึกษาได้คิดกับปัญหา เนื้อหาของบทเรียน 3) ไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน ให้นักศึกษาแต่ละคนคิดค้นหาทางออกของปัญหา และทำความเข้าใจบทเรียนด้วยมุมมองของตนเอง สร้างข้อคิดเกี่ยวกับทางออกของปัญหาแล้วสื่อสารทางออกด้วยการพูดหรือเขียน 4) ระดมสมองทางออก โดยกลุ่ม นักศึกษาเข้ากลุ่มนำเสนอทางออกของปัญหาตนเอง แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกับผู้อื่นในลักษณะของกลุ่มเพื่อหาทางออกของกลุ่ม 5) สื่อสารทางออก สะท้อนผล กลุ่มเสนอทางออกของปัญหาที่สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันคิดไว้ในขั้นระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม ต่อสมาชิกกลุ่มอื่น แสดงผลออกมาในรูปแบบของชิ้นงาน 6) ถอดรหัสปรับใช้ นักศึกษาได้ทบทวนเรื่องราวที่ได้เรียนรู้สรุปประสบการณ์ การเรียนรู้ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจบกิจกรรมด้วย การบริหารสมองเพื่อผ่อนคลายการเรียนรู้หลังเรียน (สัปดาห์ที่ 2-14) สุดท้ายของการจบรายวิชาด้วยการสรุปบทเรียน สะท้อนสุข (สัปดาห์ที่ 15) โดยสรุปบทวนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมา ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เติมเต็มความสุข และเสวนาถอดบทเรียนเพื่อให้ได้กิจกรรมแนวปฏิบัติในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีความสุขและการเรียนอย่างมีคุณภาพที่มีความยั่งยืนและให้นักศึกษาทำแบบวัดและแบบสอบถามหลังเรียน

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ที่เรียนในรายวิชาการจัดการกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนตามแผนการออกแบบประสบการณ์ ด้วยการบริหารสมอง มีกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 อุ่นเครื่องเตรียมพร้อม (Warm-up) เป็นการจัดการกิจกรรม เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม และเตรียมความพร้อม

ผู้เรียน โดยจัดกิจกรรม และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนโดยคาดหวังให้บรรยากาศการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นกันเอง ผ่อนคลาย มีสมาธิ จิตจดจ่อ เสริมศักดิ์ศรีในตนเองของผู้เรียน มั่นคง สนุกท้าทาย อบอุ่น และสุขใจ กิจกรรมที่จัด คือ การรู้จักกันและกัน โดยใช้การบริหารสมอง (Brain Gym) ในการเตรียม แนะนำเข้าสู่ประเด็นการเรียนรู้ การเชื่อมโยงปัญหาและ ชีวิตจริงกับ สารการเรียนรู้ที่จะเรียนในบทเรียน

ขั้นที่ 2 แนะนำปัญหาสารที่เรียน (Problem Identification) เป็นการจัดการกิจกรรมเพื่อเสนอเนื้อหาสาระของบทเรียน ในรูปแบบการนำเสนอโจทย์ปัญหา สถานการณ์ต่อผู้เรียน จะนำเสนอโดยใช้เทคนิคการนำเสนอที่จะทำให้ตัวผู้เรียนเกิดมโนภาพเกี่ยวกับ ประเด็นปัญหาหรือเนื้อหาสาระ

ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน (Individual Exploration) เป็นการจัดการกิจกรรมเพื่อเสริมการเรียนรู้ในตนเองของผู้เรียน “เข้าใจปัญหา คิดหาทางแก้ เน้นใจจดเย็น” โดยแต่ละคนได้คิดค้นหาทางออกของปัญหา ขยายและทำความเข้าใจในบทเรียนด้วยมุมมองของตนเอง สร้างข้อคิดเกี่ยวกับทางออกของปัญหาแล้วสื่อสารทางออกนั้นออกมาเป็นชิ้นงาน

ขั้นที่ 4 ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม (Group Work) เป็นการจัดเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากกลุ่ม และมุมมองที่หลากหลาย หลังจากให้นักศึกษาแต่ละคนได้ทางออกของปัญหาแล้ว ทางออกของแต่ละคนมาตรวจสอบ แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นกับผู้อื่นในลักษณะของกลุ่ม เพื่อหาทางออกของกลุ่มร่วมกัน โดยการศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสาร แหล่งอ้างอิงหรือสื่อ การเรียนรู้อื่นที่รวบรวมได้

ขั้นที่ 5 สื่อสารทางออก/สะท้อนผล (Communication) เป็นกิจกรรมการนำเสนอโดยให้กลุ่มสื่อสารทางออกของปัญหาที่สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันคิดไว้ในขั้นที่ 4 แสดงผล การประมวลออกมาในรูปของชิ้นงาน เช่น การแสดงออกทางศิลปะต่าง ๆ

ขั้นที่ 6 ถอดรหัสปรับใช้ (Debriefing) เป็นการจัดการกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มาทั้งหมด เพื่อก่อให้เกิดข้อสรุปหรือประสบการณ์การเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเห็นวิธีการ นำความรู้ ความเข้าใจ และทัศนคติที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือจะนำทางออกของปัญหาที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน



สรุปผลการหาคุณภาพแผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นภาพรวมของแผนการออกแบบประสบการณ์มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ มีความชัดเจน ถูกต้องตามหลักวิชา กระบวนการพัฒนาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและการเรียนอย่างมีคุณภาพได้ และพบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองมีพฤติกรรม การเรียนรู้อย่างมีความสุขและการเรียนอย่างมีคุณภาพอยู่ในระดับค่อนข้างมากถึงมากที่สุด

2. ผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วย การบริหารสมอง เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ที่เรียนในรายวิชาการจัดกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ใน

การทดสอบสมมติฐานของคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีความสุขของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 หลังการพัฒนาด้วยเกณฑ์ร้อยละ 80

การวัดพฤติกรรม การเรียนรู้อย่างมีความสุข	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
คะแนนหลังการพัฒนา	169.27	8.30	79.75*	0.00

หมายเหตุ. *P<.05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ พบว่า คะแนนพฤติกรรม การเรียนรู้อย่างมีความสุขหลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานของคะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีความสุขของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการพัฒนา

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการพัฒนา	124.36	5.00	31.66*
หลังการพัฒนา	169.27	8.30	

หมายเหตุ. *P<.05

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนหลังได้รับการพัฒนา ($\bar{X} = 169.27$, S.D. = 8.30) สูงกว่าก่อนการพัฒนา ($\bar{X} = 124.36$, S.D. = 5.00) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ นักศึกษาประเมินว่าความสุขที่เกิดจากอาจารย์ผู้สอนอยู่ในระดับค่อนข้างมาก คือ อาจารย์เป็นแบบอย่างที่ดีของนักศึกษา ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณครูมีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ อาจารย์เป็นบุคคลที่น่าเคารพนับถือ และการสอนของอาจารย์ทำให้ข้าพเจ้าไม่ผิดหวัง

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ใน

การทดสอบสมมติฐานของคะแนนพฤติกรรม การเรียนอย่างมีความสุขของ นักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ชั้นปีที่ 1 หลังการพัฒนาด้วยเกณฑ์ร้อยละ 80

การวัดพฤติกรรม การเรียนอย่างมีความสุข	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
คะแนนหลังการพัฒนา	93.60	3.75	26.82*	0.00

หมายเหตุ. *P<.05

จากตารางที่ 3 ผลการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรม การเรียนอย่างมีความสุขของนักศึกษาก่อนและหลังการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ พบว่า คะแนนพฤติกรรม การเรียนอย่างมีความสุขหลังการพัฒนาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ใน

การทดสอบสมมติฐานของคะแนนพฤติกรรมการเรียน
อย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
ชั้นปีที่ 1 ก่อนและหลังการพัฒนา

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการพัฒนา	63.43	3.57	39.55*
หลังการพัฒนา	93.60	3.75	

หมายเหตุ. *P<.05

จากตารางที่ 4 คะแนนหลังได้รับการพัฒนา ($\bar{X} = 93.60$, S.D. = 3.75) สูงกว่าก่อนการพัฒนา ($\bar{X} = 63.43$, S.D. = 3.57) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ นักศึกษาประเมินว่าพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพอยู่ในระดับค่อนข้างมาก คือ ฉันทำการบ้านหรืองานครบตามที่อาจารย์มอบหมายทุกครั้ง ฉันจัดเตรียมหนังสือเรียนและอุปกรณ์การเรียนทุกครั้งก่อนเข้าเรียนในแต่ละวิชา แม้นอนดึกแต่ฉันก็เข้าชั้นเรียนตรงเวลาเมื่อถึงชั่วโมงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน เมื่อจำเป็นต้องขาดเรียน ฉันพยายามติดตามบทเรียนและทำงานที่อาจารย์มอบหมายจนเสร็จครบถ้วน ฉันทำแบบฝึกหัดด้วยตนเองทุกครั้งถึงแม้แบบฝึกหัดจะยาก ฉันตั้งใจฟังอาจารย์อธิบายถึงแม้ฉันจะมีเรื่องเครียดครบจนจิตใจ และฉันอ่านทบทวนเนื้อหาที่เรียนมาเฉพาะช่วงใกล้สอบ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมองเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ที่เรียนในรายวิชาการจัดการกิจกรรมทางภาษาและการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก นักศึกษาเห็นว่า เนื้อหาสาระ วิธีการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพความเป็นครูปฐมวัย กระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษา และเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์กระตุ้นให้เห็นคุณค่าของวิชาชีพครูปฐมวัย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการพัฒนาแผนการออกแบบประสบการณ์ซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้น คือ อุ่นเครื่องเตรียมพร้อม แนะนำปัญหาสาระที่เรียน ไตร่ตรองทางแก้เฉพาะตน ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม สื่อสารทางออกสะท้อนผล และถอดรหัสปรับใช้ชีวิต รูปแบบดังกล่าวอาจอ้างได้ว่าเป็นนวัตกรรมที่มีกิจกรรมสนองตอบต่อการเรียนรู้ ที่สร้างให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ได้ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยนำผลการศึกษาค้นคว้าคิดเห็น และความต้องการของนักศึกษาเกี่ยวกับวิธีสอน หรือกิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาเรียนแล้วเกิดความสุขมาเป็นกรอบแนวคิดในการเลือกวิธีการสอน กิจกรรมซึ่งเมื่อนำไปใช้จริงกลุ่มตัวอย่างทำให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ยืนยันจากความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการออกแบบประสบการณ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (กิตติวดี บุญเชื้อ และคณะ, 2540), (ผ่องลักขม จิตต์การุญ, 2543), (ศักดิ์สิทธิ์ สีพลวงเพชร, 2544), (จรรยาธน์ ขวัญรัมย์, 2545), (รุ่งทิพา จันทน์วัฒนวงษ์, 2557), (จ่านงค์ แจ่มจันทร์ และคณะ, 2560), (พินโย พรหมเมือง และคณะ, 2566) พบว่า อาจารย์ผู้สอน และวิธีสอนมีความสำคัญในการบริหารจัดการชั้นเรียนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักศึกษาได้มีโอกาสในการนำความรู้ที่ตนเองกำลังศึกษามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสมาชิกในห้องเรียน และให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาและปรับปรุง การจัดการเรียนรู้

2. จากผลการใช้แผนการออกแบบประสบการณ์ โดยเน้นการใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายในการเริ่มกระตุ้นนักศึกษาให้เกิดความพร้อมก่อนการเรียนรู้บทเรียน นำไปสู่การเรียนรู้อย่างมีความสุข ยืนยันได้จากผลคะแนนพฤติกรรมการเรียนอย่างมีความสุขและพฤติกรรมการเรียนอย่างมีคุณภาพหลังการพัฒนา สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และคะแนนหลังได้รับการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Seeluangpetch (2001) ศึกษาผลการประยุกต์ใช้ทฤษฎี การเรียนรู้อย่างมีความสุขในการสอนวิทยาศาสตร์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์เกิดความสุขในการเรียนมากกว่าก่อนได้รับการสอน นอกจากนี้ พบว่า นักเรียนยังเกิดความสุขในการเรียนเกิดความสามารถและมีความสุข ในการเรียน มีการวางแผนในการจัดทำผลงานและเรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ



(กิตยวดี บุญชื้อ, 2540) บูรณาการกิจกรรมบริหารสมอง (Brain Gyms) ในการกระตุ้นสมองเพื่อ การผ่อนคลายในการเรียนรู้จะทำให้สมองมีความแข็งแรง ประสานสัมพันธ์กับระบบการสั่งการของประสาทให้มีการทำงานที่คล่องแคล่วส่ง ผลดีต่อการถ่ายโยงข้อมูลส่งผลให้จับประเด็นได้ดี ทำให้สภาพจิตใจเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ (อารี พุ่มประไพวัฒน์ และคณะ, 2561), (ธัญญารัตน์ สีนาคำ และคณะ, 2566), (วิยะการ แสงหัวช้าง และคณะ, 2566) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงษ์ (2557) ที่ศึกษาการสอบถาม ความต้องการของนักศึกษา เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้มีความสุขมาประยุกต์ใช้ในการกำหนดกรอบในการออกแบบกิจกรรมซึ่งเป็นการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์บนฐาน ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ประกอบแนวคิดการสร้างความสุขในการเรียนรู้เสริมความผ่อนคลายด้วยกิจกรรมบริหารสมอง พบว่า นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรม การเรียนอย่างมีประสิทธิภาพหลังการพัฒนาอยู่ในระดับค่อนข้างมาก คิดเป็นร้อยละ 81.95

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

แผนการออกแบบประสบการณ์ด้วยการบริหารสมอง หากนำไปใช้ ผู้สอนต้องตระหนักในการแสดงออกต่อนักศึกษาด้วย บุคลิกภาพที่เป็นกัลป์ยาณมิตร มีทักษะเสริมแรง รู้จังหวะที่จะเสริม กิจกรรมการบริหารสมองและควรเตรียมความรู้เรื่องการบริหารสมอง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาทักษะการคิดขั้นสูงสำหรับนักศึกษา ทั้งนี้ขั้นตอนการสอน ขั้นที่ 2 แนะนำปัญหา สารที่เรียน (Problem Identification) ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองทางแก่เฉพาะตน (Individual Exploration) ขั้นที่ 4 ระดมสมองทางออกโดยกลุ่ม (Group Work) เป็นขั้นตอนผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูงสำหรับนักศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กิตยวดี บุญชื้อ. (2540). *ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข* ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- จรรยารัตน์ ขวัญรัมย์. (2545). *ร่วมปฏิรูปการเรียนรู้กับครูต้นแบบ: การจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการสอนแบบ “กระบวนการกลุ่มเล่น และเรียนคณิตศาสตร์ให้มีความสุข”* ครูต้นแบบปี 2542 วิชาคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: กองทุนรางวัลเกียรติยศแห่งวิชาชีพครู สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- จำนงค์ แจ่มจันทรวงศ์ และคณะ. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อ สมรรถนะครูผู้สอนของนักศึกษาหลักสูตร ประกาศนียบัตร สาขาวิชาชีพครู วิทยาลัยเชียงราย. *วารสารฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 10(1), มกราคม-เมษายน, สืบค้นจาก <https://he02.tcithaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/85541/68048>
- ธัญญารัตน์ สีนาคำ และคณะ. (2566). *ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้กิจกรรมพิลาทีสร่วมกับการบริหารสมองที่มีต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดหลากหลายของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญช่วย ภักดี. (2556). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุขที่เน้นการปฏิบัติ เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละที่มีต่อ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการใช้ ทักษะชีวิตและการเรียนรู้อย่างมีความสุข ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.



- เบญจมาพร อุ่ณสุข. (2552). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับการเรียนอย่างมีความสุข ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เขตกรุงเทพมหานคร เขต 1. ปรินทิพนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยศึกษาและสถิติทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ. (2543). สภาพปัจจัยในการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้มีความสุขสำหรับนักศึกษาโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันราชภัฏกลุ่มภาคเหนือตอนล่าง. สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม: พิษณุโลก.
- พินโย พรหมเมือง และคณะ. (2566). การพัฒนาหลักสูตรสำหรับการพัฒนาศักยภาพครูด้านการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสําคัญสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 5. วารสารสิทธิธรรมปริทรรศน์, 23(2). กรกฎาคม-ธันวาคม. สืบค้นจาก <https://so06.tcithaijo.org/index.php/src/article/view/249653/174631>.
- พระธรรมปิฎก. (2536). ข้อคิดชีวิตทวนกระแส (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: พุทธธรรมพทุทธิธรรม.
- รุ่งทิวา จันทน์วัฒนวงศ์. (2557). ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษา คณะครุศาสตร์เกี่ยวกับกิจกรรมการเสริมสร้างการเรียนรู้มีความสุข. อดุทธธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- รุ่งนภา กุลภักดี และคณะ. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคัดสรรกับการเรียนรู้มีความสุขของนักเรียนพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก. วารสารพยาบาลตำรวจ, 9(2), 115-127, กรกฎาคม-ธันวาคม.
- ลำไย มากเจริญ. (2554). ปัจจัยทางจิตสังคมและความสุขใจที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพของนักศึกษาสาขาวิชาการบัญชี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (ปรินทิพนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิยะการ แสงหัวช้าง และคณะ. (2566). การบริหารสมองตามทฤษฎีนิวโรบิคส์ เอ็กเซอร์ไซส์ เพื่อส่งเสริมความจำแก่ผู้สูงอายุที่มีภาวะการรับรู้คิดบกพร่องเล็กน้อย. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9, 17 (3), 856-867, กันยายน-ธันวาคม.
- วิลาลินี คิดการ. (2554). ความเครียด ความพึงพอใจ และความสามารถในการปรับตัวของนิสิต/นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วารสารบริหารธุรกิจเทคโนโลยีมหานคร, 8(2), กรกฎาคม-ธันวาคม.
- ศักดิ์สิทธิ์ สีหลวงเพชร. (2544). ผลการประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนการเรียนรู้มีความสุขในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปรินทิพนิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศิริวัฒนา พูลสวัสดิ์. (2547). การศึกษาสภาพปัจจัยในการสอนที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้มีความสุขของนักศึกษามหาวิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี (ปรินทิพนิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา). จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มยา). (2552). ดวงใจ มีมานะ. กรุงเทพฯ: สถาบันศิลปวัฒนธรรมเพื่อการพัฒนา (มยา).
- อารี พุ่มประไพวัฒน์ และคณะ. (2561). ประสิทธิภาพของการสร้างเสริมสุขภาพและการบริหารสมองต่อคะแนนการทดสอบสภาพสมองเบื้องต้นของผู้สูงอายุในชุมชน อบ้านนาสาร จ.สุราษฎร์ธานี. วารสารการพยาบาล การสาธารณสุขและการศึกษา วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา, 19(3). กันยายน-ธันวาคม.



- Bloom, B. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York: McGraw-Hill.
- Boonsue, K. (1997). *Delighted learning theory, learning prototype on theory and practice*. Bangkok: Idea Square. [in Thai]
- Gyurko, J., & Snow, M. (2020). Our "directive": Quality teaching and learning. Change: *The Magazine of Higher Learning*, 52(5). 6-16, from <https://doi.org/10.1080/00091383.2020.1807873>.
- Oktodia Basuki, H., & Nur Faizah, H. (2020). The Effect of Brain Gym on the Learning Concentration of Student in STIKES NU Tuban. *Journal Keperawatan*, 11(1). 38-44, from https://ejournal.umm.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/10186/pdf_1.
- Parkbongkoch, C. (2001). Joy enhanced parenting. *Journal of Behavioral Science*, 7(1). 29-34, [in Thai]
- Paribatra na Ayudhya, D. (2006). *Learning to excellence*. Bangkok: RaklukeFamily Group. [in Thai]
- Seeluangpetch, S. (2001). *The results of application techniques for learning happily in science class for Matthayomsuksa 1 students (Master thesis)*. Khon Kaen: Khon Kaen University. [in Thai]
- Waiyasusri, R. (2014). *The use of brain-activation techniques for increased earning achievements*. Bangkok: Dhurakij Pundit University. [in Thai]