

## เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคล: กระบวนทัศน์ใหม่สำหรับระดับอุดมศึกษา\*

### ENHANCING CREATIVITY THROUGH PERSONALIZED LEARNING PATHWAYS: A NEW PARADIGM FOR HIGHER EDUCATION

ณิชากานต์ ไชยจักร, ณัฐพงษ์ อัครปฐมลักษณ์, รุ่งภพ ปรีชาวิทย์\*

Nichakan Chaiyajak, Nattapong Akkrathomlak, Rungphop Preechawit\*

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Information, Technology-Thai-Nichi Institute of Technology, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author E-mail: rungphop@tni.ac.th

\*Tel: 085-248-9426

#### บทคัดย่อ

เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละชั้นเรียนมีความสนใจ และมีทักษะแตกต่างกัน ส่งผลให้ไม่มีแรงจูงใจต่อการสอนแบบรวมเนื้อหา ดังนั้น การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ และเพื่อทดสอบการนำร่องประยุกต์ใช้ในกลุ่มวิชาต่าง ๆ ด้านการออกแบบ หรือการสร้างสื่อภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ โดยเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง และการวิจัยเชิงสร้างทฤษฎีฐานราก กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย รายวิชา 3 วิชา นักศึกษา 132 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบนวัตกรรมการสอน แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และแบบสอบถามความพึงพอใจ การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการผ่านการบันทึกผลการสอน การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสำรวจความพึงพอใจหลังสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยที่สำคัญจากการทดสอบสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชา Creative Conceptual Design พบว่า รูปแบบการเรียนรู้เฉพาะบุคคลผ่าน 4 กิจกรรมหลัก คือ คัดเลือกหัวข้อ พัฒนาผลงานต่อเนื่อง ผลิตต้นแบบเพื่อจัดนิทรรศการ และประเมินตนเอง รองรับเป้าหมาย พัฒนาผู้เรียนด้านสร้างแรงจูงใจ เรียนรู้แบบร่วมมือและท้าทาย ค้นคว้าเชิงลึก คิดอย่างเชื่อมโยง เพิ่มทักษะเฉพาะทางและสร้างผลงานสร้างสรรค์ พบว่า กิจกรรมทั้ง 4 สามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้จริง จากนั้นนำผลการทดสอบนำร่องในรายวิชา Production Technology of News and Documentary Program และ Multimedia Technology พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเป็นเจ้าของเนื้อหาและการเรียนรู้ที่ผสมผสานทักษะในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.55) และมาก ( $\bar{X}$  = 4.48) ตามลำดับ ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นตามความสนใจรายบุคคลช่วยยกระดับคุณภาพผลงานสู่มาตรฐานมืออาชีพและตอบโจทย์ทักษะแห่งอนาคต

**คำสำคัญ:** ความคิดสร้างสรรค์, การเรียนรู้รายบุคคล, กระบวนทัศน์ใหม่, ระดับอุดมศึกษา

## Abstract

Since learners in each classroom possess diverse interests and skills, there is a lack of motivation toward uniform, generalized-content instruction. Therefore, this research aims to develop a New normal learning management model utilizing personalized learning processes to foster creative thinking skills, and to pilot its systematic application across various subjects related to design or film media production. This study was conducted using experimental research and grounded theory methodologies. The sample consisted of 3 courses, 132 students, and 3 experts. The research instruments included an instructional innovation tool, an expert interview protocol, and a satisfaction questionnaire. Data collection was conducted through the recording of teaching outcomes, in-depth interviews, and post-instructional satisfaction surveys. The statistics used for data analysis were the mean ( $\bar{x}$ ) and standard deviation (S.D.). The key findings from testing the instructional activities in the Creative Conceptual Design course revealed that the personalized learning model operated through four main activities: topic selection, continuous project development, prototype production for exhibition, and self-assessment. These activities supported learner development goals regarding motivation generation, collaborative and challenging learning, in-depth research, associative thinking, specialized skill enhancement, and the production of creative works. It was found that all four activities effectively enhanced creativity in practice. Subsequently, applying the pilot test results to the courses Production Technology of News and Documentary Program and Multimedia Technology revealed that learners' satisfaction regarding content ownership and skill-integrated learning was at the highest level ( $\bar{x} = 4.55$ ) and a high level ( $\bar{x} = 4.48$ ), respectively. This indicates that a flexible learning process tailored to individual interests helps elevate the quality of student work to professional standards and effectively addresses the demands of future skills.

**Keywords:** Creativity, Personalized Learning, New Paradigm, Higher Education

## บทนำ

ปัจจุบันพบวิกฤตงานหายากยังพุ่งต่อเนื่อง นักศึกษาจบใหม่พบภาวะตกงานหรือได้งานไม่ตรงสายมากที่สุดในรอบ 5 ปี โดยจากรายงานของ Cengage Group Graduate Employability Report 2025 เปิดเผยว่ามีเพียง 30% ของบัณฑิตจบใหม่เท่านั้น ที่ได้งานประจำตรงกับสาขาที่เรียนมา ส่วนอีกเกือบครึ่งหนึ่ง (50%) ของผู้สำเร็จการศึกษายอมรับว่ารู้สึกยังไม่พร้อมเข้าสู่ตลาดแรงงาน โดยรายงานดังกล่าวอ้างอิงผลสำรวจจากผู้จัดการฝ่ายจ้างงานเต็มเวลา 865 คน อาจารย์มหาวิทยาลัย 698 คน และบัณฑิตจบใหม่ 971 คน และพบช่องว่างระหว่างทักษะที่สอนในห้องเรียน กับทักษะที่นายจ้างต้องการจริงในที่ทำงาน มหาวิทยาลัยสอนไม่ตรงกับโลกจริง

นายจ้างอยากได้คนมีประสบการณ์ รายงาน Cengage ยังชี้ให้เห็นว่า ทั้งฝ่ายนายจ้างและอาจารย์ผู้สอนในมหาวิทยาลัยต่างเห็นพ้องว่า หลักสูตรการศึกษายังไม่ตอบโจทย์ทักษะเฉพาะทางและทักษะเทคนิค ที่ตลาดต้องการจริง (วรณรัตน์ คัทมาตย์, 2568) ดังนั้น ประสบการณ์ตรงแบบรายบุคคลจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้เรียน ขณะเดียวกันรัฐบาลมีนโยบายปฏิรูปประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความมั่นคง และยั่งยืน ให้ประเทศก้าวสู่ยุคขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม โดยกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พุทธศักราช 2560 - 2579) มีการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนทุกระดับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความถนัดของแต่ละบุคคล (สุปรียา ไตรยะพันธ์ และรชฎ สุวรรณภู, 2565) รวมทั้งการเรียนการสอนต้องออกแบบเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียน ยิ่งถ้าผู้เรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษาผู้เรียนจะต้องได้รับการศึกษาและได้ฝึกทำงานอย่างจริงจัง เพื่อนำความรู้ ทักษะและประสบการณ์ในชั้นเรียนพัฒนาสู่การประกอบอาชีพ ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ (ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา, 2561) ตลอดจนเป็นผู้ที่มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Essential Skills) นั่นคือ 1) องค์ความรู้ (Knowledge) คือความรู้พื้นฐานในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษา 2) ทักษะ (Skills) คือ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน 3) คุณลักษณะ (Attribute/Attitudes) คุณลักษณะที่พึงประสงค์ เป็นลักษณะภายในที่ติดตัวแต่ละบุคคลนั้น 4) คุณค่า (Values) โดยตระหนักถึงสิ่งที่ให้คุณค่าต่อตนเอง (ชวลิต ขอดศิริ และวชิรา เครือคำอ้าย, 2567) เพื่อส่งเสริมให้เป็นผู้มีศักยภาพและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป แต่ทั้งนี้ ปัจจุบันรูปแบบการศึกษา พบว่า มีจำนวนผู้เรียนในชั้นเรียนต่อหนึ่งห้องจะมีนักศึกษาที่ค่อนข้างมากและนักศึกษาแต่ละคนจะมีความสนใจความรู้ ทักษะ ที่แตกต่างกันไป ซึ่งรูปแบบระดับชั้นการศึกษา นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3 และ 4 จะเป็นชั้นที่เตรียมความพร้อมสู่การทำงานจริง และหลักสูตรเกี่ยวข้องต่อการออกแบบ มักกำหนดให้นักศึกษาได้สร้างผลงานของตนเองเพื่อพัฒนาศักยภาพฝีมือในการทำงานด้านที่ตนเองสนใจและชื่นชอบ ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ผลงานวิจัยของ Makhambetova, A. et al. พบว่า นักศึกษายุคใหม่ไม่มีแรงจูงใจที่จะศึกษาในรูปแบบมาตรฐานการเรียนการสอนแบบรวมเนื้อหา (Standardized) อีกต่อไป ดังนั้น ในบริบทนี้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลจึงกลายเป็นแนวโน้มสำคัญที่แทรกซึมอยู่ในทุกมิติของการฝึกอบรมวิชาชีพ แต่ความท้าทายในปัจจุบัน คือ มหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ยังคงประสบความสำเร็จในการนำแนวทางนี้ไปใช้จริง เนื่องจากการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลต้องทำให้โมดูลการศึกษามีความยืดหยุ่นสูงต้องปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะตัวของนักศึกษาแต่ละคน (Makhambetova, A. et al., 2021) โดยกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษาจะเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น โดยเบื้องต้นพบว่า นักศึกษามีความสนใจในการสร้างผลงานที่แตกต่างกัน ดังเช่น 1) ออกแบบตัวละคร 2) การสร้างเกมออนไลน์ หรือ บอร์ดเกม (Boardgame) เกมการ์ด (Game Card) 3) สร้างภาพยนตร์หรือการถ่ายภาพ 4) การออกแบบแอปพลิเคชัน 5) การสร้างแบรนด์และออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design) 6) การออกแบบสื่อโฆษณา และ 7) การวาดภาพดิจิทัลออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งการทำงานในศาสตร์ทั้ง 7 ข้อ ล้วนต้องอาศัยแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะด้านการออกแบบสื่อโฆษณา สร้างภาพยนตร์ และการสร้างแบรนด์ ดังนั้น ผู้เรียนต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาแบบรายบุคคล (Reinartz, W. & Saffert, P., 2013) ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียน

การสอนแบบใหม่ เพื่อพัฒนาด้านแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และประสบการณ์ตรงแบบรายบุคคล เน้นการต่อยอดองค์ความรู้ สร้างความรู้ใหม่ ไม่อยู่ในกรอบหลักสูตรแบบเดิม เป็นการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนมากขึ้นและเพื่อพัฒนา ผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Essential Skills) ดังที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้น ผู้วิจัยมีเป้าหมาย ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ต้องการศึกษานโยบายการเรียนรู้วิถีใหม่ด้านการศึกษาเพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมต่อผู้เรียน เพื่อออกแบบการเรียนรู้วิถีใหม่ด้วยการผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลพร้อมพัฒนานักศึกษาด้านความคิด สร้างสรรค์ ตลอดจนการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยจะบันทึกข้อมูลปัญหาที่พบและวิเคราะห์แนวทางปรับแก้เพื่อสรุปผล สร้างโมเดลกิจกรรมในระดับอุดมศึกษาที่มีความต้องการที่หลากหลายและเฉพาะบุคคล ภายใต้การเรียนการสอน ในชั้นเรียนเดียวกันจากนั้น นำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบการเรียนการสอนในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง หรือในรายวิชาอื่น เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์สรุปผล องค์ความรู้ สู่การเผยแพร่แนวทางการเรียนการสอนที่เสริมสร้างความคิด สร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคลด้วยกระบวนการที่ทันสมัยใหม่สำหรับระดับอุดมศึกษาต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิด สร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อทดสอบการนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ร่วมกับระบบการจัดการเรียน การสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคล กระบวนการที่ใหม่สำหรับระดับ อุดมศึกษา เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) (Intayos, H. & Seangdoun, N., 2022) และ ใช้การวิจัยเชิงสร้างทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory Research) คือ วิจัยลงพื้นที่สนามการวิจัยแล้วดำเนินการ เก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ตามประเด็นที่กำหนดไว้จากนั้นจึงนำข้อค้นพบต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ จนได้เป็นข้อความรู้ที่เกิดจากสนามการวิจัย (ชานาญ ปาณวงษ์, 2568) ทั้งนี้ งานวิจัยนี้ผู้วิจัยศึกษาวิชาหลัก 1 วิชา มุ่งทดลองการเรียนการสอนเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ตามประเด็น ที่กำหนดไว้จากนั้นจึงนำข้อค้นพบต่าง ๆ มาทำการวิเคราะห์ และสังเคราะห์จนได้ เป็นข้อความรู้และต้นแบบกิจกรรม เพื่อนำไปทดสอบรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนอีก 2 วิชา เป็นการทดสอบการนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ประชากร คือ รายวิชา จำนวน 112 รายวิชา คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากรายวิชาที่เกี่ยวกับกลุ่มวิชาด้านการออกแบบ จำนวน 31 วิชา ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และคัดเลือกวิชาที่สามารถสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนได้อย่างอิสระด้วยการเลือก กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 รายวิชา 2) นักศึกษา จำนวน 132 คน ได้มาจาก นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา MTE-439 Creative Conceptual Design ชั้นปีที่ 4 จำนวน 38 คน รายวิชา ITE-309 Multimedia Technology ชั้นปีที่ 3 จำนวน 61 คน และรายวิชา DTM-422 Production Technology of News and Documentary Program ชั้นปีที่ 3 จำนวน 33 คน 3) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอน

จำนวน 3 ท่าน คัดเลือกจากเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างน้อย 5 ปี โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

### ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่

1. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) และหลักการทฤษฎีต่าง ๆ จากนั้นออกแบบกระบวนการนวัตกรรมการสอน
2. สร้างเครื่องมือด้วยแบบสอบถามเพื่อประเมินนวัตกรรมการสอนที่สร้างขึ้น พร้อมตรวจสอบเครื่องมือด้วย IOC
3. ทดสอบการเรียนการสอนตาม กระบวนการนวัตกรรมการสอนที่สร้างขึ้น ภายใต้กระบวนการผู้เรียนจะต้องประเมินผลงานของตนและจัดแสดงผลงาน ทั้งนี้ ผู้สอนจะประเมินสถานการณ์วิเคราะห์และบันทึกผลการสอนในทุกกระบวนการ
4. สร้างสร้างคู่มือและกิจกรรมเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
5. ประเมินกิจกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน

### ขั้นตอนที่ 2 ทดสอบและประยุกต์ระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ

1. นำเสนอและถ่ายทอดกิจกรรมการเรียนการสอนต่ออาจารย์ผู้สอนทั้ง 2 วิชา
2. ทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้งานกิจกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคล เพื่อสร้างกระบวนการทัศน์ใหม่สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
3. เมื่อกระบวนการสอนเสร็จสิ้นลงใน 1 เทอมการศึกษา ผู้เรียนประเมินนวัตกรรมการสอนด้านประสิทธิภาพกระบวนการสอน
4. วิเคราะห์ สรุป และสร้างโมเดลต้นแบบการเรียนการสอนพร้อมคู่มือปฏิบัติจริง

เครื่องมือในงานวิจัย การสร้างเครื่องมือ และการวิเคราะห์ข้อมูล 1) เครื่องมือกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างเครื่องมือจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างกิจกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และทดสอบเครื่องมือจากรายวิชา MTE-439 Creative Conceptual Design ผ่านการสอนนักศึกษา จำนวน 38 คน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา 2) เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอน จำนวน 3 ท่าน การสร้างเครื่องมือจากหลักการทฤษฎีการวัดผลและเป้าหมายการสอน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา 3) เครื่องมือแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษา จำนวน 2 รายวิชา คือ รายวิชา ITE-309 Multimedia Technology และรายวิชา DTM-422 Production Technology of News and Documentary Program ชั้นปีที่ 3 รวม 94 คน สร้างเครื่องมือแบบสอบถาม ในรูปแบบ Google Form เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมแล้วให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามแสดงความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจด้วยสถิติค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ โดยเกณฑ์การแปลผล คือ 4.50 - 5.00 คือ พึงพอใจมากที่สุด 3.50 - 4.49 คือ พึงพอใจมาก 2.50 - 3.49 คือ พึงพอใจปานกลาง 1.50 - 2.49 คือ พึงพอใจน้อย และ

1.00 - 1.49 คือ ฟังพอใจน้อยที่สุด (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2567) โดยเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างได้ทำการตรวจสอบเครื่องมือด้วย IOC

## ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ช่วงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสอดคล้องตามขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผลการศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ จากการศึกษารูปแบบการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) และหลักการทฤษฎีต่าง ๆ จากนั้นออกแบบกระบวนการนวัตกรรมการสอนสร้างเครื่องมือด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เพื่อประเมินนวัตกรรมการสอนที่สร้างขึ้น และทดสอบการเรียนการสอนตาม กระบวนการนวัตกรรมการสอนที่สร้างขึ้น ภายในกระบวนการผู้เรียนจะต้อง ประเมินผลงานของตนและจัดแสดงผลงาน ทั้งนี้ ผู้สอนจะประเมินสถานการณ์วิเคราะห์และบันทึกผลการสอน ในทุกกระบวนการ สามารถสรุปสร้างคู่มือและกิจกรรมเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้ กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา จากกิจกรรม การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สรุปจากรายวิชา MTE-439 Creative Conceptual Design สอนโดย ผศ.ณิกานต์ ไชยจักร ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาและจากการบันทึกผลการสอนในรูปแบบ การพรรณนาและสร้างกิจกรรมการสอนแบ่งเป็น 4 กิจกรรมได้ดังต่อไปนี้

กิจกรรมการสอนแบ่งเป็น 4 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน กิจกรรมที่ 2 พัฒนา ผลงานอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมที่ 3 ผลิตผลงานต้นแบบ จัดแสดงนิทรรศการ และกิจกรรมที่ 4 ประเมินตนเอง ผู้วิจัยกำหนดเป้าหมาย และ กิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม รวมเป้าหมาย 8 ข้อ ดังนี้ ข้อที่ 1 สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน เห็นคุณค่าของการเรียนรู้และคุณค่าในตนเอง ข้อที่ 2 การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์ และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ข้อที่ 3 การเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสร้างความท้าทาย ผู้เรียน ข้อที่ 4 พัฒนาผู้เรียนในการค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ข้อที่ 5 พัฒนา ผู้เรียนในการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน ข้อที่ 6 พัฒนาผู้เรียนในการค้นหาความรู้ และ เพิ่มทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ ข้อที่ 7 พัฒนาผู้เรียนในการสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์ และ ข้อที่ 8 พัฒนาผู้เรียนในด้านการสร้างผลงานอย่างมีคุณภาพ โดยทั้งนี้ ในบางกิจกรรมจะรองรับเป้าหมายมากกว่า 1 ข้อ โดยกิจกรรมทั้งหมดดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน เป้าหมาย ข้อที่ 2 ข้อที่ 3 และ ข้อที่ 4 โดยดำเนินกิจกรรมย่อย ดังนี้ 1) ผู้เรียนเลือกหัวข้อจากความถนัดและความสนใจ ผู้สอนวิเคราะห์หัวข้อ แยกประเภทงานเพื่อสร้างกลุ่มย่อย 2) ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ ผู้สอนแนะนำแนวทางการศึกษากำหนดโจทย์ให้แก่ผู้เรียนเพื่อ วิเคราะห์ ค้นหาแนวทางสร้างผลงาน 3) ผู้เรียนเข้ากลุ่มย่อยนำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดภายในกลุ่ม แล้วสรุปผล ประเมินแนวคิดหัวข้อตนเองโดยให้ผู้เรียนวิเคราะห์และประเมินแนวคิดพร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดของตนเองเพื่อนำเสนอในครั้งต่อไป ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด และ 4) ผู้เรียน นำเสนอหัวข้อต่อผู้สอนรูปแบบกลุ่มย่อย แต่ผลงานเดี่ยวและประเมินเดี่ยว ผู้สอนสร้างโจทย์ที่ท้าทายให้ผู้เรียน รายบุคคล กระตุ้นให้คิดลึกซึ้งเน้นให้เรียนรู้เชิงลึกและคุณภาพและให้คิดอย่างเชื่อมโยงมีระบบขั้นตอน

กิจกรรมที่ 2 พัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง เป้าหมาย ข้อที่ 3 ข้อที่ 4 ข้อที่ 5 ข้อที่ 6 ข้อที่ 7 และข้อที่ 8 โดยดำเนินกิจกรรมย่อย ดังนี้ 1) ผู้เรียน ปรับแก้แนวคิดและคุณภาพผลงาน ผู้สอนประเมินและตรวจสอบผลงานอย่างละเอียด 2) ผู้เรียนพัฒนาผลงานและปรับแก้คุณภาพผลงานตนเองตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ ผู้สอนนัดหมายจัดประเมินและตรวจสอบผลงานอย่างละเอียดรายประเภทผลงานแบบกลุ่มย่อย และ 3) ผู้เรียนพัฒนาผลงานและปรับแก้คุณภาพผลงานตนเอง ผู้สอนนัดหมายจัดประเมินและตรวจสอบผลงานอย่างละเอียดแบบรายบุคคล

กิจกรรมที่ 3 ผลิตผลงานต้นแบบ จัดแสดงนิทรรศการ เป้าหมาย ข้อที่ 1 ข้อที่ 3 และข้อที่ 8 โดยดำเนินกิจกรรมย่อย ดังนี้ 1) ผู้เรียน ปรับแก้สร้างต้นแบบผลิตผลงาน ผู้สอน ให้คำแนะนำโดยมุ่งพัฒนาผลงานรายบุคคลตามระดับของศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียน 2) ผู้เรียน วางแผนการจัดแสดงผลงาน ผู้สอน ประชุมกลุ่มย่อยตามประเภทผลงาน เพื่อสร้างแนวทางและเสนอแนะแนวทางตัวอย่างในการสร้างผลงานให้ผู้เรียน และ 3) ผู้เรียน จัดแสดงผลงานต้นแบบ ผู้สอน ประเมินผลงานทุกด้านอย่างเข้มงวด และสร้างบรรยากาศส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

กิจกรรมที่ 4 ประเมินตนเอง เป้าหมาย ข้อที่ 1 ข้อที่ 3 และข้อที่ 8 โดยดำเนินกิจกรรมย่อย ดังนี้ 1) ผู้เรียน นำเสนอผลงานต่อผู้ชมภายนอกพร้อมรับฟังข้อเสนอแนะ ข้อติชม ผู้สอน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้นำเสนอผลงานต่อผู้ชมภายนอกพร้อมรับฟังข้อเสนอแนะ ข้อติชมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและแนวทางการพัฒนาผลงานต่อไป 2) ผู้เรียน เข้ารับฟังงานเสวนาในวันที่จัดแสดงผลงานนิทรรศการ พร้อมสอบถามวิทยากรในประเด็นข้อสงสัยต่าง ๆ ผู้สอน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เข้าฟังงานเสวนาที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ เชื่อมโยงการกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและการพัฒนานักศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ และ 3) ผู้เรียนจัดทำ Present เพื่อนำเสนอผลงานตนเอง ประเมินผลงานตนเอง ทบทวนกระบวนการทำงานคุณภาพของผลงาน ศักยภาพของตนเอง การสื่อสารการรับรู้ และการใช้งานตาม เป้าหมายที่วางไว้ในช่วงต้น ผู้สอน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและประเมินตนเองอย่างอิสระ และผู้สอนประเมินคุณภาพผลงานโดยเทียบเคียงผลงานมีอาชีพและมาตรฐานผู้เรียนรายบุคคลและทดสอบความเข้าใจ การสื่อสารของผลงานพร้อมประเมินการใช้งานระบบ กรณีผลงานที่มีระบบ เช่น เกมออนไลน์ หรือบอร์ดเกม (Boardgame) เกมการ์ด (Game Card) และ แอปพลิเคชัน



ภาพที่ 1 ภาพกิจกรรมที่ 1 ถึง 4 รายวิชา Creative Conceptual Design



ผลประเมินกิจกรรมรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการนำเสนอกิจกรรมการสอนทั้ง 4 กิจกรรมข้างต้นต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนทั้ง 3 ท่าน ในรูปแบบการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยนำเสนอกิจกรรม 4 กิจกรรมพร้อมรายละเอียดการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องต่อเป้าหมาย 8 ข้อข้างต้นในประเด็นแนวโน้มการประยุกต์ใช้รูปแบบกิจกรรมทั้ง 4 ตามเป้าหมาย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในรูปแบบการพรรณนาตามเป้าหมาย 8 ข้อ ดังนี้ 1) กิจกรรมสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และคุณค่าในตนเองได้จริงเนื่องจากมีการจัดแสดงผลงานนิทรรศการสร้างสรรค์เมื่อจบเทอม ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึกรักของผู้เรียนในด้านที่ดีโดยตรง 2) การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์ และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ส่งผลให้ผู้เรียนตั้งใจทำงานมากขึ้น 3) การเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสร้างความท้าทายผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนต้องการให้ผลงานดีมากยิ่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับทั้งต่อเพื่อน ๆ และอาจารย์ 4) พัฒนาผู้เรียนในการค้นหาความรู้ และเพิ่มทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ จากระบบการเรียนการสอนและกิจกรรมที่ผ่านมาสร้างแนวทางการค้นหาความรู้และเพิ่มทักษะได้อย่างต่อเนื่อง 5) พัฒนาผู้เรียนในการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน เนื่องจากผู้เรียนได้สร้างผลงานด้วยตนเองจึงเกิดการคิดรวบยอด 6) พัฒนาผู้เรียนในการค้นหาความรู้ และเพิ่มทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ จากระบบการเรียนการสอนและกิจกรรมที่ผ่านมาสร้างแนวทางการค้นหาความรู้และเพิ่มทักษะได้อย่างต่อเนื่อง 7) พัฒนาผู้เรียนในการสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เน้นใช้แนวคิดเชิงโครงสร้างและครบองค์ประกอบทั้งแนวคิด ทักษะต่าง ๆ รวมถึงแนวทางส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าตลอดเวลา และ 8) พัฒนาผู้เรียนในด้านการสร้างผลงานอย่างมีคุณภาพ อันเนื่องจากรูปแบบการจัดแสดงผลงานส่งผลให้สร้างแรงผลักดันให้นักศึกษาต้องการยกมาตรฐานผลงานให้เทียบเท่าเพื่อน ๆ และมีอาชีพ

2. ผลการทดสอบและประยุกต์ระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้เป็นการทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ร่วมกับระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งเป็น 2 รายวิชา คือ ผู้วิจัยประยุกต์ระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาด้านการสร้างภาพยนตร์ สารคดี ผลิตรายการโทรทัศน์ จากกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม ประกอบด้วย 1) คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน กำหนดให้ผู้เรียนเลือกตำแหน่งงานที่ตนเองสนใจ เลือกหัวข้อถ่ายทำและสถานที่ถ่ายทำเอง 2) พัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง โดยมีอาจารย์ผู้สอนควบคุมและส่งเสริมด้านแนวคิดสร้างสรรค์การเล่าเรื่องต่าง ๆ 3) ผลิตผลงานต้นแบบ จัดแสดงผลงานนิทรรศการที่เป็นผลงานผลิตอุปกรณ์ประกอบฉากและฉายผลงานให้กับผู้ชมได้เข้าชมผ่านนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ และ 4) ประเมินตนเอง ด้วยการสรุปบทบาทหน้าที่ของตนเองและข้อเสนอแนะปัญหาอุปสรรคในตำแหน่งงานที่ตนเองรับผิดชอบ โดยได้ทำการทดสอบและประยุกต์ระบบการจัดการเรียนการสอนร่วมกับ 2 รายวิชา ดังนี้

### 2.1. รายวิชา DTM-422 Production Technology of News and Documentary Program

ชั้นปีที่ 3 และ 4 (เป็นวิชาเรียนรวม) จำนวน 33 คน สอนโดยอาจารย์ณัฐพงษ์ อัครปฐมลักษณ์ ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 2 ภาพกิจกรรมที่ 1 ถึง 4 รายวิชา Production Technology of News and Documentary Program

2.2 รายวิชา ITE-309 Multimedia Technology ชั้นปีที่ 3 จำนวน 61 คน สอนโดยอาจารย์รุ่งภพ ปรีชาวิทย์ ดังภาพประกอบ



ภาพที่ 3 ภาพกิจกรรมที่ 1 ถึง 4 รายวิชา Multimedia Technology

จากการนำต้นแบบกิจกรรม 4 กิจกรรม สู่การทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ทั้ง 2 รายวิชา จากนั้นให้ผู้เรียนประเมินรูปแบบกิจกรรมเพื่อรองรับกรอบการเรียนรู้ของ OECD Learning Framework 2030 ซึ่งผลการประเมินเป็นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินการทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่

แนวทางการเรียนการสอน	DTM-422		ITE-309	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
1. ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา: การสร้างแรงจูงใจ คุณค่าของการเรียนรู้	4.42	0.61	4.33	0.70
2. เนื้อหาเข้มข้น: ทำทนายผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนคิดได้ลึกซึ้งขึ้น	4.7	0.58	4.30	0.82
3. เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส: เน้นการเรียนรู้ในเชิงลึกและคุณภาพ	4.48	0.62	4.41	0.67
4. เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง: ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยง มีขั้นตอน	4.67	0.6	4.52	0.59

**ตารางที่ 1** ผลประเมินการทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ (ต่อ)

แนวทางการเรียนการสอน	DTM-422		ITE-309	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
5. เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน: แนวทางการสอนสอดคล้องกับการประเมินผล มีวิธีการประเมินใหม่ ๆ	4.39	0.75	4.56	0.59
6. เนื้อหาควรเน้นที่การผสมผสาน: ความรู้ ทักษะ ทศนคติ และคุณค่า นำไปใช้ได้บริบทอื่น ๆ	4.70	0.53	4.64	0.65
7. เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน: ผู้เรียนควรได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์ และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วยการสนับสนุนจากคุณครู	4.55	0.71	4.57	0.62
<b>รวมผลค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.55</b>	<b>0.63</b>	<b>4.48</b>	<b>0.66</b>

จากตารางที่ 1 พบว่า รายวิชา DTM-422 Production Technology of News and Documentary Program รวมผลค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.55, S.D. = 0.63) อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด รายวิชา ITE-309 Multimedia Technology รวมผลค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.48, S.D. = 0.66) อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า 1) แนวทางการเรียนการสอนตามกิจกรรมที่สร้างขึ้นของรายวิชา MTE-439 Creative Conceptual Design สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล สร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้ เนื่องจากผู้วิจัยสามารถทดสอบการเรียนการสอน เก็บรวบรวมข้อมูล และสร้างกิจกรรมหลัก 4 ประกอบด้วย 1.1) คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน 1.2) พัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง 1.3) ผลิตผลงานต้นแบบ จัดแสดงนิทรรศการ และ 1.4) ประเมินตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Makhambetova, A. et al. พบว่า นักเรียนเชื่อว่าการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลในการศึกษาทางวิชาชีพเป็นเครื่องมือในการเพิ่มพูนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจ และได้ประเมินวิธีการสมัยใหม่ของกลยุทธ์การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคลในระดับสูง เช่น เทคโนโลยีการคิดเชิงวิพากษ์ กรณีศึกษา การแบ่งระดับเทคโนโลยี การเรียนรู้แบบโครงการ เป็นต้น รูปแบบนี้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจภายในของนักเรียนสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และเพิ่มความภาคภูมิใจในตนเอง (Makhambetova, A. et al., 2021) ซึ่งผลงานวิจัยนี้ได้ถือว่าเป็นแนวทางต้นแบบต่อการใช้กระบวนการศึกษาและดำเนินการสอนโดยใช้กลยุทธ์การเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนต่างแสดงความคิดเห็นชื่นชมต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยมีกรออกแบบการสอนได้อย่างเป็นระบบ มีการกำหนดกิจกรรมหลัก 4 กิจกรรม และวางเป้าหมาย 8 ข้อ ซึ่งทำให้การเรียนการสอนแต่ละครั้งมีเป้าหมายที่ชัดเจน ครอบคลุมสอดคล้องต่อกรวยแห่งประสบการณ์ (Cone of Experience) ของ Dale, E. ในส่วนของการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนจะเกิดการจดจำได้ 70% ในสิ่งที่พูดและเขียน เกิดจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะการสื่อสารและการคิดร่วมกับผู้อื่น ได้แก่ การเข้าร่วมเวิร์กชอป ลงมือปฏิบัติจริงในกลุ่มย่อยการออกแบบบทเรียนร่วมกัน การทำงานเป็นทีมเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา และผู้เรียนจะเกิดการจดจำได้ 90% ในสิ่งที่ลงมือทำจริง ซึ่งเป็นระดับที่ทรงพลังที่สุด คือ การเปลี่ยนจาก ผู้รับ เป็น ผู้สร้าง หรือ ผู้ถ่ายทอด รวมทั้งการจำลองหรือสัมผัสประสบการณ์จริงหรือการใช้สถานการณ์จำลอง (Dale, E., 1946)

และ 2) ผลการทดสอบการนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ร่วมกับระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ รายวิชา DTM-422 รวมผลค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.55, S.D. = 0.63) อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และรายวิชา ITE-309 รวมผลค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$  = 4.48, S.D. = 0.66) พึงพอใจมาก แสดงให้เห็นว่าสามารถประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ร่วมกับระบบการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาอื่นอย่างเป็นระบบ เนื่องจากผลการประเมินสอดคล้องต่อหลักการออกแบบกรอบการเรียนรู้ OECD Learning Framework 2030 เพื่อการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรและระบบการศึกษาที่จะมีในแต่ละประเทศ (Schleicher, A., 2019) ดังนั้น หลักการแนวคิดและเนื้อหาการสอนควรเป็นดังต่อไปนี้ นักเรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา การสอนต้องเข้มข้น เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน เนื้อหาควรเน้นที่การผสมผสานความรู้ ทักษะ ทศนคติ และคุณค่า เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน (Starfish Labz, 2566) ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักในการกำหนดกรอบการขับเคลื่อนการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนตามกรอบทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนพึงมี (21ST Century Skills) จำแนกออกเป็นทักษะใน 3 ด้าน กล่าวคือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ (Life and Career skills) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อเทคโนโลยี (Information, Media, and Technology Skills) (ชมพู เนื่องจำนงค์ และคณะ, 2563) และรูปแบบกิจกรรมได้สอดคล้องต่อการจัดการเรียนการสอนของครูศตวรรษที่ 21 ในประเด็น จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อค้นหาความสามารถเฉพาะและความต้องการที่ไม่เหมือนกัน จัดให้มีสถานการณ์และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ในการค้นหาคำตอบทั้งในและนอกห้องเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้หลากหลายวิธีการ เรียนรู้จากกลุ่ม ให้ความสำคัญต่อการลงมือปฏิบัติจริง กระตุ้นให้หาคำตอบ การทดลอง ครูจะคอยสนทนาซักถามระหว่างการทดลอง ให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ และครูทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ครูสนใจนักเรียนทั่วถึง ครูจะคอยดูแลใกล้ชิด เปิดโอกาสให้นักเรียนประเมินความสามารถของตนเอง และปรับปรุงงานให้ตรงกับความสามารถหรือความชอบ กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ด้วยคำถามทุกชั้นตอน ได้เผชิญปัญหาและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ นักเรียนได้ลงมือทำอย่างครบวงจร (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

## องค์ความรู้ใหม่

จากผลการศึกษาและพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลสู่การทดสอบนำร่องและประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ สามารถสร้างโมเดลองค์ความรู้ดังต่อไปนี้



**ภาพที่ 4** กระบวนการที่สนับสนุนการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคล

ขั้นที่ 1 ฐานแนวคิดและทฤษฎีเบื้องหลัง คือ นวัตกรรมนี้สร้างขึ้นบนพื้นฐานของ 2 ทฤษฎีหลัก คือ การสร้างความรู้ด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นที่ 2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีการผสมผสานวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้เกิด Creative Thinking ได้แก่ 1) เรียนรู้ผ่านโครงงาน 2) ใช้ปัญหาเป็นฐาน 3) การเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง 4) การเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 5) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์เฉพาะบุคคล ขั้นที่ 3 แนวทางของ OECD Learning 2030 ซึ่งคือ หัวใจสำคัญ เน้นการปรับเนื้อหาและการสอนให้ทันสมัย ประกอบด้วย 7 ประการ 1) ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา คือ การสร้างแรงจูงใจ คุณค่าของการเรียนรู้ 2) เนื้อหาเข้มข้น คือ ทำทนายผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนคิดได้ลึกซึ้งขึ้น 3) เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส คือ เน้นการเรียนรู้ในเชิงลึกและคุณภาพ 4) เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง คือ ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยง มีขั้นตอน 5) เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน คือ แนวทางการสอนสอดคล้องการประเมินผล มีวิธีการประเมินใหม่ ๆ 6) เนื้อหาควรเน้นที่การผสมผสาน คือ ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และคุณค่า นำไปใช้ได้ในชีวิตอื่น ๆ และ 7) เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน ขั้นที่ 4 กำหนดเป้าหมายการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน 8 ข้อ ที่เน้นสร้างแรงบันดาลใจและเห็นค่าในตัวเอง ลงมือทำผ่านโครงงาน (PBL) เลือกหัวข้อเอง เรียนรู้เป็นกลุ่มและท้าทายความสามารถ ค้นคว้าเชิงลึก สร้างความรู้

ด้วยตนเอง ต่อยอด คิดเป็นระบบ เชื่อมโยง เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง พัฒนาทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ สร้างสรรค์ ผลงานจากไอเดียใหม่ ๆ และเน้นคุณภาพเน้นผลงานที่มีมาตรฐานและประสิทธิภาพ และ ชั้นที่ 5 นวัตกรรม การสอน กระบวนการเรียนรู้เริ่มต้นจาก การคัดเลือกหัวข้อ ที่เน้นความถนัดเฉพาะตนสู่การค้นคว้าเชิงลึกและ วิพากษ์เพื่อพัฒนาแนวคิด จากนั้นจึงเข้าสู่ช่วงการพัฒนาผลงานอย่างประณีตผ่านการปรับปรุงตามคำแนะนำและ การตรวจสอบอย่างละเอียดทุกมิติ นำไปสู่ การผลิตต้นแบบและจัดนิทรรศการ ที่มุ่งเน้นการขัดเกลาศักยภาพรายบุคคล พร้อมสร้างความภาคภูมิใจในความสำเร็จ และปิดท้ายด้วย การประเมินตนเอง ผ่านการนำเสนอต่อสาธารณะ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์สู่มาตรฐานวิชาชีพและการพัฒนาที่ยั่งยืน

### สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาและทดสอบ รูปแบบการจัดการเรียนรู้วิถีใหม่ ด้วยกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล โดยมีข้อสรุปสำคัญ คือ รูปแบบกิจกรรมหลัก 4 ขั้นตอน คือ คัดเลือกหัวข้อ พัฒนาผลงานต่อเนื่อง ผลิตต้นแบบเพื่อจัดนิทรรศการ และประเมินตนเอง และรองรับเป้าหมายพัฒนาผู้เรียนด้าน สร้างแรงจูงใจ เรียนรู้แบบร่วมมือและท้าทาย ค้นคว้าเชิงลึก คิดอย่างเชื่อมโยง เพิ่มทักษะเฉพาะทางและสร้าง ผลงานสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผลการทดสอบนำร่องสู่การเรียนการสอนทั้ง 2 วิชา พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับ มาก ถึง มากที่สุด ผลลัพธ์เชิงพฤติกรรม กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเอง มีความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ ผลงานคุณภาพสูงเทียบเท่ามาตรฐานมืออาชีพ และเกิดทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับความต้องการ เฉพาะบุคคลอย่างแท้จริง ในการนำผลการวิจัยไปใช้ คือ การปรับบทบาทผู้สอนควรเปลี่ยนจากผู้บรรยายเป็นที่ปรึกษา เฉพาะทาง โดยต้องให้ความสำคัญกับการให้คำแนะนำรายบุคคลเพื่อกระตุ้นศักยภาพตามความถนัดของเด็กแต่ละคน และสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ตามรูปแบบกิจกรรม 4 ขั้นตอน ทั้งนี้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผลงานวิจัย สามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านเส้นทางการเรียนรู้รายบุคคล และสามารถสร้างกระบวนการทัศนใหม่สำหรับ ระดับอุดมศึกษาได้ ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 1) การประยุกต์ใช้ในศาสตร์อื่น ๆ คือ ควรขยายผลการวิจัย ไปยังกลุ่มวิชาสายวิทยาศาสตร์หรือสังคมศาสตร์ เพื่อทดสอบโมเดลการเรียนรู้รายบุคคล 2) การใช้เทคโนโลยี สนับสนุนวิจัยเกี่ยวกับการนำระบบ AI หรือระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS) เพื่อช่วยลดภาระงานของผู้สอน ในการติดตามนักศึกษาจำนวนมาก และ 3) การศึกษาผลกระทบระยะยาวควรมีการติดตามผลนักศึกษาที่ผ่าน กระบวนการเรียนรู้เมื่อเข้าสู่โลกการทำงานจริง เพื่อศึกษาว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะแห่งอนาคต ที่ได้รับ ส่งผลต่อความก้าวหน้าในอาชีพเพียงใด

### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจาก วิจัยและนวัตกรรม สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ปีงบประมาณ 2567 เรื่อง ออกแบบการเรียนการสอนโลกใหม่ด้วยการผสมผสาน กระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลเพื่อมุ่งพัฒนานักศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์

## เอกสารอ้างอิง

- ชมพู เนื่องจำนงค์ และคณะ. (2563). กรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน. วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, 6(1), 623-640.
- ชวลิต ขอดศิริ และวชิรา เครือคำอ้าย. (2567). การจัดการเรียนรู้แนวใหม่เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งโลกอนาคต. วารสารปาริชาติ, 37(2), 309-325. <https://doi.org/10.55164/pactj.v37i2.268976>.
- ชำนาญ ปาณาวงษ์. (2568). ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ: จากแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 4). พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2567). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนสามัญปิซิเนสส์แอนด์ดี.
- ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา: สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5(2), 325-342.
- วรุณรัตน์ คัทมาตย์. (2568). เด็กจบใหม่ 2025 ได้งานตรงสายแค่ 30% เหตุสาขาที่จบไม่ตรงใจนายจ้าง. เรียกใช้เมื่อ 20 มกราคม 2569 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1202121>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ทักษะชีวิต รหัสศรศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตแห่งศตวรรษที่ 21. เรียกใช้เมื่อ 15 มกราคม 2569 จาก <https://www.unicef.org/thailandth/reports/ทักษะชีวิต-รหัสศรศตวรรษที่-21>
- สุปรียา ไตรยะพันธ์ และรชฏ สุวรรณภูมิ. (2565). สภาพปัญหาและแนวทางพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครูในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต 1. วารสาร มจร อุบล บริหารศาสตร์, 7(3), 931-944.
- Starfish Labz. (2566). แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในโลกอนาคต. เรียกใช้เมื่อ 3 มีนาคม 2568 จาก <https://www.starfishlabz.com/blog/1449-แนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในโลกอนาคต>
- Dale, E. (1946). Audio-visual methods in teaching. New York: Dryden Press.
- Intayos, H. & Seangdoun, N. (2022). Experimental Research: Design and Application. Journal of Phrae Public Health for Developmen, 2(2), 47-64.
- Makhambetova, A. et al. (2021). Personalized learning strategy as a tool to improve academic performance and motivation of students. International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies, 16(6), 1-17. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.286743>.
- Reinartz, W. & Saffert, P. (2013). Creativity in advertising: When it works and when it doesn't. Retrieved February 21, 2026, from <https://hbr.org/2013/06/creativity-in-advertising-when-it-works-and-when-it-doesnt>
- Schleicher, A. (2019). A new tool for navigating through a complex world. Retrieved August 19, 2025, from <https://oecdeditoday.com/education-skills-learning-compass-2030/>