

การปลูกฝังค่านิยมอันเป็นเอกลักษณ์ให้กับนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

Instilling Values that Characterize Students of King Prajadhipok's Institute

ณัชชาภัทร อมรกุล*

Natchapat Amorngul**

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้ มีที่มาจากงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมและคู่มือการเรียนรู้บนฐานคิดผู้นำทรงภูมิปัญญา (Wise Leadership) เพื่อส่งเสริมค่านิยม KPI DNA สำหรับกลุ่มผู้เรียนสถาบันพระปกเกล้า” มีวัตถุประสงค์สองประการ ประการแรก เพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า และประการที่สอง เพื่อสร้างกิจกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังค่านิยมเหล่านั้นให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ผลการศึกษาพบว่า

1. นักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าควรมีค่านิยม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ร่วมกัน เพื่อให้การมาเรียนในสถาบันพระปกเกล้า ทั้งนี้ค่านิยมที่สถาบันพระปกเกล้าจะปลูกฝังให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าประกอบไปด้วย ค่านิยมที่เกี่ยวกับการใช้วิชาความรู้ และการใช้ข้อมูล ความจริง เพื่อการตัดสินใจ (Knowledge-K) ค่านิยมที่เกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะและการไม่ย่อท้อที่จะสร้างประโยชน์ให้กับประชาชนและสังคม (Public Mind-P) และค่านิยมที่มุ่งมั่นที่จะทำสิ่งที่ถูกต้อง (Integrity-I) รวมเรียกว่า KPI-DNA

2. ในการปลูกฝังค่านิยมดังกล่าว จะกระทำผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งได้ออกแบบมาเพื่อสอดคล้องกับธรรมชาติของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

บทความนี้

Received

14 พฤษภาคม 2563

Revised

10 กรกฎาคม 2563

Accepted

21 สิงหาคม 2563

* นักวิชาการผู้ชำนาญการ วิทยาลัยการเมืองการปกครอง สถาบันพระปกเกล้า

** Senior Research fellow, The College of Politics and Governance,
King Prajadhipok's Institute

ที่มีความเป็นผู้ใหญ่ มีประสบการณ์ และมีความรับผิดชอบ ได้แก่ กิจกรรม Perspective, กิจกรรม KPI the Idol และกิจกรรม Reflection Link โดยกิจกรรมทั้ง 3 นั้นเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้นำสิ่งที่ดีที่สุดในแต่ละคนออกมาให้เรียนรู้ได้ร่วมกัน เปิดโลกทัศน์และทัศนคติ และได้ย้อนทบทวนถึงสิ่งที่ได้เรียนมาด้วยกัน เพื่อเป็นคำมั่นสัญญาที่จะทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

คำสำคัญ: กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้, การปลูกฝังค่านิยม, ผู้นำทรงภูมิปัญญา นักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า, สถาบันพระปกเกล้า--การศึกษา

Abstract

This article is derived from research entitled “Developing Activities and Learning Manuals Based on the Principle of Wise Leadership to Build KPI DNA Values among Students of King Prajadhipok’s Institute”. This article has two objectives: to analyze the values and KPI DNA identities desired of students at King Prajadhipok’s Institute, and to develop learning activities to instill those values and KPI DNA identities. The results of the study are as follow. 1) Students of King Prajadhipok’s institute should uphold shared values which are a shared identity among the students. The shared identity consists of: “Knowledge-K”—the value that relates to the use of knowledge, information and facts for everyday decision-making; “Public mind-P”—the value that relates to public consciousness and the determination to work for the overall society; and “Integrity-I”, the value that strengthens the will-power to only act with virtuousness. 2) To encourage the students to uphold these values, a set of learning activities must be designed to fit the character of students, who are mature, experienced, and reliable. Those activities are “the Perspective”, “the Idol”, and “the Reflection Link”. The activities aim to promote the positive character of all students and broaden their worldview as well as perspective. The activities will help students to review and reflect on themselves to their classmates to commit themselves to the public interest.

Keywords: learning activity, instilling values, wise leadership, students of King Prajadhipok’s Institute, King Prajadhipok’s Institute -- education

1. ความนำ

ปัจจุบัน หลายองค์กรได้มีการจัดหลักสูตรพิเศษ หลังปริญญาขึ้น บางหลักสูตรได้รับความนิยมมาก เช่น หลักสูตรการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย สำหรับนักบริหารระดับสูง (ปปร.), หลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร (วปอ.), หลักสูตรพัฒนาการเมือง การเลือกตั้งระดับสูง (พตส.), หลักสูตรผู้บริหารระดับสูง สถาบันวิทยาการตลาดทุน (วตท.), หลักสูตรผู้บริหารระดับสูงด้านการค้าและการพาณิชย์ (TEPCot) หลักสูตรผู้บริหารกระบวนการยุติธรรมระดับสูง (บ.ย.ส.) เป็นต้น หลักสูตรเหล่านี้เป็นหลักสูตรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะพัฒนาบุคลากรของประเทศในด้านต่างๆ เช่น ด้านการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย ด้านความมั่นคงของประเทศ ด้านการพัฒนาการเมือง การเลือกตั้ง ด้านการเงินและตลาดทุน ด้านการค้า และด้านการบริหารงานยุติธรรม แต่ก็ต้องยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นว่า มีหลายคนที่หวังว่านอกจากจะได้รับความรู้แล้ว การได้เข้ามาเรียนในหลักสูตรเหล่านี้ยังได้สร้างเครือข่าย ซึ่งจะเกิดประโยชน์ต่อการทำงานและการดำรงชีวิตของตน

หลักสูตรหลังปริญญาหลายหลักสูตรได้กลายเป็น ที่นิยม เพราะการรู้จักกัน การคุ้นเคยกัน มีช่องทาง ในการติดต่อสื่อสารกัน ทำให้การดำเนินงานต่างๆ ราบรื่น สะดวกสบายมากขึ้น คนไทยจึงนิยมส่งลูกหลาน ไปเรียนในโรงเรียนเก่าแก่ เพราะเชื่อว่าการเรียนจบ มาด้วยกันจากโรงเรียนมัธยมเดียวกัน หรือมหาวิทยาลัย เดียวกัน เป็นปัจจัยบวกที่เอื้อให้คนเข้ามาทำความ รู้จักกัน

การมีเครือข่ายนั้นเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์จริง ในการทำงาน และการดำรงชีวิต เพราะทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างกันและกันในกลุ่มคนที่ทำงาน ในวงการที่แตกต่างกัน มีช่องทางในการติดต่อสื่อสาร ระหว่างกัน ซึ่งหากใช้ในทางที่เหมาะสมแล้ว จะทำให้

เกิดพลังที่ยิ่งใหญ่ในการร่วมมือร่วมใจในการพัฒนา ประเทศในทุกๆ ด้าน แต่ในทางตรงกันข้าม หากใช้ใน ทางที่ไม่ถูกต้องก็อาจจะยังผลร้ายให้เกิดขึ้นในสังคม เช่นกัน

สถาบันพระปกเกล้าเป็นสถาบันวิชาการสถาบันหนึ่ง ที่มีหลักสูตรหลังปริญญาจำนวน 33 หลักสูตร แบ่งเป็นหลักสูตรระดับสูงจำนวน 5 หลักสูตร หลักสูตร ประกาศนียบัตรจำนวน 10 หลักสูตร หลักสูตร สัมฤทธิ์บัตรจำนวน 2 หลักสูตร หลักสูตรวุฒิบัตร จำนวน 13 หลักสูตร และหลักสูตรอื่นๆ 3 หลักสูตร วัตถุประสงค์โดยทั่วไปของทุกหลักสูตรในสถาบัน พระปกเกล้าคือ การส่งเสริมให้ผู้เข้าได้มาร่วมแบ่งปัน ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะคิด ค่านิยม พฤติกรรม และ แนวคิด โดยการชี้แนะจากนักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อแสวงหาแนวทางการพัฒนาการเมืองการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตยของไทย เพื่อสันติสุขสภาพร อย่างแท้จริงแก่คนไทยทั้งชาติ นักศึกษาที่เรียนจบจาก สถาบันพระปกเกล้า จึงได้รับการคาดหวังว่าจะเป็น “นักพัฒนาประชาธิปไตย” เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพ มีความรู้ มีคุณธรรม และมีจิตสาธารณะ สมกับเป็น ทรัพยากรบุคคลที่สำคัญของประเทศ

ผู้ที่เข้ามารับการเรียนการสอนของสถาบันพระปกเกล้า เป็นผู้ที่เรียนจบในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และ ปริญญาเอก ทำงานอยู่ในหลากหลายวงการ ทั้งจาก ภาคเอกชน ภาครัฐบาล รัฐวิสาหกิจ และภาคประชาสังคม ทั้งกิจการขนาดเล็ก ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ บางส่วน เป็นผู้บริหารระดับสูงขององค์กร ซึ่งด้วยลักษณะและ ศักยภาพของนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าที่ได้กล่าว มาแล้ว สถาบันพระปกเกล้าเล็งเห็นว่า นอกจากวิชาความรู้ และประสบการณ์จากวิทยากรแต่ละคนที่สถาบันฯ ได้เฟ้นหามาเติมเต็มให้กับนักศึกษาแล้ว ควรจะมี การสร้างเสริม “ค่านิยม” ที่เหมาะสมให้กับนักศึกษา เพื่อที่นักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าสามารถนำ “ค่านิยม” ที่ตนเองได้สร้างจากการเรียนหนังสือกับ

หลักสูตรต่างๆ ของสถาบันพระปกเกล้า ติดตัวออกไป
ไปพัฒนาให้เกิดเป็นประโยชน์ต่อการทำงาน เป็นพลัง
อันสำคัญและยิ่งใหญ่ให้กับการพัฒนาประเทศ มากกว่า
ที่จะมาเรียนหนังสือเพื่อให้ได้ความรู้ และได้มีเครือข่าย
ซึ่งอาจจะเกิดประโยชน์เฉพาะตนเพียงอย่างเดียว

ด้วยเหตุนี้จึงนำมาสู่การทำงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อค้นหา
ว่านักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าควรจะมีค่านิยม
ที่เป็นเอกลักษณ์ร่วมกันอย่างไร และควรจะมีกิจกรรมใด
ที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์
เหล่านั้นให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า เพื่อให้
นักศึกษาเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และสามารถ
นำเครือข่ายที่ตนเองได้รับนั้นมาสร้างประโยชน์ให้กับ
สังคม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ของ
ตนเอง และมีความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อที่จะทำสิ่งที่ถูกต้อง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์คุณค่าและเอกลักษณ์ KPI-DNA
เพื่อระบุพฤติกรรมที่พึงประสงค์
2. การเสนอกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อการพัฒนา
พฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามค่านิยม KPI-DNA

3. การทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า เป็น
นักศึกษาวัยผู้ใหญ่ มีความแตกต่างจากนักศึกษา
ในวัยเด็กที่ยังไม่เคยมีประสบการณ์การทำงานมาก่อน
ซึ่งในทางวิชาการแล้วมีแนวคิดการเรียนการสอนสำหรับ
ผู้ใหญ่หลากหลายทฤษฎี ในบทความฉบับนี้จะหยิบยก
ขึ้นมา 3 หมวดแนวคิด ได้แก่

3.1 แนวคิดที่เสริมสร้างคุณลักษณะ (Character)

1) จิตวิทยาเชิงบวก เป็นแนวคิดที่พัฒนาขึ้นมาโดย
Seligman (2004) เป็นแนวคิดพื้นฐานที่ชี้ทิศทาง
โดยรวมในงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นแนวคิดที่เหมาะสมกับ

การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ มีความหมายว่า เป็นการใช้
กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการสำรวจ และ
สร้างเสริมความสามารถของบุคคล โดยเนื้อหาแล้ว
แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ใหม่กว่าแนวคิดจิตวิทยาทั่วไป
เพราะเป็นแนวคิดที่แยกออกมาในภายหลัง ความแตกต่าง
ของแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวกกับแนวคิดจิตวิทยา คือ
จิตวิทยาเชิงบวกเป็นศาสตร์ในการส่งเสริมและ
สร้างแรงจูงใจให้กับคนปกติ เป็นการสร้างจุดแข็งของคน
มาเป็นศูนย์กลางในการพัฒนา ในขณะที่จิตวิทยา
เป็นศาสตร์ที่ไว้ใช้รักษาผู้ที่มีความผิดปกติ (สุตารัตน์
ตันติวิวัฒน์, 2560, น. 279)

Seligman (2011) ได้กล่าวถึงแนวคิดนี้ไว้ว่า
เป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้ในสามประเด็นหลักดังต่อไปนี้
คือ (1) *อารมณ์เชิงบวก* หมายถึง ความรู้สึกที่ทำให้
คนรู้สึกว่าตนเองมีค่า และมีความสุข เช่น การมองโลก
ในแง่ดี ความหวัง และความสุข ทั้งนี้อารมณ์เชิงบวก
มีบทบาทสำคัญที่ทำให้ชีวิตมีความสุข ไม่มี
ความหวาดกลัว กังวลใจ และสามารถใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้
(2) *คุณลักษณะเชิงบวก* คือการพัฒนาบุคลิกเชิงบวก
ต่าง ๆ หรือการพัฒนาความเป็นจุดแข็งของแต่ละคน
ได้แก่ ปัญญาและความรู้, ความเข้มแข็ง กล้าหาญ
ทางจิตใจ, การเข้าใจและสัมผัสถึงความเป็นมนุษย์,
ด้านความยุติธรรม, ด้านการยับยั้งชั่งใจ และการรู้จัก
ความจริงของโลกและชีวิต (3) *สถาบันและโครงสร้าง*
ของการปฏิบัติ ในวัฒนธรรมหรือสังคมที่ส่งเสริมและ
พัฒนาจุดแข็งของมนุษย์ รวบรวมและส่งเสริมจุดแข็ง
ต่างๆ เหล่านี้ และที่ส่งเสริมบุคคลให้เป็นพลเมืองที่ดีขึ้น
มีความรับผิดชอบ มีความเอาใจใส่ต่อผู้อื่น มีความสุภาพ
มีความอดทน และมีจริยธรรมในการทำงาน

2) การศึกษาเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ (andragogy)
Lindeman (1926) ได้กล่าวถึงการศึกษาเรียนรู้สำหรับ
ผู้ใหญ่ (andragogy) คือการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับ
บุคคลที่โตแล้ว มีวุฒิภาวะ พึ่งพาตนเองได้ และมีบทบาท

ด้วยเหตุนี้จึงมีแนวโน้มที่จะแสวงหาความรู้แบบนำตนเอง (self-directed) เน้นภาระงาน (task-oriented) และมีความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับงานที่ตนเองทำอยู่ และมีเป้าหมายที่ชัดเจนกว่าเด็กทำให้ผู้ใหญ่มักจะเลือกการศึกษาแบบไม่เป็นทางการอยู่นอกห้องเรียน และพัฒนาการเรียนรู้ตลอดชีวิตของพวกเขา (Ross-Gordon, Rose & Kasworm, 2017, p. 3)

ทฤษฎีนี้จึงเหมาะสมกับลักษณะเด่นของนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ที่เรียนจบการศึกษาอย่างน้อยในระดับปริญญาตรีมาแล้ว และได้ทำงานมาในระยะหนึ่งแล้ว ต้องเป็นการเรียนการสอนที่ไม่บีบบังคับ แต่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีบทบาทในการนำตนเองสามารถเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองสนใจได้ การเรียนรู้ในแนวทางนี้จะทำให้นักศึกษาได้ลงลึกกับความสามารถพิเศษกับประสบการณ์ของตนเองมากขึ้น ซึ่งจะเชื่อมโยงกับความสนใจของนักศึกษาได้ นักศึกษาสามารถได้เรียนรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนเองถนัดได้

3) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ Experiential Learning Theory (ELT) ทฤษฎีนี้เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์ทำงานมาแล้วในระดับหนึ่ง และเปิดโอกาสให้นักศึกษาแต่ละคนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของเพื่อนร่วมรุ่นที่มีประสบการณ์ในด้านอื่นๆ (Klob, 1984, p. 21) หัวใจของทฤษฎีนี้คือมองว่า การเรียนรู้ของคนเราเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องกัน 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนแรกคือประสบการณ์เชิงรูปธรรม (Concrete experience) เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้จากความรู้ดั้งเดิมของตนเอง อาจจะทำโดยการให้คำถามก่อนเข้าสู่บทเรียน เพื่อเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสิ่งใหม่ที่กำลังจะเรียนรู้ หรือทำให้เราออกจากสภาพพื้นที่ปลอดภัยที่เราคุ้นเคย ในขั้นตอนนี้ทำให้ผู้เรียนได้ถูกดึงประสบการณ์ของตนเอง ผ่านการตอบคำถามก่อนเข้าสู่

บทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดและประสบการณ์ของตน ผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ในห้องเรียน จนเกิดความรู้และความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น

ขั้นตอนต่อมาคือ *ขั้นการสังเกตไตร่ตรอง (Observation and reflection)* คือการนำประสบการณ์และความรู้ของผู้เรียนเข้ามาไตร่ตรองสะท้อนคิด โดยการแลกเปลี่ยนพูดคุยกับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือทดลองตอบปัญหาจากแบบฝึกหัดหรือใบงาน เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ที่มากขึ้น และต่อเนื่องไปถึงขั้นตอนที่สามคือ *การสรุปหลักการที่เป็นรูปแบบนามธรรม (Formation of abstract concepts and generalization)* ซึ่งมีประโยชน์ตรงที่เราจะนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้มาไปแก้ไขความผิดพลาดที่เราเคยทำ หรือทำให้เราทำงานได้ดีขึ้น หากมีการปรับปรุงบางสิ่งบางอย่างแล้ว และขั้นตอนสุดท้ายคือ *การนำความรู้ไปปฏิบัติ (Testing implications of concept in New situations)* ขั้นตอนนี้คือการปฏิบัติจริง คือการนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเรียนในขั้นที่หนึ่งถึงสาม ไปลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องไม่รู้จบตลอดไป

การเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอนของทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์นี้ เหมาะสมกับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า คือเป็นการเรียนรู้ที่นักศึกษาสามารถนำความรู้ใหม่ที่ได้มาไปประยุกต์ใช้กับบริบทของสังคมและวิชาชีพของตนเองได้เลย เพราะนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้ามีต้นทุนทางสังคมและวิชาชีพของตนเองอยู่พร้อมสรรพแล้ว การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นการเพิ่มศักยภาพของนักศึกษาที่มีอยู่แล้วให้แจ่มชัดขึ้นกว่าเดิมได้

4) การเรียนแบบนำตนเอง (Self-Directed Learning) การเรียนแบบนำตนเองเหมาะกับลักษณะ

ของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ เป็นการเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียน ขยายความรู้ของตนเอง ไปเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ ด้วยความ สนใจที่เป็นแบบเฉพาะของตน ผู้เรียนในลักษณะนี้ จะต้องเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นลักษณะของ ความมีวินัยในตนเองของผู้เรียนจึงค่อนข้างมีความสำคัญ มาก เพราะเป็นผู้ทำกระบวนการเรียนทั้งหมด ตั้งแต่ การค้นหาความต้องการในการเรียนรู้ เป้าหมายใน การเรียนรู้ และหาทรัพยากรบุคคลและเครื่องมือต่างๆ ในการเรียน ตลอดจนเลือกวิธีการในการเรียนต่างๆ ด้วยตนเอง ในการเรียนแบบนี้ การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักศึกษาของสถาบัน พระปกเกล้า เพราะเป็นการเรียนที่ผู้เรียนมีศักยภาพ ในระดับหนึ่งแล้ว ผู้เรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจน มีความมุ่งมั่น ที่จะเดินไปสู่เป้าหมายนั้น และเป็นผู้ที่มีความกระหาย ใคร่รู้ในสิ่งที่ตนเองต้องการ ซึ่งเป็นแนวทางในการเรียนรู้ ของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

3.2 การสร้างกระบวนการเรียนรู้

ในเรื่องกระบวนการเรียนรู้นั้น บทความฉบับนี้ ได้หยิบยกแนวทาง 2 แนวทางมาเป็นหลักการในการ สร้างกระบวนการการเรียนรู้ได้แก่ การเรียนรู้เรื่อง การเปลี่ยนแปลง และการเรียนรู้ผ่านเกม เนื่องจาก เป็นการนำแนวคิดในการศึกษาหาความรู้แนวใหม่ที่เน้น การเรียนรู้แบบสองทาง โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเป็น ศูนย์กลาง และพัฒนาต่อยอดทักษะของตนเองผ่าน การช่วยเหลือของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ดังต่อไปนี้

1) การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative learning) Mezirow (1977) ได้พูดถึงทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสถานการณ์มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน (disruptive change) โดยความหมายแล้วคือ กระบวนการสร้างความหมาย ใหม่ให้แก่ประสบการณ์เดิม หรือเพื่อชี้้นำการกระทำ ของตนในอนาคต เป็นการเรียนที่มุ่งให้เกิด

การเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ให้เกิดความเข้าใจในตนเอง เข้าใจโลก และความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ที่เรียนรู้ใน การเปลี่ยนแปลงต้องเข้าใจว่า ไม่มีความรู้ใดๆ ที่ไม่ล้าสมัย ต้องพัฒนาตนเองโดยการศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ สะท้อนคิด มีความคิด สร้างสรรค์ และจินตนาการอยู่เสมอ

ซึ่งในส่วน ของแนวทางการเรียนรู้เพื่อ การเปลี่ยนแปลงนั้น Mezirow ได้นำเสนอแนวทาง การเรียนรู้ใน 4 แบบด้วยกันคือ 1) โดยการใคร่ครวญ พิจารณากรอบอ้างอิงที่มีอยู่ (Elaborating Existing Frames of Reference) 2) โดยการเรียนรู้กรอบอ้างอิง ใหม่ (Learning New Frames of References) 3) โดยการเปลี่ยนแปลงมุมมอง (Transforming Points of View) และ 4) โดยการเปลี่ยนแปลงจิตนิสัย (Transforming Points of View) ทั้งนี้ ประโยชน์ของ การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงคือ ทำให้ผู้เรียนสามารถ พิจารณาสังเกตอย่างรอบด้านมากขึ้น (inclusive) สามารถแยกแยะวินิจฉัยได้มากขึ้น (discriminating) สามารถเปิดรับฟังสิ่งต่างๆ ได้มากขึ้น (open) มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงเชิงอารมณ์มากขึ้น (emotionally capable of change) มีการสะท้อน คิดมากขึ้น (reflective)

2) การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based learning - GBL) ในการเรียนการสอนปัจจุบันนั้นต้องยอมรับว่า การเรียนการสอนโดยใช้ตำราเรียนอย่างเดียว อาจเป็น เรื่องที่ค่อนข้างแน่นิ่งและล้าสมัย Jan & Gaydos (2016, pp. 8-19) ได้อธิบายถึงการใช้การเรียนรู้ผ่านเกม ไว้ว่า เกิดขึ้นจากความต้องการที่จะสร้างระบบการเรียน การสอนที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในโลกปัจจุบัน โดยให้การเรียนการสอนขึ้นอยู่กับความต้องการเรียนรู้ ของนักเรียนเป็นสำคัญ หากนักเรียนสามารถหาข้อมูล หรือมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู่มากเท่าใด พวกเขา ก็จะได้รับความรู้มากขึ้นเท่านั้น การเรียนรู้จึงไม่ใช่ การติกรอบ หรือสร้างคำจำกัดความที่แคบๆ

ในการทำความเข้าใจโลกหรือสถานการณ์เท่านั้น แต่การเรียนรู้กลายเป็นสิ่งที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ สถานการณ์ต่างๆ กัน เพราะความสามารถในการเรียนรู้ทำให้ผู้ตัดสินใจสามารถปรับตัวและทักษะให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ส่วนครูก็จะทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบ (designers) เพื่อให้ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ตามความต้องการของเขา และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงกับความต้องการของตน

ในปัจจุบัน การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นเทคโนโลยีของการเรียนการสอนที่เข้ามาเสริมรูปแบบการสอนผ่านทางตำราที่เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ซึ่งการเรียนรู้ผ่านเกมจะใช้เกมเป็นตัวกลางเชิงโต้ตอบได้ (interactive medium) ที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Skill) ซึ่งเป็นทักษะการเรียนรู้ ช่วยเสริมสร้างความรู้ความสามารถที่ไม่เพียงแต่การนำความรู้และประสบการณ์ที่เขาเคยพบหรือเคยแก้ไขปัญหาในอดีตเท่านั้น แต่ยังนำไปสู่การมีความสามารถที่จะปรับเปลี่ยนทักษะของเขาเพื่อให้เข้ากับการสถานการณ์ใหม่ๆ ได้อีกด้วย (Lavigne & Mouza, 2012, pp. 1-2)

3.3 แนวคิดผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ

แนวคิดผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ เป็นหนึ่งในแนวคิดหลักที่มีการถ่ายทอดควบคู่ไปกับการเรียนการสอนใน 2 หลักสูตรของสถาบันพระปกเกล้า คือ หลักสูตรการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยสำหรับนักบริหารระดับสูง และหลักสูตรผู้นำยุคใหม่ในระบอบประชาธิปไตย เนื่องจากเป็นแนวคิดที่มีความเหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเกินกว่าที่ผู้นำในแบบดั้งเดิมจะทำความเข้าใจและบริหารจัดการเพื่อจัดการความเปลี่ยนแปลงได้ทั้งหมด เช่น การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเทคโนโลยีภาพถ่ายได้ทำให้บริษัท 2 บริษัท คือบริษัทฟูจิและโกดัก มีการตอบสนองการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างกันไป โดยโกดักเลือกที่จะใช้

จุดแข็งของตนเองต่อต้านเทคโนโลยีที่เข้ามาใหม่ ในขณะที่ฟูจิพยายามปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล มีการลดการให้ความสำคัญของกลุ่มฟิล์มให้มีความสำคัญกับเทคโนโลยีเกิดใหม่ยิ่งขึ้น ผลจากการมองและปรับตัวกับสถานการณ์ที่มีความแตกต่างกัน เช่นนี้ทำให้บริษัทฟูจิประสบความสำเร็จจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่บริษัทโกดักต้องประสบกับความล้มละลาย

Nonaka & Takeuchi (2011, pp. 58-67) ได้ศึกษาบทเรียนของฟูจิและโกดัก ตลอดจนอีกหลากหลายองค์กรที่จำเป็นจะต้องอยู่ท่ามกลางความผันผวนของภาวะเศรษฐกิจ การเมือง สังคม สิ่งแวดล้อม ในปัจจุบันนั้น ทำให้ต้องสร้างผู้นำที่มีศักยภาพเพียงพอที่จะรับมือกับความผันผวนดังกล่าวได้ ซึ่ง เขาได้ย้ำให้เห็นถึงจำเป็นต้องหรือสร้างแนวคิดดั้งเดิมที่เกี่ยวกับผู้นำ ทั้งผู้นำในภาครัฐ เอกชน และงานบริการสังคม ซึ่งผู้นำในยุคใหม่นั้นจะต้องเป็นผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ (practical wisdom) คือ ผู้ที่สามารถตัดสินใจได้ว่าควรทำอะไร เมื่อใด และอย่างไร สามารถตัดสินใจในการเลือกทางปฏิบัติที่เกิดประโยชน์สูงสุดบนพื้นฐานของกรอบจริยธรรมเข้าใจในบริบทของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เลือกแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสม ในช่วงเวลาที่จำกัดต่างๆ และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อคนจำนวนมาก ไม่ใช่เพื่อประโยชน์เฉพาะหน้าหรือของคนใดคนหนึ่ง หรือแค่บริษัทหรือองค์กรใดองค์กรหนึ่ง นำมาสู่การสร้างตัวแบบของผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ ซึ่งมีลักษณะ 6 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการคิดและตัดสินใจเพื่อสร้างสิ่งที่ดีแก่องค์กรและสังคม โดยผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ สามารถตัดสินใจได้อย่างชัดเจนว่า อะไรคือสิ่งที่ดีงาม ไม่เฉพาะกับประโยชน์เฉพาะหน้าของตนเองและองค์กรที่สังกัดเท่านั้น แต่ต้องมองไปถึงประโยชน์ร่วมกันของประเทศชาติและสังคม อันเป็นประโยชน์ร่วมกันของมวลมนุษยชาติ การตัดสินใจของผู้นำทรงภูมิปัญญาจึงต้องอยู่บนพื้นฐานของวัตถุประสงค์ในเชิงศีลธรรมและจริยธรรม เพราะหากขาดไปซึ่งทั้งสองสิ่งนี้แล้ว สังคมจะ

อยู่ไม่ได้ เช่น หากเป็นผู้นำในองค์กรเอกชนก็จะไม่คิดเฉพาะผลกำไรที่ตนเองและองค์กรจะได้ เช่นเดียวกัน หากเป็นผู้นำในองค์กรภาครัฐก็ไม่ได้เพียงต้องการบรรลุตัวชี้วัดหรือสร้างผลงานที่เห็นผลในระยะสั้น แต่ต้องเป็นผลประโยชน์ที่จะเกิดผลที่ดีต่อสังคมในองค์กรรวม

2. ความสามารถในการทำความเข้าใจสาระสำคัญของสถานการณ์ และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงอย่างลึกซึ้งและรอบด้าน ในการทำงานต่างๆ นั้น นอกจากจะเป็นผู้เห็นภาพกว้างที่แสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ของความเป็นผู้นำแล้ว ผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติจะต้องสามารถเก็บรายละเอียดของสิ่งต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและหลากหลายรอบด้านให้ได้มากที่สุด ทั้งจากประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญ วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศของแต่ละพื้นที่ ข้อมูลและประสบการณ์ต่างๆ จะต้องถูกเก็บอย่างละเอียดลึกซึ้งถ่องแท้ และเข้าใจ เพราะถ้าผู้นำไม่สามารถเข้าใจสาระสำคัญของปัญหาต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้งและรอบด้าน จะทำให้พวกเขาไม่สามารถตัดสินใจในสิ่งต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ความสามารถในการสร้างพื้นที่และความร่วมมือที่เอื้อให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ในภาษาญี่ปุ่น ba แปลว่า พื้นที่ หรือ พุงกว้าง ภายใต ba นี้เองที่จะเป็นที่แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน เพื่อทำความเข้าใจกัน และต่อยอดความรู้ต่อกันและกัน ผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ มักจะเปิดพื้นที่ให้กับพนักงานในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับบริหารถึงระดับปฏิบัติการมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งอาจจะทำในรูปแบบของความเป็นทางการ เช่น ห้องประชุม หรือความไม่เป็นทางการ เช่น เครือข่ายสังคม (social media) หรือเป็นระบบอินทราเน็ตของบริษัท หรือมุกาแฟยามเช้าของสถานที่ทำงาน การได้ใช้เวลาร่วมกันจะช่วยลดความขัดแย้งซึ่งกันและกัน และสามารถมองเป้าหมายเดียวกันของทีมงานได้

4. ความสามารถในการสื่อสารสาระสำคัญของสถานการณ์และสิ่งต่างๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจ ผู้นำปัญญา

เชิงปฏิบัติไม่จำเป็นที่จะต้องต่อสู้กับการทำงานที่ท้าทายด้วยตัวคนเดียวเสมอไป เพราะงานที่มีความท้าทายมากก็ย่อมต้องการผู้ร่วมงานที่มาจากหลากหลายภาคส่วนมากขึ้นไปเรื่อยๆ ผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติสามารถใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลายเพื่อการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ เช่น การจับประเด็นสำคัญ การทำความเข้าใจสารและผู้รับสาร การยกตัวอย่างประกอบ การสร้างทัศนคติเชิงบวกให้กับผู้ฟัง การเปรียบเทียบให้เห็นภาพ และการรับฟังความต้องการของผู้ฟัง เพื่อสื่อสารให้ผู้อื่นได้เข้าใจสาระสำคัญที่ตนเองต้องการโดยไม่สร้างความเข้าใจผิดในเนื้อหาสาระ

5. ความสามารถบริหารจัดการอำนาจเพื่อขับเคลื่อนให้ทุกคนสามารถทำงานร่วมกันได้ ในสังคมหนึ่งๆ มีคนที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน และมีความต้องการแตกต่างกัน และในบางครั้งความแตกต่างเหล่านี้อาจนำมาสู่ความขัดแย้งได้ ซึ่งความพิเศษของผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติคือ การบริหารจัดการบุคคลที่มีความแตกต่างกัน ให้ร่วมกันทำงานจนบรรลุเป้าหมายร่วมกันได้ โดยผู้นำจะต้องทราบว่า จะตัดสินใจอย่างไร และต้องปฏิบัติเมื่อใด ที่จะบรรลุความสำเร็จได้

6. ความสามารถในการสร้างผู้นำรุ่นใหม่ที่มีปัญญาเชิงปฏิบัติ ผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติจะต้องมีความสามารถที่จะสร้างคนรุ่นใหม่ให้เป็นทรัพยากรที่มีค่า นอกจากนี้ยังต้องส่งเสริมพนักงานในทุกๆ ระดับให้สามารถรับมือกับทุกๆ การเปลี่ยนแปลง ดังนั้นไม่ใช่ว่าพนักงานในระดับผู้บริหารเท่านั้นที่จะต้องได้รับการพัฒนาทักษะใหม่ๆ และถูกกระตุ้นให้สร้างการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ แต่พนักงานในระดับล่าง และระดับปฏิบัติการก็จะต้องรู้ทันการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วย

4. ขอบเขต ประชากรเป้าหมาย

ประชากรและพื้นที่ที่จะนำมาศึกษาวิจัยในครั้งนี้ คือ ผู้บริหารระดับสูงของสถาบันพระปกเกล้า ได้แก่ เลขาธิการ และรองเลขาธิการของสถาบันพระปกเกล้า

พนักงานที่เกี่ยวข้องกับการฝึกอบรมของสถาบันพระปกเกล้า และนักศึกษาที่กำลังศึกษาในหลักสูตรต่างๆ ของสถาบันพระปกเกล้า

5. รูปแบบการทำวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิจัยจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างคุณลักษณะ (Character) ในทางจิตวิทยา และการสร้างกระบวนการเรียนรู้ และได้วิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อสำรวจความต้องการ และแนวคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stake holders) ของการนำเครื่องมือไปใช้

ขั้นตอนที่ 2 การลงพื้นที่เก็บข้อมูล ผู้วิจัย วิเคราะห์ และสังเคราะห์แนวคิดจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ร่วมกับ ทฤษฎี แนวคิดทางจิตวิทยา และการสร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป้าหมายในการออกแบบและพัฒนา ชุดเครื่องมือ ที่ตอบสนองต่อความต้องการและเงื่อนไขการนำไปใช้ พัฒนาชุดเครื่องมือ กิจกรรมการสร้างและปลูกฝังค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์ให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ซึ่งผู้วิจัยได้นำเอาเป้าหมาย และแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นกรอบในการพัฒนา โดยได้ตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของเครื่องมือ/กิจกรรม และได้เสริมสร้างศักยภาพให้พนักงานสถาบันพระปกเกล้าให้สามารถเป็นผู้นำกิจกรรมในการปลูกฝังค่านิยม พร้อมทั้งทดลองใช้ชุดเครื่องมือ/กิจกรรมปลูกฝังค่านิยม ในกลุ่มนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า 2 ครั้งเพื่อให้ได้กิจกรรมที่มีการออกแบบอย่างเหมาะสมกับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ในการปลูกฝัง KPI-DNA

6. วิธีการวิจัยหรือการเก็บข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีแนวทางดังนี้

- *การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ* ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยการส่งแบบสอบถามให้กับพนักงานฝึกอบรมและบริหารโครงการของสถาบันพระปกเกล้าจำนวน 26 คน เพื่อวิเคราะห์ความจำเป็น โอกาส และข้อจำกัดในการสร้างกิจกรรมเพื่อฝึกอบรมให้กับนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

- *การสังเกตแบบมีส่วนร่วม* โดยให้ทีมงานซึ่งประกอบไปด้วย ผู้วิจัยในฐานะพนักงานวิชาการและพนักงานฝึกอบรมและบริหารโครงการทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตและบันทึกพฤติกรรม และการตอบสนองของนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557-2560 โดยได้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะและอัตลักษณ์ของนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า และนำกิจกรรมที่ได้ออกแบบมาไปทำการทดลองใช้กับพนักงานฝึกอบรมที่เป็นทีมงานเดียวกันจำนวน 3 ครั้ง และนำไปทดลองให้กับพนักงานในสำนักงานอื่น จำนวน 1 ครั้ง เพื่อออกแบบเป็นกิจกรรมต้นแบบ และนำกิจกรรมต้นแบบนี้ไปทดลองกับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าจำนวน 1 ครั้ง

- *การสัมภาษณ์เชิงลึก* ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key-informants) ได้แก่ผู้บริหารระดับสูงของสถาบันพระปกเกล้า พนักงานฝึกอบรมและบริหารโครงการ และผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดค้นเกมจากหน่วยงานภายนอก เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า (KPI-DNA) และแนวทางการพัฒนากิจกรรมให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า

7. การอภิปรายผล

7.1 เกล็ดของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

1. จากการวิเคราะห์ความสามารถของผู้นำในทฤษฎีผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติทั้ง 5 ประการ ได้แก่ 1. ความสามารถในการคิดและตัดสินใจเพื่อสร้างสิ่งที่ดีแก่องค์กรและสังคม 2. ความสามารถในการสร้างพื้นที่และความร่วมมือ

ที่เอื้อให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ 3. ความสามารถในการสื่อสารสาระสำคัญของสถานการณ์และสิ่งต่างๆ ให้ผู้อื่นเข้าใจ 4. ความสามารถบริหารจัดการอำนาจเพื่อขับเคลื่อนให้ทุกคนสามารถทำงานร่วมกันได้ 5. ความสามารถในการสร้างผู้นำรุ่นใหม่ที่มีปัญญาเชิงปฏิบัติ ดังรายละเอียดข้างต้น จึงได้มีการสังเคราะห์ออกมาใหม่เพื่อให้เป็นค่านิยมของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า 3 ข้อ เพื่อให้นักศึกษาทุกหลักสูตรของสถาบันพระปกเกล้าสามารถเรียนรู้ และนำไปประยุกต์ให้เข้ากับสถานภาพและบทบาทของตนเองได้ทั้งในระหว่างเรียน และเมื่อเรียนจบ ได้แก่ 1. การที่นักศึกษามีความรักในวิชาความรู้และการตัดสินใจที่อิงวิชาความรู้ (Knowledge Creation-K) 2. การที่นักศึกษายึดมั่นในความมีจิตสาธารณะที่จะคิดถึงเรื่องประโยชน์ส่วนรวมเหนือสิ่งอื่นใด (Public Mind) และ 3. การที่นักศึกษายึดมั่นในความซื่อตรง ไม่ย่อท้อต่อการยืนหยัดในการทำสิ่งที่ถูกต้อง (Integrity-I) ซึ่งเรียกเอกลักษณ์ 3 ประการเหล่านี้ว่า KPI-DNA เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อย่อของสถาบันพระปกเกล้า (King Prajadhipok's Institute-KPI) เป็นหลักการจำ เพื่อให้นักศึกษาสามารถจดจำได้ง่ายว่า ผู้ที่เรียนจบจากสถาบันพระปกเกล้า ซึ่งเอกลักษณ์ที่เป็นค่านิยมของนักศึกษา

2. คุณลักษณะที่เรียกว่า KPI-DNA นั้นได้ถูกนำมาใช้ในการประเมินคุณลักษณะของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้าก่อนหน้านี้แล้ว โดยผู้บริหารได้นำคุณลักษณะนี้มาใช้ในการปลูกฝังนักศึกษาในหลักสูตรนำร่อง ของสถาบันพระปกเกล้า ได้แก่ ประกาศนียบัตรชั้นสูงการเสริมสร้างสังคมสันติสุข (สสสส.) หลักสูตรประกาศนียบัตรธรรมาภิบาลของผู้บริหารระดับกลาง และหลักสูตรประกาศนียบัตรไทยกับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนในเศรษฐกิจการเมืองโลก ซึ่งกิจกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นในงานวิจัยฉบับนี้ จะเป็นการปลูกฝังให้นักศึกษาตระหนักและมีความนิยมในเรื่อง KPI-DNA มากขึ้น

3. ในคุณลักษณะทั้งสามของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า นั้น ทั้งผู้บริหารและพนักงานของสถาบันพระปกเกล้าเห็นว่า คุณลักษณะในการแสวงหาความรู้ (Knowledge) เป็นคุณลักษณะที่ถ่ายทอดได้ง่ายที่สุด เนื่องจากสถาบันพระปกเกล้าได้เชิญวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมาถ่ายทอดองค์ความรู้ใหม่ๆ ให้กับนักศึกษาอยู่แล้ว ในขณะที่คุณลักษณะการมีจิตสาธารณะ (Public Mind) เป็นคุณลักษณะที่สามารถถ่ายทอดได้ยากกว่า เพราะไม่ได้เป็นคุณสมบัติที่สามารถถ่ายทอดโดยการรับฟังการบรรยายเท่านั้น แต่เป็นคุณสมบัติที่ต้องมาจากการกระทำซึ่งมาจากทัศนคติของนักศึกษาเอง ส่วนคุณลักษณะด้านความซื่อตรง (Integrity) เป็นคุณลักษณะที่ถ่ายทอดได้ยากที่สุด เนื่องจากเป็นคุณสมบัติที่สร้างตัวชีวิตได้ยาก เห็นผลยาก มีลักษณะเป็นเรื่องเฉพาะตัวหรือมุมมองของแต่ละคน และที่สำคัญก็คือ ต้องใช้ระยะเวลาและการปลูกฝังอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่หลักสูตรของสถาบันพระปกเกล้าที่ผ่านมาเน้นการเรียนการสอนแบบเป็นทางการ และระยะเวลาศึกษาค่อนข้างรวดเร็ว คือระยะเวลาตั้งแต่ 3 -9 เดือน อย่างไรก็ดีทั้ง 3 ส่วนควรจะต้องการถ่ายทอด และส่งเสริมให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า เนื่องจากการใช้องค์ความรู้ การมีจิตสาธารณะ และการมีความซื่อตรงจะช่วยส่งเสริมคุณสมบัติของนักศึกษาทั้งในด้าน ความรู้ ทัศนคติและมุมมอง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ร่วมกันของนักศึกษาที่มาเรียนในหลักสูตรของสถาบันพระปกเกล้า

4. ในการถ่ายทอดและส่งเสริมเอกลักษณ์ของนักศึกษานั้น เงื่อนไขที่จะต้องนำมาจัดการปลูกฝัง KPI-DNA ให้กับนักศึกษานั้นมาจาก 3 ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นที่ตัวนักศึกษาเอง ที่บางส่วนที่ไม่ได้คาดหวังว่า จะต้องได้รับการปลูกฝัง KPI-DNA ส่วนที่สอง คือ การออกแบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน ที่เน้นการสอนแบบเป็นทางการคือ การรับฟังบรรยาย การลงพื้นที่ และการศึกษาดูงาน จึงไม่ได้ถูกจัดการให้การเรียนที่สามารถปลูกฝัง KPI-DNA และส่วนที่สาม

คือ สิ่งแวดล้อมของการจัดการเรียนการสอนที่ยังไม่พร้อมสำหรับการปลูกฝัง KPI-DNA ซึ่งเงื่อนไขต่างๆ ทั้ง 3 ข้อนี้จะต้องนำมาเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นที่ใช้ในการออกแบบกิจกรรมที่ทำให้นักศึกษาได้มีพื้นที่ร่วมกันในการแบ่งปันประสบการณ์ของตนเอง และรับรู้ประสบการณ์ของเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งจะมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะของการอยู่ร่วมกัน และสร้างอัตลักษณ์ร่วมกันของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

5. จากข้อค้นพบในเบื้องต้นนี้ จึงนำไปสู่แนวทางในการสร้างเครื่องมือใหม่ให้กับสถาบันพระปกเกล้า เพื่อที่จะปลูกฝังเอกลักษณ์ทั้ง 3 ประการให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ซึ่งเครื่องมือนี้จะต้องเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับผู้ใหญ่ เป็นกิจกรรมใหม่ที่ทำให้นักศึกษาได้ซึมซับเอกลักษณ์ทั้ง 3 ประการนี้ให้เข้าไปในตัวของตัวเอง

7.2 การสร้างเครื่องมือเพื่อปลูกฝังเอกลักษณ์ให้นักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า

จากการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการทดลอง ทำให้สามารถพัฒนากิจกรรมสำหรับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า 3 กิจกรรมคือ กิจกรรม Perspective กิจกรรม KPI the Idol และ กิจกรรม Reflection Link ดังนี้

1) กิจกรรม Perspective

คำว่า perspective แปลว่า มุมมอง กิจกรรม Perspective ก็เป็นกิจกรรมที่สะท้อนมุมมองของนักศึกษา โดยเป็นกิจกรรมอันเครื่องที่ให้นักศึกษาได้รู้จักกัน และมุมมองในเรื่อง KPI-DNA ในแง่มุมต่างๆ จากสถานภาพและบทบาทที่แตกต่างกันของนักศึกษา โดยในด้านการทำกิจกรรม Perspective นั้นคือ ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-8 คน โดยแต่ละกลุ่ม จะได้รับการ์ดคำถาม และการ์ดแสดงความคิดเห็น ผู้ที่แสดงความคิดเห็นในคำถามจะต้องเสียการ์ดแสดง

ความคิดเห็น และกลุ่มใดที่เหลือการ์ดแสดงความคิดเห็นน้อยที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะในกิจกรรมนี้ คำถามที่ใช้ในกิจกรรมนี้เป็นคำถามที่ไม่มีถูกหรือผิดอย่างชัดเจน แต่เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างไม่รู้จัก มีทั้งคำถามในเชิงนโยบาย การวางลำดับความสำคัญ คำถามเชิงปรัชญา

กิจกรรม Perspective เป็นกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องของ “มุมมอง” ซึ่งกันและกันในเรื่องที่เกี่ยวกับ ความรู้ ความมีจิตสาธารณะ และความซื่อตรง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะธรรมชาติของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้าที่มีศักยภาพสูง สามารถแลกเปลี่ยนมุมมองซึ่งกันและกันได้อย่างเท่าเทียม ส่งเสริมให้เปิดใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างกัน การได้เรียนรู้ร่วมกันในกิจกรรมดังกล่าว ยังช่วยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รู้จักกันมากขึ้น และนำมุมมองที่ได้ระหว่างกันไปประยุกต์ใช้ โดยการ์ดคำถามซึ่งเป็นเนื้อหาที่นักศึกษาจะได้นำไปเปิดมุมมองร่วมกันนั้น เป็นการคำถามที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เปิดใจในเรื่องความรู้ ความมีจิตสาธารณะ และความซื่อตรง ซึ่งทั้งสามประการนี้คือหลักการของ KPI-DNA myh'ouh กิจกรรม Perspective นี้สามารถเล่นได้ตลอดช่วงเวลาเรียน อาจจะเป็นตั้งแต่การเปิดเรียน หรือเป็นช่วงกลางของการเรียน และอาจจะเป็นช่วงท้ายของการเรียนก็ได้ เพราะเป็นการเปิดพื้นที่มุมมอง ทั้งของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งการได้ฝึกกิจกรรมนี้บ่อยๆ ให้นักศึกษา

ในด้านของความรู้ (knowledge-creation-K) นั้นประเด็นที่สามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนมุมมอง โดยสร้างสถานการณ์ให้แลกเปลี่ยน พูดคุย หรือการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ ในด้านของความมีจิตสาธารณะ (public mind-P) คือ การสร้างจิตยั้งยืนเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถอ้างอิงและเชื่อมโยงตัวเองกับสังคมภาพรวม และในด้านของความซื่อตรง

(Integrity-I) คือ ความซื่อสัตย์ และความซื่อตรง ต่อตนเองและผู้อื่น โดยอาศัยกติกาของเกม และวิธีการ แลกเปลี่ยนเป็นการสร้างประสบการณ์เรียนรู้จำลองให้ นักศึกษา

2) กิจกรรม KPI the Idol

กิจกรรม KPI the Idol เป็นกิจกรรมที่ถูก ออกแบบขึ้นมาโดยใช้หลักการของจิตวิทยาเชิงบวก และวิธีการ persona ซึ่งเป็นการสื่อสารทางการตลาด ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการสำรวจ และสร้างเสริม ความสามารถของนักศึกษา โดยนักศึกษาด้วยกันเอง ให้สามารถนำศักยภาพไปใช้ได้อย่างเกิดประโยชน์ มากที่สุด แนวคิดดังกล่าวจึงนำมาสู่การสร้างเวที พื้นที่ หรือเป็น platform ให้นักศึกษาเข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปสู่การดึงศักยภาพที่มีอยู่ของนักศึกษาของ สถาบันพระปกเกล้าที่มีอยู่แล้ว ให้ชัดเจนเด่นชัดมากขึ้น จนสามารถกลายเป็นจุดเด่นของนักศึกษาสถาบัน พระปกเกล้าได้

กิจกรรมนี้เริ่มต้นโดยแบ่งกลุ่มนักศึกษาทั้งหมด 9 กลุ่ม โดยให้ 3 กลุ่มเป็นตัวแทนของ Knowledge, อีก 3 กลุ่มเป็นตัวแทนของ Public Mind และอีก 3 กลุ่มเป็นตัวแทนของ Integrity หลังจากนั้นทั้ง 9 กลุ่ม จะพยายามสร้างบุคลิกภาพของผู้ที่มีความโดดเด่น ในเรื่อง Knowledge, Public Mind และ Integrity ขึ้นมากลุ่มละ 1 แบบ แล้วนำเสนอชื่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน ที่มีบุคลิกภาพใกล้เคียงกับบุคลิกภาพนั้น แล้วทั้ง 3 กลุ่ม ที่ได้บุคลิกภาพเดียวกันลงคะแนนเสียงคัดเลือกให้เหลือ คนๆ เดียวที่มีบุคลิกภาพตรงกับ K P และ I นั้นให้เป็นตัวแทนของรุ่นที่มีลักษณะเหมาะสมกับความเป็น the idol

เกมนี้เกิดขึ้นจากข้อเท็จจริงที่ว่า ผู้ที่เข้ามาศึกษา ในหลักสูตรต่างๆ ของสถาบันพระปกเกล้า เกิดจาก การสมัครใจเข้าศึกษาของนักศึกษาเอง ดังนั้นโดยพื้นฐาน

ของนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า จึงเป็นผู้ที่มีความ ใฝ่ใจในการศึกษาหาความรู้ก่อนแล้ว และในการที่ นักศึกษาเข้ามาเรียนรู้ ได้ใช้เวลาร่วมกันเป็นระยะเวลาหนึ่ง ก็เป็นการสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน (Engagement) ในส่วนนี้จะทำให้นักศึกษาเกิด ความมุ่งมั่นและความเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งที่ตนเองมีความสนใจ และต่อมาเมื่อเข้ามา รวมตัวกัน และได้พบปะนักศึกษาท่านอื่นๆ ที่อยู่ใน แวดวงเดียวกัน หรือมีความสนใจเดียวกัน ก็จะนำไปสู่ การได้รับการยอมรับในแวดวงของนักศึกษาด้วยกัน นำไปสู่การสร้างบรรยากาศในการปลูกฝังจิตสาธารณะ และความซื่อตรง ให้กับนักศึกษาได้ตามลำดับ

ที่มาของกิจกรรมนี้มาจากแนวคิดหลักคือ “จิตวิทยาเชิงบวก” ดังนั้นจึงเป็นการเน้นให้นักศึกษา มี (1) อารมณ์เชิงบวก คือเป็นการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ศักยภาพที่มีอยู่ในตัวตนอยู่แล้วของนักศึกษา และทำให้นักศึกษาได้เห็นศักยภาพของตน ซึ่งเป็นการมองเห็น ตัวเองแง่ดีและในแง่บวกที่เป็นความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้ นักศึกษามีความมั่นใจและภูมิใจในตัวเอง การมีอารมณ์ เชิงบวกในการศึกษาเล่าเรียนจึงเป็นพื้นฐานเบื้องต้น สู่การเปิดใจรับความรู้ ประสบการณ์ และการถ่ายทอด ทักษะของผู้ที่เกี่ยวข้องได้อย่างเต็มที่ (2) การสอน โดยการใช้คุณลักษณะเชิงบวก 6 ด้าน ได้แก่ ปัญญาและ ความรู้, ความเข้มแข็ง กล้าหาญทางจิตใจ, การเข้าใจและ สัมผัสถึงความเป็นมนุษย์, ด้านความยุติธรรม, ด้าน การยับยั้งชั่งใจ และ การรู้จักความจริงของโลกและชีวิต ซึ่งจะถูกนำมาเป็นแบบอย่างในการเรียนการสอนเพื่อ ปลูกฝัง KPI-DNA (3) การสร้างพื้นที่หรือบรรยากาศที่มี คุณลักษณะเชิงบวกทั้ง 6 ด้าน โดยสถาบันพระปกเกล้า จะต้องเน้นย้ำการส่งเสริมและพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวก ทั้ง 3 ด้าน เพื่อให้นักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าได้รับ การปลูกฝังอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอที่จะเน้นศักยภาพ เด่นของตนเองในทางสร้างสรรค์

กิจกรรม KPI The Idol จึงเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมค้นหาความเป็นผู้มีความรู้ (knowledge) ความเป็นผู้มีจิตสาธารณะ (publicness) และความเป็นผู้มีความซื่อตรง (integrity) จากนักศึกษาในรุ่นเดียวกัน เพื่อสร้างบุคลิกลักษณะเฉพาะ (persona) ของบุคคลนั้นๆ ซึ่งจะกลายเป็นสิ่งที่นักศึกษาเชื่อมโยงความจำเข้ากับเพื่อนร่วมรุ่นที่มีลักษณะความเป็นผู้มีความรู้ มีจิตสาธารณะ และความซื่อตรงได้ กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์ให้เกิดการเรียนรู้จากกันและกัน และการเคารพในความแตกต่างหลากหลายของบุคคล เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนที่ดำเนินไปแล้วอย่างน้อยครึ่งเทอม เพราะต้องให้นักศึกษารู้จักกันในระดับหนึ่งแล้ว ว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียนแต่ละคนมีคุณสมบัติเด่นด้านใด การที่ผู้ถูกคุณสมบัติไว้กับบุคลิกภาพทำให้นักศึกษาสามารถจำได้ง่ายว่าคุณลักษณะต่างๆ คือ K P I นั้นสอดคล้องกับตัวตนของเพื่อนคนใดในรุ่นของตน

3) กิจกรรม Reflection Link

กิจกรรม Reflection Link เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมประเมินและแลกเปลี่ยนข้อเสนอต่อวิธีการและกระบวนการที่สถาบันพระปกเกล้าใช้เพื่อส่งเสริมค่านิยม KPI-DNA โดยกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมขนาดเล็กที่จัดขึ้นภายหลังกับการจัดกิจกรรม Perspective หรือกิจกรรม KPI the Idol เพื่อเป็นการสะท้อนกิจกรรม KPI-DNA ที่ได้จัดขึ้น หรืออาจจะเป็นกิจกรรมเดี่ยว ที่สามารถจัดในช่วงกิจกรรมปัจฉิมนิเทศของหลักสูตร เพื่อให้นักศึกษาได้ทบทวน KPI-DNA ก็ได้

กิจกรรมนี้เริ่มต้นขึ้นโดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 9 กลุ่ม ตามความสมัครใจ นักศึกษาแต่ละคนจะได้รับการแจกแบบประเมิน K P และ I โดยนักศึกษาคะพิจารณาและวิเคราะห์คำถามที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน K P และ I ที่ตนเองได้รับจากการเรียนในหลักสูตร

หลังจากนั้นนักศึกษาจับคู่ และผลัดกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแล้วให้แต่ละคู่ ทายใจว่าคู่สนทนาของตนนั้น ว่าให้คะแนนความสำเร็จของสถาบันพระปกเกล้า ในการส่งเสริมค่านิยม K, P หรือ I ไว้กี่คะแนน

ประโยชน์ของกิจกรรมนี้คือ ทำให้นักศึกษาได้ย้อนกลับไปว่าได้ประโยชน์และได้เรียนรู้อะไร จาก กิจกรรม Reflection หรือ KPI the Idol เป็นการทบทวนค่านิยม KPI-DNA ระหว่างนักศึกษา และเป็นการแลกเปลี่ยนความเห็นร่วมกันระหว่างนักศึกษาด้วยกันเอง นอกจากนี้ยังได้ทำให้ผู้จัดหลักสูตรได้รวบรวมความเห็นและความต้องการของนักศึกษา เพื่อนำมาปรับปรุงกิจกรรม KPI-DNA ในลำดับต่อไปด้วย

8. สรุป เงื่อนไข และข้อเสนอแนะ

8.1 สรุป

จากวัตถุประสงค์ในการทำบทความวิจัยฉบับนี้ 2 ข้อ คือ 1. เพื่อวิเคราะห์คุณค่าและเอกลักษณ์ของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า และ 2. สร้างกิจกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังเอกลักษณ์เหล่านั้นให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้า นั้น พบว่า

1. นักศึกษาที่เรียนจบจากสถาบันพระปกเกล้า ในทุกๆ หลักสูตร ควรมีค่านิยม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ร่วมกันของนักศึกษา เพื่อให้เป็นผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ อันจะเป็นประโยชน์ไม่เพียงเฉพาะตนเองและองค์กรของตนเท่านั้น แต่ยังต้องเป็นประโยชน์แก่สังคมอีกด้วย ทั้งนี้ ค่านิยมที่สถาบันพระปกเกล้าจะปลูกฝังให้กับนักศึกษาของสถาบันพระปกเกล้าเป็นค่านิยมที่มาจากแนวคิดผู้นำปัญญาเชิงปฏิบัติ (Wise Leadership) ซึ่งประกอบไปด้วย ค่านิยมที่เกี่ยวกับการใช้วิชาความรู้ และการใช้ข้อมูล ความจริง เพื่อการตัดสินใจที่ถูกต้องสำหรับตนเอง องค์กร และสังคม (Knowledge-K) และค่านิยมที่เกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะและการไม่ย่อมนย่อที่จะสร้างประโยชน์ให้กับประชาชนและสังคม (Public Mind-P)

และสุดท้ายคือ ค่านิยมที่มุ่งมั่นที่จะทำสิ่งที่ถูกต้อง โดยไม่หวั่นเกรงกับสิ่งใดๆ (Integrity-I) รวมเรียกสามค่านิยมนี้ว่า KPI-DNA

2. ในการปลูกฝังค่านิยมดังกล่าว จะกระทำผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งได้ออกแบบมาเพื่อสอดคล้องกับธรรมชาติของนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้า ที่มีความเป็นผู้ใหญ่ มีประสบการณ์ และมีความรับผิดชอบ ได้แก่ กิจกรรม Perspective, กิจกรรม KPI the Idol และกิจกรรม Reflection Link โดยกิจกรรมทั้ง 3 นั้นเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ร่วมกัน เปิดโลกทัศน์และทัศนคติ และได้ย้อนทบทวนถึงสิ่งที่ได้เรียนมาร่วมกัน เพื่อเป็นคำมั่นสัญญาที่จะทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม

8.2 เจื่อนไข

เจื่อนไขด้านเวลา : แต่ละกิจกรรมมีการกำหนดถึงเวลาที่เหมาะสมสำหรับการทำกิจกรรม ซึ่งหากไม่สามารถจัดสรรเวลาในการดำเนินการได้ อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการใช้ เนื่องจากกิจกรรมเป็นกิจกรรมที่อาศัยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งในระดับ Knowledge Sharing และ Knowledge Co-creation ทำให้การก่อตัวของการเรียนรู้ไม่สามารถทำได้ด้วยวิธีเดียวกับ lecture ที่ใช้เวลาสั้นในการถ่ายทอด

เจื่อนไขด้านผู้นำกระบวนการ : กิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ถูกพัฒนาใหม่ จึงทำให้มีความจำเป็นในการพัฒนาและฝึกอบรมศักยภาพ เพื่อให้เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบสามารถนำนวัตกรรมไปใช้งาน ให้เข้าใจทั้งหลักคิด และวิธีการในการนำไปใช้

เจื่อนไขด้านจำนวนคน : แต่ละกิจกรรมระบุถึงจำนวนคน และการแบ่งกลุ่มไว้ เพื่อให้สอดคล้องกับกลไกของกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสมในการแลกเปลี่ยน หากมีจำนวนคนมากหรือน้อยไป อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการใช้นวัตกรรม ผู้ที่จะนำ

กิจกรรมแต่ละกิจกรรมไปใช้จึงต้องศึกษาอย่างละเอียด และมีบุคลากรที่เข้าใจในกิจกรรมในจำนวนที่เหมาะสม

8.3 ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

ข้อมูลจากงานวิจัยฉบับนี้ สามารถเป็นฐานความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในการพัฒนาคุณลักษณะ KPI-DNA ผ่านนวัตกรรมในรูปแบบของเกม กับนักศึกษาสถาบันพระปกเกล้าได้แนวทางหนึ่ง หากมีการทำวิจัยถึงแนวทางอื่น หรือตรวจสอบประสิทธิผลจากการใช้นวัตกรรมนี้ในระยะที่ยาวขึ้น จะช่วยให้สามารถยืนยันผลลัพธ์ได้ชัดเจนมากขึ้น

นอกจากนี้ หากในอนาคตเมื่อกิจกรรมต่างๆ ที่อยู่ในรายงานการวิจัยฉบับนี้ได้ นำไปใช้ ควรจะมีการรวบรวมข้อจำกัด หรือจุดเด่นต่างๆ ของแต่ละกิจกรรม เพื่อนำไปปรับปรุงกิจกรรมที่ส่งเสริม KPI-DNA ให้มีความสอดคล้องกับธรรมชาติของนักศึกษา และทำให้นักศึกษามีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ประการสุดท้าย เสนอให้นักวิจัยต่อยอดจากงานวิจัยฉบับนี้ สู่งานวิจัยเชิงคุณภาพในการค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ และไม่สำเร็จของการเสริมสร้างคุณลักษณะด้วยกระบวนการนี้ และกระบวนการอื่น เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลพื้นฐานในการทำงานระยะยาว เรื่องนี้เพิ่มเติมต่อไป

8.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติการและการต่อยอด

นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยฉบับนี้ เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งของการพัฒนาระบบการเสริมสร้างคุณลักษณะ KPI-DNA ดังนั้นหากมีการต่อยอดจากนวัตกรรมนี้ สู่การพัฒนานวัตกรรมอื่น บนฐานคิดเดียวกัน จะช่วยให้การทำงานเรื่องนี้มีทางเลือกมากขึ้น โดยเฉพาะหากพัฒนาขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของการสร้างการเรียนรู้ของสถาบันฯ เช่น ความแตกต่างด้านอายุของผู้เข้าร่วม เป็นต้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

สุดารัตน์ ดันติวิวัฒน์. (2560). จิตวิทยาเชิงบวก: แนวคิด การพัฒนา และความท้าทายในอนาคต. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 9(1), 277-290.

ภาษาอังกฤษ

Jan, Mingfong & Gaydos, Mathew. (2016). What is Game-Based Learning? Past Present and Future. *Educational Technology*, 56(3), 6-11.

Kayes, Anna & Kayes, Christopher. (2011). *The Learning Advantage: Six Practices of Learning-Directed Leadership*. 69-91th ed. New York: Palgrave Macmillan.

Knowles, M. S.. (1950). *Informal Adult Education*. New York: Association Press.

Kolb, David A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall.

Lindeman, Eduard Christian. (1926). *The Meaning of Adult Education*. New York: New Republic, Incorporated.

Mezirow, Jack. (1977). Perspective Transformation. *Studies in Adult Education*, 9(2), 153-164.

Lavigne, Nancy & Mouza, Chrystalla, Eds. (2012). *Emerging Technologies for the Classroom: A Learning Sciences Perspective*. New York: Springer Science & Business Media.

Nonaka, Ikujiro, & Takeuchi, Hirotaka. (2011). The Wise Leader. *Harvard Business Review*, 89(5), 58-67.

Ross-Gordon, Jovita M., Rose, Amy D, & Kasworm, Carole E. (2017). *Foundation of Adult and Continuing Education*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Seligman, Martin E.P. (2004). *Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment*. UK: Hachette.

Seligman, Martin E. P. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-being*. New York: Simon and Schuster.

Takeuchi, Hirotaka. (2013). Wise Leadership and Wise Capitalism. *Kindai Management Review*, 1, 17-27.