



บทความเทคนิค (Technical Article)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

Innovation-Based Learning Model for Enhancing Creativity

นภาพร ก้อนมณี¹

Napaporn Gonmanee¹

วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น¹

Khon Kaen Vocational College, Thailand¹

Received: September 1, 2024, revised: September 18, 2024, Accepted: September 18, 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยเน้นที่การจัดการเรียนรู้ในสายอาชีพ เน้นความท้าทายที่พบเจอในชีวิตประจำวันรวมถึงแนวทางในการจัดการศึกษาของในอนาคต ในบทความนี้ได้สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง 2) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) แรงบันดาลใจ 4) เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และ 5) เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน, ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

This article presents an innovation-based learning model that leverages innovation to foster creativity, particularly emphasizing professional development in education. It addresses the challenges faced in daily life and outlines future guidelines for education management. The article synthesizes information related to learning management, innovation, creativity, and the role of innovation in enhancing learning experiences. The findings indicate that a learning management model based on innovation effectively promotes creativity. Key components of this model include: 1. A learning management plan that emphasizes action, experimentation,

¹Corresponding author, Tel. 0834168515, Email: napapa.nui@gmail.com



and practical evaluation. 2. The creation of an environment conducive to learning encourages creativity. 3. Sources of inspiration for both learners and instructors. 4. The integration of technology and learning resources. 5. A network for collaboration among learners, instructors, and experts.

Keywords: Learning Model, Innovation-Based Learning, Creativity

Corresponding author, Tel. 0804905533, Email: arisa.m@psu.ac.th

บทนำ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกการคิดวิเคราะห์ปัญหา การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การออกแบบและพัฒนาผลงานหรือวิธีการใหม่ๆ ผ่านการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการนำเสนอผลงาน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะช่วยพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนไปพร้อมกันบทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานจะเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่คอยกระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ การประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะไม่เน้นเพียงการทดสอบความรู้ แต่จะพิจารณาจากกระบวนการทำงาน ชิ้นงาน นวัตกรรม และทักษะต่างๆ โดยใช้วิธีการประเมินที่หลากหลายและต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานจึงเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบัน ที่ต้องการพลเมืองที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาประเทศชาติให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืน ดังสาระสำคัญต่อไปนี้

แนวคิดการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งที่ต้องตระหนักเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลกและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ มากมายอันส่งผลต่อการเรียนรู้และวิถีการดำเนินชีวิต ผู้สอนจึงต้องเตรียมพร้อมและเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา กระบวนการจัดการเรียนรู้ จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน การที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผลต่อผู้เรียนได้นั้น ผู้สอนจะต้องมีองค์ความรู้ลึก รู้อย่างที่หลากหลาย มีความเชี่ยวชาญ สามารถบูรณาการความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2565) ได้เสนอแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและทักษะที่จำเป็นได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีม ขณะที่ ทิศนา ขัมมณี (2567) ได้เสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่



หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม การลงมือปฏิบัติจริง และการแก้ปัญหา โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) สอดคล้องกับ สุธีระ ประเสริฐสรรพ (2567) เสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ Research-Based Learning (RBL) ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เน้นการลงมือปฏิบัติจริง แก้ปัญหา ประเมินผลตามสภาพจริง พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง คิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จึงสรุปได้ว่า แนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดร่วมที่สำคัญคือการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ เน้นให้ลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง และพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม

ในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง นวัตกรรมได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนการพัฒนาในทุกมิติของ และคุณภาพชีวิต นวัตกรรมไม่เพียงแต่เป็นการคิดค้นสิ่งใหม่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น ในอนาคตนวัตกรรมจะยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในการรับมือกับความท้าทายระดับโลก การส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา นวัตกรรมอย่างมีทิศทางและมีความรับผิดชอบจึงเป็นภารกิจสำคัญของทุกภาคส่วนในสังคม ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และประชาชนทั่วไป การสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งนวัตกรรมเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ตลอดจนการสร้างแรงจูงใจและการยกย่องเชิดชูผู้ที่สร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2562) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมไว้ว่า เป็นการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงก่อให้เกิดคุณค่า และสอดคล้องกับ วิชัย ตันติกุล (2566) ได้ให้แนวคิดของนวัตกรรมไว้ว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาองค์กรและสังคม ด้วยการสร้างสรรค์แนวคิดและวิธีการใหม่ **จึงสรุปแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมได้ว่า** เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณค่าในด้านต่าง ๆ โดยต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ความรู้ทั้งในเชิงลึกและเชิงกว้าง เป็นการมุ่งเน้นถึงความสำคัญของความยั่งยืน การมีส่วนร่วม และการบูรณาการเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนวัตกรรมต้องสามารถตอบโจทย์การใช้งานจริงและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน (Innovation-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก สอดคล้องกับแนวคิดของ วิจารณ์ พานิช (2566) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและความสามารถในการสร้างนวัตกรรม เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ทั้งนี้ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2565) ให้แนวคิดไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างนวัตกรรมผ่านกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกัน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2567) ให้แนวคิด



ไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษาเข้ากับเนื้อหาสาระ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง วัตถุประสงค์ตามสภาพจริงเกิด การเรียนรู้เชิงลึกและสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ขณะที่ Wilson (2023) ให้แนวคิดไว้ว่า การ จัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการ คิดเชิงนวัตกรรม ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย และนวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Sarah Anderson (2024) ให้ แนวคิดไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ากับการสอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การ สร้างนวัตกรรมผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับ Emma Thompson (2024) ให้คำนิยามไว้ว่า เป็น กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลองจริง ประเมินสภาพจริง ให้ผู้เรียนมีความสามารถ ในการสร้างนวัตกรรม โดยผ่านการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning ที่ผสมผสานการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการคิดเชิงนวัตกรรม จึงสรุปแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานได้ว่าเป็นกระบวนการ จัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง การทดลอง การประเมินผลจริง สร้างแรงบันดาลใจ สร้าง สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาที่ หลากหลาย โดยใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

นักการศึกษา นักวิชาการ นักนวัตกรรม และบุคคลสำคัญ ได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญของการ จัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ตามทัศนะและบริบทของแต่ละคน ได้สืบค้นเรียบเรียง รวบรวม และ สรุปองค์ประกอบได้ดังต่อไปนี้ สุชาติ วัฒนชัย (2565) ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน 2) แผนการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง ที่เน้นกระบวนการ 3) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่ เอื้อต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และ 4) เทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ สุวิมล ว่องวานิช (2564) ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงด้าน นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) แรงบันดาลใจ มุ่งกระตุ้น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อ การเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ 4) แผนการ จัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง และ 5) เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ครู และผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์ (2567) ซึ่งเป็นนักการศึกษาที่เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ ได้กำหนดองค์ประกอบไว้ 5 ประการ ดังนี้ 1) แรงบันดาลใจ มุ่งกระตุ้น ส่งเสริม



ผู้เรียนให้คิดสิ่งใหม่ ๆ 2) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ 3) เทคโนโลยีที่หลากหลายเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง โดยมุ่งเน้นที่กระบวนการ และ 5) สร้างเครือข่ายแห่งการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2567) ปัจจุบันเป็นราชบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มาตรฐานและคุณภาพทางการศึกษา เป็นอาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กำหนด องค์ประกอบไว้ 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด สร้างสรรค์ 2) แรงบันดาลใจ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยตัวอย่างนวัตกรรมที่น่าสนใจ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง ประเมินผลจริง ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง และการแก้ปัญหา และ 4) การบูรณาการความรู้ ผู้เรียนนำความรู้จากหลากหลายมาประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรม

John Anderson (2024) ได้กำหนดองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานไว้ 4 ประการ ได้แก่ 1) สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 2) การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง โดยเน้นกระบวนการคิดและสร้างนวัตกรรม 4) เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

จากแนวคิดดังกล่าวนำไปวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม เป็นฐานดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน	สุชาติ วัฒนชัย (2565)	กิตติกาญจน์ (2567)	สุมิต ว่องวาณิช (2564)	ทิศนา แคมมณี (2567)	John Anderson (2024)	ความถี่
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง	✓	✓	✓	✓	✓	5
2	สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	✓	5
3	เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่าง ผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ		✓	✓		✓	3



4	การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน	✓					1
5	เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย	✓	✓	✓			3
6	การบูรณาการความรู้สู่การสร้างนวัตกรรม				✓		1
7	แรงบันดาลใจ		✓	✓	✓		3
8	การออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					✓	1

จากตารางที่ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ที่ได้จากการสังเคราะห์มีจำนวนทั้งหมด 8 องค์ประกอบ ได้ใช้เกณฑ์พิจารณาจากองค์ประกอบที่มีความถี่สูง (ในที่นี้คือความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป) ได้จำนวน 5 องค์ประกอบ คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง สร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างแรงบันดาลใจ และสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ แสดงเป็นองค์ประกอบได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง ในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ผ่านการวางแผน ปฏิบัติ สังเกต และสะท้อนผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับ วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2567) ที่กล่าวว่า...เป็นการออกแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสาน



ระหว่างนวัตกรรมและการปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การทดลอง และการประเมินผลจริง ที่เน้นการสะท้อนคิดและการนำไปพัฒนาต่อยอด เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย



2. สภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน วิจารย์ พานิช (2566) กล่าวว่าไว้ว่าเป็นการจัดพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน การทำงานเป็นทีม และการเข้าถึงเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับการสร้างนวัตกรรม สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2567) ที่กล่าวว่าการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบริบทของนวัตกรรม เป็นการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน ขณะที่ ทิศนา ขัมมณี (2566) กล่าวว่า เป็นการจัดองค์ประกอบทั้งทางกายภาพและจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่ท้าทาย รวมทั้งการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับ ฐานันท์ ธรรมเมธา (2566) ให้คำนิยามเกี่ยวกับ การสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นกระบวนการจัดการพื้นที่และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษาสมัยใหม่ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์



สรุปได้ว่าการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน เป็นการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและผู้สอนในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

3. แรงบันดาลใจ

การสร้างแรงบันดาลใจในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ได้มีผู้เชี่ยวชาญกล่าวไว้ดังนี้ วิจารย์ พานิช (2566) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างแรงบันดาลใจคือกระบวนการกระตุ้นความสนใจและความปรารถนาในการเรียนรู้ ความท้าทาย ผ่านการสร้างประสบการณ์ที่มี เพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงผลักดันในการพัฒนาตนเอง สอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2565) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้คือการจุดประกายความคิดผ่านการใช้นวัตกรรมที่สร้างความท้าทายและความสนใจ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ มนต์ชัย เทียนทอง (2567) ได้กล่าวไว้ว่า แรงบันดาลใจในการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ท้าทาย ใฝ่เรียนรู้ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ



สรุปแรงบันดาลใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ได้ว่า เป็นการมุ่งเน้นการปรับทัศนคติในแง่บวก เสริมสร้างแรงบันดาลใจจากผู้ประสบความสำเร็จ การส่งเสริมการคิดเชิงออกแบบ เสริมสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย เพื่อเพิ่มพูนความสนใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดเวลา

4. เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ทิศนา แคมมณี (2567) กล่าวไว้ว่า การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดนวัตกรรมการเรียนรู้ต้องตอบสนองการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ และสร้างองค์ความรู้ใหม่ ขณะที่ ปรัชญนันท์ นิลสุข (2564) กล่าวไว้ว่า แหล่งเรียนรู้ดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่



ที่มา https://www.youtube.com/watch?v=_RpXP_xK-X8&t=59s

สรุปได้ว่า การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายในยุคดิจิทัลเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน โดยผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างห้องเรียนกับโลกภายนอกผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายมิติ

5. เครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญในบริบทของการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน ทิศนา ขัมมณี (2567) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการเชื่อมโยงการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับปรัชญนันท์ นิลสุข (2564) ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ผ่านนวัตกรรมการเรียนการสอนสมัยใหม่





สรุปได้ว่าการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ เป็นการเชื่อมโยงแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประสบการณ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ ผ่านการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย รวมทั้งสร้างช่องทางในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อย่างยั่งยืน

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการผสมผสานความคิดที่หลากหลาย การเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน และการมองปัญหาจากมุมมองที่แตกต่าง ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มักกล้าที่จะทดลอง ไม่กลัวความล้มเหลว และมีความยืดหยุ่นทางความคิด เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยทั้งทักษะเฉพาะทาง แรงจูงใจ และกระบวนการคิดที่ยืดหยุ่น มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกและการยอมรับแนวคิดใหม่ ไม่ได้จำกัดอยู่ในตัวบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม มีความเชื่อมโยงกับอารมณ์ สภาวะจิตใจ และความเป็นอยู่ที่ดี โดยสามารถพัฒนาและส่งเสริมได้ผ่านการศึกษา และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ดังนั้น คนที่กล้านำความเปลี่ยนแปลง กล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ กล้าเสนอแนวคิดและ วิธีการที่แปลกใหม่คิดในสิ่งที่คนอื่นไม่คิดมองในสิ่งที่คนอื่นไม่มอง ทำในสิ่งที่คนอื่นไม่ทำ เป็นคนอารมณ์ดี ยิ้มแย้มแจ่มใส มีสติสัมปชัญญะแม้จะตกอยู่ในสถานการณ์ที่กดดันและ เลวร้ายแค่ไหน ก็สามารถมองโลกในแง่ดีได้ สามารถฟันฝ่าอุปสรรค นานัปการ มองวิกฤตเป็นโอกาสเสมอ คือลักษณะของบุคคลที่มีความคิดเชิงสร้างสรรค์ กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์ (2567) สรุปบุคลิกลักษณะได้ดังต่อไปนี้

1. มีความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นบุคคลที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ มีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น ชอบทำในสิ่งที่สลับซับซ้อน กล้าคิด กล้าแสดงออก เชื่อมมั่นในแนวคิดของตนเอง ความคิดริเริ่มจะอาศัยการกล้าคิด กล้าเสี่ยง กล้าท้าทายใน การกระทำสิ่งใหม่ ๆ จะไม่ชอบความซ้ำซาก จำเจ

2. มีความยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นบุคคลที่มีความสามารถในการคิดหาคำตอบได้ หลายแง่มุมปรับเปลี่ยนความคิด การกระทำ การตัดสินใจ และวิธีการตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชาญฉลาด เปิดหูเปิดตา เปิดใจ รับรู้และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

3. มีความคิดคล่อง (Fluency) สามารถคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว ในระยะเวลาที่จำกัด สามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ทันทีที่แม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่คับขัน มีความฉับไวในการตอบสนองต่อปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างดีเยี่ยม

4. มีความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นบุคคลที่สามารถในการคิดได้อย่างละเอียดลออ สุขุมรอบคอบ มีเหตุผล ตระหนักรู้ ตระหนักคิดไตร่ตรองอย่างเป็นระบบ ไม่มองข้ามรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่คนอื่นมองข้าม เป็นบุคคลที่มีความประณีต พิถีพิถันมองทุกรายละเอียด

5. มีความคิดเชิงบวก (Positive Thinking) เป็นบุคคลที่มีความคิดที่หลากหลายมิติ มองเห็นโอกาสในวิกฤติเสมอ มองตนเองและคนรอบข้างในแง่ดีสุดชื่น ร่าเริง ยิ้มแย้ม แจ่มใส มีอารมณ์ขันแม้จะตกอยู่ใน



บรรยากาศที่ตึงเครียด กดดัน ขอบคิบบวกกับทุก ๆ สิ่ง และกับทุก ๆ คน มองความผิดพลาดและความบกพร่องเป็นเรื่องธรรมดา เล็กน้อย สามารถเกิดขึ้นได้กับสามัญชนทั่วไป

ดังนั้น การคิดและทำในสิ่งที่แตกต่างเชิงบวกจึงเป็นความสร้างสรรค์ การมองความบกพร่องและความผิดพลาดเป็นเรื่องธรรมดา เล็กน้อย มองว่าทุกคนสามารถบกพร่องกันได้ จะเป็นปัจจัยให้นำไปสู่ความสร้างสรรค์ ฉะนั้นไม่ควรจะเสียเวลากับความคิดและการกระทำที่ติดลบเพราะจะทำให้ตัวเอง เพื่อนร่วมงานตึงเครียด และเป็นทุกข์ เปลี่ยนเป็นมาคิดและทำอย่างสร้างสรรค์ มองโลกในแง่ดี สร้างบรรยากาศแห่งความสุข สนุกสนาน สร้างความเชื่อถือไว้วางใจ มั่นใจซึ่งกันและกัน อันจะนำไปสู่การมีความสร้างสรรค์ในที่สุด

บทสรุป

การจัดการเรียนรู้โดยนวัตกรรมเป็นฐานเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างองค์รวม มุ่งเน้นการสร้างสรรค และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนเพื่อก้าวสู่โลกแห่งการเปลี่ยนแปลงในอนาคต ที่นอกจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ ทดลอง ประเมินผลจริง การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างแรงบันดาลใจ การใช้เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ แล้วสำคัญที่สุดคือบทบาทของผู้จัดการเรียนรู้ ที่จะเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) การให้คำปรึกษาและแนะแนวทาง การสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการทดลอง รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบและกล้าแสดงออก

เอกสารอ้างอิง

- Anderson, J. (2024). Innovation-based learning: Components and implementation strategies. *Journal of Educational Innovation*, 15(2), 45-62.
- Anderson, S. (2024). Innovation-based learning: A new paradigm in education. *Educational Innovation Review*, 15(2), 45-62.
- Thompson, E. (2024). The transformative power of innovation-based learning in modern education. *International Journal of Innovation in Education*, 8(3), 112-128.
- Wilson, M. (2023). Innovation-based learning: Principles and practices for modern education. *International Journal of Educational Technology*, 12(4), 78-95.



กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์. (2567). *การจัดการเรียนรู้ใช้นวัตกรรมเป็นฐาน*. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567

จาก www.konsangsan.com/ibl.pdf

กิตติกาญจน์ ปฏิพันธ์. (2567). *ความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567

จาก http://www.konsangsan.com/2019kitt/pdf/Unit1_Creativity.pdf

ทิตนา แคมมณี. (2567). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรัชญนันท์ นิลสุข. (2567). การพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการศึกษา. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 12(2), 1-10.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2565). *การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

มนต์ชัย เทียนทอง. (2567). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. ศูนย์ผลิตตำราเรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

วิจารณ์ พานิช. (2566). *นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชัย ตันติกุล. (2566). *นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สมชาย อัครปัญญาวิทย์. (2566). จักร์: โปรตีนทางเลือกเพื่อความยั่งยืน. *วารสารวิทยาศาสตร์การเกษตร*, 15(2), 45-52.

สำนักนวัตกรรมแห่งชาติ. (2562). *นวัตกรรมคืออะไร*. กรุงเทพฯ: สำนักนวัตกรรมแห่งชาติ.

สุชาติ วัฒนชัย. (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐานสำหรับการศึกษาไทยในยุคดิจิทัล*. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

สุธีระ ประเสริฐสรรพ. (2561). *การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: กองทุนสนับสนุนการวิจัย.

สุวิมล ว่องวานิช. (2564). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.