

การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

The Study of Using Learning Model to enhance Creative Thinking under Open Learning Environment for Undergraduate Students

ธเนศ ศรพรหม¹

Tanet Sonphrom¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เพื่อศึกษาการใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ที่เน้นทุกขั้นตอนของทฤษฎี และง่ายต่อการนำไปใช้งานในชั้นปฏิบัติสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน วัตถุประสงค์การวิจัยครั้งนี้เพื่อ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสภาพปัจจุบันของการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี 3) เพื่อการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบบันทึกรายการเชิงสังเคราะห์ แบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึก ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 28 คน เพื่อประเมินรูปแบบกิจกรรมฯ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี รวมทั้งสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบกิจกรรม TANET Model ที่สร้างขึ้นโดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ซึ่งนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการทดลอง ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ความคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียดลออ สูงขึ้นทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

¹ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

¹ Ph.D. Candidate in Computer Education, Faculty of Education, Rajabhat Mahasarakham University



2. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิด ความคิดสร้างสรรค์ ซินเนคติกส์

Abstract

This research aimed to study learning activities model to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students focusing on all steps of the theory. In addition, it is easy to apply in practice for developing students' creative thinking. The objectives of this research were to 1) study the current problems and conditions of undergraduate students' creative thinking; 2) develop the learning activities model to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students and 3) study the effect of learning model to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students. The researcher has applied the learning activities model to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students using creativity test, synthetic recording form, and in-depth interview recording form as a tool to collect data from 28 samples in second year students of multimedia technology and animation, faculty of computer science, Ubonratchathani Rajabhat University. The data was collected to evaluate the learning activities developing creative thinking of undergraduate students, and to interview students for their opinions on "TALEN MODEL" activities. In statistic, this study presented mean and standard deviation. The results of the research were as follows:

1. The creativity before and after learning activities to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students was high in all groups at the .05 level of significant.

2. The opinions of the samples in learning model to enhance creative thinking under the open environment for undergraduate students was in highest level.

Keywords: Open learning model, creative thinking, synectics

บทนำ

การศึกษาเป็นสิ่งที่จะทำให้โลกเกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งโอกาสและสิ่งที่เป็นไปได้ใหม่ๆ ที่น่าตื่นเต้นเต็มไปด้วยสิ่งท้าทายและปัญหา สิ่งที่ต้องเรียนรู้ในอดีตจากตำราเนื้อหา

ความรู้กลายเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ และคำถามเกี่ยวกับอนาคตเชิงวัฒนธรรม สังคม และสากล โดยเน้นการศึกษาตลอดชีวิต เชื่อมโยงกับท้องถิ่นชุมชนเข้ากับภาค ประเทศ และโลก ให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู/อาจารย์ กับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผ่าน



เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2554) โดยกำหนดจุดเน้นในเรื่องทักษะ ความสามารถของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ให้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย และแสวงหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) มีทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2556)

การพัฒนาการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญเพราะจะส่งผลต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแต่เดิมเชื่อว่าสติปัญญาของคนมีขีดจำกัด ปัจจุบันงานวิจัยต่างๆ พบว่า การเรียนรู้สามารถปลูกฝังสติปัญญาได้ (อินทรา พรหมพันธ์, 2550) อวัยวะที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้คือ สมอง แต่เรายังใช้ประโยชน์จากสมองไม่เต็มที่ อีกทั้งการเรียนรู้ของปัจเจกบุคคลต่างมีระยะเวลาและความสนใจไม่เท่ากัน หากสามารถหาแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนและกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นการตอบสนองของผู้เรียนย่อมทำให้เกิดการพัฒนาสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหการเรียนรู้ได้

เหตุนี้ผู้เรียนควรมีพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในการแก้ปัญหา โดยมีองค์ประกอบสำคัญซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการสังเคราะห์ ความสามารถในการวิเคราะห์ และความสามารถในการปฏิบัตินำไปสู่นวัตกรรมใหม่ (สุรศักดิ์ หลาบมาลา, 2556) ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้และมีส่วนสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ถ้าผู้เรียนได้รับการกระตุ้นอย่างถูกวิธีและมี

ปริมาณที่เหมาะสมอย่างเป็นระบบ และมีความต่อเนื่อง กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอนและสามารถที่จะคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ทอแรนซ์ (Torrance, 1965) ได้ให้คำอธิบายว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งบกพร่องที่ขาดหายไปแล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมุติฐาน แล้วทำการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมุติฐานที่ตั้งขึ้นและรายงานผลเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไปเรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดหรือแนวทางปฏิบัติที่มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมหรือสร้างขึ้นใหม่ ไปในทางที่ดีและได้ประโยชน์ (Torrance, 1974) เหตุนี้ความคิดสร้างสรรค์จึงมีอิทธิพลต่อทุกสาขาอาชีพ หนึ่งในสาขาอาชีพที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาเพื่อสร้างผลงานให้เป็นที่ประทับใจต่อผู้พบเห็นคือ อาชีพนักออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก ความหมายของการออกแบบคอมพิวเตอร์ กราฟิก คือ การจัดการหรือออกแบบกิจกรรมทางการตลาดในแนวทางใหม่เพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้บริโภค ด้วยต้องการให้ผู้บริโภคได้ตระหนักถึงความสำคัญของการบริโภคผลิตภัณฑ์นั้นๆ โดยหวังผลให้กลุ่มผู้บริโภคเกิดการจดจำ คล้อยตาม และเกิดพฤติกรรมการซื้อผลิตภัณฑ์ในที่สุด (ธีรพล ภูริต, 2551) งานโฆษณาที่เผยแพร่ไปให้เราเห็นนั้น ก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กัน บางชนิดทำให้เกิดความรู้สึกอยากใช้สินค้าหรือบริการนั้น บางชนิดเรารู้สึกเฉยๆ บางชนิดทำให้เรารู้สึกไม่อยากใช้สินค้าหรือบริการนั้นเลยซึ่งจุดเริ่มต้นที่สำคัญของงานโฆษณาเหล่านี้อยู่ที่ “ความคิดสร้างสรรค์” ที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการ ที่มาจากหลากหลายแนวคิด จากหลากหลายรูปแบบ แล้วจึงนำเอาแนวคิดที่ดีที่สุด มีความเหมาะสมกับสื่อโฆษณา และกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการจะ



นำเสนอมาสร้างให้เป็นรูปธรรมขึ้น การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นศาสตร์เชิง พาณิชยศิลป์ (commercial art) คือ ศิลปะเพื่อการค้า เช่น ป้ายโฆษณา การภาพยนตร์ โฆษณา สปอร์วิทย์ แอนิเมชัน เป็นต้น การสร้างสรรค์งานพาณิชยศิลป์ จำเป็นต้องอาศัยความรู้ ความชำนาญด้านต่างๆ ประกอบกัน อาทิ ความรู้ด้านศิลปะ (art) การสื่อสาร (communication) การตลาด (marketing) เป็นต้น (สกนธ์ ภู่งามดี, 2557) นักสร้างสรรค์ที่ดีต้องเป็นผู้มีทักษะและกระบวนการทำงานที่สนับสนุนกระบวนการคิดได้อย่างดี มีระเบียบวิธีและระบบการออกแบบที่ดี ต้องเป็นผู้ที่แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (creative problem solving) ที่สำคัญคือความคิดสร้างสรรค์ ต้องเป็นเยี่ยม แต่สภาพความเป็นจริงในปัจจุบันจากการศึกษาความคิดอเนกนัย (divergent thinking) ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาโฆษณา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 100 คน พบว่า ความคิดคล่อง (fluency) ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) ความคิดละเอียดลออ (elaboration) มีอยู่ในระดับปานกลางถึงน้อย และความคิดริเริ่ม (originality) อยู่ในระดับน้อยมาก (ฟิลิกส์ ฌอน บั๊กนุก, 2551) ซึ่งความคิดทั้ง 4 เหล่านี้เป็นองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวทางของ ทอแรนซ์ (Torrance, 1965) ดังนั้นหากต้องการจะพัฒนาประเทศชาติอย่างยั่งยืนตามที่กล่าวไว้ จึงจำเป็นต้องพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเร่งด่วนสำหรับผู้เรียนสาขาการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก เพราะเป็นผู้มีส่วนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นการสร้างสรรค์งาน อันก่อให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจของชาติโดยตรงในการออกแบบสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ นอกจากหลักการทฤษฎีที่ดี เนื้อหาที่ดี สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนคือ “สื่อการเรียนรู้” เป็นแนวคิด ที่ว่า สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิด (OLEs)

เป็นการเน้นการคิดแบบอเนกนัย (divergent thinking) ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าสามารถแสดงออกได้หลากหลาย (multiple perspective) ซึ่งเหมาะสมกับการเรียนรู้การแก้ปัญหา โดยเฉพาะเป็นปัญหาที่มีโครงสร้างซับซ้อน โดยการที่ผู้เรียนสามารถคิดแบบอเนกนัยได้นั้นจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ (Hannafin, 1995) กล่าวว่าการนำกระบวนการจัดสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิดมาศึกษาขยายผลนั้นจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่ผลการวิจัยของ (McTighe, 2010) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ด้วยหลักการและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพัฒนาระดับความคิดสร้างสรรค์โดยการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ทั้งนี้ต้องมีการวิจัยให้ได้ องค์ความรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่ถูกต้องและชัดเจนเพื่อจะได้ถ่ายทอดสารสนเทศในรูปแบบของ ตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพ วิดีทัศน์ และเสียง อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี เพราะการที่จะสร้างผลงานในงานประดิษฐ์ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ ซึ่งการใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการให้อิสระในการคิดแก่ผู้เรียน การแสดงออกทางการพูด การคิด จินตนาการ รวมไปถึงบรรยากาศความเป็นกันเองในห้องเรียน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการทำงานประดิษฐ์ บั๊จจัยต่างๆ เหล่านี้จะส่งผลต่อความคิดและความ



สามารถในการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ของผู้เรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสภาพปัจจุบันของการคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี
3. เพื่อการศึกษผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาสภาพปัญหาและสภาพปัจจุบันของการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด และศึกษาสภาพปัญหาบริบทจริงด้านการคิดสร้างสรรค์ สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

- 1) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยรูปแบบ Model Research
- 2) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
- 3) ศึกษาแนวคิดกระบวนการสอนแบบซินเนคติกส์ และ
- 4) ศึกษาการออกแบบการเรียนรู้บนเครือข่าย โดยอาศัยหลักการการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิด โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏ จำนวน 400 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเปิดตาราง Yamane ซึ่งมีขนาดของกลุ่มประชากร

จำนวน 61,821 คน ใช้ตัวแปรที่ศึกษามี 3 ตัวแปร คือ 1) สภาพปัญหาด้านการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) สภาพปัจจุบันด้านการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 3) องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือวิจัย

- 1) แบบบันทึกรายการเชิงสังเคราะห์ และ 2) แบบทดสอบการคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (The Test for Creative Thinking Drawing Production)

2. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบร่าง ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้นำเทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก มาใช้โดยจะเป็น กระบวนการที่เกิดต่อเนื่องจากผลการของการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือนักวิชาการ จำนวน 11 คน และกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด คือ 1) แบบบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึก 2) แบบประเมินรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3. ศึกษาผลทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และแอนิเมชัน คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 28 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ภาคการเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ได้มาโดยความสมัครใจ ขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยใช้วิธีการกำหนดตามตารางสำเร็จรูปของเฮนเดล โดยพิจารณาจากความสอดคล้องระดับคะแนนการคิด



สร้างสรรค์ของนักศึกษา และความคิดเห็นต่อกิจกรรมของนักศึกษา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเทคโนโลยีมีเดียปีการศึกษาที่ 1/2561 จำนวน 28 คน แบบแผนการทดลองผู้วิจัยได้เลือกแบบแผนการวิจัยการทดลองโดยใช้แบบแผนการวิจัย แบบ One Group Pretest Posttest Design โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง 1) รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบกิจกรรม

ผลการวิจัย

1. ผลของการศึกษาสภาพปัญหา จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปผลของสภาพปัญหาด้านการคิดสร้างสรรค์ของประเทศไทยได้ว่า ประเทศไทยยังขาดการคิดสร้างสรรค์ และประชาชนมีความเชื่อว่าการคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ แต่ด้วยคุณภาพการศึกษาที่ด้อยกว่าประเทศอื่นจึงส่งผลให้นักศึกษาในระดับปริญญาตรีขาดการคิดสร้างสรรค์ เพราะสิ่งสำคัญในการพัฒนาประเทศก็คือประชาชน หากพื้นฐานความเป็นอยู่ของประชาชนนั้นไม่ดียังมีปัญหาการว่างงานเกิดขึ้นการพัฒนาประเทศก็จะช้าลงทั้งนี้สิ่งที่น่าวิตกคืออัตราการว่างงานใน ระดับปริญญาตรีมีแนวโน้ม และผลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสภาพปัจจุบันของการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งเป็นการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน พบว่า ระดับความคิดสร้างสรรค์กลุ่มนักศึกษาระดับ

ปริญญาตรี โดยแบ่งแต่ละภูมิภาค โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีระดับการคิดสร้างสรรค์สูงสุด และภาคเหนือมีระดับการคิดสร้างสรรค์ต่ำสุด เมื่อเปรียบเทียบโดยแบ่งตามกระบวนการคิดที่ส่งเสริมให้เกิดการคิดสร้างสรรค์

2. ผลการเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1. หลักการของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด 2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด

3. กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด ซึ่งกระบวนการของรูปแบบมีองค์ประกอบ 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนดำเนินการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนทั้งด้านวิธีการเรียนการสอน และการเตรียมเนื้อหา 2) ขั้นตอนดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้เนื้อหารายวิชาเทคโนโลยีมีเดีย เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา และมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด TANET MODEL 3) ขั้นตอนการวัดและประเมินผล โดยทำการวัดและประเมินผลดังนี้ 1. ประเมินผลตามสภาพจริง 2. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน 3. สอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรม

3. ผลการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี เป็นการศึกษาผลรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ไป



สู่วัตถุประสงค์หลักของการวิจัย คือ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี รวมถึงพิจารณาความคิดเห็นของผู้เรียน และพิจารณาความสัมพันธ์ของกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปสู่รูปแบบการออกแบบการสอนและพิจารณาความสัมพันธ์ของกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปสู่หลักทฤษฎี โดยการนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดียและแอนิเมชัน คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 28 คน โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ คือ กลุ่มตัวอย่างที่เรียนตามรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นจะต้องมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยหลังเรียนด้านความคิดคล่องมีคะแนนเฉลี่ย 3.14 ความคิดยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 16.21 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 6.46 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 22.46 และก่อนเรียนรู้ ด้านความ

คิดคล่องมีคะแนนเฉลี่ย 1.14 ความคิดยืดหยุ่นมีคะแนนเฉลี่ย 10.21 ความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ย 2.57 และความคิดละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ย 12.57 สรุปได้คือ ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผลจากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย=4.52 และเมื่อพิจารณาแยกตามประเด็น พบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมีระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ค่าเฉลี่ย=4.53 รองลงมาคือด้านสภาพแวดล้อมของกิจกรรมในการเรียนการสอนและด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด มีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย=4.51 เท่ากันทั้งสองด้าน และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยระดับมาก ค่าเฉลี่ย=4.49 ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบกิจกรรมของผู้เชี่ยวชาญ

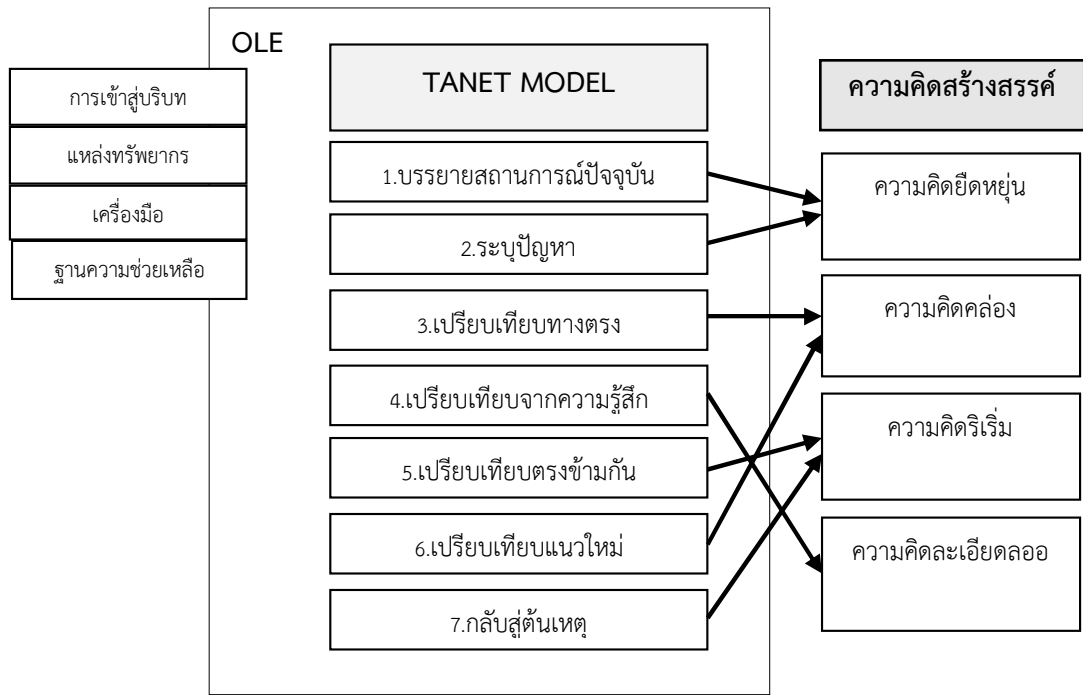
ความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมฯ (N=28)	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านสภาพแวดล้อมของกิจกรรมในการเรียนการสอน	4.51	0.68	มากที่สุด
ด้านการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด	4.51	0.67	มากที่สุด
ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน	4.53	0.66	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนการสอน	4.49	0.63	มาก
ภาพรวม	4.52	0.66	มากที่สุด

อภิปรายผล

1. ด้านสภาพปัญหาของการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาไทย พบว่า นักศึกษาไทยยังขาดทักษะและกระบวนการด้านการจัดบริหารการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือผู้เรียนต้องเป็นผู้คอยรับความรู้จากผู้สอนเพียงด้านเดียว ส่งผลให้ผู้เรียนขาดกระบวนการเรียนรู้ การคิดสร้างสรรค์ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวผู้เรียนผลวิจัยของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2554) พบว่าการคิดสร้างสรรค์มีนั้นประโยชน์ต่อการพัฒนา ประเทศไทย และผลสำรวจยังพบอีกว่าประเทศไทยยังขาดแคลงการคิดสร้างสรรค์ และวิจารณ์ พานิช (2555) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะที่คนไทยขาดที่สุด คือ การคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ ทั้งนี้การคิดสร้างสรรค์ก็ถือว่าเป็นประเด็นสำคัญ ที่ผู้เรียนขาดการคิดสร้างสรรค์นั้นทุกฝ่ายตระหนักเห็นความสำคัญทั้งในส่วนภาครัฐและเอกชน

2. ด้านการพัฒนาแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ได้ถูกสร้างขึ้นโดยผู้วิจัยใช้วิชาเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย เรื่องการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา เพื่อทดสอบผลการดำเนินกิจกรรม เนื่องจากในการสร้างสรรค์โฆษณาจำเป็นต้องอาศัยบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฯ หรือ TANET MODEL เพื่อพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์ คือ 1) ส่วนฝึกฝนบทเรียนซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วนย่อย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนการเรียนรู้ การสรุปเนื้อหาบทเรียน และแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ 2) ส่วนรองรับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ฯ ซึ่งออกแบบเป็นห้องสนทนาที่ผู้เรียนสามารถปรึกษาและระดมสมอง โดยอยู่ภายใต้การสังเกตการณ์ของผู้สอน รูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นกระบวนการผสมผสานกันระหว่างการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบและประสบการณ์ เป็นการนำประสบการณ์ของผู้เรียนมาเชื่อมโยงกับปัญหาการสร้างสรรค์โฆษณาเพื่อให้ได้มุมมองที่แตกต่างออกไปผ่านการ ประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ปัจจุบัน ขั้นที่ 2 ระบุปัญหา ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบทางตรง ขั้นที่ 4 เปรียบเทียบจากความรู้สึก ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบตรงข้ามกัน ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบแนวใหม่ ขั้นที่ 7 กลับสู่ต้นเหตุ และทั้งหมดกิจกรรมจะคอยสนับสนุนด้วยสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิด เป็นการเปิดโอกาสให้มีการศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตัวเองตามความตั้งใจสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้แบบเปิด จะสนับสนุนการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่พยายามจะทำความเข้าใจกับสิ่งที่เขาเห็นว่าเป็นสิ่งสำคัญ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1. การเข้าสู่บริบท 2. แหล่งข้อมูล 3. เครื่องมือ และ 4. การช่วยเหลือ โดยในรายละเอียดมีแนวความคิดและการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกัน โดยแสดงความสัมพันธ์จากภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด ที่ส่งผลถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

จากภาพที่ 1 แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด ที่ส่งผลถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงทำให้รูปแบบกิจกรรมนี้สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี กล่าวคือ นอกจากจะเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับประสบการณ์ด้วยการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ จนได้แนวทางการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปปฏิบัติต่อไป ยังเป็นการฝึกทักษะการนำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตจริงของการดำเนินชีวิตประจำวันที่ต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ ได้อีกด้วย

3) ส่วนตรวจสอบความเที่ยงตรงภายในที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 11 ท่าน มีความเห็นสอดคล้องกัน

ว่า องค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ยังพบประเด็นต่างๆ ที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้จริง ทั้ง 7 ขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้

ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ปัจจุบัน เป็นขั้นดำเนินกิจกรรมรับเนื้อหาข้อมูลสินค้าผลิตภัณฑ์ที่จะใช้สร้างสรรค์โฆษณาและกำหนดแนวทางเปรียบเทียบว่าจะใช้ประเด็นใด จากหลากหลายประเด็นที่แตกต่างกันการนำเสนอของผู้เรียน และเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการรับรู้เนื้อหาที่ลึกซึ้งขึ้นเพื่อใช้ในขั้นต่อไป โดยเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่รู้มาก่อนแล้วประมวลขึ้นเป็นเรื่องใหม่ที่เรียนรู้ ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งวิธีการนี้อยู่ในทิศทางเดียวกับ Jensen, Eric. (2000) ที่ได้เสนอแนะว่าก่อนการเรียนการสอน



ต้องแน่ใจว่าสภาพแวดล้อมของชั้นเรียนมีความปลอดภัยและเป็นมิตรสำหรับสมาชิกทุกคน

ขั้นที่ 2 ระบุปัญหา เป็นกิจกรรมการกำหนดประเด็นข้อปัญหาหลักความต้องการลูกค้า สิ่งที่จะนำมาคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นขั้นเริ่มต้นของภารกิจงานสร้างสรรค์จริงที่จะต้องทำให้สำเร็จ ทำให้ผู้เรียนต้องนำข้อมูลที่เพิ่งเรียนรู้จากขั้นที่ผ่านมา มาวิเคราะห์ประเด็นต่างๆ และอภิปรายแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของแต่ละคนเกี่ยวกับปัญหาในลักษณะโจทย์การสร้างสรรค์โฆษณา ขั้นตอนนี้จึงเป็นลักษณะที่เรียกได้ว่าการประมวลประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง “Active Processing of Experience” หรือการสร้างวิธีการที่ดีที่สุดในการเสริมการเรียนรู้โดยสมองจะจำสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน เน้นประสบการณ์รวบรวมเพื่อขยายความรู้ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถจำแนกความสัมพันธ์ วิเคราะห์ปัญหาที่ต้องการแก้ไขได้อย่างกระจ่าง มีการวิพากษ์และสื่อสารในสิ่งที่เข้าใจ (Caine and Caine, 1990)

ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบทางตรง ว่าผู้เรียนมองปัญหาเป็นสิ่งที่ใด โดยยังไม่ต้องคำนึงถึงแนวการแก้ปัญหา เพียงใช้แค่ความคิดมองปัญหาเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งโดยไม่จำกัดว่าจะจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม จับต้องได้หรือจับต้องไม่ได้ พร้อมอธิบายเห็นผลสิ่งที่ได้เปรียบเทียบว่าตรงกับปัญหาอย่างไร การเปรียบเทียบตามจินตนาการ โดยยังไม่สนใจแนวทางการแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดนอกกรอบ เพราะไม่มีคำว่าต้องแก้ปัญหาสร้างสรรค์โฆษณาเกี่ยวข้องกับ จากนั้นนักเรียนเลือกข้อเปรียบเทียบที่ตรงที่สุดมาหนึ่งอย่าง ขั้นตอนนี้นอกจากจะได้มุมมองแปลกใหม่ ตัดความเคยชินที่เป็นกรอบล้อมรอบความคิดแล้วยังทำให้สภาพแวดล้อมในชั้นเรียนเกิดเป้าหมาย โดยสร้างแรงจูงใจจากเป้าหมายและความสนใจที่เป็นสถานะที่เรียกว่าสภาวะตื่นตัวแบบผ่อนคลาย

Relaxed Alertness (Caine and Cain, 2005)

ขั้นที่ 4 เปรียบเทียบจากความรู้สึก โดยใช้ความรู้สึกส่วนตัวเปรียบเทียบต่อเนื่องจากสิ่งที่ได้มาในขั้นอุปมาอุปไมยตรง ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับความรู้สึก เพราะความรู้สึกเป็นกระบวนการของจิตวิทยาภายในสมอง เมื่อคนเราเจอประสบการณ์ต่างๆ ก็เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน หรือแม้กระทั่งประสบการณ์แบบเดียวกันแต่เกิดขึ้นกับบุคคลต่างกัน บุคคลเหล่านั้นก็ย่อมมีความรู้สึกแตกต่างกัน นอกจากนี้ อารี พันธุ์มณี (2543) ก็ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ไว เข้าใจอะไรได้เร็ว แม้จะเป็นเรื่องยากและซับซ้อนมีปฏิภานหรืออารมณ์ร่วมกับเรื่องนั้นๆ ตอบสนองต่อสิ่งนั้น และนี่เองการเปรียบเทียบด้วยความรู้สึกจึงเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น

ขั้นที่ 5 เปรียบเทียบตรงข้ามกัน เป็นการเปรียบเทียบโดยการหาคำที่มีความตรงข้ามอาจจะด้วยเหตุผลใดก็ตามของผู้เรียน ซึ่งทำให้คำทั้งคู่มีลักษณะเหมือนต่อผู้ขัดแย้งกันในความหมายของแต่ละคน ซึ่งมุมมองของการพิจารณาปัญหาแตกต่างออกไปอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งความไม่สอดคล้องกันจะทำให้เราตัดปัญหาการมองเห็นปัญหาในสภาพแวดล้อมที่เคยชิน ดังที่ Kryczka (2014) กล่าวว่า แนวทางความขัดแย้งเป็นจุดเริ่มต้นของการมองปัญหาอย่างริเริ่มและมีความเป็นเอกลักษณ์ (unique) เพราะเป็นการมองปัญหาภายใต้สภาวะการพิจารณาที่หลากหลาย ลึกซึ้ง และตามประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล นำมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 6 เปรียบเทียบแนวใหม่ เป็นเสมือนการรวบรวมความคิดที่ล่องลอยหลุดนอกรอบผ่านกิจกรรมการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ เพื่อเตรียมแนวทางใหม่มารวบรวมเป็นแนวแก้ไข



ที่ชัดเจนสำหรับปัญหาเริ่มต้น การใช้คู่คำขัดแย้งที่เลือกไว้ มาสร้างการอุปมาอุปไมยตรงอีกครั้ง เป็นการเปรียบเทียบขั้นสุดท้ายที่ต้องใช้ความพยายามทางความคิดเพื่อนำข้อสรุปของมุมมองใหม่ออกมาให้ได้ ทำให้มีการพัฒนาการคิดในระดับที่สูง กล่าวคือ เป็นการสรุปมุมมองใหม่ที่มีความเหมือนและความตรงกันข้ามให้เป็นสิ่งเดียว สอดคล้องกับ Hall (2009) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นคนที่สามารถที่จะยอมรับและสรุปรวบยอดสิ่งที่ไม่แน่นอนต่าง ๆ

ขั้นที่ 7 กลับสู่ต้นเหตุ กิจกรรมการย้อนกลับไปสู่เงื่อนไขปัญหาเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ที่ได้รับบุตรตอนเริ่มเรียน คล้ายกับการขัดเกลากลับปรับแนวคิดสร้างสรรค์ที่ได้มาให้ตรงกับการใช้ในงานสร้างสรรค์ เป็นการนำแนวความคิดและแนวทางในการสร้างสรรค์ที่ได้จากการเปรียบเทียบทั้งระบบ มาถ่ายทอดเป็นภาพร่างหรือแก้ปัญหาในงานสร้างสรรค์โฆษณา นำมาขัดเกลากลั้วรายละเอียดซึ่งสามารถอาศัยคำวิจารณ์จากเพื่อน ๆ และผู้สอนในการปรับให้ดีที่สุด เป็นกระบวนการที่สามารถควบคุมและเข้าใจความคิดรวบยอด จวบจนนำไปปฏิบัติในงานสร้างสรรค์โฆษณา สอดคล้องกับขั้นตอนปฏิบัติการลงมือทำให้สำเร็จของกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (อารีสุทธิพันธ์, 2558) โดยพยายามรักษาคุณภาพของแนวคิดที่ได้ เอาไว้ให้ได้ตลอดในขณะที่ลงมือแปลงความคิดจากสมองมาเป็นการปฏิบัติ

4) ส่วนการตรวจสอบความเที่ยงตรงภายนอก พบว่า คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปัจจัยที่ส่งเสริมให้คะแนนของทุกกลุ่มความคิดหลังเรียนสูงขึ้นเป็นเพราะรูปแบบกิจกรรม

การเรียนรู้ ส่งเสริมส่งเสริมให้สมาชิกต้องพูดคุย อธิบายเหตุผลตามประสบการณ์เดิมของตน มีการโต้แย้งทางความคิดระหว่างกันและกัน เป็นการดำเนินกิจกรรมแบบร่วมมือ

3. ด้านการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

3.1 ผลงานการสร้างสรรคโฆษณาหลังดำเนินกิจกรรมรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี เมื่อนำผลงานการสร้างสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาของผู้เรียนหลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ครบทั้งหลักสูตรมาประกอบการทำความเข้าใจลักษณะความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียน พบว่า ผลงานสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์โฆษณาของผู้เรียนมีความหลากหลายแตกต่างกันไป โดยผู้เรียนให้เหตุผลว่าหลังจากได้คำตอบงานสร้างสรรค์จากกระบวนการเปรียบเทียบทั้งระบบแล้วเมื่อนำไปแก้ปัญหาทางนอกแบบสร้างสรรค์จริงจะพยายามคิดให้แปลกที่สุดโดยการคาดคะเนสิ่งที่เพื่อน ๆ จะคิดได้ แล้วทำการคิดให้แปลกออกไปจากความคิดนั้น ๆ จากการศึกษาบุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง Sternberg, Robert J. (1997) พบว่า การคาดคะเนหรือเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าและใช้ความคิดที่ซับซ้อนเพื่อหลีกเลี่ยงการทำตามคนอื่นหรือเลียนแบบใคร เป็นลักษณะหนึ่งของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

3.2 ผลจากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ ภายหลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนจากกลุ่มตัวอย่าง มีความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สภาพแวดล้อมแบบเปิด ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย=4.52 แสดงว่า ผู้เรียนเห็นความสำคัญของบรรยากาศการเรียนรู้



และชอบสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายและเป็นกันเอง สนับสนุน Jensen (2000) ที่ได้เสนอแนะว่า ก่อนการเรียนการสอนต้องแน่ใจว่าในสภาพแวดล้อมของชั้นเรียนมีความปลอดภัยและเป็นมิตรสำหรับสมาชิกทุกคน สร้างความรู้สึกที่ดีไม่มีความกังวลในการเรียนรู้ ซึ่งสภาวะพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดี Joyce Bruce and Weil Marsha. (1986) เสนอข้อค้นพบจากงานวิจัยเกี่ยวกับสมองว่า คำขู่หรือความกังวลจะทำให้ผู้เรียนหยุดชะงักและสูญเสียไป อารมณ์จึงมีความจำเป็นในการสร้างการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ จะต้องเตรียมการด้านต่าง ๆ ทั้งทางเทคโนโลยี ผู้เรียน อาจารย์ผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้มีความเข้าใจถึงกระบวนการขั้นตอนการปฏิบัติ บทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่าย เพื่อประโยชน์จากการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

2. การใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะต้องมีทัศนคติที่ดีต่อการปฏิบัติงาน เพราะมีส่วนในการสร้างสภาวะทางบรรยากาศการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน ให้กำลังใจ กระตุ้น แนะนำผู้เรียนตลอดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้รูปแบบเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

ธีรพล ภูริต. (2551). *การสร้างสรรคงานโฆษณา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

พิสิทธ์ ฌอน บัวกนก. (2551). *ศึกษาการใช้ความคิดอเนกนัยในการสร้างสรรค์โฆษณาของผู้เรียนวิชาการ ออกแบบสร้างสรรค์โฆษณา*. ขอนแก่น: การศึกษาสภาพบริบท สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (จุลสาร).

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สกันธ์ ภู่งาม. (2557). *การวางแผนในงานโฆษณา*. กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์.

3. การกำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างการเรียนการสอน ต้องมีความยืดหยุ่นพอสมควร จึงควรเผื่อระยะเวลาที่ผู้เรียนต้องใช้ให้มีระยะที่เหมาะสมและเพียงพอหรือยืดหยุ่นให้ผู้เรียนได้บ้าง

4. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ การวิจัยครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดสอบกิจกรรมละ 15 นาที จากผลการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า ในช่วง 1-7 นาทีแรก ผู้เรียนส่วนใหญ่ตั้งใจทำแบบทดสอบด้วยความเรียบร้อยดี พอถึงนาทีที่ 8-15 มีนักเรียนบางส่วนเริ่มไม่ตั้งใจ เริ่มมีการพูดคุย แต่ก็หันมาทำต่อ เป็นเช่นนี้จนครบ 15 นาที

5. ในการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ และมีการใช้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ มักจะเกิดปัญหาด้านเทคนิค อย่างไม่คาดคิด ผู้สอนควรมีการเตรียมป้องกัน ปัญหาด้านเทคนิคไว้ล่วงหน้า เพื่อแก้ปัญหาได้ทันที

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย เพื่อพัฒนาบุคลากร งบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2559 มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี



- สุรศักดิ์ หลาพมาลา. (2556). การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. *วารสารวิชาการ*, 1(3): 38-46.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ไขปัญหา*. กรุงเทพฯ: สกศ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2556). *แนวทางการนำจุดเน้นการพัฒนาผู้เรียนสู่การปฏิบัติ*. (ออนไลน์) ค้นเมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2560, จาก <http://academic.obec.go.th>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2554). *ยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศในช่วงการปฏิรูปการศึกษาไทยในทศวรรษที่สอง พ.ศ. 2552-2561*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พรักหวานกราฟิก.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแห่งชาติ. (2553). *รายงานสรุปการติดตามและประเมินผลการปฏิรูปการศึกษาในวาระครบรอบ 4 ปี ของการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- อารี พันธุ์มณี. (2543). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ดันอ้อแถมมี.
- อารี สุทธิพันธ์. (2558). การวาดเขียน. *วารสารสารานุกรมการศึกษาศาสตร์*. 2: 108-110.
- อินทรา พรหมพันธุ์. (2550). การเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืนสำหรับผู้เรียนในระดับปริญญาตรี. *วารสารครุศาสตร์*, 44(4): เดือน ตุลาคม-ธันวาคม.
- Beatrice A. Hall. (2009). *Student appropriation of thinking strategies in a constructivist classroom*. University at Albany, State University of New York.
- Caine, R.N. and Caine, G. (1990). Understanding a brain based approach to learning and teaching. *Educational Leadership*, 48(2): 66-70.
- Casakin and Goldschmidt. (1999). Happiness and creativity going with flow. *The Futurist*, 31(8): 317-327.
- Eric, J. (2000). *Brain-based learning*. San Diego, CA: The Brain Store Publishing.
- Hannafin, M.J. (1995). *Open-ended learning environments: Foundations, assumptions, and implications for automated design*. R. Tennyson (Ed.), *Perspective on automating instructional design*. New York: Springer-Verlag.
- Joyce, B. and Weil, M. (1986). *Model of teaching*. 3rd ed., Englewood Cliffs, Prentice-hall International. New Jersey. pp. 237-147
- McTighe, J. and Seif, E. (2010). *An implementation framework to support 21st century skills*. Bloomington, IN: Solution Tree Press.
- Sternberg, R.J. (1997). *Thinking styles*. Cambridge: Cambridge University Press.



-
- Kryczka, M.K. (2014). *The graduate student learning experience in online, Hybrid, and Onsite Courses*. College of Professional Studies Northeastern University Boston, Massachusetts.
- Torrance, E.P. (1965). Developing women's natural gifts. *Women's Education*, 4(1): 7.
- Torrance, E.P. (1974). *Encouraging creativity in the classroom*. Dubuque, IA: Brown.