

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในระดับบัณฑิตศึกษา
กรณีศึกษาโครงการจัดนำเที่ยวเชิงสุขภาพ
Experiential Learning at the Graduate Level
A Case Study of a Wellness Tourism Project

อัศวิน แสงพิกุล¹
Aswin Sangpikul¹

Received: 10 July 2025; Revised: 10 September 2025; Accepted: 20 September 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้และทักษะการทำงานจากการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ และ 2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียนในการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาการท่องเที่ยวของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง จำนวน 25 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือหลัก และใช้สถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ย, S.D.) และสถิติเชิงอนุมาน (การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า ในด้านความรู้ผู้เรียนเห็นว่าการผสมผสานการเรียนในชั้นเรียนกับการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพช่วยเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X}= 4.88$) ในด้านทักษะการทำงาน ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในด้านการประสานงานมากที่สุด ($\bar{X}=4.89$) สำหรับการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ พบว่า ความรู้ ($r=0.78$) และ ทักษะการทำงาน ($r=0.83$) มีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับสูงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพสามารถพัฒนาทั้งความรู้และทักษะการทำงาน พร้อมทั้งส่งเสริมการคิดเชิงปัญญาของผู้เรียน อันจะเป็นแนวทางที่อาจนำไปปรับใช้ในรายวิชาอื่นของสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์; การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ; บัณฑิตศึกษา

¹ คณะการท่องเที่ยวและการโรงแรม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต; Faculty of Tourism and Hospitality, Dhurakij Pundit University
Corresponding Author, Email: aswin.sal@dpu.ac.th

Abstract

This study aimed to: (1) examine students' opinions on experiential learning in terms of knowledge and work skills gained from conducting a wellness tourism project, and (2) analyze the relationship between knowledge and work skills with students' cognitive learning outcomes in implementing the wellness tourism project. This study employed a quantitative approach. The sample consisted of 25 graduate students in a tourism programme at one university. A questionnaire was used as the main research instrument, while data were analysed using descriptive statistics (mean, SD) and inferential statistics (Pearson's correlation).

The findings revealed that in terms of knowledge, students agreed that integrating classroom learning with conducting the wellness tourism project effectively enhanced their learning ($\bar{X}=4.88$). Regarding work skills, students gained the most experience in coordination ($\bar{X}=4.89$). The correlation analysis indicated that knowledge ($r=0.78$) and work skills ($r=0.83$) had a strong positive relationship with cognitive learning outcomes, with statistical significance at the 0.01 level. The results suggest that experiential learning through the wellness tourism project can enhance both knowledge and work skills, while also fostering students' cognitive thinking. This approach could be applied to other courses in tourism and related fields to improve the quality of higher education teaching and learning.

Keywords: Experiential Learning; Wellness Tourism; Graduate Studies

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน สถาบันการศึกษาจำเป็นต้องปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความต้องการของตลาดแรงงาน (Schwab, 2016; Sangpikul, 2022) การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพรอบด้าน โดยไม่เพียงแต่มีความรู้เชิงทฤษฎี แต่ต้องมีทักษะการปฏิบัติงานที่จำเป็นสำหรับการทำงานในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อพัฒนาความสามารถและศักยภาพของตนเอง (Kim et al., 2015; Sangpikul, 2022) ความท้าทายนี้มีความสำคัญในสาขาวิชาชีพที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนและสภาพแวดล้อมจริง อย่างเช่น สาขาการท่องเที่ยวและการบริการ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในสาขานี้ ผู้สอนจึงควรสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาความรู้ ความสามารถ และศักยภาพของผู้เรียนในวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตร

แนวทางหนึ่งของการพัฒนาผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ที่สถานบันอุดมศึกษาควรให้ความสำคัญและนำมาใช้ให้แพร่หลายมากขึ้น โดยเฉพาะสาขาการท่องเที่ยวและการบริการ คือ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีของ Kolb (1984) ที่เสนอว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากวงจร 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ประสบการณ์จริง (Concrete Experience) (2) การสังเกตและไตร่ตรอง (Reflective Observation) (3) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และ (4) การทดลองปฏิบัติอย่างกระตือรือร้น แนวคิดนี้ ได้รับการพัฒนาต่อยอดและถูกนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่าง ๆ ในการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา เช่น การฝึกบทบาทสมมุติ การจำลองสถานการณ์ในห้องเรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การทำโครงการกับภาคธุรกิจ การลงพื้นที่ในชุมชน หรือการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในสถานการณ์จริง เป็นต้น (Conceição & Skibba, 2007) ทั้งนี้ งานวิจัยหลายเรื่อง เช่น Kim et al. (2015) และ Sangpikul (2022) พบว่าการเรียนการสอนในลักษณะเช่นนี้จะช่วยลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติได้ โดยผู้เรียนนอกจากจะได้รับความรู้เพิ่มเติมหรือเพิ่มพูนจากกิจกรรมต่าง ๆ แล้ว ยังสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงานได้อีกด้วย เช่น การวางแผนงาน การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารระหว่างบุคคล เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า แม้ว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในระดับปริญญาตรีในหลายสาขาวิชา เช่น บริหารธุรกิจ การศึกษา นิเทศศาสตร์ การโรงแรม และการท่องเที่ยว เป็นต้น (Alam, 2014) แต่ว่าการประยุกต์ใช้การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในระดับบัณฑิตศึกษายังมีจำกัด ทั้งในไทยและต่างประเทศ ซึ่งเป็นเรื่องน่าเสียดาย เพราะวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ควรถูกพัฒนาต่อยอดสำหรับผู้เรียนในทุกระดับชั้น รวมถึงระดับปริญญาโทและปริญญาเอก ดังนั้น งานวิจัยในครั้งนี้ จึงนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (1984) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ในวิชาการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของหลักสูตรปริญญาโท สาขาการจัดการการท่องเที่ยวของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง โดยผู้สอนได้มอบหมายโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้ผู้เรียน 1 โครงการในระหว่างการเรียนรู้ คือ การจัดทำเที่ยวเชิงสุขภาพให้แก่บุคคลภายนอก เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จริงในเกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้ในรายวิชา โดยผู้เรียนนอกจากจะได้เรียนเนื้อหาในรายวิชาดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ในวิชาชีพโดยตรงจากโครงการดังกล่าว การมอบหมายโครงการดังกล่าว จะเป็นประสบการณ์ใหม่และเป็นงานที่ท้าทายของผู้เรียนทุกคน เนื่องจากผู้เรียนจะต้องจัดรายการนำเที่ยวเชิงสุขภาพขึ้นมา 1 รายการ และดำเนินโครงการให้สำเร็จ โดยผู้เรียนจะต้องฝึกฝนประสบการณ์ของตนเองให้เสมือนเป็นผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว และรับผิดชอบโครงการนี้เสมือนเป็นเจ้าของธุรกิจ เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ธุรกิจ รวมทั้งยังจะได้รับประสบการณ์ต่าง ๆ ในการทำธุรกิจ เช่น การจัดทีมงาน การออกแบบรายการนำเที่ยว การสร้างกิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ การบริหารงานขาย งานการตลาด และการติดต่อประสานงานกับบุคคลที่เกี่ยวข้องในพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม เนื่องจากองค์ความรู้ด้านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับผู้เรียนระดับ

บัณฑิตศึกษาในบริบทของประเทศไทยยังมีจำกัด ดังที่กล่าวข้างต้น อีกทั้ง งานวิจัยด้านการเรียนการสอน ยังไม่ค่อยมีการศึกษาหรือทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างการจัดกิจกรรมในโครงการ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยความสัมพันธ์ดังกล่าว มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพและความสามารถของผู้เรียน ดังนั้น การทำความเข้าใจในประเด็นนี้ จะเป็นแนวทางให้ผู้สอนสามารถออกแบบและจัดโครงการ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผลลัพธ์ การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการจัดการ การเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษาไทย และเสริมสร้างความรู้ความสามารถของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดคำถามการวิจัยไว้ 2 ประเด็น เพื่อหาคำตอบจากโครงการนี้ ได้แก่ 1) ผู้เรียนมีความเห็นอย่างไรต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ ในมิติ ของความรู้และทักษะการทำงานในด้านต่าง ๆ และ 2) ความรู้และทักษะการทำงานที่ได้รับมีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาหรือไม่ อย่างไร โดยผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อ การออกแบบการเรียนการสอนและการสร้างสรรค์โครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เหมาะสม ในรายวิชาอื่น ๆ ในสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอน ในสถาบันอุดมศึกษาไทย และเพื่อส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถนำแนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ จากงานวิจัยชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่าง ๆ ที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถและศักยภาพที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้และ ทักษะการทำงานจากการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ ทางปัญญาของผู้เรียนในการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. **ประชากรที่ใช้ในการวิจัย** คือ ผู้เรียนในวิชาการจัดการการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพของ หลักสูตร ปริญญาโท สาขาการจัดการการท่องเที่ยว มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร โดยมีผู้ลงทะเบียนในวิชาดังกล่าวในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 27 ราย

2. **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้และทักษะการทำงาน โครงการจัดการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ ซึ่งสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในเรื่องการ เรียนรู้เชิงประสบการณ์ เช่น Chang & Rieple (2013), Kim et al. (2015) และ Sangpikul (2017) โดยดัดแปลงข้อความให้เหมาะสมกับบริบทของการวิจัยในครั้งนี้ และได้ทดสอบค่าความ

เชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถามได้เท่ากับ 0.91 ซึ่งมากกว่า 0.70 แสดงว่า แบบสอบถามนี้มีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ของ Nunnally & Berntein (1994) รวมถึงได้สร้างแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรง จำนวน 3 ท่าน และได้แก้ไข/ตัดข้อคำถามที่ไม่สอดคล้องออก สำหรับแบบสอบถามประกอบด้วย 2 ส่วน สำคัญ ได้แก่ 1) ความรู้ที่รับจากการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพ จำนวน 8 ข้อ และ 2) ทักษะการทำงานจากโครงการนี้ จำนวน 10 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

3. วิธีการรวบรวมข้อมูล งานวิจัยในครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามผ่าน google form โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงหลังการสอบปลายภาคเสร็จสิ้น ในช่วงเดือน พฤษภาคม 2568 โดยเก็บข้อมูลจากผู้เรียนได้จำนวน 25 ราย

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

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1 นำเสนอในตารางที่ 1-2 ซึ่งแสดงระดับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในด้านความรู้และทักษะการทำงาน โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. การเรียนรู้ในห้องเรียนพร้อมกับการจัดโครงการกระตุ้นการเรียนรู้ของฉันทัน	4.88	0.33	มากที่สุด
2. โครงการนี้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของฉันทันในด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	4.82	0.39	มากที่สุด
3. ฉันทันได้เรียนรู้การดำเนินงานของธุรกิจนำเที่ยว	4.77	0.43	มากที่สุด
4. โครงการนี้ได้ช่วยเปิดโลกทัศน์ของฉันทันในการจัดการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	4.71	0.46	มากที่สุด
5. ฉันทันได้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะงานธุรกิจนำเที่ยว	4.70	0.47	มากที่สุด
6. ฉันทันได้เรียนรู้และเข้าใจบริบทการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ	4.66	0.49	มากที่สุด

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ
7. ฉันได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในการทำธุรกิจขนาดเล็ก	4.64	0.61	มากที่สุด
8. ฉันได้เรียนรู้การบริหารต้นทุนและกำไรจากโครงการนี้	4.53	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.71	0.30	มากที่สุด

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านความรู้ (knowledge)

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ที่ตนเองได้รับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้ในห้องเรียนพร้อมกับการจัดโครงการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X}=4.88$) รองลงมาคือ โครงการนี้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของฉันในด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ($\bar{X}=4.82$) และฉันได้เรียนรู้การดำเนินงานของธุรกิจนำเที่ยว ($\bar{X}=4.77$) ตามลำดับ ส่วนความรู้ในข้ออื่น ๆ เช่น การได้เปิดโลกทัศน์ ความรู้ความเข้าใจในการดำเนินงานธุรกิจนำเที่ยว การได้เรียนรู้และมีประสบการณ์ในการทำธุรกิจขนาดเล็ก และการได้เรียนรู้การบริหารต้นทุนกำไร มีระดับความคิดเห็นลดหลั่นกันตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 1 โดยระดับความคิดเห็นโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการประสานงาน	4.89	0.33	มากที่สุด
2. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม	4.87	0.33	มากที่สุด
3. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการวางแผนงาน	4.83	0.39	มากที่สุด
4. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์	4.82	0.37	มากที่สุด
5. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.77	0.56	มากที่สุด
6. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะมนุษยสัมพันธ์	4.76	0.43	มากที่สุด
7. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา	4.71	0.46	มากที่สุด
8. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม	4.70	0.46	มากที่สุด
9. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการทำเป็นผู้นำ	4.65	0.49	มากที่สุด
10. โครงการนี้ได้ช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจเป็นกลุ่ม	4.58	0.50	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.75	0.32	มากที่สุด

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านทักษะการทำงาน (work skills)

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะการทำงานที่ตนเองได้รับจากโครงการ 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะการประสานงาน ($\bar{X}=4.89$) รองลงมาคือ ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม ($\bar{X}=4.88$) และทักษะการวางแผนงาน ($\bar{X}=4.83$) ตามลำดับ ส่วนทักษะการทำงานด้านอื่น ๆ ในภาพรวมอาจมีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมากนักจาก 3 อันดับแรก เช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=4.82$) ทักษะการคิดวิเคราะห์ ($\bar{X}=4.77$) ทักษะมนุษยสัมพันธ์ ($\bar{X}=4.76$) และทักษะการแก้ไขปัญหา ($\bar{X}=4.71$) เป็นต้น ส่วนทักษะที่มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นน้อย

ที่สุดใน 10 ทักษะ คือ ทักษะความเป็นผู้นำ ($\bar{X}=4.65$) และทักษะการตัดสินใจ ($\bar{X}=4.58$) ดังแสดงในตารางที่ 2 โดยค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นโดยรวมของทักษะการทำงานเท่ากับ 4.75

ประเด็น	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.82	0.39	มากที่สุด
2. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.79	0.43	มากที่สุด
3. ฉันสามารถประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร	4.76	0.41	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.78	0.40	มากที่สุด

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของผู้เรียนในด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา (cognitive learning outcomes)

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยผลลัพธ์การเรียนรู้ในด้านการประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($\bar{X}=4.82$) รองลงมาคือ การประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ในการทำงานในวิชาชีพ ($\bar{X}=4.79$) และการประยุกต์ใช้ความรู้/ประสบการณ์เพื่อแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการทำงานในวิชาชีพ/ในองค์กร ($\bar{X}=4.76$) ตามลำดับ โดยค่าเฉลี่ยรวมของผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาเท่ากับ 4.78

สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2 นำเสนอในตารางที่ 4 ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา โดยมีผลการวิจัยดังนี้

ทักษะ	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา (Pearson Correlation Coefficient)	P-value
1. ความรู้	0.78**	.000
2. ทักษะการทำงาน	0.83**	.000

** : Correlation is significant at 0.01

ตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา

จากตารางที่ 4 เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียน ด้วยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) เพื่อทดสอบว่า ความรู้และทักษะการทำงานจากโครงการมีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาอย่างน้อยเพียงใด และตัวแปรใดมีความสัมพันธ์มากกว่ากัน ผลการวิจัย พบว่า ความรู้มีค่าสัมประสิทธิ์ (r) เท่ากับ 0.78 (ความสัมพันธ์ระดับสูง) ในขณะที่ทักษะ

การทำงานมีค่าสัมประสิทธิ์ (r) เท่ากับ 0.83 (ความสัมพันธ์ระดับสูง) ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่าทั้งสองตัวแปรมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยทั้งสองตัวแปร ต่างมีความสัมพันธ์ระดับสูงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา แต่มีข้อสังเกตว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ซึ่งอาจกล่าวเป็นนัยได้ว่า ทักษะการทำงานจากโครงการ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียนได้ค่อนข้างมาก ซึ่งผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สอนในการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เหมาะสมในรายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านโครงการการจดจำเที่ยว โดยให้ระดับความเห็นในระดับมากที่สุดในทุกประเด็นทั้งในด้านความรู้ที่ได้รับและทักษะการทำงานในโครงการ ดังแสดงในตารางที่ 1 และ 2 โดยผลการวิจัยที่สำคัญในด้านความรู้พบว่า การเรียนในห้องเรียนควบคู่กับการจัดโครงการนำเที่ยวเชิงสุขภาพช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ในวิชานี้ได้เป็นอย่างดี โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ โครงการในลักษณะนี้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และผู้เรียนได้เรียนรู้การดำเนินงานของธุรกิจนำเที่ยวในบริบทจริง ตามลำดับ ทั้งนี้ ผลการวิจัยดังกล่าวอาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำโครงการเสมือนจริงหรือทำโครงการในสถานการณ์จริง มีส่วนสำคัญในการสร้างความรู้ในห้องเรียนให้แก่ผู้เรียนมากกว่าการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว (lecture-based) ดังนั้น การเรียนการสอนใด ๆ ที่หากผสมผสานการเรียนรู้เชิงทฤษฎี (การบรรยาย) กับการปฏิบัติ (practice) จะมีส่วนช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้มากขึ้น รวมถึงโครงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดีขึ้นหรือลึกซึ้งขึ้น เนื่องจากได้เรียนรู้ควบคู่ไปกับการปฏิบัติ ตามที่ปรากฏในผลการวิจัย ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kim, et al. (2015) และ Sangpikul (2022) ที่ใช้โครงการเรียนเชิงประสบการณ์ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนในวิชาอีเวนต์ (events) โดยผลการวิจัยพบว่า การมอบหมายโครงการให้ผู้เรียนได้ลงมือจัดอีเวนต์ในสถานการณ์จริง เช่น การจัดงานประชุมวิชาการ มีส่วนช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้มากขึ้น รวมถึงผู้เรียนสามารถเข้าใจลักษณะของการจัดงานอีเวนต์ ประเภทงานประชุมวิชาการได้ลึกซึ้งขึ้น มากกว่าการฟังบรรยายในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ดังนั้น ผลการวิจัยในครั้งนี้จึงมีข้อค้นพบคล้ายคลึงกับงานวิจัยที่ผ่านมา โดยเฉพาะผลวิจัยที่ชี้ว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนั้น ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังพบว่า ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานในหลายๆด้าน โดยผู้เรียนเห็นว่า ตนเองได้ฝึกฝนทักษะการประสานงานมากที่สุด รองลงมาคือ ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม และทักษะการวางแผนงาน ตามลำดับ ทั้งนี้ ผลการวิจัยดังกล่าวอาจเป็นเพราะว่า

การทำโครงการเกี่ยวกับการจัดนำเที่ยว ผู้เรียนจำเป็นต้องทำงานร่วมกันในหลายส่วน เช่น การติดต่อกับทีมงานภายในกลุ่ม การติดต่อประสานงานกับบุคคลภายนอก (รถบัส ผู้ประกอบการ และชุมชน) และจำเป็นต้องทำงานอย่างมีระบบ มีแบบแผน เพื่อให้งานสำเร็จ ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการประสานงานมากที่สุดตามผลการวิจัยที่ปรากฏ รวมถึงการทำงานเสมือนจริงเช่นนี้ ผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะการสื่อสารภายในกลุ่มเพื่อประสานงานให้ราบรื่น และได้ช่วยกันวางแผนงานในด้านต่าง ๆ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Alam (2014) และ Kim, et al. (2015) ที่เผยว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านโครงการในสถานการณ์จริงในหลายโครงการ อย่างเช่น การจัดงานประชุมวิชาการ หรือการจัดนำเที่ยว มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานของผู้เรียนในหลายๆ ด้านไปพร้อม ๆ กัน เช่น การประสานงาน การสื่อสารระหว่างบุคคล การวางแผน การแก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีม เป็นต้น เนื่องจากเป็นการทำงานในสถานการณ์จริง ดังนั้น ทักษะการทำงานเหล่านี้ จึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนเพื่อทำโครงการที่ได้รับมอบหมาย ให้สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย อันจะมีส่วนช่วยพัฒนาศักยภาพ และความสามารถของผู้เรียน ในการทำงานในองค์กรธุรกิจในอนาคต

จากผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ($r=0.78$) และของทักษะการทำงาน ($r=0.83$) ต่างมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมหรือพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ได้ดีขึ้น เพราะผู้เรียนต้องประยุกต์ใช้ทักษะหลาย ๆ ด้านในการดำเนินโครงการให้สำเร็จในสถานการณ์จริง ดังนั้น การประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ ในระหว่างการดำเนินโครงการ อาจมีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้หรือประสบการณ์ที่ตนเองมีอยู่ เพื่อนำมาใช้วางแผนงาน คิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา หรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในการทำโครงการให้สำเร็จ ด้วยเหตุผลนี้ จึงอาจทำให้ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kim, et al. (2015) และ Sangpikul (2022) ที่พบว่า ความรู้และทักษะการทำงานจากโครงการมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลลัพธ์การเรียนรู้โดยทั่วไป และมีส่วนช่วยพัฒนาศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนให้ดีขึ้น โดยเฉพาะทักษะการทำงานจะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในการทำงานในอนาคต ทั้งนี้ ผลการวิจัยในครั้งนี้ได้เสริมความรู้และความเข้าใจโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะการทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาในบริบทของการเรียนรู้ในวิชาไอเวนท์ได้ชัดเจนขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านการจัดโครงการในสถานการณ์จริงด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียนใน 2 มิติที่สำคัญ ได้แก่ ความรู้ (knowledge) และทักษะการทำงานตามผลการวิจัยในตารางที่ 1-2 โดยข้อค้นพบที่

น่าสนใจคือ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าความรู้ (ดังแสดงในตารางที่ 4) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าทักษะการทำงานมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา มากกว่าความรู้เพียงอย่างเดียว ผลการศึกษาจึงอาจถือได้ว่าเป็นความรู้ใหม่ในบริบทของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ด้านการท่องเที่ยว เนื่องจากงานวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมายังไม่ได้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของสองตัวแปรดังกล่าวกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาอย่างชัดเจน อย่างเช่น Alam (2014) และ Kim et al. (2015) ได้ศึกษาในเรื่องผลลัพธ์การเรียนรู้โดยทั่วไปจากการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ แต่ไม่ได้มุ่งศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญา ดังนั้น งานวิจัยในครั้งนี้จึงให้ความรู้ใหม่โดยแสดงให้เห็นว่าทักษะการทำงานที่เกิดจากการจัดโครงการในสถานการณ์จริง มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการยกระดับศักยภาพของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาที่จำเป็นสำหรับการทำงานในอนาคต ประการสำคัญ คือ ทักษะการทำงานในลักษณะดังกล่าวไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากการเรียนการสอนที่อาศัยการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (เช่น โครงการเชิงประสบการณ์) ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนในภาพรวม ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพ 1 Impacts of Experience-Based Learning To Students' Cognitive Learning Outcomes

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ก่อให้เกิดความรู้และกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลาย ๆ ด้าน โดยผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 พบว่า ความรู้หรือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับ 3 อันดับแรก ได้แก่ การเรียนรู้ในห้องเรียนพร้อมกับการจัดโครงการช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีระดับความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ โครงการในลักษณะนี้ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และผู้เรียนได้เรียนรู้การดำเนินงานของธุรกิจนำเที่ยว ตามลำดับ ส่วนทักษะการทำงานที่ผู้เรียนได้รับจากโครงการ 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะการประสานงาน รองลงมาคือ ทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม และทักษะการวางแผนงานตามลำดับ สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะ

การทำงานกับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาด้วยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ พบว่า ความรู้และทักษะการทำงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกระดับสูง กับผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงานมีค่าสูงกว่าค่าสัมประสิทธิ์ของความรู้ ผลการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา เพื่อออกแบบกิจกรรมหรือโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เหมาะสมในรายวิชาอื่น ๆ ของสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างความรู้ ทักษะการทำงาน และพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ทางปัญญาของผู้เรียน ในส่วนของข้อเสนอแนะ มีดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

เนื่องจากผลการวิจัย พบว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์โดยเรียนรู้ผ่านโครงการในสถานการณจริง จะก่อให้เกิดทั้งความรู้และทักษะการทำงานให้แก่ผู้เรียน ซึ่งทั้งสองทักษะนี้มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญา ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนในสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง ผู้สอนในสถาบันอุดมศึกษาอาจพิจารณาส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน โดยผ่านโครงการที่สอดคล้องกับบริบทของรายวิชานั้น ๆ เพื่อให้การเรียนการสอนในรูปแบบเชิงประสบการณ์แพร่หลายมากขึ้นในศาสตร์ อันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ความสามารถ และศักยภาพในการทำงานหรือการประกอบอาชีพของผู้เรียนในอนาคต ทั้งนี้ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในสาขาการท่องเที่ยวและการบริการ อาจดำเนินการได้หลายรูปแบบ เช่น การจำลองสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การเล่นเกมบทบาทสมมติ การใช้ปัญหาเป็นฐานในการเรียนรู้ การสำรวจเส้นทางท่องเที่ยว การจัดอีเวนต์ประเภทต่างๆ หรือการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชน เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

สำหรับผลการวิจัยที่พบว่า การเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนในห้องเรียนกับการฝึกภาคปฏิบัติหรือการทำโครงการในสถานการณจริง สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีระดับความเห็นมากที่สุด ดังนั้น ผู้สอนในสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง สามารถนำผลการวิจัยในประเด็นนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ของหลักสูตร เช่น อาจเพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนในรูปแบบโครงการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในรายวิชาที่เหมาะสม และออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและบริบทของการทำงานจริง โดยอาจมอบหมายทำโครงการเป็นกลุ่ม หรือหลายๆกลุ่ม รวมทั้งอาจเชื่อมโยงกับบุคคลภายนอก หรือชุมชน เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในรายวิชาให้มากขึ้น นอกจากนี้ ผู้สอนอาจพิจารณาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น โครงการที่เกี่ยวข้องกับภาคธุรกิจ (บริษัทจำลอง) หรือภาคสังคม (โครงการช่วยเหลือสังคม) เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานที่สำคัญในองค์กร เช่น ทักษะการวางแผนงาน ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความเป็นผู้นำ ทักษะการทำงานเป็นทีม หรือการแก้ไขปัญหา เป็นต้น

นอกจากนั้น ผลการวิจัยยังพบว่า ความรู้และทักษะการทำงานมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงกับผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลการวิจัยพบว่า

ค่าสัมประสิทธิ์ของทักษะการทำงาน มีค่าสูงกว่าทักษะความรู้ ซึ่งอาจแปลความหมายได้ว่า โครงการงานใด ๆ ที่ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการทำงานที่หลากหลาย มีส่วนช่วยพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปัญญาของผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับโครงการงานที่เน้นทักษะการทำงานสูง (high work skills) เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ให้มากขึ้น เช่น การมอบหมายโครงการงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ โครงการงานที่หารายได้ หรือโครงการงานสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ทักษะการทำงานให้มากขึ้น อันจะมีส่วนช่วยส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ดีขึ้น เนื่องจากผู้เรียนจำเป็นต้องประยุกต์ใช้ทักษะการทำงานในหลาย ๆ ด้านเพื่อดำเนินโครงการงานให้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย

เอกสารอ้างอิง

- Alam, I. (2014). Designing Experimental Learning Project for Teaching Marketing Courses. *Atlantic Marketing Journal*, 3(2), 114-129.
- 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.
- 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.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Nunnally, J. C. & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric Theory*. 3rd ed. New York, NY: McGraw-Hill.
- 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.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York, NY: Crown Publishing.