



แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

**Guidelines for Developing Creative Leadership of School
Administrators under The Office of Khonkaen Primary
Educational Service Area 3**

อลิสา ฉัตรพูนกุล^{1*}, ธนาศักดิ์ ศิริบุญยพันธ์², อำนาจ ชนวงษ์³

^{1,2,3}วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย, ประเทศไทย

Alisa Chatpoonkun¹, Tanasak Siripunya², Amnaj Chanawongse³

^{1,2,3}College of Asian Scholars, Thailand

✉: [* alisaaoom@gmail.com](mailto:alisaaom@gmail.com)

(*Author Corresponding Email)

Received: 22 October 2025; Revised: 03 November 2025; Accepted: 27 November 2025

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 และ 2) ศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 297 คน โดยการดำเนินการวิจัยระยะแรก ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 จำนวน 297 คน ประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 95 คน และครูจำนวน 202 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยตารางเครชีและมอร์แกรน แล้วใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ ความถี่ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะหลัง ศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ซึ่งคำถามในการสัมภาษณ์เทคนิคจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น (PNI_{modified}) สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 9 คน และผลการวิจัยพบว่า 1 สภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D = 0.27) และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.07$, S.D = 0.30) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การมีวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 4.01$, S.D = 0.20) และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, S.D = 0.42) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.88$, S.D = 0.37) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการทำงานเป็น

ทีม ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.30) และความต้องการจำเป็นเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ 1) ด้านการมีวิสัยทัศน์ ($PNI_{modified} = 0.217$) 2) ด้านการการมีความยืดหยุ่น ($PNI_{modified} = 0.203$) 3) ด้านการมีจินตนาการ ($PNI_{modified} = 0.202$) 4) ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($PNI_{modified} = 0.199$) 5) ด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ ($PNI_{modified} = 0.187$) และ 6) ด้านการทำงานเป็นทีม ($PNI_{modified} = 0.182$) ตามลำดับ 2. แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 ประกอบด้วย 6 ด้าน 18 แนวทาง ได้แก่ 1) ด้านการมีวิสัยทัศน์ จำนวน 3 แนวทาง 2) ด้านการการมีความยืดหยุ่น จำนวน 3 แนวทาง 3) ด้านการมีจินตนาการ จำนวน 3 แนวทาง 4) ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล จำนวน 3 แนวทาง 5) ด้านการความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 แนวทาง และ 6) ด้านการทำงานเป็นทีม จำนวน 3 แนวทาง รวมทั้งหมด 18 แนวทางมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.91$, S.D. = 0.25) และความเป็นไปได้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.16)

คำสำคัญ: แนวทางการพัฒนา ; ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์

Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the current conditions, desirable conditions, and necessary needs regarding the creative leadership of school administrators under the Office of Khon Kaen Primary Educational Service Area 3; and 2) to investigate guidelines for developing the creative leadership of school administrators under the Office of Khon Kaen Primary Educational Service Area 3. This research employed a mixed-methods design. The sample group consisted of 297 participants in the 2025 academic year, including 95 school administrators and 202 teachers, determined according to Krejcie and Morgan's (1970) table. The research instruments included a five-point rating scale questionnaire and semi-structured interviews. The data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, the Modified Priority Needs Index ($PNImodified$), and content analysis. The findings revealed that the overall current condition was at a high level ($\bar{x} = 4.04$, S.D. = 0.27). When considering each aspect individually, all aspects were also at a high level. Teamwork had the highest mean score ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.30), whereas vision had the lowest mean score ($\bar{x} = 4.01$, S.D. = 0.20). The overall desirable condition was at the highest level ($\bar{x} = 4.85$, S.D. = 0.42). All aspects were rated at the highest level, with creativity obtaining the highest mean score ($\bar{x} = 4.88$, S.D. = 0.37), while teamwork had the lowest mean score ($\bar{x} = 4.81$, S.D. = 0.30). The priority needs, ranked from highest to lowest, were as follows: vision ($PNImodified = 0.217$), flexibility and adaptability ($PNImodified = 0.203$), imagination ($PNImodified = 0.202$), individual consideration ($PNImodified = 0.199$), creativity ($PNImodified = 0.187$), and teamwork ($PNImodified = 0.182$). Furthermore, the guidelines for developing the creative leadership of school administrators consisted of six aspects with a total of 18 approaches: 1) vision, comprising three approaches; 2) flexibility, comprising three approaches; 3) imagination, comprising three approaches; 4) individual consideration, comprising three approaches; 5) creativity, comprising three approaches; and 6) teamwork, comprising three approaches. The overall appropriateness of the guidelines was rated at the highest level ($\bar{x} = 4.91$, S.D. = 0.25), and the feasibility was also rated at the highest level ($\bar{x} = 4.94$, S.D. = 0.16).

Keywords: Guidelines for Development ; Creative Leadership

1. บทนำ

ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญในอนาคตของทุก ๆ องค์กร ซึ่งปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทุกองค์กรล้วนต้องมีการปรับตัว ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นเรื่องที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งอาจทำให้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรงต่อองค์กรต่าง ๆ ไม่มากนักน้อย หากองค์กรไม่มีการปรับตัว ถึงแม้จะเป็นองค์กรที่เคยประสบความสำเร็จมาแล้ว องค์กรเหล่านั้นก็ไม่สามารถตอบสนองความต้องการหรือบรรลุเป้าหมายที่เคยตั้งไว้ได้ ในขณะเดียวกันหากมองในมุมมองกลับกัน การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ถือเป็นการสร้างโอกาสในการมองหาแนวทางที่แปลกใหม่แบบที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยไม่ยึดความเคยชิน มีเทคนิควิธีการในการบริหารจัดการทั้งในระดับองค์กรและระดับบุคคลในรูปแบบใหม่ เพื่อให้ผู้นำพาองค์กรสู่ความสำเร็จได้ สำหรับผู้บริหารยุคใหม่ต้องมีความคิดเชิงสร้างสรรค์สามารถ บริหารจัดการความเปลี่ยนแปลงได้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาการศึกษาให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่จากการสำรวจข้อมูลที่ผ่านมาด้านคุณภาพการจัดการศึกษา ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) มีคะแนนเฉลี่ยรวมลดลง ซึ่งไม่สอดคล้องกับกลยุทธ์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 กลยุทธ์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 กำหนดเป้าหมายให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาหลักจากการทดสอบระดับชาติ มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่าร้อยละ 50 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3, 2567) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผลการดำเนินงานด้านการจัดการศึกษายังไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการพัฒนา หากผู้บริหารสถานศึกษามีภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมและสนับสนุนการปฏิบัติงานของครูและบุคลากรในสถานศึกษา สามารถนำครูและประสานงานที่ดีให้กับครู นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ สามารถนำพาไปถึงจุดหมายที่ตั้งไว้ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และมีจินตนาการ กล้าคิดริเริ่มสิ่งใหม่อันจะนำไปสู่การพัฒนาที่มีประโยชน์สูงสุดแก่สถานศึกษา โดยมุ่งหวังให้การศึกษาที่มีคุณภาพและพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตของผู้เรียนให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 เพื่อให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่ทำให้ทราบแนวทางในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาให้สามารถบริหารสถานศึกษาบรรลุตามเป้าหมายและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

2) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

3. วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

ระยะที่ 2 การศึกษาแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้บริหารสถานศึกษาและครู ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 จำนวน 170 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 1,376 คน

กลุ่มตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้บริหารสถานศึกษาและครู ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 297 คน โดยการเปิดตารางเครจซี่และมอร์แกน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) ตามสัดส่วนอำเภอ 5 อำเภอ จำแนกเป็นผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 95 คน และครู จำนวน 202 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับแบบตอบสนองคู่ (Dual Response Format) จำนวน 40 ข้อ

2) แบบสัมภาษณ์ แบบสัมภาษณ์ที่ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) ที่พัฒนาขึ้นตามขอบข่ายภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ 2) การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว 3) การมีจินตนาการ 4) การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล 5) การมีความคิดสร้างสรรค์ และ 6) การทำงานเป็นทีมโดยนำค่า PNI_{Modified} ลำดับที่ 1-3 ของแต่ละด้าน มากำหนดเป็นประเด็นคำถาม

3) แบบประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 เป็นแบบประเมินที่ใช้มาตราประมาณค่า 5 ระดับ

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ คือ แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

ประณตศึกษาขอนแก่น เขต 3 เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พิจารณาความสมบูรณ์ ความถูกต้องและตรวจสอบคุณภาพเพื่อหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence)

2) นำแบบสอบถามที่ผ่านความเห็นชอบของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไปทดลองใช้ (Try Out) แล้วนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Discrimination) โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน โดยการหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total Correlation) และเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนก (r_{xy})

3) นำแบบสอบถามที่ทดลองใช้แล้วไปคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ วิทยาลัยบัณฑิตเอเซีย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างไปยังสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

2) ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 รูปแบบออนไลน์พร้อมหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลไปที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 โดยผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามใน Google form ผ่านระบบ QR Code

การวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการแจกแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมทางสถิติเพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ลำดับความต้องการจำเป็น

2) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กับและการรวบรวมข้อมูลเอกสารต่าง ๆ มาวิเคราะห์ในเชิงเนื้อหา (Content Analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ดัชนีความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index)

4. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

การนำเสนอสภาพภาพของผู้ตอบแบบประเมิน ผู้วิจัยได้นำเสนอด้วยความถี่และร้อยละ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของการดำรงตำแหน่ง และพื้นที่อำเภอสถานศึกษา ของผู้ตอบแบบสอบถาม
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

ข้อมูลเบื้องต้น	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน	ร้อยละ
1.ตำแหน่งปัจจุบัน		
ผู้บริหารสถานศึกษา	95	31.99
ครู	202	68.01
รวม	297	100
2. พื้นที่อำเภอสถานศึกษา		
อำเภอพล	91	30.60
อำเภอหนองสองห้อง	101	34.00
อำเภอแวงน้อย	37	12.50
อำเภอแวงใหญ่	33	11.10
อำเภอโนนศิลา	35	11.80
รวม	297	100

จากตารางที่ 3 พบว่าสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นตำแหน่ง ครู จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 68.01และส่วนน้อยตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 95 คน คิดเป็น ร้อยละ 31.99 มี อยู่ในพื้นที่อำเภอสถานศึกษา อำเภอพล จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 30.60 อำเภอหนองสองห้อง จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 อำเภอแวงน้อย จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 อำเภอแวงใหญ่ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 11.10 และอำเภอโนนศิลา จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 11.80

1.2 ผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 โดยวิเคราะห์จากค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการจัดลำดับความต้องการจำเป็น มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ และความต้องการจำเป็นภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 และการจัดลำดับความต้องการจำเป็นโดยรวมและรายด้าน

ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหาร สถานศึกษา	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			ความต้องการจำเป็น	
	$\bar{x}$	S.D	แปล ความ	$\bar{x}$	S.D	แปลความ	PIN modified	ลำดับที่
1. การมีวิสัยทัศน์	4.01	0.20	มาก	4.85	0.34	มากที่สุด	0.209	2

2. การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว	4.04	0.24	มาก	4.86	0.35	มากที่สุด	0.203	3
3. การมีจินตนาการ	4.05	0.26	มาก	4.87	0.36	มากที่สุด	0.202	4
4. การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล	4.03	0.22	มาก	4.83	0.31	มากที่สุด	0.199	5
5. การมีความคิดสร้างสรรค์	4.02	0.21	มาก	4.88	0.37	มากที่สุด	0.214	1
6. การทำงานเป็นทีม	4.07	0.30	มาก	4.81	0.30	มากที่สุด	0.182	6
รวม	4.04	0.27	มาก	4.85	0.42	มากที่สุด	0.2015	-

จากตารางที่ 2 สภาพปัจจุบันภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.27), ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.27) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมากเรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนี้ ด้านการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.30), ด้านจินตนาการ ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.26), ด้านความยืดหยุ่น ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.24), ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.22), ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.21) และด้านวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.20) สภาพที่พึงประสงค์ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.42) และเมื่อพิจารณาพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ดังนี้ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.37), ด้านจินตนาการ ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.36), ด้านความยืดหยุ่น ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.35), ด้านการมีวิสัยทัศน์ ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.34) ด้านการคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.31) และ ด้านการทำงานเป็นทีม ($\bar{X} = 4.81$, S.D. = 0.30) ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 เรียงลำดับความต้องการจำเป็นจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การมีความคิดสร้างสรรค์ ($PNI_{Modified} = 0.214$) การมีวิสัยทัศน์ ($PNI_{Modified} = 0.209$), การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว ($PNI_{Modified} = 0.203$), การมีจินตนาการ ($PNI_{Modified} = 0.202$), การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล ($PNI_{Modified} = 0.199$), และ การทำงานเป็นทีม ($PNI_{Modified} = 0.182$)

2) แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3

ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา
--	--

ด้านที่ 1 วิสัยทัศน์	1. ผู้บริหารเข้าใจในบริบทของสถานศึกษา การทำงานแบบมีส่วนร่วม มีวิธีการทำงานที่หลากหลายและสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นและการตัดสินใจ มองหาแนวทางใหม่ ๆ ในการทำงานอยู่เสมอ 2. ผู้บริหารเปิดรับความร่วมมือจากองค์กรภายนอก เชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ความรู้ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาหรือองค์กรอื่น ๆ 3. ผู้บริหารนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ วางแผนและตัดสินใจอย่างเป็นระบบช่วยให้เข้าใจสถานการณ์และจัดการปัญหาในการทำงานอย่างสร้างสรรค์
ด้านที่ 2 ด้านการมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว	1. ผู้บริหารติดตามข่าวสารและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม มีเครือข่ายและความร่วมมือกับภายนอก และนำไปสู่การสร้างโอกาสทางการศึกษา 2. ผู้บริหารเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการกำหนดวิธีการทำงาน สร้างสมดุลระหว่างความยืดหยุ่นและการควบคุม คำนึงถึงความหลากหลายของนักเรียนและบุคลากร 3. ผู้บริหารใช้ข้อมูลและสารสนเทศในการวิเคราะห์ปัญหา เรียนรู้จากประสบการณ์และปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่อง
ด้านที่ 3 การมีจินตนาการ	1. ผู้บริหารเข้าใจ วิเคราะห์บริบทและปัจจัยที่มีผลกระทบ โดยคำนึงถึงปัจจัยภายในและภายนอก มีความยืดหยุ่นในการกำหนดเป้าหมายให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง 2. ผู้บริหารใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาด 3. ผู้บริหารวางแผนป้องกัน แก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว สร้างสรรค์ เน้นการมีส่วนร่วมของบุคลากร เรียนรู้จากประสบการณ์และปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่อง
ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา

ด้านที่ 4 การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล

1. ผู้บริหารส่งเสริมให้บุคลากรพัฒนาตนเองอย่างครอบคลุม ควบคู่ไปกับการประเมินผลงานที่เป็นธรรมและโปร่งใส มีแผนพัฒนาบุคลากรที่ชัดเจน และสอดคล้องกับความต้องการของสถานศึกษา
2. ผู้บริหารมอบหมายงานที่เหมาะสมกับความรู้ความสามารถของบุคลากร มีการกระจายงานอย่างเป็นธรรมและทั่วถึง
3. ผู้บริหารสร้างแรงจูงใจในการทำงาน กระตุ้นให้บุคลากรปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ ให้ความสำคัญกับการให้รางวัลและการยกย่องชมเชย

ด้านที่ 5 การมีความคิดสร้างสรรค์

1. ผู้บริหารเข้าใจในบริบทของสถานศึกษา การทำงานแบบมีส่วนร่วม มีวิธีการทำงานที่หลากหลายและสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นและการตัดสินใจ มองหาแนวทางใหม่ ๆ อยู่เสมอ
2. ผู้บริหารเปิดรับความร่วมมือจากองค์กรภายนอก เชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ความรู้ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาหรือองค์กรอื่น ๆ
3. ผู้บริหารนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ วางแผนและตัดสินใจอย่างเป็นระบบช่วยให้เข้าใจสถานการณ์และจัดการปัญหาในการทำงานอย่างสร้างสรรค์

ด้านที่ 6 ด้านการทำงานเป็นทีม

1. ผู้บริหารส่งเสริมให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ รับฟังความคิดเห็นอย่างตั้งใจและให้เกียรติในทุกมุมมอง จะช่วยสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่แข็งแกร่งและเอื้อต่อการพัฒนาร่วมกัน
2. ผู้บริหารเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งคำพูดและการกระทำ มีการให้กำลังใจแก่บุคลากร ทำให้เกิดความกระตือรือร้นสร้างสภาพแวดล้อมที่รู้สึกปลอดภัยที่จะแสดงความคิดเห็นและร่วมมือกันแก้ไขปัญหา และเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร
3. ผู้บริหารส่งเสริมการคิดนอกกรอบโดยเปิดโอกาสให้บุคลากรริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ สนับสนุนการคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจให้กับบุคลากร พร้อมปรับเปลี่ยน แนวคิดของตนเองหากมีเหตุผลที่เหมาะสม

ผลการประเมินความเหมาะสม ความเป็นไปได้และการนำไปใช้ประโยชน์ของแนวทาง การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ขอนแก่น เขต 3 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 13 ท่าน

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแนวทาง การพัฒนา
ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
ขอนแก่น เขต 3 โดยรวมและรายด้าน

ข้อ	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
		$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล	$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล
ด้านที่ 1 วิสัยทัศน์							
1	ผู้บริหารเข้าใจในบริบทของสถานศึกษา การทำงานแบบมีส่วนร่วม มีวิธีการทำงานที่หลากหลายและสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นและการตัดสินใจ มองหาแนวทางใหม่ ๆ ในการทำงานอยู่เสมอ	4.86	0.38	มากที่สุด	4.71	0.49	มากที่สุด
2	ผู้บริหารเปิดรับความร่วมมือจากองค์กรภายนอกเชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ความรู้ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาหรือองค์กรอื่น ๆ	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3	ผู้บริหารนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ วางแผนและตัดสินใจอย่างเป็นระบบช่วยให้เข้าใจสถานการณ์และจัดการปัญหาในการทำงาน อย่างสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.91	0.25	มากที่สุด	4.95	0.13	มากที่สุด
ด้านที่ 2 การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว							
1	ผู้บริหารติดตามข่าวสารและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม มีเครือข่ายและความร่วมมือกับภายนอกและนำไปสู่การสร้างโอกาสทางการศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
ข้อ	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
		$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล	$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล

ด้านที่ 2 การมีความยืดหยุ่นและการปรับตัว (ต่อ)

2	ผู้บริหารเปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการกำหนดวิธีการทำงานสร้างสมดุลระหว่างความยืดหยุ่นและการควบคุม คำนึงถึงความหลากหลายของนักเรียนและบุคลากร	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3.	ผู้บริหารใช้ข้อมูลและสารสนเทศในการวิเคราะห์ปัญหาเรียนรู้จากประสบการณ์และปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่อง	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.91	0.25	มากที่สุด	4.95	0.13	มากที่สุด

ด้านที่ 3 การมีจินตนาการ

1.	ผู้บริหารเข้าใจ วิเคราะห์บริบทและปัจจัยที่มีผลกระทบ โดยคำนึงถึงปัจจัยภายในและภายนอก มีความยืดหยุ่นในการกำหนดเป้าหมายให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2.	ผู้บริหารใช้ข้อมูลและสารสนเทศเพื่อพัฒนาแนวทางใหม่ ๆ สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการทดลองและเรียนรู้จากความผิดพลาด	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
3.	ผู้บริหารวางแผนป้องกัน แก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว สร้างสรรค์ เน้นการมีส่วนร่วมของบุคลากร เรียนรู้จากประสบการณ์และปรับปรุงกระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่อง	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.91	0.25	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล

ด้านที่ 4 การคำนึงถึงความเป็นปัจเจกบุคคล

1	ผู้บริหารส่งเสริมให้บุคลากรพัฒนาตนเองอย่างครอบคลุม ควบคู่ไปกับการประเมินผลงานที่เป็น	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
---	--	------	------	-----------	------	------	-----------

ธรรมและโปรงใส มีแผนพัฒนาบุคลากรที่ชัดเจน และสอดคล้องกับความต้องการของสถานศึกษา							
2	ผู้บริหารการมอบหมายงานที่เหมาะสมกับความรู้ ความสามารถของบุคลากร มีการกระจายงานอย่าง เป็นธรรมและทั่วถึง	5.00	0.00	มาก ที่สุด	5.00	0.00	มาก ที่สุด
3	ผู้บริหารสร้างแรงจูงใจในการทำงาน กระตุ้นให้ บุคลากรปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ ให้ ความสำคัญกับการให้รางวัลและการยกย่องชมเชย	4.86	0.38	มาก ที่สุด	4.86	0.38	มาก ที่สุด
รวม		4.91	0.25	มาก ที่สุด	4.95	0.13	มาก ที่สุด

ด้านที่ 5 การมีความคิดสร้างสรรค์

1	1. ผู้บริหารเข้าใจในบริบทของสถานศึกษา การ ทำงานแบบมีส่วนร่วม มีวิธีการทำงานที่หลากหลาย และสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้บุคลากรแสดงความคิด เห็นและการตัดสินใจ มองหาแนวทางใหม่ ๆ อยู่ เสมอ	5.00	0.00	มาก ที่สุด	5.00	0.00	มาก ที่สุด
2	ผู้บริหารเปิดรับความร่วมมือจากองค์กรภายนอก เชิญวิทยากรหรือผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกมาให้ ความรู้ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กับสถานศึกษาหรือองค์กรอื่น ๆ	4.86	0.38	มาก ที่สุด	4.86	0.38	มาก ที่สุด

ข้อ	แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ ของ ผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
		$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล	$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล

ด้านที่ 5 การมีความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

3	ผู้บริหารนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ วางแผน และตัดสินใจอย่างเป็นระบบช่วยให้เข้าใจ สถานการณ์และจัดการปัญหาในการทำงานอย่าง สร้างสรรค์	4.86	0.38	มาก ที่สุด	4.86	0.38	มาก ที่สุด
รวม		4.91	0.25	มาก ที่สุด	4.91	0.25	มาก ที่สุด

ด้านที่ 6 การทำงานเป็นทีม

1	ผู้บริหารส่งเสริมให้บุคลากรแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ รับฟังความคิดเห็นอย่างตั้งใจและให้เกียรติในทุกมุมมอง จะช่วยสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่แข็งแกร่งและเอื้อต่อการพัฒนาร่วมกัน	4.86	0.38	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
2	ผู้บริหารเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งคำพูดและการกระทำ มีการให้กำลังใจแก่บุคลากร ทำให้เกิดความรู้สึกดีหรือแรงบันดาลใจที่รู้สึกลดลงที่ จะแสดงความคิดเห็นและร่วมมือกันแก้ไขปัญหา และเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร	4.86	0.38	มากที่สุด	4.86	0.38	มากที่สุด
3	ผู้บริหารส่งเสริมการคิดนอกกรอบโดยเปิดโอกาสให้บุคลากรริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ สนับสนุนการคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจให้กับบุคลากร พร้อมปรับเปลี่ยน แนวคิดของตนเองหากมีเหตุผลที่เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		4.91	0.25	มากที่สุด	4.95	0.13	มากที่สุด
โดยรวมทั้งหมด		4.91	0.25	มากที่สุด	4.94	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 3 มีทั้งหมด 6 แนวทางหลักประกอบด้วย 18 แนวทางย่อย มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.91$, S.D. = 0.25) ความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.94$, S.D. = 0.16)

5. อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา หลังจากจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปาร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้รูปแบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วม ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นส่งเสริมให้นักเรียนมีการคิด วิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้จนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ ตลอดจนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2558) ได้กล่าวไว้ว่า โมเดลชิปปามุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือ จากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก อาทิ

กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและกระบวนการแสวงหาความรู้ ซึ่งนอกจาก โมเดลชิปปาแล้ว การนำเกมมาใช้ในการบวนการจัดการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด ความจำ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ได้รับความสนใจของนักเรียน เกิดทักษะและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นเกมแล้วเชื่อมโยงกับบทเรียนเพื่อให้เข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น การจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นของโมเดลชิปปาทั้ง 7 ขั้นตอนดังกล่าว ล้วนมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะกระบวนการต่างๆ รวมไปถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่มร่วมกับเกม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะกับเนื้อหา วิชาของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยทุกเกมจะมีรูปแบบการเล่นเป็นกลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนได้ช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ มีของรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน อยากเรียนรู้เนื้อหาโดยไม่เบื่อหน่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาหลังจากจัดการเรียนรู้แบบโมเดลชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ นิพนธ์ จุติวงศ์) 2565 ได้ศึกษา (การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับการใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลวิจัยพบว่า (1ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทองโดยจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับการใช้เกม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 05. หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 1 โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ (2 22.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 58.25ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ CIPPA MODEL ร่วมกับการใช้เกม ผลการทดสอบค่า t-test เท่ากับ (3 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 28.85 คิดเป็นร้อยละ 38.12ผลคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบCIPPA MODEL ร่วมกับการใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ และส่วนเบี่ยงเบน 17.4มาตรฐาน S.D. =0.19 อยู่ในระดับมาก

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์วิชาสังคมศึกษาในการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning)หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีนัยยะทางสถิติที่ระดับ 0.5 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์เนื้อหาที่เรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐานการเรียนรู้ (Game Based Learning) ทุกแผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น ศึกษา ค้นคว้า รวบรวม ข้อมูล แลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ระหว่างกันรู้จักสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ ทิศนา ขัมมณี (2558) กล่าวว่า ผลที่นักเรียน จะได้รับจากการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปา คือ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงาน เป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย ซึ่งนอกจากโมเดลชิปปาแล้วการนำเกมใช้ในการจัดการเรียนรู้นั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจเรียนมากขึ้น เนื่องจากเกมช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก นักเรียนได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดความตื่นตัวใน

การเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายนักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ได้เล่นและฝึกการเขียนสะกดคำไปพร้อม ๆ กันส่งผลให้การเรียนรู้มีคุณค่ามีความคงทน ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ ธรรมกิริติ บวรมณี (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน(Gamification) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซิปปา (CIPPA MODEL) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อยู่ในระดับมากที่สุด

3.นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลซิปปาร่วมกับเกมเป็นฐานการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มาก ขึ้นไป ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนกิจกรรมที่จัดขึ้นช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันมีความสุขในการเรียนช่วยให้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริงจนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้เองได้ สามารถพัฒนานักเรียนได้ครบทุกด้าน มีการวัดผลประเมินผลที่เหมาะสม สามารถสะท้อนความสามารถของนักเรียนได้เป็นอย่างดีสื่อและแหล่งเรียนรู้มีเพียงพอกับจำนวนนักเรียน ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมที่มี ความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา วัยของนักเรียน ความปลอดภัย และความพร้อมด้านสถานที่ เพื่อสร้างความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีให้ แก่ นักเรียนช่วยส่งเสริมพัฒนาการ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา การสังเกตและการจดจำช่วยให้นักเรียนที่มีปัญหาเป้าหมายการเรียนรู้หันมาสนใจการเรียน เพราะเกมทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่น สร้างความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียน มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง รวมทั้งการให้ผลหรือข้อมูลจากการแข่งขันย้อนกลับทันทีส่งผลให้นักเรียนได้เล่นเกมอย่างมีความสุขและอยากเล่นซ้ำอีก สะท้อนให้เห็นว่านอกจากเกมจะสามารถพัฒนาความสามารถในทักษะด้านการคิดวิเคราะห์รวมไปถึงทักษะด้านต่างๆ ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ ประสพลาภ นุ่มนวล และ ทรงภพ ขุนมธุรส (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกสายเลือดโดยการจัดการเรียนรู้แบบ ซิปปาโมเดล (CIPPA MODEL) ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดลร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.70$, $S.D. 0.19$) 2) ผลการทดสอบผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้แผนการเรียนการสอน เรื่องรามเกียรติ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบซิปปาโมเดล ร่วมกับเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 3) นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก

6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

- 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอน ต้องศึกษารูปแบบการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำมาใช้จริงอย่างละเอียด
- 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกม มีทั้งหมด 7 ขั้น จึงควรจัดเวลาเรียน เป็น 2 คาบเรียนติดกัน เพื่อให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องครบทุกขั้น
- 3) ในการทำกิจกรรมกลุ่ม ครูควรชี้แนะให้นักเรียนทราบถึงบทบาทหน้าที่ของตนเอง ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือกลุ่มด้วยความจริงใจ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้สามารถนำผลการวิจัย ไปใช้ได้กว้างขึ้น
- 2) ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ โดยครูผู้สอนสามารถบูรณาการทักษะอื่นๆเข้ามาร่วมด้วยเพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ วิชาสังคมศึกษา
3. ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้โมเดลชิปปาร่วมกับเกมกับเทคนิคอื่น ๆ เพื่อศึกษาว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์แตกต่างกันอย่างไร

เอกสารอ้างอิง

- เกศณี กฐินเทศ. (2562). *ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2*.
- แก้วมณี ปัทมะ. (2564). *แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหาร สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*.
- จักรกฤษณ์ โปตาพล. (2561). *ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2. วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*.
- ชีวิน อ่อนละออ, สุชาติ บางวิเศษ, กานนท์ แสนเภา, สวิตา อ่อนลออ. *ภาวะผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับนักบริหารการศึกษา Digital Era Leadership for Educational Administration*.
- นงลักษณ์ วัชรชัย และสุวิมล ว่องวาณิช. (2550). *การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพรส*.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- พุทธชาติ ภูจอมจิต. (2562). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของ ครูโรงเรียน
ประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. มหาสารคาม:
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไพฑูรย์ สีนารัตน์. 2561. จำเป็นต้องปฏิรูปการศึกษไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- รัตติกรณ์ จงวิศาล. (2556). ภาวะผู้นำ: ทฤษฎี การวิจัย และแนวทางสู่การพัฒนา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์แห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- วัฒนา ปะคิกา. (2560). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหาร โรงเรียน.
วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนากิจการ ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วสันต์ ศักดาศักดิ์. (2565). แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำที่ยั่งยืนกับประสิทธิภาพการบริหารงานวิชาการ
โรงเรียน ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นบุรี.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาการบริหารการศึกษ วิทยาลัยการฝึกหัดครู).
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- วิจิตร จาปวิจิตร. (2565).แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมศึกษา มหาสารคาม เขต 1. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.
- วินา สุทธิโพธิ์. (2561). ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารโรงเรียนในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการศึกษา).
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิทยาลัย วิทยาเขตอีสาน.
- ศิริวรรณ คำภูเงิน. (2561). การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา ในศูนย์เครือข่าย
การศึกษาตำบลเวียงสันทรายงาม อำเภอเทิง จังหวัดเชียงราย.
- สไบแพร สัพโส. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารโรงเรียน ประถมศึกษา สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระดับมัธยมศึกษาในจังหวัด สกลนคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราช
ภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- อัยริน สมาแอ. (2562). การศึกษาภาวะผู้นำเชิงสร้างสรรค์ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต 3. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร
การศึกษา, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.