

**การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ
เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนราชประชาสวัสดิ์ในพระบรมราชูปถัมภ์**

**Development of the “Shaken Mushroom Fun” Learning Activity Based on
Learning by Doing to Enhance Career Skills of Grade 4 Students at
Rajpachasamasai School Under The Royal Patronage**

ปาริฉัตร ปิติสุทธิ*, สุธางคณงค์ ทนศิริ, ถัดดาวลัย สุขศาลา และ กานต์สุตา ประกาศคุณิสาร

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 149 ถนนเจริญกรุง แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120

*ติดต่อ: Parichat.p@mail.rmuk.ac.th , 093-3924593

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้แนวคิด Learning by Doing สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลของกิจกรรมต่อการส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชาสวัสดิ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ แบบวัดทักษะอาชีพก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (Paired Sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.00/94.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 นักเรียนมีคะแนนทักษะอาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะอาชีพ การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้านอาชีพในระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม

คำหลัก: กิจกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ, ทักษะอาชีพ

Abstract

This study aimed to: 1) develop and examine the efficiency of the “Shaken Mushroom Fun” learning activity based on the Learning by Doing approach for Grade 4 students; 2) investigate the effects of the activity on enhancing students’ career skills; and 3) examine students’ satisfaction toward the learning activity. The target group consisted of 45 Grade 4 students studying in the Career and Technology subject during the second semester of the 2025 academic year at Rajaprasasamasai School under the Royal

โรงเรียนราชประชาสถาสัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ จึงเป็น
แนวทางในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนในกลุ่ม
สาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเป็นรากฐานสำคัญใน
การสร้างอาชีพเสริมให้แก่ผู้เรียนในอนาคตต่อไป

2. คำถามวิจัย

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข”
โดยใช้แนวคิด Learning by Doing สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือไม่

2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข” โดยใช้แนวคิด Learning by Doing สามารถ
ส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ได้หรือไม่

2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึง
พอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข” โดยใช้
แนวคิด Learning by Doing อยู่ในระดับใด

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.1 เพื่อพัฒนาและศึกษาประสิทธิภาพของกิจกรรม
การเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข” โดยใช้แนวคิด Learning
by Doing สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.2 เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
“เห็ดเขย่า พาสุนัข” ต่อการส่งเสริมทักษะอาชีพของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข”

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยการวิจัยกึ่งทดลอง
(quasi-experimental) มีรายละเอียดดังนี้

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชาสถาสัย
ในพระบรมราชูปถัมภ์ ภาคเรียนที่ 2 การศึกษา 2568 ที่
เรียนในรายวิชาการงานอาชีพ จำนวน 45 คน ซึ่งได้มา

จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
เนื่องจากเป็นกลุ่มนักเรียนที่เรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง
กับการพัฒนาทักษะอาชีพ

4.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ด
เขย่า พาสุนัข” โดยใช้แนวคิด Learning by Doing

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะอาชีพและความพึงพอใจ
ต่อกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการ
จัดการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข” โดยใช้แนวคิด
Learning by Doing พร้อมจัดทำใบความรู้และใบงาน
ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผลการประเมิน
ความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ
อยู่ระหว่าง 4.47 ถึง 4.87 และค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.78
ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด 2) แบบวัดทักษะอาชีพก่อน-หลัง
เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสุนัข” โดย
ใช้แนวคิด Learning by Doing จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะ
เป็นข้อสอบปรนัย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ
ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 ข้อ โดย
มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 ถึง
1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ทุกข้อคำถาม

4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยผู้วิจัย
ในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง
การแปรรูปอาหาร มีขั้นตอนดำเนินการ ดังนี้ 1) ทดสอบ
ก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบวัดทักษะอาชีพที่
พัฒนาขึ้น 2) ชี้แจงแนวทางการจัดกิจกรรม จุดประสงค์
ของเนื้อหาให้นักเรียนทราบตามแผนการจัดการเรียนรู้ 3)
ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 4)
ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบวัดทักษะอาชีพ
ที่พัฒนาขึ้น และ 5) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่
มีต่อการจัดการเรียนรู้

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยประชากรที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (Paired Sample T-Test)

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ในพระบรมราชูปถัมภ์ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

5.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพของนักเรียน พบว่า ของกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.00/94.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ

คะแนน	คะแนนเต็ม	M	SD	ร้อยละ
ระหว่างเรียน (E1)	30	26.40	1.80	88.00
สรุปผล (E2)	10	9.49	0.30	94.90

5.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะอาชีพก่อน-หลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะอาชีพหลังเรียน ($M = 9.49$, $SD = 0.30$) สูงกว่า ก่อนเรียน ($M = 7.76$, $SD = 0.55$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.02$, $p < .05$) รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบทักษะอาชีพก่อน-หลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ

คะแนน	คะแนนเต็ม	M	SD	t	sig
ก่อนเรียน	10	7.76	0.55	2.02*	.00
หลังเรียน	10	9.49	0.30		

หมายเหตุ: * $p < .05$

5.3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.81$, $SD = 0.40$) เมื่อพิจารณารายการประเมิน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ 1) ฉันได้ทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) 2) ฉันอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีก ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) และ 3) ฉันคิดว่าสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ($M = 4.93$, $SD = 0.25$) ตามลำดับรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็นเขย่า พาสุนัข” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ

รายการ	M	SD	แปลผล
1. ฉันสนุกกับการทำกิจกรรม “เห็นเขย่า พาสุนัข”	4.67	0.67	มากที่สุด
2. ฉันได้ลงมือทำจริงในทุกขั้นตอน	4.56	0.72	มากที่สุด
3. ฉันเข้าใจวิธีทำเห็นเขย่า	4.89	0.31	มากที่สุด
4. กิจกรรมนี้ไม่น่าเบื่อ และทำให้ฉันอยากเรียนรู้	4.56	0.68	มากที่สุด
5. ฉันสามารถทำกิจกรรมตามขั้นตอนได้ด้วยตนเอง	4.87	0.40	มากที่สุด
6. ฉันได้ฝึกคิด แก้ปัญหา และลงมือทำด้วยตัวเอง	4.80	0.50	มากที่สุด

รายการ	M	SD	แปลผล
7. ฉันได้ทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
8. ฉันรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง	4.84	0.47	มากที่สุด
9. ฉันคิดว่าสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้	4.93	0.25	มากที่สุด
10. ฉันอยากให้มีการจัดกิจกรรมแบบนี้อีก	5.00	0.00	มากที่สุด
ภาพรวม	4.81	0.40	มากที่สุด

6. อภิปรายผล

6.1 ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.00/94.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมวัสดุ การผลิต ไปจนถึงการนำไปใช้หรือจำหน่าย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ส่งเสริมความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัย [5] ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Learning by Doing มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และสามารถส่งเสริมทักษะชีวิตและทักษะผู้ประกอบการของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

6.2 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Learning by Doing) มีคะแนนทักษะอาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะอาชีพของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่

ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะอย่างเป็นขั้นตอน เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง รวมทั้งได้พัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย [6] ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะอาชีพของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ได้ฝึกปฏิบัติจริง และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากกิจกรรมมีลักษณะสนุกสนาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัย [7] ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำสามารถส่งเสริมความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence) ของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และเกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง

7. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1) ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้ “เห็ดเขย่า พาสนุก” ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการงานอาชีพ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพ ทักษะการคิด และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

2) โรงเรียนควรสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Learning by Doing) อย่างต่อเนื่อง โดยจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จาก

ประสบการณ์จริงและสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3) ผู้เกี่ยวข้องด้านการศึกษานำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต ทักษะอาชีพ และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การบูรณาการกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

2) ควรศึกษาตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจในการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ หรือทักษะผู้ประกอบการ เพื่อให้เห็นผลลัพธ์ของกิจกรรมในมิติที่หลากหลายมากขึ้น

7. เอกสารอ้างอิง

- [1] ธนากร ศิริรส (2567). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Learning by Doing ที่มีต่อทักษะการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ในวิชาการงานอาชีพ. วารสารวิชาการครูศาสตร์, 11(2), 45-58.
- [2] กิตติศักดิ์ นามนรินทร์. (2567). ทักษะกระบวนการทำงานและความปลอดภัยในการแปรรูปอาหารสำหรับนักเรียนประถมศึกษา. วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการงานอาชีพ, 5(2), 45-60.
- [3] วิรัตน์ จิตพิณิจ. (2566). การจัดการเรียนรู้การงานอาชีพตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงในระดับประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์มิติศิลป์, 10(2), 15-28.
- [4] ประเสริฐศักดิ์ มีสุข (2565). "การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทักษะผู้ประกอบการน้อย (Little Entrepreneur) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน." วารสารวิชาการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 8(4), 50-65.

[5] ปิยนุช อัญชลี และคณะ. (2567). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Learning by Doing เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะผู้ประกอบการน้อย. วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และสังคม, 6(1), 20-35.

[6] ศิริพร สุวรรณรัตน์. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะอาชีพ. วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษา, 7(1), 33-47.

[7] มลฤดี แก้วเขียว (2565). "อิทธิพลของการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำต่อการพัฒนาความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence) ของนักเรียนวัยประถม." วารสารจิตวิทยาการศึกษา, 12(1), 89-104.

ประวัติผู้เขียนบทความ



ผศ.ปาริฉัตร ปิติสุทธิ
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ



นางสาวสุรางคณงค์ ทนศิริ
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ



ลัดดาวัลย์ สุขศาลา
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ



กานต์สุดา ประกาศวุฒิสาร
สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ศึกษา
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ