



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยมีสมมติฐานของการวิจัย คือ

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ร้อยละ 60 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
3. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ แต่ละบทเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ถึงเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกจุดประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การพัฒนาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยนำหลักการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มาออกแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การตั้งประสบการณ์ของผู้เรียน 2) การวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ 3) การหาข้อสรุป และ 4) การประยุกต์ใช้
3. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยการศึกษาเนื้อหาสาระที่มีปัญหาในการจัดการเรียนรู้ แล้วกำหนดสาระการเรียนรู้ พิจารณาระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ องค์ประกอบ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ ที่ได้กำหนดไว้

4. การสร้างเครื่องมือในการทำวิจัย

4.1 แบบสอบถามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ลักษณะเป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกจำนวน 25 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 25 คะแนน โดยแบบสอบถามมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.21 - 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21 - 0.31 และค่าความเที่ยง 0.79

4.2 แบบประเมินผลงานและแบบฝึกหัด เป็นการประเมินแบบภาพรวม มีคะแนน 5 ระดับ โดยคะแนนการประเมินระหว่าง 3 ถึง 5 คะแนน ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ และคะแนนอยู่ระหว่าง 0 ถึง 2 คะแนนไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ ประเมินโดยนักเรียนและครู นำคะแนนที่ได้จากนักเรียนและครูมาหาค่าเฉลี่ย แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

5. ประชากรและตัวอย่างประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลภูเก็ต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภูเก็ต ตำบลตลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต

ตัวอย่างประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนอนุบาลภูเก็ต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาภูเก็ต อำเภอเมือง จังหวัดภูเก็ต หนึ่งห้องเรียนจำนวน 49 คน สุ่มอย่างง่าย จากห้องเรียนทั้งหมด 5 ห้องเรียน จำนวน 237 คน

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการทดสอบนักเรียนก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ด้วยแบบสอบถามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และการประเมินผลงานและแบบฝึกหัด ในแต่ละจุดประสงค์การเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ ด้วยแบบประเมินผลงานและแบบฝึกหัด

7. การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

7.1 การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนคณิตศาสตร์

7.2 การทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

7.3 การหาร้อยละ (%) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์

7.4 การหาร้อยละ (%) ของจำนวนนักเรียน

7.5 การนำเสนอข้อมูลการวิจัยในรูปแบบของตารางประกอบความเรียงและการบรรยาย

สรุปผลการวิจัย

1. หลังจากนักเรียนได้รับการจัดเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. หลังจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ มีนักเรียนร้อยละ 61.2 ของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
3. หลังจากนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ แบบเน้นประสบการณ์แต่ละบทเรียน นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกจุดประสงค์

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4" ได้ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งเอาไว้ คือ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนถึงเกณฑ์การผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกจุดประสงค์ และมีนักเรียนร้อยละ 61.2 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จากผลการวิจัยข้างต้นผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยตามประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อันเนื่องมาจากคณิตศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ต้องอาศัยความรู้ที่เป็นพื้นฐาน เพื่อทำการต่อยอดในการเรียนรู้เรื่องใหม่ ๆ ถ้านักเรียนมีความรู้พื้นฐานที่เพียงพอต่อการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความรู้ความสามารถที่เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ได้อย่างดี การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นวิธีการเรียนรู้ที่อาศัยความรู้พื้นฐานของนักเรียนในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ถ้านักเรียนมีความรู้พื้นฐานไม่เพียงพอก็จะมีการจัดประสบการณ์เพิ่มเติม เพื่อให้ให้นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ที่เพียงพอต่อการเรียนรู้ เมื่อมีความรู้พื้นฐานในการเรียนรู้ที่เพียงพอ ก็จะทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์สูงขึ้น

นอกจากนี้การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำจริง (Learning by Doing) การเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการลงมือกระทำหรือปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือสถานการณ์ที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหรือปฏิบัติจริง ประกอบกับสาระที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้เป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการวัด ธรรมชาติของสาระการวัดนั้นเน้นให้นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริงได้ กล่าวคือ นักเรียนจะต้องสามารถวัดได้ ดังนั้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงจึงช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้เป็นอย่างดี

การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนโดยทั่วไปนั้น ครูผู้สอนมักจะเป็นผู้สาธิตตัวอย่างให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ดูออกมาเป็นความรู้ใหม่ อันเนื่องมาจากการสอนวิธีนี้จะทำให้ใช้เวลาในการเรียนเนื้อหาใหม่ได้อย่างรวดเร็ว แต่การเรียนรู้แบบนี้ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนคณิตศาสตร์ เพราะบทบาทการจัดกิจกรรมนั้นจะอยู่ที่ครู นักเรียนไม่ต้องมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมมากนัก ไม่มีโอกาสได้กระทำจริง เป็นเพียงแค่ผู้สังเกตเท่านั้น เมื่อนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจในการเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ แต่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์จะเน้นบทบาทของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือกระทำทุกขั้นตอน ครูเป็นเพียงผู้คอยอำนวยความสะดวกให้นักเรียนเท่านั้น ทำให้นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเบื่อหน่ายกับการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนจึงสูงขึ้น

หลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีนักเรียนร้อยละ 8.16 หรือจำนวน 4 คนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ต่ำกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ของนักเรียนเหล่านี้พบว่า เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ นักเรียนกลุ่มดังกล่าวจะไม่มีหรือมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยตนเองน้อยมาก หรือมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนนักเรียนในเรื่องอื่นที่นอกเหนือจากเรื่องที่เรียน แล้วนักเรียนกลุ่มเหล่านี้จะนำข้อสรุปของเพื่อนนักเรียนได้หลังจากมีปฏิสัมพันธ์กันแล้วมาตอบคำถามหรือนำเสนอหน้าชั้นเรียนแทนของสรุปของตนเอง ส่วนกิจกรรมประยุกต์ใช้ของนักเรียนบางส่วนไม่ได้ทำด้วยตนเอง ดังจะสังเกตได้จากการตรวจผลงานของนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายหรือเหมือนกับเพื่อนนักเรียนบางคน พฤติกรรมเช่นนี้อาจมาจากการที่นักเรียนไม่สนใจหรือมีทัศนคติที่ไม่ดีกับการเรียนรู้คณิตศาสตร์ หรือเรื่องที่เรียนไม่ตรงกับความสนใจของตนเอง

2 ข้อมูลจากบันทึกหลังการเรียนรู้ จากการจัดกิจกรรมจะพบว่าวิธีการในการแก้ปัญหาของนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เช่น ในเรื่องของการหาความยาวรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า นักเรียนกลุ่มหนึ่งจะหาความยาวรอบรูปด้วยวิธีการนำความยาวของด้านทุกด้านบวกกัน และนักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งจะหาความยาวรอบรูปด้วยการนำผลรวมของความยาวด้านกว้างคูณสองและด้านยาวคูณสอง ในสองวิธีนี้จะได้คำตอบที่ถูกต้องเหมือนกัน ดังนั้นครูจะต้องแสดงให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มเข้าใจว่าวิธีการแก้ปัญหาทั้ง 2 วิธีสามารถแก้ปัญหาได้ นักเรียนสามารถเลือกวิธีการใดก็ได้ตามความเข้าใจของตนเอง แต่ต้องสามารถอธิบายถึงที่มาของวิธีการแก้ปัญหาได้

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ ความสำคัญการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์พื้นฐานของนักเรียนที่มีต่อเรื่องนั้น ๆ กิจกรรมที่นักเรียนมีประสบการณ์พื้นฐานมากเพียงพอต่อการจัดการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เช่น การเรียนรู้เรื่องเงินและบันทึกรายรับรายจ่าย นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์พื้นฐานมากเพียงพอต่อการจัดกิจกรรม ทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว แต่ในบางเนื้อหา เช่น เรื่องพื้นที่ การจัดกิจกรรมในสาระนี้บางครั้งต้องใช้เวลาในการสร้างความรู้พื้นฐานมาก เพราะนักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้น้อย ครูจึงต้องใช้เวลาในการปูพื้นฐานความรู้ของนักเรียนมาก เพื่อที่จะพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มตามศักยภาพ

จากบันทึกหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะพบว่า การจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการแก้ปัญหาจะต้องมีอย่างเพียงพอ และหลากหลาย เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย เช่น เรื่องการหาพื้นที่เต็มหน่วย นักเรียนมีวิธีการหาพื้นที่ 3 วิธี คือ การนำแผ่นตารางหน่วยไปปูบนพื้นที่จนเต็ม การนำแผ่นตารางหน่วยวางทาบบนพื้นที่ และนำพื้นที่มาตีตารางหน่วย นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกวิธีการที่ตนเองถนัด แล้วนำวิธีการที่ตนเองเลือกมาอภิปรายกับเพื่อนถึงข้อดีข้อเสีย เป็นการขยายประสบการณ์ของนักเรียนแต่ละคน การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

3. ข้อมูลจากจดหมายเปิดผนึกพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ อันเนื่องมาจากนักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย นักเรียนเกิดความสนุกในการทำกิจกรรม เมื่อนักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมทำให้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นไปอย่างราบรื่น

นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นเกม หรือกิจกรรมที่มีการแข่งขันกันระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง ซึ่งบางกิจกรรมมีลักษณะคล้ายกับทำการแบบฝึกหัด แต่เมื่อมีการแข่งขันกันระหว่างผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการทำกิจกรรมมากกว่าการทำกิจกรรมโดยทั่วไป อันเนื่องมาจากนักเรียนส่วนใหญ่ในชั้นเรียนชอบการแข่งขัน

ข้อสังเกตบางประการของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ พบว่านักเรียนร้อยละ 2.04 สะท้อนความคิดว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรสอนในลักษณะที่ผู้สอนเป็นผู้บอกหรือผู้สาธิตบ้างเป็นบางครั้ง มากกว่าจะจัดกิจกรรมที่เน้นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของนักเรียน เพราะ

นักเรียนคิดว่ากิจกรรมแบบนี้ใช้เวลามากเกินไป และข้อสรุปที่นักเรียนได้รับอาจไม่ถูกต้อง ดังที่จะพิจารณาจากการทำกิจกรรมของนักเรียน พบว่านักเรียนได้ค้นพบข้อสรุปจากการทำกิจกรรมแล้ว นักเรียนส่วนหนึ่งจะนำข้อสรุปที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องกับครูทุกครั้ง ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ว่านักเรียนไม่มีความเชื่อมั่นในข้อสรุปของตนเอง ในบางกิจกรรมนักเรียนต้องการให้ครูออกวิธีการแก้ปัญหา มากกว่าที่ความต้องการจะค้นพบคำตอบด้วยตนเอง อาจจะเป็นเนื่องจากนักเรียนขาดความอดทนในการแก้ปัญหา หรือขาดการฝึกทักษะในการแก้ปัญหา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ แบบเน้นประสบการณ์ ดังนี้

1.1 ก่อนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์แบบเน้นประสบการณ์ ผู้สอนควรจะต้องศึกษาถึงประสบการณ์พื้นฐานของนักเรียนเป็นรายบุคคล ว่านักเรียนมีสนใจในเรื่องใดบ้าง นักเรียนมีความรู้และความสามารถในเรื่องที่จะจัดการเรียนรู้ในระดับใด เพื่อที่จะนำข้อมูลพื้นฐานเหล่านั้นไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ เพราะถ้าเราทราบว่านักเรียนมีความสนใจในเรื่องใด ผู้สอนก็จะสามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ในเรื่องที่นักเรียนที่มีความสนใจได้ และถ้าผู้สอนทราบว่าเรื่องที่จะจัดการเรียนรู้นั้นนักเรียนมีความรู้ความสามารถในระดับใด ผู้สอนจะได้วางแผนการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของนักเรียน นักเรียนจะได้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายอันเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ไม่ตรงกับความสนใจ หรือการจัดการเรียนรู้มีความยากหรือง่ายเกินไป

1.2 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างหลากหลาย ด้วยการปฏิบัติหรือทดลองจริง แล้วเลือกใช้แนวทางที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา ดังนั้นการจัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนควรจัดเตรียมไว้หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ นักเรียนได้มีโอกาสทดลองแก้ปัญหาหลายวิธี นักเรียนจะได้มีโอกาสเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดตามแนวทางของตนเอง

1.3 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์นั้น เน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ดังนั้นก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์นั้นควรมีการฝึกให้นักเรียนรู้จักการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือฝึกการให้เหตุผล จะทำให้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์นั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.4 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์นั้นควรจะยืดหยุ่นได้ เพราะว่าการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ จะต้องให้นักเรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง บางกิจกรรมนักเรียนอาจค้นพบความรู้ได้อย่างรวดเร็ว จึงควรมีกิจกรรมเสริมความรู้ให้นักเรียนได้ปฏิบัติ แต่กิจกรรมในบางครั้งนักเรียนอาจค้นพบความรู้ได้ช้ากว่าที่กำหนดไว้ เราจะต้องสามารถตัดทอนกิจกรรมบางอย่างลง เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาอย่างเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยขั้นต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์กับนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ และนักเรียนที่มีระดับความรู้ความสามารถที่แตกต่างกัน เช่น นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง หรือนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

2.2 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ในการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ด้านต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการให้เหตุผล ความสามารถในการสื่อสาร การสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ การนำเสนอ ความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์