

การประเมินความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางการ
เรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี*

The Need Assessment of an Open-Based Creative Learning
Environments Model to Promote the Creativity of
Undergraduate Student

ยงยุทธ มุ่งหมาย, ธนดล ภูสีฤกษ์ และสุกฤษฎิ์ หกสุวรรณ
Yongyuth Mungmai, Tanadol Phuseerit and Suttipomg Hokuwan
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Mahasarakham University, Thailand
Corresponding Author, E-mail: myongy@kku.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบสภาพแวดล้อมการ
เรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) ศึกษา
สภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อเสริม
สร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญา เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ
หลายขั้นตอน กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) อาจารย์ผู้สอนนิสิต จำนวน 27 คน 2) นิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี
จำนวน 55 คน แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการ
เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 2) ประเมินความต้องการจำเป็น
เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยวิธี Priority need index แบบปรับปรุง
(PNI_{modified}) เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็น สถิติที่ใช้คือ ความถี่
ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการความจำเป็น
Priority need index แบบปรับปรุง (PNI_{modified})

*ได้รับบทความ: 2 มิถุนายน 2566; แก้ไขบทความ: 29 สิงหาคม 2566; ตอรับตีพิมพ์: 29 กันยายน 2566
Received: June 2, 2023; Revised: August 29, 2023; Accepted: September 29, 2023



ผลการวิจัยพบว่า

1. ด้านองค์ประกอบรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า มี 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ 4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์ 5) บริบท 6) การประเมินผล

2. ด้านสภาพปัจจุบันในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.49) และด้านความต้องการจำเป็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.45) และค่าดัชนีลำดับความต้องการจำเป็นในภาพรวม พบว่า มีค่า $PNI_{modified} = 0.19$ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สภาพแวดล้อมด้านจิตภาพมีคะแนนสูงที่สุด ($PNI_{modified} = 0.43$) รองลงมา ได้แก่ สภาพแวดล้อมด้านสารสนเทศ ($PNI_{modified} = 0.33$) สภาพแวดล้อมด้านสังคม ($PNI_{modified} = 0.23$) สภาพแวดล้อมด้านผู้เรียน ($PNI_{modified} = 0.11$) สภาพแวดล้อมด้านกระบวนการ ($PNI_{modified} = 0.10$) สภาพแวดล้อมด้านกายภาพ ($PNI_{modified} = 0.09$) และสภาพแวดล้อมด้านผู้สอนมีค่า $PNI_{modified}$ ต่ำที่สุด ($PNI_{modified} = 0.00$) ตามลำดับ

คำสำคัญ: การประเมินความต้องการจำเป็น; การสอนแบบสร้างสรรค์; ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

This research the objectives are 1) analyze and synthesize elements of an open, creative learning environment as a foundation to foster creativity of undergraduate students, 2) study the current conditions and needs of creative open learning environments as a basis for enhancing the creativity of undergraduate students, It is a survey research using a multi-stage random sampling method (Multi-Stage Simple Random). The sample group is 1) Teachers who teach students state university undergraduate students at Supervised universities and private universities in Thailand in the group of faculties and subjects related to Communication Design, totaling 27 people. 2) Undergraduate students in public universities. The study consisted of 55 students in the group of faculties and subjects related to communication arts design. The research was divided into 2 steps: 1) to study the current situation and the need for a creative-based open learning environment to promote the creativity of undergraduate students and 2) to assess the need for a creative-based open learning environment. This was to promote the creativity of undergraduate students using an improved priority need index ($PNI_{modified}$). The instrument used was a questionnaire on current conditions and needs. The statistics used were frequency, percentage, mean,



and standard deviation. Improved Priority need index (PNI_{modified}).

The results showed that:

1. The components of the creative open learning environment as a foundation for promoting creativity of undergraduate students were found to have 6 components: (1) principles and concepts (2) objectives (3) creative process. 4) Creative Open Learning Environment (5) Context (6) Assessment.

2. The overall current condition was at a high level ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.49) 3). The overall needs and needs were at the highest level ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.45). The overall needs index was found to be $PNI_{\text{modified}} = 0.19$. When considering each side, it was found that the Mental environment had the highest score ($PNI_{\text{modified}} = 0.43$) and Followed by Information Environment ($PNI_{\text{modified}} = 0.33$) Social Environment ($PNI_{\text{modified}} = 0.23$) Learner Environment ($PNI_{\text{modified}} = 0.11$) Process Environment ($PNI_{\text{modified}} = 0.10$) Physical Environment ($PNI_{\text{modified}} = 0.09$) and teaching environment had the lowest PNI_{modified} ($PNI_{\text{modified}} = 0.00$), respectively.

Keywords: Needs Assessment; Creative Teaching; Creativity

1. บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่พัฒนาและสร้างให้เกิดขึ้นได้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูกด้วยตนเอง ได้ฝึกฝนทำบ่อยซ้ำๆ จนชำนาญจะกลายเป็นทักษะติดตัวเราไปตลอดชีวิต ทุกคนต่างมีความคิดสร้างสรรค์ที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดจะมีมากน้อยแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์เรียนรู้ แต่หากขาดการกระตุ้นอย่างต่อเนื่องหรือถูกปิดกั้นโอกาสทางความคิดก็อาจส่งผลให้ทักษะความคิดสร้างสรรค์เกิดการถดถอยและสูญหายไปได้ โดยเฉพาะโลกในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านการใช้ชีวิต การทำงาน การติดต่อสื่อสาร ความทันสมัยของเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ตลอดจน

สภาพสังคมและวัฒนธรรม ผู้เรียนในยุคนี้จะต้องปรับตัวให้เข้ากับ สถานการณ์ใหม่ๆ เรียนรู้ปัญหาและแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ แล้วพัฒนาต่อยอดเป็นวิธีการใหม่หรือ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ได้อย่างต่อเนื่องและจากการศึกษาของ ปาริชาติ บัวเจริญ, นพรัตน์ เตชะพันธ์รัตนกุล และ ปวันรัตน์ บัวเจริญ (2562, หน้า 241-254) พบว่าสภาพแวดล้อมทางการเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกและมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 ซึ่งอยู่ในระดับ “สูง” นั่นคือ การที่สถานศึกษาส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนได้มาก

มหาวิทยาลัยของรัฐเป็นสถาบันการศึกษาที่พัฒนาหลักสูตรทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเพื่อ



ส่งเสริมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในแต่ละสาขาวิชาให้มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ด้านวิชาชีพในศาสตร์ต่างๆ เพื่อเป็นบุคลากรที่สำคัญขององค์กรในการขับเคลื่อนศักยภาพ และความสามารถด้านการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ ขององค์กร ซึ่งปัจจุบันมหาวิทยาลัยของรัฐหลายแห่งได้ปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาที่มีความคล่องตัวมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้มหาวิทยาลัยยังถูกกำกับด้านมาตรฐานคุณภาพการศึกษา และคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นก็ได้มีการกำหนดทั้งอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ที่เน้นด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการเป็นคณะที่มีรากฐานมาจากด้านศิลปะในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ ที่ต้องเน้นความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอน การพัฒนาความคิด และบ่มเพาะในการผลิตบัณฑิตเพื่อเป็นศิลปินที่สร้างตัวตนผ่านการผลิตผลงานที่มีเอกลักษณ์และโดดเด่น โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างเป็นระบบของนักศึกษาจากกระบวนการเรียนการสอนของหลักสูตรในสาขาวิชาต่างๆ รวมถึงสภาพแวดล้อมด้านการเรียนการสอน ตามปรัชญา วิสัยทัศน์และอัตลักษณ์ของคณะ นำไปสู่การสร้างบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถด้านศิลปะที่เป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาองค์ความรู้ และถ่ายทอดผ่านผลงานและตัวตนที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นผ่านการบ่มเพาะจากกระบวนการเรียนรู้และผลงานด้านศิลปะ และพัฒนาศาสตร์และศิลป์ในสาขาวิชาต่างๆ

จากการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ พบว่าผู้เรียนยังขาดทักษะและกระบวนการด้านการจัด

บริหารการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนต้องเป็นผู้คอยรับความรู้จากผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว ยังขาดกระบวนการเรียนรู้และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง สอดคล้องกับสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2564, หน้า 25) ที่ได้สำรวจภาวะการณ์มีงานทำของประชากรพบว่ากลุ่มที่ว่างงานมากที่สุดคือผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับอุดมศึกษาเฉลี่ยทั้งปีร้อยละ 32 ประชาชนร้อยละ 66.2 ระบุว่าประเทศไทยยังขาดแคลนด้านการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งระบบการศึกษาในปัจจุบันยังขาดเครื่องมือในการฝึกฝนและวัดประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ที่เป็นทักษะที่ทำให้คิดเป็นที่นายจ้างต้องการมากในศตวรรษที่ 21 และจากรายงานการดำเนินการของรายวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นรายวิชาที่ต้องเรียนต่อเนื่องจากรายวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ขั้นพื้นฐาน พบว่าปัญหาทางด้านการเรียนการสอนส่วนใหญ่ คือนักศึกษาขาดการวางแผนในการทำงานที่ดีในการทำงานเป็นกลุ่ม อีกทั้งยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาในการทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดไม่เอื้ออำนวยมากนัก ดังนั้นจึงทำให้การทำงานไม่สำเร็จจุลวงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ (งานวิชาการและวิจัยสำนักงานคณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์) และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้สอนในรายวิชาพบว่า จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนในรายวิชาที่สูงขึ้นนักศึกษายังมีผลงานและความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (เกษม อมันตกุล และ นิพนธ์ คุณารักษ์, การสัมภาษณ์, 2559) และธนาคารแห่งประเทศไทย (2564) โดยทำการสำรวจ



จากผู้ประกอบการ 718 บริษัท พบว่า ร้อยละ 70 ของผู้พบประกอบการในกลุ่มตัวอย่างต้องการแรงงานที่มีความรู้ด้านไอที ภาษาอังกฤษ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ แต่คุณภาพแรงงานและคุณภาพการศึกษาที่ด้อยกว่าประเทศอื่น จึงส่งผลให้แรงงานไทยขาดทักษะที่จำเป็นเหล่านี้ และการที่แรงงานไทยขาดทักษะเหล่านี้ ยังส่งผลกระทบต่อด้านอัตราการว่างงานในระดับปริญญาตรีที่มีแนวโน้มสูงขึ้น

จากเหตุผลและความสำคัญที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นจึงได้ศึกษาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี แล้วนำมาประเมินความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งการประเมินความต้องการจำเป็น (Need Assessment) กระบวนการประเมินเพื่อกำหนดความแตกต่างของสภาพปัจจุบันกับสภาพที่ควรจะเป็น โดยที่การประเมินความต้องการจำเป็นทำให้ได้ข้อมูลที่น่าไปสู่การเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะนำไปใช้เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการกร่างรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบ

สร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นของสภาพแวดล้อมเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) วิธีการดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มกลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ผู้สอนระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยของรัฐ มหาวิทยาลัยในกำกับ และมหาวิทยาลัยเอกชน ในกลุ่มคณะและรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 118 คน 2) นิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ มหาวิทยาลัยในกำกับและมหาวิทยาลัยเอกชน ระดับปริญญาตรี ในกลุ่มคณะและรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิเทศศิลป์ที่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 203 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ 1) ผู้สอนระดับปริญญาตรีที่มีประสบการณ์ในการสอนในกลุ่มคณะและรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิเทศศิลป์ อย่างน้อย 1 ปี จำนวน 27 คน 2) นิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิเทศศิลป์จำนวน 55 คน โดยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ปัญหา และ



ความต้องการจำเป็นของผู้สอนรายวิชาการ ออกแบบนิเทศศิลป์ขั้นพื้นฐาน แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open Ended) เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

การสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นตามหลักการและทฤษฎีของบุญชม ศรีสะอาด (2554) โดยดำเนินการร่างแบบสอบถามแล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่าระหว่าง 0.60-1.00 รวมทั้งดำเนินการปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับอาจารย์ผู้สอนและนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความ

สอดคล้อง (IOC) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์หาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) 2) การวิเคราะห์ข้อมูลสภาพปัจจุบันและความต้องการจำเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น Priority Needs Index แบบปรับปรุง (PNI^{modified}) ด้วยการหาค่าผลต่างระหว่างระดับความต้องการกับระดับของสภาพปัจจุบัน โดยใช้หลักการกำหนดลำดับความต้องการจำเป็นจากระดับสภาพปัจจุบันแล้วผลที่ได้นำมาจัดลำดับความต้องการจำเป็น (สุมิตล ว่องวานิช, 2558)

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการประเมินความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. องค์ประกอบของรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย 6 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1) หลัก



การและแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการ
สร้างความคิดสร้างสรรค์ 4) สภาพแวดล้อมทางการ
เรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์ 5) บริบท 6) ประเมินผล

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและความ
ต้องการจำเป็น พบว่า สภาพปัจจุบันเกี่ยวกับสภาพ
แวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อ
ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.86$,
S.D. = 0.89) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า
สภาพแวดล้อมด้านผู้สอน มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด
($\bar{x} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาได้แก่ สภาพ
แวดล้อมด้านผู้เรียน ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.73) ด้าน
กระบวนการ ($\bar{x} = 4.39$, S.D. = 0.50) สภาพ
แวดล้อมด้านกายภาพ ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.49)
สภาพแวดล้อมด้านสังคม ($\bar{x} = 3.83$, S.D. = 0.58)
สภาพแวดล้อมด้านสารสนเทศ ($\bar{x} = 3.33$, S.D. =
1.66) และสภาพแวดล้อมด้านจิตภาพมีคะแนนต่ำ
ที่สุด ($\bar{x} = 2.71$, S.D. = 1.10) และความต้องการ
จำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบ
สร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในภาพรวม อยู่ใน
ระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.92$, S.D. = 0.24) เมื่อ
พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สภาพแวดล้อมด้าน
สังคม, สภาพแวดล้อมด้านสารสนเทศ, สภาพ
แวดล้อมด้านผู้เรียน และสภาพแวดล้อมด้านผู้สอน
มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันทั้งสี่ด้าน ($\bar{x} = 5.00$,
S.D. = 0.00) รองลงมาได้แก่ ด้านกระบวนการ
($\bar{x} = 4.94$, S.D. = 0.24) สภาพแวดล้อมด้านจิตภาพ
($\bar{x} = 4.76$, S.D. = 0.44) และสภาพแวดล้อมด้าน
กายภาพมีคะแนนต่ำที่สุด ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.45)

ผลการประเมินความต้องการจำเป็นเกี่ยว
กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์
เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ค่าดัชนีความ
ต้องการจำเป็นในภาพรวมพบว่ามีค่า $PNI_{modified} =$
0.19 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า สภาพ
แวดล้อมด้านจิตภาพมีคะแนนสูงสุด ($PNI_{modified}$
= 0.43) รองลงมาได้แก่สภาพแวดล้อมด้าน
สารสนเทศ ($PNI_{modified} = 0.33$) สภาพแวดล้อม
ด้านสังคม ($PNI_{modified} = 0.23$) สภาพแวดล้อมด้าน
ผู้เรียน ($PNI_{modified} = 0.11$) สภาพแวดล้อมด้าน
กระบวนการ ($PNI_{modified} = 0.10$) สภาพแวดล้อม
ด้านกายภาพ ($PNI_{modified} = 0.09$) และสภาพ
แวดล้อมด้านผู้สอนมีค่า $PNI_{modified}$ ต่ำที่สุด ($PNI_{modified}$
= 0.00) ตามลำดับ

5. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและความ
ต้องการจำเป็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้
เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากแบบ
สำรวจความคิดเห็นผู้สอน จำนวน 27 คน พบว่า
สภาพปัจจุบันภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ความ
ต้องการจำเป็นภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งให้
เห็นว่าผู้สอนในปัจจุบันยังต้องการรูปแบบการเรียน
การสอนที่นำไปส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่แตกต่างกับรูปแบบเดิม
ที่ใช้สอน โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
และการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียน
เป็นสำคัญ ผนวกเข้ากับองค์ประกอบของรูปแบบ



สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สภาพปัญหาของการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาไทยพบว่านักศึกษาไทยยังขาดทักษะ และกระบวนการด้านการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ ผู้เรียนต้องเป็นผู้คอยรับความรู้จากผู้สอนเพียงอย่างเดียว ส่งผลให้ผู้เรียนขาดกระบวนการเรียนรู้การคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐกานต์ ภูมิคอนสาร (2564, หน้า 1-9) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่หล่นหายไปของผู้เรียนกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สอนและพัฒนาได้ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่ทำลายต่อระบบการศึกษาไทยรวมถึงพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูผู้สอนและโรงเรียนในยุคนี้ที่จะเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์กับผู้เรียนอย่างจริงจัง โดยใช้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง มีการฝึกฝน ทำซ้ำๆ จนชำนาญและเกิดเป็นทักษะติดตัวผู้เรียนไปตลอดชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนนำไปปรับใช้ในการทำงานและสามารถดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้ต่อไปในอนาคต และกระทรวงศึกษาธิการ (2566) ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ โดยได้จัดทำแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 กระทรวงศึกษาธิการมุ่งมั่นดำเนินการภารกิจหลักตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาส่งเสริมจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ค้นพบพรสวรรค์ ความสนใจ ความถนัดในอาชีพของตนเองด้วยการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning)

สนับสนุนให้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์และวิสัย ทัศน์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2564) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ไว้ คือ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามความสนใจของตนเองและเป็นกิจกรรมที่ได้ใช้ ความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project Base Learning: PBL) การสอนแบบสะเต็มศึกษา (STEM) และการสอนแบบ Active Learning (AL) เป็นต้น ซึ่งผู้สอนควรวิเคราะห์ความสนใจที่หลากหลายของผู้เรียนแล้ว นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

การคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า นักศึกษาไทยขาดการคิดสร้างสรรค์ และมีการคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง โดยศึกษาถึงกระบวนการด้านการคิดที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ทราบว่าการคิดริเริ่ม การคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น และการคิดละเอียดลออ มีระดับอยู่ในเกณฑ์รวมที่ถือว่าต่ำนั้น อาจจะแสดงถึงการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการศึกษาก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 หนึ่งในทักษะที่มีความจำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กในยุคนี้และยุคหน้าก็คือเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ระบบการศึกษาในหลายประเทศ เช่น สิงคโปร์ เกาหลีใต้ ได้พัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่เน้นสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้เด็กมีทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ซึ่งเป็นที่มาของทิศทางในการจัดการศึกษาใหม่ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญ



กว่าความรู้ (สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน, 2563) ดังนั้น ในหลายๆ ประเทศจึงได้กำหนดการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ไว้ในนโยบายของชาติโดยเฉพาะนโยบายทางด้านการศึกษา พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและหลักสูตรแกนกลางการศึกษา รวมถึงประเทศไทยที่ได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาประชากรในประเทศให้มีทักษะสำหรับ ศตวรรษที่ 21 โดยระบุไว้ในวัตถุประสงค์การยกระดับคุณภาพผู้เรียนของแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2564) ด้านการศึกษา ไว้บางส่วนว่า พัฒนาผู้เรียนทุกช่วงวัยเป็นรายบุคคล และมีกระบวนการคิดเชิงระบบนำไปสู่การลงมือปฏิบัติ อย่างมีแบบแผนรวมทั้งสมรรถนะและทักษะจำเป็น ในศตวรรษที่ 21 ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาครูและสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ด้านการพัฒนาและ เสริมสร้าง ศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ข้อ 4.3 ปฏิรูป กระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ในศตวรรษ ที่ 21 ข้อ 4.3.1 การปรับเปลี่ยนระบบ การเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับ ศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ใน ทุกระดับชั้นอย่างเป็นระบบ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ด้านรูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เป็นรูปแบบการสอนใหม่ เปิดกว้างให้ผู้สอนมีกรอบหรือแนวทางการจัดการเรียนการสอนหรือการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ที่ชัดเจนง่ายต่อการนำมาใช้ มีอิสระในการสร้างสรรค์การสอน ตามแนวทางการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งผู้สอนลดบทบาทการบอกความรู้หรือสั่งให้ทำลง นอกจากนี้กระบวนการพัฒนาการบริหารจัดการการที่จะให้ครูเข้าใจถึงผู้บริหารเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการส่งเสริมพัฒนาและบริหารจัดการใน เพื่อสร้างการรับรู้และความเข้าใจให้กับผู้สอนเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการบริหารจัดการเป็นสิ่งที่สำคัญ

1.2 ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผู้สอนและครอบครัวต่างมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ผู้สอนเองต้องมีการพัฒนาตนเองและเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนมาเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา อีกทั้งคอยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการเทคนิคต่างๆ ให้เข้ากับบริบทของเนื้อหาวิชา และผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม เช่น การสอนแบบสร้างสรรค์ เทคนิคการระดมสมอง เทคนิคการปลูกฝังความกล้าในการคิดที่สร้างสรรค์ การตรวจสอบความถูกต้องของความคิด เป็นต้น พร้อมกับจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ขึ้นระหว่างทำกิจกรรม สำหรับครอบครัวที่มีความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน คือ มีการยอมรับซึ่งกันและกัน รวมถึง



มีวิธีการเลี้ยงดูที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกทั้งด้านความคิดและจินตนาการจะส่งผลต่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

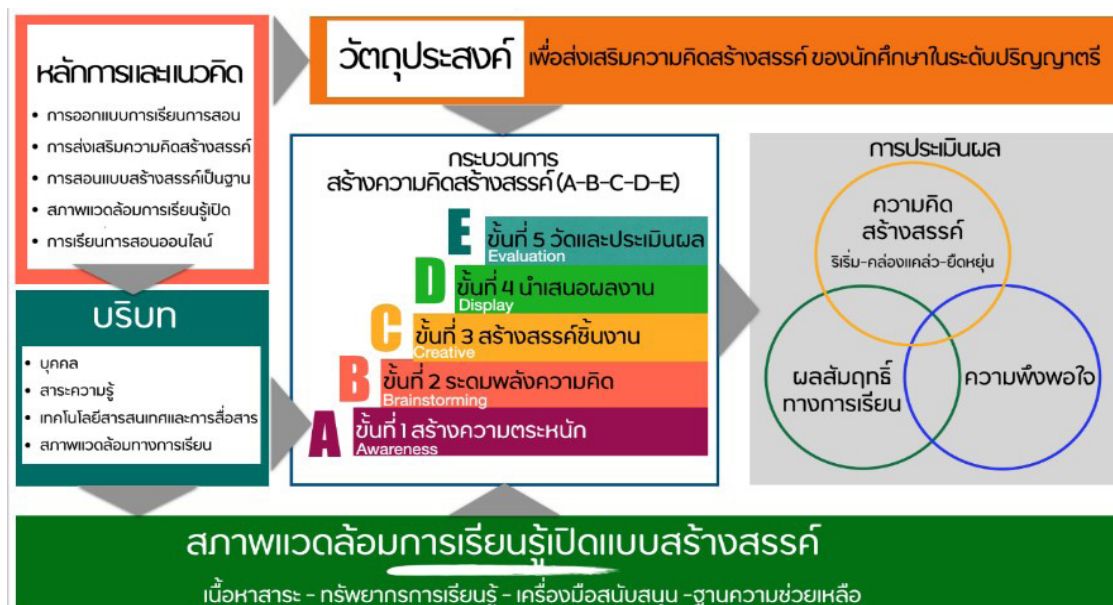
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สวนดุสิตโพลมหาวิทยาลัยสวนดุสิตได้สำรวจความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อเด็กไทยในสายตาประชาชน จำนวนทั้งสิ้น 1,377 คน พบว่า อันดับ 2 ฉลาด เรียนรู้เร็ว มีความคิดสร้างสรรค์ทันโลก 30.13% มีจุดเด่น อันดับ 4 มีอิสระทางความคิด มีความคิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบ 62.74% และ สิ่งที่เด็กไทยควรพัฒนาเพิ่มเติม อันดับ 1 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจด้วยเหตุและผล 66.52% ดังนั้น ควรจะศึกษารูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมด้านอื่นๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจด้วยเหตุและผล เป็นต้น

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

จากการศึกษาครั้งนี้ได้รับองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี OLEs, CBL และ Creative Thinking และ Online Learning และศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 1) หลักการและแนวคิด มี 5 องค์ประกอบ คือ (1) การออกแบบการเรียนการสอน (2) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (3) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิด (5) การ

เรียนการสอนออนไลน์ 2) วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 3) กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ มี 5 องค์ประกอบ คือ (1) สร้างความตระหนัก (2) ระดมพลังความคิด (3) สร้างสรรค์ผลงาน (4) นำเสนอ (5) วัดและประเมินผล 4) สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์ มี 4 ประกอบ คือ (1) เนื้อหาสาระ (2) แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ (3) เครื่องมือสนับสนุน (4) ฐานการช่วยเหลือ 5) บริบทมี 4 องค์ประกอบ คือ (1) บุคคล (2) สาระความรู้ (3) เทคโนโลยีและสารสนเทศ (4) สภาพแวดล้อมทางการเรียน และ 6) ประเมินผล มี 3 องค์ประกอบด้วย (1) ประเมินความคิดสร้างสรรค์ 4 ลักษณะ คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (3) ความพึงพอใจ และพบว่า การเรียนรู้ด้วยรูปแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ต้องอาศัยทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนเองที่เกี่ยวกับการนำอุปกรณ์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชัน โทรศัพท์และอุปกรณ์เคลื่อนที่ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ การปฏิบัติงาน และการทำงานกลุ่มร่วมกัน ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). ประกาศกระทรวงศึกษาธิการเรื่องนโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. เข้าถึงได้จาก <https://ops.moe.go.th/360policy-and-focus-moe-2023/>
- ณัฐกานต์ ภูมิคอนสาร. (2564). ทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่หล่นหายไปของผู้เรียนกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21. วารสารคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 5(1), 1-9.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2564). เครื่องชี้ภาวะเศรษฐกิจไทยที่สำคัญ. กรุงเทพฯ: ธนาคารแห่งประเทศไทย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). หลักการวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปาริชาติ บัวเจริญ, นพรัตน์ เตชะพันธ์รัตนกุล และปวันรัตน์ บัวเจริญ. (2562). การศึกษาปัจจัยที่มีส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร, 7(1), 241-254.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล. (2564). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ = Creative Learning. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.



- สรวมณท์ สิทธิสมาน. (2563). *ความคิดสร้างสรรค์ที่หายไป*. เข้าถึงได้จาก <https://www.thaipbskids.com/contents/5f6188f917d8e5bbbee2401a1>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลที่สำคัญการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร พ.ศ. 2564*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561-2580*. เข้าถึงได้จาก <http://nscr.nesdc.go.th>
- _____. (2564). *แผนปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา)*. เข้าถึงได้จาก <http://nscr.nesdc.go.th,295>
- สุวิมล ว่องวานิช. (2558). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.