



รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาการศึกษาดลอดชีวิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา



โดย
นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาการศึกษาดลอดชีวิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ACTIVITIES MODELS TO ENHANCE CREATIVE THINKING FOR HIGHER
EDUCATIONAL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Education LIFELONG EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT

Department of LIFELONG EDUCATION

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
ระดับอุดมศึกษา
โดย ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ
สาขาวิชา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตร์
ดุขฎฐิบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริณา จิตต์จรัส

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริณา จิตต์จรัส)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.นิรุทธ์ วัฒนภาส)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชีระชน พลโยธา)

59251905 : การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศาสตร์ศึกษาดุษฎีบัณฑิต

คำสำคัญ : รูปแบบกิจกรรม, ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์, นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

นาย ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ: รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริณา จิตต์จรัส

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา วิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เครื่องมือคือแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลสภาพและความต้องการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi - stage Random Sampling) ใช้แบบสอบถามจำนวน 400 ชุด จากนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 4 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา จำนวน 8 คน จาก 3 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และมหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการตรวจสอบเครื่องมือมีค่า IOC เท่ากับ 0.96 ได้ค่า r เท่ากับ 0.99 วิเคราะห์ สันเคราะห์ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และออกแบบรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา แล้วทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาครั้งที่ 1 จำนวน 4 คน และทดลองใช้ครั้งที่ 2 จำนวน 10 คน ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) 5 คน

ผลการวิจัยพบว่า สภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ด้านการบริหารและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ามีความสอดคล้องอยู่ในระดับมาก ซึ่งความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เนื้อหา วิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน ผลของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ได้แก่ ชุดกิจกรรม Creative Activities: 4 วิธี We can ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Introduction to ความคิดสร้างสรรค์), 2) ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ (Frameless Thinking), 3) แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Problem - solving) และ 4) วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Planning Creative - Based Activities) ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมมีค่า 100/93.43 ผลการทดสอบพบว่า คะแนนหลังกิจกรรมสูงกว่าก่อนกิจกรรม และมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด

59251905 : Major LIFELONG EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT

Keyword : ACTIVITY MODEL, CREATIVE ENHANCEMENT, HIGHER EDUCATIONAL STUDENTS

MR. PRAPANSAK TOUNGSUWAN : ACTIVITIES MODELS TO ENHANCE CREATIVE THINKING FOR HIGHER EDUCATIONAL STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR SIRINA JITCHARAT, Ph.D.

The purposes of this research were as follows: 1) To investigate the conditions and needs of creative activities in higher educational students 2) To develop creative activity for higher educational students. This study was done historical qualitative research via research and development method. The instruments used were 400 questionnaires selected from 4 Universities (Chiang Mai University, Khonkaen University, King Mongkut's University of Technology Thonburi and Prince of Songkla University) and 8 interviewees selected from 3 Universities (Prince of Songkla University, Walailak University and Silpakorn University) to collected the conditions and needs of creative activity models for higher educational students. The sample was selected using random Multistage sampling from the University Administrators, Lecturers, Student-Affairs officers and higher educational students. Data has been showed 0.96 of IOC and 0.99 of r-score. Descriptive statistic and content analysis were used. The first creative activity for higher educational students was designed using for 4 students and later developed for the second experimental to 10 students. Data were analyzed and verified by 5 experts connoisseurship.

The overview of the result on conditions and needs were at a higher level that followed the consisted needs of contents, methods and processes of the creative activities. The creative activity for higher educational students designed and developed experimental were comprised of 4 units. 1) Introduction to Creativity 2) Frameless Thinking 3) Problem solving and 4) Planning Creative - Based Activities. The efficiency percentage of activity model level was 100/93.43 with post-test scores higher than pretest scores along with a highest level of activities model to enhance creative thinking for higher educational students' satisfaction.

กิตติกรรมประกาศ

งานนิพนธ์ในเชิงวิชาการอันเป็นผลจากการค้นคว้าวิจัย ที่เสนอต่อมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ ฉบับนี้ได้ผลสมดัง ประสงค์ ด้วยความกรุณาและความปรารถนาดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริณา จิตต์จรัส ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย ประธานกรรมการ อาจารย์ ดร.พรรณภัทร ปลั่งศรีเจริญสุข กรรมการ อาจารย์ ดร.นิรุทธ์ วัฒนโภาส กรรมการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระชน พลโยธา ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ให้ความอนุเคราะห์ เอาใจใส่ ช่วยเหลือ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ให้เกิดความสมบูรณ์ตลอดกระบวนการ รวมทั้งคณาจารย์ ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ ในความรู้ตลอดหลักสูตร

ขอขอบพระคุณ แหล่งข้อมูลทุกรูปแบบที่ให้ความอนุเคราะห์รายละเอียดเพื่อใช้ประมวลผล จัดทำเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ในการตรวจสอบ แก้ไข ให้คำแนะนำเครื่องมือโดยพิสดาร รวมทั้งความร่วมมืออย่างดียิ่งจากนักศึกษากลุ่มทดลองในการ เข้าร่วมกิจกรรม

ขอขอบคุณ นักศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต มหาบัณฑิต และบัณฑิต สาขาการศึกษาตลอดชีวิต คุณพรรณนิดา คำนา คุณก้อง คุณพินท์ฤทัย ดวงสุวรรณ และคณะที่ทำงาน ในการช่วยเหลือและ ให้กำลังใจ ในความเชื่อมั่นและกำลังใจในการศึกษาตลอดหลักสูตร

ที่สุดนี้ ขออำนาจคุณพระศรีรัตนตรัย และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายในสากลจักรวาล รวมทั้ง พระพิฆเนศ ที่พิงอันประภัสสรแห่งปัญญาในงานนิพนธ์ฉบับนี้ รวมทั้งคุณค่าที่เกิดขึ้น ขอส่งให้เป็นความ กตเวทิตาแก่ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ประพันธ์หนังสือ บทความ และงานวิจัย ที่ให้ความรู้ จนเป็นงานนิพนธ์ฉบับนี้

คุณค่าที่เกิดขึ้นจากการนำความรู้ในงานนิพนธ์ฉบับนี้ไปใช้ ขอให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ตลอดชีวิต รวมถึงการพัฒนาคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์จนถึงที่สุด

ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	6
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	6
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. ความคิดสร้างสรรค์.....	13
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	13
ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับสมรรถภาพของสมอง.....	14
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	17
ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	17

ทฤษฎีของอี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance)	20
ทฤษฎีของวอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan).....	21
ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์	25
พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล.....	27
การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	27
อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย.....	27
องค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	28
กิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	29
วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์	31
2. การเรียนรู้.....	33
ความหมายของ “การเรียนรู้”	33
แนวคิด ทฤษฎีของการเรียนรู้.....	33
รูปแบบการเรียนรู้.....	35
กิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	37
กระบวนการปรับโครงสร้างของความรู้	38
การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism)	38
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้.....	39
การจัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง	40
3. กิจกรรมนักศึกษา	40
ความหมาย แนวคิด และทฤษฎีและความสำคัญของกิจการนักศึกษา	40
ประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา	41
การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษา.....	41
การเรียนรู้โดยกิจกรรมนักศึกษา.....	42
กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	44

4. การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่	45
หลักการ แนวคิด และวิธีการในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่.....	46
พัฒนาการในวัยผู้ใหญ่.....	46
การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้.....	47
สมมติฐานการเรียนรู้ของผู้ใหญ่.....	49
หลักการสอนผู้ใหญ่ตามแนวคิดของนักการศึกษาต่างประเทศ.....	50
ข้อตกลงเบื้องต้นสำหรับการสอนผู้ใหญ่	51
ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ของโนลส์.....	52
การสอนความคิดสร้างสรรค์ในวัยผู้ใหญ่.....	53
5. รูปแบบ.....	55
ความหมายของรูปแบบ	55
ประเภทของรูปแบบ	56
องค์ประกอบของรูปแบบ.....	57
ลักษณะของรูปแบบที่ดี	58
การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ	58
การทดสอบความเที่ยงตรงของรูปแบบ	59
6. งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง	60
งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง.....	60
งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง.....	65
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
แบบการดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Research and Development).....	68
ขั้นตอนที่ 1: การวิจัย R1.....	70
ขั้นตอนที่ 2: การพัฒนา D1	77
ขั้นตอนที่ 3: การวิจัย R2.....	82

ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันรูปแบบ (connoisseurship) ตามเกณฑ์ประมาณค่าเทคนิคของลิ เคิร์ต.....	154
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	160
สรุปผลการวิจัย	161
อภิปรายผลการวิจัย	164
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	172
ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	172
ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้.....	173
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	174
รายการอ้างอิง.....	175
ภาคผนวก	182
ภาคผนวก ก แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์	183
ภาคผนวก ข ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน.....	198
ภาคผนวก ค แสดงค่าความเชื่อมั่น (R: Reliability) แยกตามรายด้านโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์	209
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ หนังสือขอความอนุเคราะห์ขอสัมภาษณ์ หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล	212
ภาคผนวก จ หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	229
ภาคผนวก ฉ ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	235
ภาคผนวก ช หนังสือขอทดสอบเครื่องมือวิจัยกลุ่มเล็ก หนังสือขอทดลองเครื่องมือวิจัยกลุ่มใหญ่	243
ภาคผนวก ซ หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญยืนยันเครื่องมือวิจัย 5 คน	246
ภาคผนวก ฌ รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา “Creative Activities: สี่วิธี We can”	252

ภาคผนวก ฉ ภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษา.....	308
ประวัติผู้เขียน	314

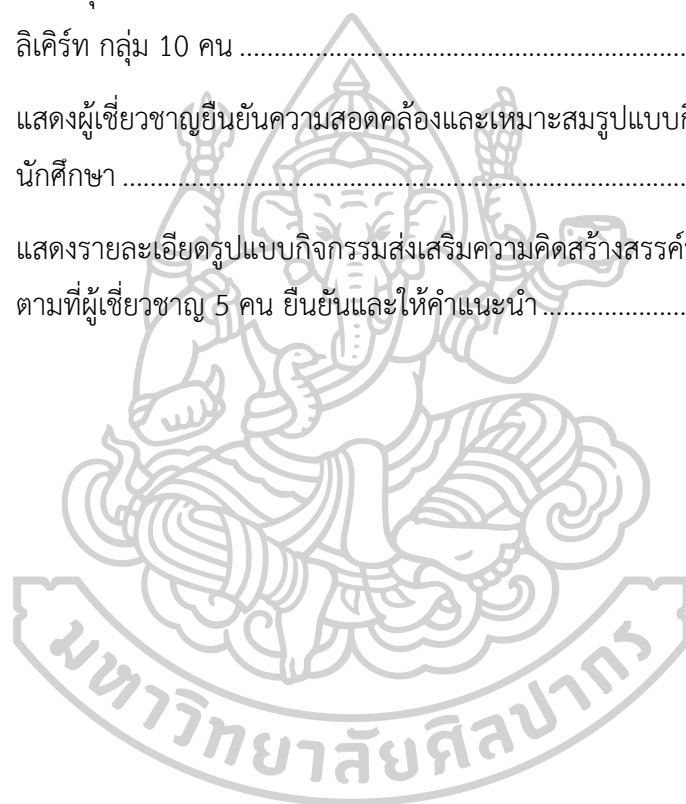


สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	22
ตารางที่ 2 แสดงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	26
ตารางที่ 3 แสดงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และวิธีการดำเนินกิจกรรม	32
ตารางที่ 4 แสดงจำนวนนักศึกษาและกลุ่มตัวอย่างเพื่อสอบถามสภาพและความต้องการ..	73
ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามแยกตามสถานภาพ	74
ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์สภาพและความต้องการ.....	75
ตารางที่ 7 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1: R1).....	76
ตารางที่ 8 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นพัฒนา 1 (Development 1: D1).....	82
ตารางที่ 9 แสดงขั้นตอนดำเนินการจัดกิจกรรม	83
ตารางที่ 10 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นการวิจัย 2 (Research 2: R2).....	84
ตารางที่ 11 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นการพัฒนา 2 (Development 2: D2).....	88
ตารางที่ 12 แสดงการสรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	89
ตารางที่ 13 แสดงเพศ สถานภาพ กิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้การเลือกเข้าร่วมกิจกรรม ประสบการณ์ ด้านการจัดเข้าร่วมกิจกรรมและชมรม	104
ตารางที่ 14 แสดงสภาพ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านการบริหาร	106
ตารางที่ 15 แสดงสภาพ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา	108
ตารางที่ 16 แสดงการสรุปความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์	109
ตารางที่ 17 แสดงความต้องการประเด็นการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์	110
ตารางที่ 18 แสดงความต้องการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ..	114
ตารางที่ 19 แสดงการสรุปความต้องการ วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	115

ตารางที่ 20	แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	115
ตารางที่ 21	แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมและผลของกิจกรรมที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	120
ตารางที่ 22	แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์: แผนกิจกรรม	122
ตารางที่ 23	แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์: การจัดการ	123
ตารางที่ 24	แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านสถานที่	124
ตารางที่ 25	แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านบุคลากร	125
ตารางที่ 26	แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านงบประมาณ	126
ตารางที่ 27	แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหากิจกรรม	127
ตารางที่ 28	แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านวิธีการ	128
ตารางที่ 29	แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านแนวทาง	129
ตารางที่ 30	แสดงรายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์สถานภาพ สถาบัน เพศ ระยะเวลา ที่ทำงานการศึกษา	130
ตารางที่ 31	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ ด้านการเข้ารับการอบรมหรือดูงาน ด้านกิจการนักศึกษา	132
ตารางที่ 32	แสดงประเภทกิจกรรมนักศึกษาที่จัดให้กับนักศึกษา	133
ตารางที่ 33	แสดงความสอดคล้องเหมาะสม (IOC) กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กลุ่ม 4 คน	147

ตารางที่ 34	แสดงผลการทดสอบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษา กลุ่ม 4 คน	148
ตารางที่ 35	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลอง 10 คน.....	149
ตารางที่ 36	แสดงเพศและชั้นปีของนักศึกษา กลุ่มทดลอง 10 คน	150
ตารางที่ 37	แสดงความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษาใช้เกณฑ์จากค่าเฉลี่ยเกณฑ์ประมาณค่าตามเทคนิคของ ลิเคิร์ท กลุ่ม 10 คน	153
ตารางที่ 38	แสดงผู้เชี่ยวชาญยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมรูปแบบกิจกรรม นักศึกษา	154
ตารางที่ 39	แสดงรายละเอียดรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ปรับปรุง ตามที่ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันและให้คำแนะนำ	156



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	10
ภาพที่ 2 แบบจำลองโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของกิลล์ฟอร์ด.....	20
ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างองค์ความรู้ตามแนวคิดของปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้.....	39
ภาพที่ 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	69
ภาพที่ 5 สรุปรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี We can ปรับปรุงตามที่ ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันและให้คำแนะนำ.....	155
ภาพที่ 6 สรุบบัณฑิตการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษา.....	158
ภาพที่ 7 สรุปรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา.....	159



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์วัฒนธรรมและสหประชาชาติหรือยูเนสโก (UNESCO) ได้สรุปแนวทางการจัดการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ไว้ในรายงาน “Learning : The Treasure Within” โดยกล่าวถึงการเรียนรู้ 4 ลักษณะ ได้แก่ เรียนเพื่อรู้ เรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง เรียนรู้เพื่อชีวิต และเรียนรู้เพื่อที่จะอยู่ร่วมกัน เรียกว่า สี่เสาหลักทางการศึกษา อันมีความสำคัญในการพัฒนาให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพจากการจัดการศึกษาให้แก่ผู้เรียนตลอดชีวิต (UNESCO Education Sector, 2010) เกิดจากกิจกรรมกิจกรรมต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ สมรรถนะ ด้วยศักยภาพสูงสุดของมนุษย์ในการพัฒนาตนเอง (European Commission) ตามหลักการเรียนรู้ของบลูม (Bloom’s Revised Taxonomy in 2001) จากการพิจารณาและปรับปรุงแนวคิดการเรียนรู้ในมิติความรู้และปัญญาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นระดับสูงสุดของการเรียนรู้ด้วยความสามารถในการสังเคราะห์ เชื่อมโยง กำหนดโครงสร้างความรู้ใหม่ที่เหมาะสมเพื่อใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต (Anderson & Krathwohl, 2001)

การเตรียมความพร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงเพื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เป็นการหลอมรวมทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการดำรงชีวิตโดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ให้พลเมืองมีความสามารถในการปรับตัวและมีวิสัยทัศน์เพื่อให้ดำรงชีวิตอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องได้อย่างเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงให้เป็นสังคมเดียวกัน สามารถสร้างเครือข่ายโยงถึงกันได้ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร ระบบขนส่ง การเดินทางที่สะดวกรวดเร็ว เรียกว่า โลกาภิวัตน์ (Globalization) ความเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และโลกโลกาภิวัตน์จะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาความเร็วของข้อมูลใหม่ ๆ ถูกเผยแพร่อย่างรวดเร็ว กระบวนการ วิธีการและเทคโนโลยีที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence) เพื่อให้สามารถช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต การติดต่อสื่อสาร การทำงาน ความบันเทิง เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทำให้การบริหารประเทศต้องปรับตัวให้มีความสอดคล้องต่อความเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับนโยบาย Thailand 4.0 ของรัฐบาลที่เน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เพื่อสร้างศักยภาพในการพัฒนาทักษะและเกิดมูลค่านำไปสู่โมเดลของการพัฒนาคือความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน รวมทั้งการกำหนดมาตรฐานการอุดมศึกษา พุทธศักราช 2561 ประกาศเป็นราชกิจจานุเบกษา

โดย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษากระทรวงศึกษาธิการ ประกาศให้ผู้สำเร็จการศึกษา ระดับอุดมศึกษาเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม หรือทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความสามารถในการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ให้ตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ชาติ มีความสามารถในการแข่งขันระดับนานาชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

ในการเตรียมความพร้อมเพื่อสร้างศักยภาพและทักษะนั้น การศึกษาถือว่าเป็นปัจจัยหลัก ในการเตรียมทรัพยากรมนุษย์ให้รับบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความสามารถในการปรับตัวและพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและนโยบายการพัฒนาประเทศ รวมทั้งเป็นกระบวนการเตรียมความพร้อมในการทำงาน สามารถพัฒนาตนเองตามความสามารถ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระดับ อุดมศึกษาจึงต้องมีการปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาในด้านการกระบวนการคิดหลายมิติเพื่อ พัฒนานวัตกรรมให้สามารถนำไปปฏิบัติจริง จากนโยบายดังกล่าวส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนในด้านการปฏิรูปหลักสูตรการศึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีความยืดหยุ่น สร้างสรรค์ ประยุกต์และตอบโจทย์ ความต้องการของตลาดแรงงาน การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยเป็นการศึกษาในระดับสูง มีกระบวนการในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและเสริมสร้างสมรรถนะให้นักศึกษามีความสมดุล ในความรู้ อารมณ์ และสติปัญญา ควบคู่กับการมีสุขภาพดีทั้งกายและใจ เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความ พร้อมเข้าสู่การทำงาน และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีศักยภาพในการทำงานได้เต็มที่ นอกจากนี้จะให้ความรู้ในด้านวิชาการแก่ผู้เรียนแล้วยังมีการพัฒนาผู้เรียนตามกระบวนการต่าง ๆ ทั้งพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และเกิดความรู้เพื่อพัฒนาตัวของผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในทุกด้าน การเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยจึงมีกระบวนการที่ละเอียดอ่อน และซับซ้อน ตั้งแต่คัดเลือกนักศึกษาเข้าเรียนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และพัฒนานักศึกษาตามหลักสูตร จนสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้ เพื่อยืนยันว่านักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ ในการปฏิบัติงานโดยแท้จริง (เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน, 2555)

กระบวนการพัฒนานักศึกษาในระดับอุดมศึกษา นอกจากด้านวิชาการหรือการเรียน การสอนแล้วยังมีการพัฒนานักศึกษาในด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมในการปรับตัว เพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคมพหุวัฒนธรรม เป็นการจำลองการใช้ชีวิต ฝึกความสามารถในการแก้ไขปัญหา พัฒนาทักษะการใช้ชีวิตในสังคมจริง พัฒนาศักยภาพในด้านต่าง ๆ ของนักศึกษาเพื่อเป็น พลเมืองและพลโลก มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง มีนิสัยใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิต และเป็นการสร้างนักศึกษาให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย จิตสาธารณะ เห็นแก่ ประโยชน์ส่วนรวม สามารถทำงานเป็นกลุ่ม คิดวิเคราะห์ในการแก้ปัญหา มีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม รู้และก้าวทันโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เข้าใจและมองเห็นความซับซ้อนของ ปัญหา ข้อบกพร่อง สามารถประสานสิ่งที่ขาดหายไป สามารถนำผลลัพธ์ให้ปรากฏขึ้นทั้งในรูปธรรม และนามธรรม เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีความ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตรงตามคุณลักษณะของพลเมืองในศตวรรษที่ 21

“กิจกรรมนักศึกษา” ในระดับอุดมศึกษามีการแบ่งส่วนราชการเพื่อสนับสนุนและอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาในการทำกิจกรรมโดยใช้ชื่อหน่วยงานว่า “กิจการนักศึกษา” หรือ “Student Affairs” โดยการประกันคุณภาพการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวถึงการพัฒนาคุณภาพของการบริหารจัดการและดำเนินกิจกรรมตามภารกิจของสถานศึกษาทุกระดับเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและสร้างความมั่นใจให้ผู้รับบริการทางการศึกษา และเป็นไปตามเป้าหมายของกรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาว 15 ปี ฉบับที่ 2 เมื่อสิ้นสุดแผนในปี 2565 (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2559: ออนไลน์) “กิจกรรมนักศึกษา” ยังเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่ดำเนินการทั้งโดยคณะและโดยองค์กรนักศึกษา ที่มีหน้าที่ ส่งเสริมสนับสนุน อำนวยความสะดวก และกำกับดูแลการดำเนินงานขององค์กรที่บริหารงานโดยนักศึกษา เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมของนักศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมจะมีโอกาสได้รับการพัฒนาสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและคุณธรรม จริยธรรม โดยสอดคล้องกับคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ที่ประกอบด้วยมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ (TQF) 5 ประการ โดยเฉพาะในด้านทักษะทางปัญญาเพื่อพัฒนาไปสู่คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนานักศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการและมหาวิทยาลัย (สุจจา ศุภสมิต, 2552)

การพัฒนาด้วยกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษายังขึ้นอยู่กับ ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ ค่านิยมหลัก ชีตความสามารถหลัก ที่สถาบันอุดมศึกษาแต่ละแห่ง กำหนดไว้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารวมทั้งรองรับการประกันคุณภาพภายในและการประกันคุณภาพภายนอก ตามพระราชบัญญัติการศึกษาเพื่อให้มีความมั่นใจว่า นโยบาย กลไกในการปฏิบัติงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่ตั้งไว้

เป้าหมายในการพัฒนานักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่สอดคล้องกันประการหนึ่งคือ เป้าหมายด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการพิเศษทางสมองของมนุษย์ (สิริชัย ดีเลิศ, 2558) ทำให้มองเห็นความเป็นไปได้และทางเลือกใหม่ ๆ ไม่กลัวความเปลี่ยนแปลงและพร้อมต่อการเผชิญหน้ากับความยากลำบาก และมีความท้าทายต่อปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงของการเปลี่ยนแปลงไปสู่ศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านนวัตกรรม วัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนกระบวนการคิด และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นผลมาจาก ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้แนวทางการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงจากเดิม เช่น การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค ทำให้เกิดการเรียนการสอนออนไลน์ สร้างกิจกรรมร่วมกันบนมือถือเปลี่ยนวิถีการใช้ชีวิต การพักผ่อน การใช้จ่าย แม้กระทั่งความบันเทิง นอกจากนี้ นวัตกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ยังถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตในการเตรียมความพร้อมให้แก่เยาวชน เพื่อเตรียมตัวเข้าสู่ชีวิตจริงหลังสำเร็จการศึกษา ให้สามารถรับมือกับความยากลำบาก

ความท้าทาย การแก้ปัญหา การเปลี่ยนแปลง สร้างความโดดเด่น และได้รับการยอมรับรวมทั้งสามารถสร้างรายได้จากการทำธุรกิจที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการ เห็นได้จากจากการศึกษาเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ พบว่า นักศึกษาต้องการให้มีการเชื่อมโยงหลักสูตรการเรียนการสอนกับกิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ ส่วนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะพบว่านักศึกษาต้องการให้การเรียนการสอนถูกบูรณาการขึ้นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน มีรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถมองเห็นคุณค่าของเนื้อหาได้ชัดเจนว่าจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร (ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ และคณะ, 2560: 676) ความคิดสร้างสรรค์จึงถือได้ว่าเป็นรากฐานที่สำคัญของกระบวนการจัดการนวัตกรรมเพื่อเพิ่มความสามารถของมนุษย์ และความสามารถในการแข่งขันในยุคโลกาภิวัตน์ความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นนวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคและสังคม ทำให้การเรียนการสอนในมหาวิทยาลัยตลอดจนการจัดกิจกรรมสำหรับนักศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าว

นอกจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษที่สามารถบูรณาการทักษะและจินตนาการแล้ว ยังเป็นความสามารถในการมองเห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวเนื่องกันให้เป็นความคิดใหม่ให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน หรือมีวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาหรือปรับปรุง โดยกระตุ้นจนทำให้เกิดความคิดใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์จะไม่ยึดติดกับวิธีการคิดแบบเดิม ๆ หรือวิธีการคิดแบบใดแบบหนึ่งหรือคิดแบบถูก-ผิดแต่จะต้องประกอบไปด้วยความคิดหลาย ๆ แบบที่สร้างให้เกิดความมีคุณค่าในด้านที่ต้องการ เกิดทักษะในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในการเรียน ในการทำงาน ในการทำกิจกรรม และการใช้ชีวิตที่จะต้องพบกับปัญหาอุปสรรคอยู่ตลอดเวลาแต่ในสังคมปัจจุบันพบว่า การศึกษาในระดับอุดมศึกษายังไม่ได้รับการกระตุ้นให้ใช้ความสามารถในความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ เนื่องจากการเรียนการสอนในด้านวิชาการยังเน้นการจำความรู้ไปสอบเพื่อให้ได้คะแนนมาก ๆ เพราะผู้ที่สอบได้คะแนนมากจะได้รับการยอมรับและเชื่อว่าผู้ที่เรียนเก่งจะได้งานที่มีเงินเดือนสูงและมีอนาคตที่ดี และมีทัศนคติว่ากิจกรรมนักศึกษาจะทำให้ผลการเรียนลดลงซึ่งส่วนใหญ่มีความเชื่อว่าคนที่ฉลาดจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง แต่ปัจจุบันพบว่าผู้ที่เรียนเก่ง ฉลาด และมีอาชีพที่ดี กลับมีสถิติการป่วยเป็นโรคซึมเศร้าสูงเป็นอันดับ 3 ของโลก (Manager Online) เนื่องจากขาดทักษะการใช้ชีวิตที่เหมาะสม ไม่สามารถใช้ความคิดหลาย ๆ รูปแบบเพื่อเชื่อมโยงปัญหาต่าง ๆ และทำให้ไม่สามารถมองหาหนทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และไม่สามารถหาทางออกให้แกชีวิตได้ กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต ทำให้นักศึกษาสามารถในการปรับตัว เข้าใจผู้อื่น รวมทั้งบริบทของสังคม และมีความพร้อมในการเข้าร่วมและเป็นสมาชิกของสังคมได้

กิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมศักยภาพความสามารถของสมองและสติปัญญา ทำให้สามารถมองเห็นความเป็นไปได้ พบทางเลือกใหม่ ๆ ไม่กลัวความยากลำบากและการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้ที่เปิดใจ ไม่ยึดมั่นในแนวทางที่คุ้นเคย โดยเฉพาะในโลกที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ถือเป็นทุนของความสามารถทางปัญญาของบุคคล ทำให้มีความแตกต่างหลากหลายและแปลกใหม่จากเดิมสามารถประยุกต์ความคิดในการแก้ปัญหาภัยกับหลักการได้อย่างลงตัวและมีความถูกต้อง นอกจากนี้ยังสามารถมองโอกาสจากปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายมิติ สามารถเชื่อมความสัมพันธ์ทางความคิด เพื่อนำไปสรรสร้างผลงานใหม่ หรือได้แนวทางในการแก้ปัญหาแบบใหม่ที่ได้รับการยอมรับที่ช่วยส่งเสริมพลังอำนาจแก่ตนเอง และนำทางให้เกิดการพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมต่าง ๆ เป็นประโยชน์ต่อตนเอง ชุมชน และประเทศชาติ เพื่อเปิดโอกาสที่นำทางไปสู่ความสำเร็จ พร้อมทั้งจะใช้ชีวิตหลังจากสำเร็จการศึกษาเป็นผู้ที่มีความชำนาญในวิชาชีพ และยืดหยุ่น สามารถประเมินตนเองได้

จากความสำเร็จในเรื่องการส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์การคิดนอกกรอบเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหารวมทั้งการวางแผนดำเนินงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อเพิ่มคุณค่าทางจุดต่าง ซึ่งตรงกับปรัชญา แนวคิดศึกษาตลอดชีวิต และศาสตร์ของการศึกษาผู้ใหญ่ (Andragogy) ในการบูรณาการกิจกรรมนักศึกษากับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษาที่มุ่งไปสู่การพัฒนาบัณฑิตที่สมบูรณ์ สามารถพัฒนาตนเองและการทำงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานจะสามารถสร้างกระบวนการทัศน์ เพื่อนำไปสู่เอกลักษณ์ที่ดีเป็นผู้มีศักยภาพ สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว อันเป็นเรื่องสำคัญต่อการพัฒนามนุษย์ด้วยความยั่งยืนจึงเห็นความจำเป็นในการศึกษา “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” เพื่อความเป็นพลเมืองและพลโลกที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาอย่างไม่สิ้นสุดต่อไป

คำถามการวิจัย

1. สภาพ และความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาควรเป็นอย่างไร
2. รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจะทำได้ อย่างไร มีวิธีการและผลอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระเบียบแบบแผนการวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) โดยกำหนดรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คัดเลือกสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่สังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิมจำนวน 21 แห่ง ผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) มีลำดับดังนี้
1) สุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก และการแบ่งชั้น (Stratified random sampling) ของสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิม 4 แห่ง จับสลากสุ่มคณะวิชา เทียบค่าง่ายเพื่อกำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา โดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 400 ฉบับ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การสัมภาษณ์ ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วยผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา และนักศึกษา จำนวน 8 คน จากสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิม 3 แห่ง ได้แก่ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กลุ่มทดลอง เพื่อดำเนินการทดลองรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) 1 มหาวิทยาลัย คือ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 10 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแบบสอบถามกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา นี้ ได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามระเบียบวิธีวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ดังนี้ เนื้อหาที่ใช้ศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยแบ่งเป็นด้านสภาพและความต้องการ ในด้านสภาพ ได้แก่ 1) ด้านการบริหาร 2) ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา ส่วนในด้านความต้องการ ได้แก่ 1) ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) ด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) ด้านวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3 วิธีการ ได้แก่ จัดกิจกรรมนักศึกษาด้วยตนเอง จัดกิจกรรมแบบเพื่อนช่วยเพื่อน และจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย และ 4) ด้านผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษาต่อไป

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กิจกรรมความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Introduction to ความคิดสร้างสรรค์) เป็นเนื้อหาด้านความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของ ความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์ และวิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์ 2) กิจกรรม ความรู้กว้างไกล ไม่มีกรอบ (Frameless Thinking) เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถในการคิดได้ หลายวิธี คิดได้หลายทิศทาง ค้นหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด และ ออกจากกรอบความคิดเดิม โดยกระบวนการกิจกรรมที่หลากหลาย 3) กิจกรรมแก้ปัญหาด้วยความคิด สร้างสรรค์ (Problem-solving) เพื่อให้ นักศึกษามองเห็นสิ่งที่ขาดหายไปจากการรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และค้นหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์และ 4) วางแผนกิจกรรมโดยใช้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Planning Creative-based Activities) เพื่อให้ นักศึกษาวางแผนการจัด กิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ศึกษาไปเป็นฐาน โดยใช้เนื้อหากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสภาพ ปัญหา ความต้องการที่ได้จากการศึกษา คือ วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ต่อยอด เพิ่มคุณค่า หากจุดต่าง สร้างกระแส แล้วจึงประเมินเนื้อหาโดยแบบทดสอบ กิจกรรมนักศึกษา การทำงานเป็นทีม และความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการประเมินความพึงพอใจ แล้วจึงส่งข้อมูลของ รูปแบบรวมทั้งผลการประเมินให้แก่ผู้เชี่ยวชาญยืนยันต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

สภาพ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งที่แสดงหรือที่ปรากฏให้เห็นในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ความต้องการ หมายถึง ความรู้สึกที่รับรู้ถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการไปให้ถึง โดยมีประเด็น เป้าหมาย และวิธีการในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในระดับอุดมศึกษา

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการในการจัดการระบบความคิด ทักษะ ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ ออกจากกรอบความคิดเดิม มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถใหม่โดยใช้ประสบการณ์และความสามารถเดิมเป็นฐาน เพื่อพัฒนา ผลงานให้เกิดขึ้นด้วยการนำตนเองและกลุ่ม โดยสามารถวัดจากผลงาน ความรู้ ความสามารถ การทำงานเป็นทีม การมีส่วนร่วม การสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ด้วยทัศนคติต่อพัฒนาการของ ตนเอง เพื่อตอบสนองนโยบาย เป็นฐานในการประกอบอาชีพ สามารถในการพัฒนาคุณภาพชีวิต และเป็นผู้นำทางความคิดเพื่อสร้างสรรค์ประโยชน์สู่สังคม

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการจัดกระทำที่สอดคล้องกับกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลสภาพและความต้องการ (Conditions and Needs Analysis) 2) การดำเนินการพัฒนารูปแบบ (Development) 3) การพัฒนาและทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Implementation) 4) ประเมินและรับรองรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Evaluation) เพื่อให้ได้รูปแบบใหม่ของกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้จริงตามนโยบายการพัฒนาคุณภาพชีวิต และเป็นผู้นำความคิดทางสังคม

การพัฒนานักศึกษา หมายถึง วิธีการในการส่งเสริมความสามารถแก่นักศึกษาผ่านกระบวนการพัฒนาความรู้ ความคิด ทักษะ ในด้านความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้ของกิจกรรมนักศึกษา เพื่อพัฒนาความรู้ ลักษณะของบุคคล วิธีคิดออกนอกกรอบ วิธีคิดในการแก้ปัญหา ตลอดจนความสามารถในการสร้างสรรค์ปรับปรุง ต่อยอด กิจกรรมที่ใหม่และแตกต่างจากเดิม รวมทั้งมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างคุณค่าในตนเองเพื่อมองเห็นแนวทางในการจัดการกระบวนการที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

สถาบันอุดมศึกษา หมายถึง สถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิมที่เปิดสอนในระดับอุดมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษาที่เคยสังกัดในทบวงมหาวิทยาลัยก่อนย้ายสังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา ตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 ลงพระปรมาภิไธยเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2546 ราชกิจจานุเบกษา หน้า 1 เล่ม 120 ตอนที่ 62 ก ประกาศเมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2546 มีสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่รับนักศึกษาจำนวน 21 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

กิจกรรมความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Introduction to ความคิดสร้างสรรค์) หมายถึง กิจกรรมนักศึกษาที่มีเนื้อหาในการให้ความหมาย ความรู้ ความสำคัญ และประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งคุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์ วิธีการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และตัวอย่างของการสร้างสรรค์เพื่อความเข้าใจเพิ่มขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอุดมศึกษา และการออกจากกรอบความคิดเดิมเพื่อหาวิธีการ และแนวคิดที่เหมาะสมในการจัดการกับสิ่งที่พบหรือปัญหาที่เกิดขึ้น

กิจกรรมความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ (Frameless Thinking) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดหลากหลายวิธีการ สามารถคิดได้หลายทิศทางในเรื่องเดียวกัน เพื่อค้นหาคำตอบให้ได้มากที่สุดและมีความเหมาะสมที่สุด โดยไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด โดยไม่คำนึงถึงกรอบความคิดเดิมเพื่อนำวิธีการที่ค้นพบไปใช้ในการจัดการกับเป้าหมายที่ต้องการตามสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเหมาะสม

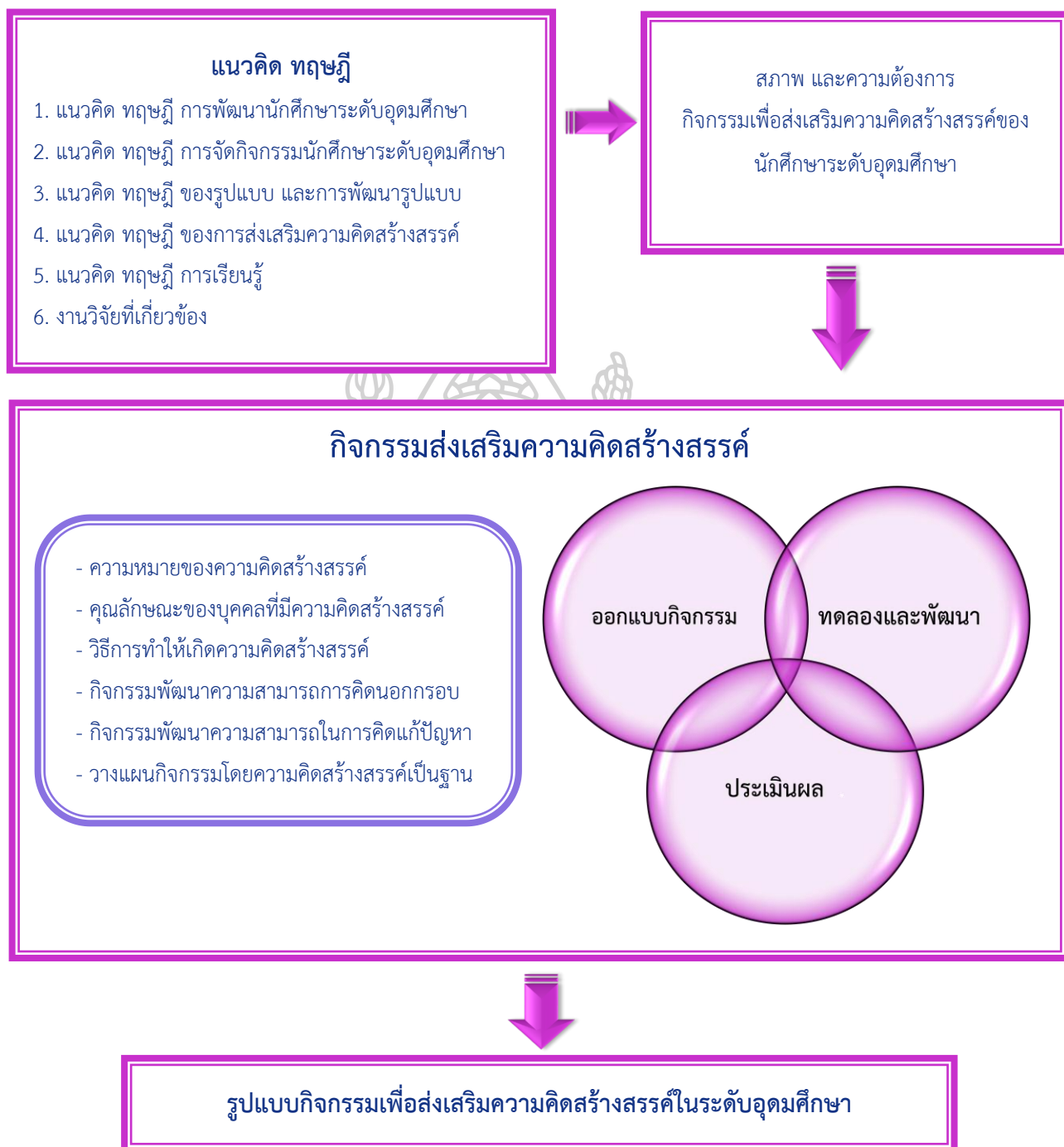
กิจกรรมแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Problem-solving) หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดของนักศึกษาเพื่อค้นหาวิธีการในการพิจารณาเพื่อให้เห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป ด้วยวิธีการรวบรวมความคิด และค้นหาแนวทาง รวมทั้งวิธีการต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ ตามปิรามิดกระบวนการเรียนรู้ 5 ชั้น ของบลูม (Bloom Taxonomy) ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นภายหลังและมีความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ยอดปิรามิด เพื่อแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม รวมทั้งสามารถสร้างคุณค่าให้แก่ผลงานหรือวิธีการทั้งความสวยงามและการใช้งาน

วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Planning Creative-based Activities) หมายถึง กิจกรรมนักศึกษาที่นำความรู้จาก กิจกรรมความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Introduction to ความคิดสร้างสรรค์) กิจกรรมความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ (Frameless Thinking) และ กิจกรรมแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Problem-solving) มาใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมนักศึกษาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ในการพัฒนากิจกรรมที่ได้จากสภาพและความต้องการที่พบในงานวิจัย คือ “กิจกรรมการวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ต่อยอดเพิ่มคุณค่า หาดูด่าง สร้างกระแส” ตามแนวคิดด้านใดด้านหนึ่งของ 7 Greens โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบ สภาพและความต้องการ รูปแบบกิจกรรมเพื่อเป็นสารสนเทศในการวางแผน กำหนดนโยบายพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา
2. มีรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา
3. นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานในการประกอบอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต และเป็นผู้นำทางความคิดของสังคม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา
ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิด มีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับสมรรถภาพของสมอง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

รูปแบบโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford's dimensional model)

ทฤษฎีของอี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance)

ทฤษฎีของวอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan)

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

องค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์

2. การเรียนรู้

ความหมายของ “การเรียนรู้”

แนวคิด ทฤษฎีของการเรียนรู้

รูปแบบการเรียนรู้

กิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการปรับโครงสร้างของความรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง

3. กิจกรรมนักศึกษา

ความหมาย แนวคิด และทฤษฎีของกิจกรรมนักศึกษา

ประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา

การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษา

การเรียนรู้โดยกิจกรรมนักศึกษา

กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

4. การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่

หลักการ แนวคิด และวิธีการในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

พัฒนาการในวัยผู้ใหญ่

การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

ผู้ใหญ่เรียนรู้ได้อย่างไร

สมมติฐานการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

หลักการสอนผู้ใหญ่ตามแนวคิดของนักการศึกษาต่างประเทศ

ข้อตกลงเบื้องต้นสำหรับการสอนผู้ใหญ่

ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ของโนลส์

การสอนความคิดสร้างสรรค์ในวัยผู้ใหญ่

5. รูปแบบ

ความหมายของรูปแบบ

ประเภทของรูปแบบ

องค์ประกอบของรูปแบบ

ลักษณะของรูปแบบที่ดี

วิธีการวิจัยโดยใช้รูปแบบ

การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ

การทดสอบความเที่ยงตรงของรูปแบบ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

1. ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1956) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ไว้ว่า คือกระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถที่หลากหลายและดัดแปลงให้แปลกใหม่จากเดิม สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบ เหมาะสม ถูกต้อง จนถึงขั้นนำไปสู่ การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ (Innovation) นอกจากลักษณะ การคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้แล้ว Kirton (1994) ยังอธิบายว่า คือ ความสามารถในการมองความคิด ในหลายด้าน ซึ่งอาจจะมองในแง่ที่เป็นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาของคิด โดยที่สามารถใช้ ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่นการมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือ กิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย เช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์ หรือการเล่นกีฬา ที่สร้างสรรค์รูปแบบเกมให้หลากหลายไม่ซ้ำแบบเดิม เพื่อไม่ให้คู่ต่อสู้รู้ทัน เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในเชิงวิชาการ แต่อย่างไรก็ตาม ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่กล่าวนั้นต่างก็อยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ โดยที่บุคคลสามารถเชื่อมโยงนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ดี ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐาน ตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยีไว้หลายประการ

Woodman (1993) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ถึงหลัก 8 ประการ คือ 1) คนทุกคน มีความสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ 2) การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะแสวงหาวิธีการใช้ประโยชน์ จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น 3) การคิดสร้างสรรค์ต้องใช้ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดเชื่อมโยงจัดระบบ การคิดจินตนาการและการคิดนำไปสู่การปฏิบัติ 4) การคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยการรู้จักใช้ประโยชน์ จากข้อมูล 5) การคิดจินตนาการและการอุปมาอุปมัยเป็นเชื้อไฟสำหรับความคิดสร้างสรรค์ 6) การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดในมุมมอง มุ่งมองหาสิ่งที่ดีงามและความเป็นไปได้ในสภาพปัญหา ที่ยากและท้าทาย 7) การคิดสร้างสรรค์ต้องใช้ทั้งจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกคู่กันไป และ 8) การคิด สร้างสรรค์มุ่งสร้างงานที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อทุกฝ่าย

สรุป ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยาย ขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร แตกต่างไปจากความคิดเดิมและ เป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ควรจะประกอบไปด้วย 3 ประการ คือ เป็นสิ่งใหม่ (New, Original) สามารถใช้งานได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) มีคุณค่า (Value) คนทั่วไปยอมรับร่วมกันได้ (Accept)

ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับสมรรถภาพของสมอง

ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ดีจะมีสมรรถภาพของสมองที่ดี จึงมีผู้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับสมรรถภาพของสมองไว้ ดังนี้

Guilford (1956) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะ ได้ศึกษาและวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ การใช้เหตุผลและการแก้ปัญหา และค้นพบแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองขึ้นหรือแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญา (The Structure of Intellect Model) ซึ่งครอบคลุมสมรรถภาพทางสมองในด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ประการคือความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ โดยบุคคลจะสามารถคิดได้รวดเร็วกว้างขวางและริเริ่ม โดยมีสิ่งเร้ากระตุ้นให้เกิดความคิดนั้น ๆ สิ่งเร้าที่จะมากระตุ้นให้เกิดความคิด มีอยู่ 4 ชนิด คือ 1) รูปภาพ 2) สัญลักษณ์ 3) ภาษา 4) พฤติกรรมสรุปว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง คิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่นและ Tan (2007) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่บุคคลมี แต่เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวบุคคลในการเปลี่ยนแปลงจินตนาการไปสู่ความเป็นจริง Guilford ยังพบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มี 2 ประเภท คือ ประเภทแรกความคิดรวมหรือความคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึงความคิดที่นำไปสู่คำตอบที่ถูกต้องตามสภาพข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว และประเภทที่สองคือ ความคิดกระจายหรือความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึงความคิดหลายทิศทางที่เปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหา นำไปสู่ความคิดหรือคำตอบได้หลากหลาย ก็คือความคิดอเนกนัยนั่นเอง

Tan (2007) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมและมีการดำเนินการจัดสรรไปตามความเป็นจริง โดยเหตุผลที่ต้องส่งเสริมสมรรถภาพทางสมองเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์เพราะว่าความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้นักพบวิธีแก้ปัญหาในวิถีทางที่ไม่เคยปฏิบัติมาก่อน ความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดนวัตกรรมหรือสิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่อย่างไม่หยุดยั้ง ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้พบหรือได้สิ่งที่ดีกว่าเดิมเพราะมนุษย์จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อพยายามปรับสภาพหรือพัฒนาวิชาชีพอย่างไม่หยุดยั้งเพื่อก้าวสู่นาคต ทันโลกทันเหตุการณ์ ในการพัฒนาวิชาชีพหรือพัฒนาองค์กร จึงมีความจำเป็นจะต้องพึ่งคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ได้พบสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเดิม และความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี ทั้งนี้เพราะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความอดทน อดกลั้น กล้าเผชิญ และยอมรับต่อสภาพการณ์ที่เป็นจริง รวมทั้งจินตนาการที่ควบคู่กับความอดทน อดกลั้น กล้าเผชิญ และยอมรับต่อสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสม พึงพอใจ เป็นสุข

การที่คนเราจะมีความคิดสร้างสรรค์ ได้ตามลักษณะที่กล่าวมานั้น ขึ้นอยู่กับศักยภาพการทำงาน และการพัฒนาของสมอง ซึ่งสมองของคนเรามี 2 ซีก มีการทำงานที่แตกต่างกัน สมองซีกซ้าย ทำหน้าที่ในส่วนของการตัดสินใจ การใช้เหตุผล สมองซีกขวา ทำหน้าที่ในส่วนของการสร้างสรรค์ แม้สมองจะทำงานต่างกัน แต่ในความเป็นจริงแล้ว สมองทั้งสองซีก จะทำงานเชื่อมโยงไปพร้อมกัน ในแทบทุกกิจกรรมทางการคิด โดยการคิดสลับกันไปมา เช่น การอ่านหนังสือ สมองซีกซ้ายจะทำความเข้าใจ โครงสร้างประโยค และไวยากรณ์ ขณะเดียวกัน สมองซีกขวาก็จะทำความเข้าใจ เกี่ยวกับลีลาการดำเนินเรื่อง อารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในข้อเขียน ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องพัฒนาสมองทั้งสองซีกไปพร้อม ๆ กัน ไม่สามารถแยกพัฒนาได้ การค้นพบหน้าที่แตกต่างกันของสมองทั้งสองส่วนช่วยให้สามารถเข้าใจและใช้ประโยชน์ได้มากขึ้น

ในการพัฒนาสมองให้ใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ผ่านการจัดการเรียนการสอนนั้น ควรจัดอย่างสมดุล ให้มีการพัฒนาสมองทั้งสองซีกไปด้วยกัน ในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสมดุลในการคิด และคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เอนเอียงไปในทางหลักการเหตุผลมากเกินไป จนไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างความฝันกับความสมเหตุสมผล ซึ่งจะทำให้ไม่สามารถนำมาปฏิบัติให้เป็นจริงได้ ฉะนั้น จะเห็นได้ว่า การคิดสร้างสรรค์ จึงพึ่งพาทั้งสองซีกซ้าย และขวาควบคู่กันไป นอกจากนี้ กิลฟอร์ดได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1. ความรู้สึกไวต่อปัญหา หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจดจำปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งความสามารถในการเข้าถึงหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เข้าใจผิด สิ่งที่เขาเชื่อเท็จจริง สิ่งที่เป็นมโนทัศน์ที่ผิดหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่ยังมีดมนอยู่ ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า ความรู้สึกไวต่อปัญหาของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะบุคคลจะไม่สามารถแก้ปัญหาจนกว่าเขาจะรู้ว่าปัญหานั้นคืออะไร

2. ความคล่องในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหา สิ่ง que แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิด นอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็วแล้ว แนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิดที่แปลกใหม่ และดีกว่าแนวความคิดที่อยู่ในปัจจุบัน นอกจากนั้น บุคคลที่ได้ชื่อว่ามี ความคล่องในการคิด จะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางในการคิดได้เป็นอย่างดี

3. ความคิดริเริ่ม หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการค้นหาแนวทางใหม่ ๆ หรือวิธีการแปลก ๆ แตกต่างกันไปออกไปมาใช้ในการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในวงการธุรกิจ ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ มาแก้ปัญหา

นอกจากจะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ แล้ว ยังจำเป็นจะต้องปรับปรุงแนวทางใหม่ ๆ เพื่อมาช่วยแก้ไขปัญหาคิดขึ้นในสภาพการณ์ใหม่ ๆ ดังนั้น นักบริหารจำเป็นจะต้องสร้าง “ความคิดริเริ่ม” ให้เกิดขึ้น ที่กล่าวว่าความคิดริเริ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักบริหารในวงการธุรกิจ ก็เนื่องมาจากว่าการประกอบธุรกิจนั้นมีการแข่งขันกันมาก โดยเฉพาะในด้านการผลิตให้มีความแปลกใหม่ คุณภาพดี และราคาถูก

4. ความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการหาวิธีการหลาย ๆ วิธีมาแก้ไขปัญหา แทนที่จะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงวิธีเดียว บุคคลที่มีความยืดหยุ่นในการคิดจะจดจำวิธีแก้ปัญหาคิดที่เคยใช้ไม่ได้ผลทั้งนี้ เพื่อที่จะไม่นำมาใช้ซ้ำอีก แล้วพยายามเลือกหาวิธีการใหม่ที่คิดว่าแก้ปัญหามาแทน ซึ่งความยืดหยุ่นในการคิดจะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคล่องในการคิดจะเป็นความสามารถของบุคคลในการหาวิธีการคิดหลาย ๆ วิธีเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาคิด

5. แรงจูงใจ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีแรงจูงใจสูง เพราะแรงจูงใจเป็นลักษณะสำคัญของบุคคลในการที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจนี้สามารถทำให้บุคคลแสดงความพิเศษที่ไม่เหมือนใครออกมาอย่างเต็มที่ หรืออาจจะมากกว่าคนอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจสูงนี้ จะให้ความสนใจในการหาแนวทางแก้ปัญหาคิดด้วยความกระตือรือร้นและสิ่งทีผลักดันให้เกิดความกระตือรือร้น ก็คือ แรงจูงใจ เนื่องจากแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญของการเตรียมปัญหา เราพบว่าความสำเร็จในชีวิตส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ

เธอแรนซ์ (Torrance, 1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่สมบูรณ์อย่างแท้จริงซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะวรรณคดี วิทยาศาสตร์

วอลแลนซ์ และ โคนแกน (Wallach & Kogan, 1965) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึงความคิดโยงสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือคนที่สามารถจะคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่

อารีย์ พันธุ์มณี (2537) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัยอันนำไปสู่การคิดพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากการเงินธนาคารก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้หรือเรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเองจึงจะทำให้เกิดผลงาน

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ (2537) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้ 1) ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน ยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว 2) ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน ผลงานนั้นต้องแปลกใหม่และมีคุณค่า เชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกันถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคล บุคคลนั้นต้องเป็นคนที่มีความแปลกเป็นตัวของตัวเอง คิดได้คล่อง ยืดหยุ่นและให้รายละเอียดในความคิดนั้นได้

Dennard (2000) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่หรือประยุกต์สิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยการพัฒนาหรือขยายองค์ความรู้ด้วยความสามารถทางปัญญาทางสมองของมนุษย์

Howkins (2010) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ ว่าเป็นการใช้ความคิดเพื่อผลิตความคิดใหม่ ที่ใช้วัตถุดิบเก่าแปรสภาพเป็นผลลัพธ์ใหม่ โดยสามารถคิดได้เป็นส่วนตัวหรือคิดเป็นหมู่คณะ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

ศิริชัย ตีเลิศ (2559) ได้สรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการบ่มเพาะความรู้และพัฒนาความคิด รวมทั้งฝึกปฏิบัติทักษะให้เกิดความเชี่ยวชาญ สร้างทัศนคติหรือแรงจูงใจ โดยใช้เทคนิคร่วมกับกรอบแนวคิดทฤษฎี เพื่อปรับปรุง ดัดแปลง หรือต่อขยายจากสิ่งที่มีอยู่ให้เกิดผลงานขึ้นมา

สรุป ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถพิเศษทางสมองของบุคคลที่จะคิดได้หลายมิติ หรือเพื่อให้ได้หลายคำตอบและความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

Amabile (2012) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และสรุปว่า ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางนามธรรมของบุคคลที่คิดในหลากหลายรูปแบบโดยการคิดจากศาสตร์ไปสู่ศิลป์ และเป็นกระบวนการผสมผสานประสบการณ์เดิมโดยใช้ทักษะขั้นสูงของสมองในการจัดการเพื่อจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง พัฒนาขึ้นและไม่ซ้ำกับแบบเดิม มีนักการศึกษานักจิตวิทยาและนักวิชาการ ได้ให้แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับองค์ประกอบและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

รูปแบบโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford's dimensional model)

กิลฟอร์ด (Guilford, 1954) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกากลุ่มจิตมิติ (Psychologist) ที่มีชื่อเสียงและรู้จักกันดีเกี่ยวกับงานการศึกษาของเขาด้านสติปัญญาของมนุษย์ เขาได้คัดค้านความคิดเห็นของ ชาร์ล สเปียร์แมน (Charles Spearman) ที่เห็นว่าทฤษฎีองค์ประกอบเดี่ยวองค์ประกอบสองตัว และองค์ประกอบหลายชนิดไม่สามารถอธิบายความสามารถเฉพาะ

(Specific Abilities) และได้เสนอมิติของโครงสร้างทางสติปัญญาของมนุษย์ ที่เรียกว่า Structure of intellect หรือเรียกย่อว่า SI ประกอบด้วยสามมิติ (Three Dimensional Model) ได้แก่

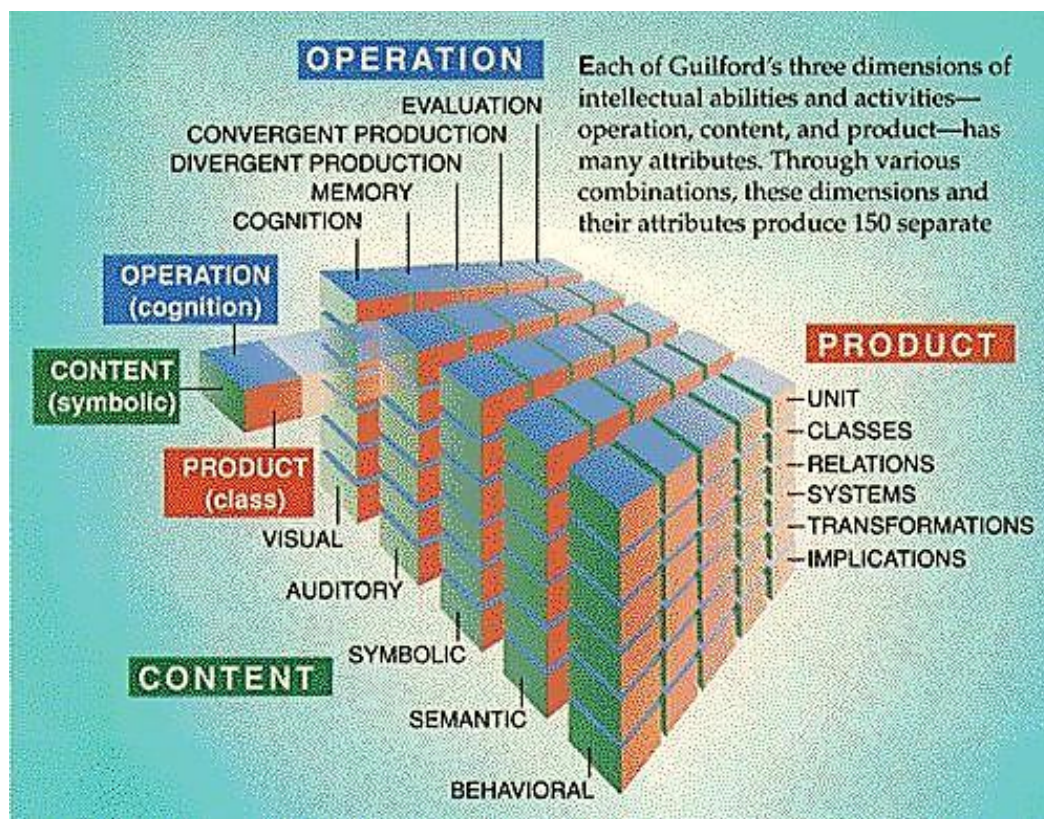
มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา(Contents) หมายถึง วัตถุ หรือ ข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นสื่อให้เกิดความคิด เนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ได้แก่ 1) เนื้อหาที่เป็นรูปภาพ (Figural Content) มี 3 ชนิด คือ การเห็น (Visual) การได้ยิน (Auditory) สัญลักษณ์ (Symbolic) 2) เนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic content) ได้แก่ ตัวเลข ตัวอักษร และสัญลักษณ์ เช่น พยัญชนะ ระบบจำนวน ซึ่งตามปกติเมื่ออยู่ตามลำพังจะปราศจากความหมาย แต่เนื่องจากเราตั้งความหมายขึ้นจึงใช้สื่อความหมายได้ 3) เนื้อหาที่เป็นภาษา (Semantic Content) ได้แก่ ข้อมูลข่าวสาร ที่มักจะอยู่ในรูปความหมายซึ่งแทนด้วยถ้อยคำหรือรูปภาพที่มีความหมาย 4) เนื้อหาที่เป็นพฤติกรรม (Behavior content) ได้แก่ สิ่งที่ไม่ใช่ถ้อยคำเป็นการแสดงออกของมนุษย์ เจตคติ ความต้องการ รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เรียกว่าปัญญาทางสังคม (Social intelligence)

มิติที่ 2 ด้านปฏิบัติการ (operations) หมายถึง กระบวนการคิดต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมาซึ่งประกอบด้วยความสามารถ 5 ชนิด ดังนี้ 1) การรับรู้และการเข้าใจ (cognition) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการรับรู้และทำความเข้าใจ กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว 2) การจำ (Memory) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการสะสมเรื่องราว หรือข่าวสาร และสามารถระลึกได้เมื่อเวลาผ่านไปในปี ค.ศ.1988 กิลฟอร์ดได้แบ่งความจำเป็นเป็น 2 ชนิด คือ ความจำที่บันทึกไว้ (Recording) และ ความจำเป็นที่เก็บไว้ในความจำระยะยาว (Retention) 3) การคิดนอกขนัย (Divergent thinking) เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า และแสดงออกมาได้หลาย ๆ แบบหลายวิธี ความคิดประเภทนี้มีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ 4) การคิดเอกขนัย (Convergent thinking) เป็นความสามารถที่เน้นเรื่องความถูกต้องของคำตอบที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าเป็นคำตอบที่ดีที่สุด 5) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินสิ่งที่รับรู้ จำได้ หรือรู้ถึงคุณค่า ความถูกต้อง ความเหมาะสม หรือความเพียงพอ

มิติที่ 3 ด้านผลผลิต หมายถึง ความสามารถที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานมิติด้านเนื้อหา และด้านปฏิบัติการเข้าด้วยกันเป็นผลผลิต เมื่อสมองรับรู้วัตถุ/ข้อมูล ทำให้เกิดการคิดในรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งสามารถให้ผลออกต่าง ๆ กัน 6 ชนิด ดังนี้ 1) แบบหน่วย (Units) เป็นสิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และมีความแตกต่างจากสิ่งอื่น ที่เป็นลักษณะเฉพาะ 2) แบบกลุ่ม (Classes) เป็นกลุ่มของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน 3) แบบความสัมพันธ์ (Relations) เป็นการเชื่อมโยง 2 สิ่งเข้าด้วยกัน เช่น เชื่อมโยงลูกโซ่ เชื่อมโยงคำ เชื่อมโยงความหมาย 4) ระบบ (System) เป็นแบบแผนหรือการรวมหน่วยจำพวกของข้อมูลข่าวสาร หรือการแสดงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของส่วนประกอบ ซึ่งอาจเป็นทฤษฎี หลักการ 5) การแปลงรูป (Transformation) การเปลี่ยนแปลง ขยายความข้อมูลจากสภาพหนึ่งไปยังอีกสภาพหนึ่ง เป็นต้นว่าการให้คำจำกัดความใหม่หรือการคิดแปลงข้อมูลข่าวสาร

ที่มีอยู่แล้วเสียใหม่ 6) การประยุกต์ (Implication) เป็นผลการคิดที่คาดหวัง หรือการทำนายจากข้อมูลที่กำหนดให้

กิลฟอร์ดได้สร้างค่าการวัดความสามารถต่าง ๆ เช่น คำถามเพื่อใช้วัดความสามารถเกี่ยวกับความคล่องในการใช้คำ (Word fluency) ประกอบด้วยวิธีการคิดอเนกนัย (Divergent thinking) เนื้อหาสัญลักษณ์ (Symbolic) และผลผลิตหน่วย (Units) โครงสร้างเขาวนปัญญาของกิลฟอร์ดประกอบด้วยความสามารถที่แตกต่างกัน 180 ชนิด คือ (5 เนื้อหา \times 6 วิธีการคิด \times 6 ผลการคิด = 180) แสดงว่าเขาวนปัญญา สติปัญญาเป็นผลรวมของความสามารถหลายด้านเข้าด้วยกันซึ่งความสามารถบางด้านอาจวัดได้ด้วยแบบทดสอบไอคิว (IQ) หรือแบบทดสอบความถนัดทางการเรียนทั่วไป แต่ก็มีความสามารถอีกหลายด้านที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบดังกล่าวด้วยเหตุนี้ทำให้กิลฟอร์ดทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ความคิดมีเหตุผล และการคิดแก้ปัญหาโดยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะของการคิดอเนกนัย (Divergent thinking) คือ ความสามารถในการคิดได้หลายทาง มีความยืดหยุ่นในการคิด ในส่วนของการวัดความคิดสร้างสรรค์ ใช้แบบวัดความสามารถทางการคิดในด้านการคิดอเนกนัย โดยวิธีวัดตัวประกอบในแต่ละหน่วยลูกบาศก์ตามโครงสร้างสามมิติ นอกจากนี้ กิลฟอร์ดยังได้อธิบายรูปแบบการคิดแก้ปัญหาโดยทั่วไปว่า เป็นกระบวนการของความสามารถทางสมอง ด้านการจำ (Memory) การรับรู้และความเข้าใจ (Cognition) การคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) และการประเมินค่า (Evaluation) ความสามารถทั้ง 5 ด้านนี้ จะผสมผสานกันเมื่อบุคคลพบสภาพที่ก่อให้เกิดปัญหา โดยแปลงรูปให้เข้ากับความรู้ที่อยู่ในส่วนประกอบของความจำ



ภาพที่ 2 แบบจำลองโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของกิลล์ฟอร์ด
ภาพจาก <https://www.pinterest.com/pin/38562140535056394/>

ทฤษฎีของอี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance)

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962: 3) มีความเชื่อว่าการศึกษามุ่งให้ผู้เรียนรู้จักการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กล้าคิด กล้าแสดงออก จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเต็มที่ ทอร์เรนซ์ได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาสิ่งที่ขาดหายไป สิ่งที่ไม่ประสานกัน แล้วเกิดความพยายามในการสร้างแนวคิด ตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้ให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจอันเป็นแนวทางค้นพบสิ่งใหม่ต่อไป เขาได้ใช้แนวคิดแบบบอเนกนัย (Divergent Thinking) มาเสนอเป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และสามารถสร้างคำตอบได้ในปริมาณมากในเวลาจำกัด 2) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง หลายรูปแบบ 3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะของความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาและไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป

ทอร์แรนซ์ได้อาศัยแนวคิดของกิลฟอร์ด ซึ่งอธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทาง หรือ ที่เรียกว่าการคิดแบบอบเนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งเขาได้นำมาศึกษาถึงองค์ประกอบ ดังนี้ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดคล่องด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคิดคล่องด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) ความคิดคล่องในการคิด (Ideational Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ทฤษฎีของวอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan)

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach & Kogan) ได้ศึกษาค้นคว้า และวิจัยเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์และได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งหนึ่งไปยังสิ่งอื่น ๆ ได้ เขาอธิบายกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเกิดจากความคิดในสิ่งใหม่โดยใช้การลองผิดลองถูก วอลเลซ และโคแกน (Wallach & Kogan, 1975) ได้เสนอทฤษฎีว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการอันหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองอาการที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกัน ทำให้เกิดการระลึกได้ ซึ่งถ้าสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อเนื่องกันไปได้มากก็ย่อมระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้มากหลายแง่มุม หลายทิศทาง (Divergent thinking)

ตามทฤษฎีของ วอลแลซ และ โคแกน (Wallach & Kogan) นิยามความคิดสร้างสรรค์หมายถึงการคิดโยงความสัมพันธ์ (Association) เป็นลูกโซ่ได้คือ เมื่อเห็นสิ่งหนึ่งความคิดสามารถโยงไปหาอีกสิ่งต่อเนื่องได้ ยิ่งคิดได้มากเท่าไรยิ่งแสดงพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์ได้มากเท่านั้น ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้ตนเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของตนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด

ความคิดสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบด้านวิธีคิดที่ละเอียดอ่อน แต่ละองค์ประกอบเกิดขึ้นและเสริมกัน ทำให้ความคิดที่เกิดรวบยอด โดยได้รวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ที่	ผู้เชี่ยวชาญและผู้วิจัย	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์					
		ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดริเริ่ม	ความคิดละเอียดลออ	ความอยากรู้อยากเห็น	ความเชื่อมั่นในตนเอง
1	กิลฟอร์ด (Guilford, 1954)	/	/	/	/		
2	ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1988)	/	/	/	/		
3	Wallach & Kogan (1975)	/	/	/	/	/	
4	Woodman (1993)	/	/	/	/		
5	Amabile (2005)	/		/	/	/	/
6	Tan (2007)	/	/	/	/	/	
7	Howkins (2010)	/	/	/	/	/	
8	ผศ. ดร.ประจักษ์ ปฏิทัศน์	/	/	/	/		
9	รศ. ดร.สมบัติ นพรัก และดร.จิตติมา วรณศรี	/	/	/			
10	อารี รังสินันท์	/	/	/	/		
11	สมพร หริมาเจริญ	/	/	/	/	/	/
12	ภานู สิมมานนท์ (2556)	/	/	/	/	/	/
13	ผศ. ดร.เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน (2559)	/	/	/	/	/	/
14	สิริชัย ดีเลิศ (2559)	/	/	/	/		
15	รุ่งรัตน์ มีทรัพย์ และคณะ (2560)	/	/	/	/		
	รวม	15	14	15	14	7	4

จากตารางที่ 1 จะเห็นว่าคุณลักษณะร่วมองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ที่มีความสอดคล้องและมีจุดร่วมกัน 4 ประการ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ นอกเหนือ เป็นการขยายองค์ประกอบหลักให้เห็นได้ชัดเจนขึ้น

Torrance (1988) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) ที่ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ กำหนดเป้าหมายการคิด การแสวงหาแนวคิดใหม่ และการประเมินและคัดเลือกแนวคิด มีองค์ประกอบเสริมของความคิดสร้างสรรค์ ที่เป็นเงื่อนไขกำหนดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใดขึ้น คือ ทักษะคิด บุคลิกลักษณะความสามารถทางสติปัญญา

Wallach & Kogan (1975) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของสร้างสรรค์ คือ ความฉลาด (creative intelligence) การวิเคราะห์ (analytical intelligence) และการปฏิบัติจริง (practical intelligence) เป็นเทคนิคในการแก้ปัญหาและพัฒนา ที่ช่วยให้ค้นพบแนวคิดใหม่ ๆ ได้แก่

1. หาความคิดใหม่ที่หลากหลายด้วยการระดมสมอง (Brainstorming) เป็นการระดมความคิดแปลกใหม่ ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด

2. ทำของเก่าให้เป็นของใหม่โดยการพิจารณา 9 แนวทาง ได้แก่ เอาไปใช้อย่างอื่น ดัดแปลง ปรับเปลี่ยน เพิ่มขยาย ลดหด ทดแทน จัดใหม่ สลับ ผสมรวม เพื่อช่วยในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ

3. ขยายขอบเขตปัญหาจากรูปธรรมสู่นามธรรมแล้วค่อยคิดคือการคิดในความเป็นนามธรรมของเรื่องที่มีอยู่ในสิ่งทั้งปวง เนื่องจากนามธรรมของปัญหาสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ

4. ปรับสภาพแวดล้อมและเวลาให้เหมาะสมสำหรับการคิดการอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบเดียวกัน ๆ อาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเวลาที่มีความสำคัญต่อการคิด ในบางเวลาจะคิดได้ดี และในบางเรื่องการจำกัดเวลาช่วยกระตุ้นความคิดได้ แต่บางเรื่องจำเป็นต้องให้เวลาในการคิด

5. กลับสิ่งที่จะคิด แล้วลองคิดในมุมกลับเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มองมุมอีกมุมหนึ่งที่เราไม่เคยคิดที่จะมองมาก่อน และการคิดแบบกลับด้านจะทำให้ไม่ยึดติดกับรูปแบบการคิดเดิมที่เคยชิน เป็นการช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ที่คิดว่าไม่น่าจะเป็นไปได้

6. จับคู่ตรงข้าม เพื่อห้กลุ่มสู่สิ่งใหม่เป็นวิธีการหาสิ่งที่อยู่ตรงข้าม ในลักษณะขัดแย้ง (conflict) เพื่อก่อให้เกิดการหักมุมความคาดหวังที่คนทั่วไปไม่คิดว่าจะเป็น กลายเป็นสิ่งสร้างสรรค์ใหม่

7. คิดแหวกวงความน่าจะเป็น ย้อนกลับมาหาความเป็นไปได้ เป็นการเชื่อมโยงถึงความเป็นไปได้โดยแสวงหาแนวคิดใหม่ จากการคิดนอกกรอบของตรรกศาสตร์ที่มีตัวเลือกว่าถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ แต่พยายามหาคำตอบที่แหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้มากที่สุด แล้วดัดแปลงความคิดนั้นให้ทำได้จริงในทางปฏิบัติ

8. หาสิ่งไม่เชื่อมโยง เป็นตัวเชื่อมความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ เพื่อตอบปัญหาที่คิดอยู่ให้เห็นทางออกของปัญหาที่สร้างสรรค์ และปฏิบัติได้จริง โดยตัวเชื่อมความคิด

9. ใช้เทคนิคการสังเคราะห์ส่วนประกอบเป็นการเขียนรายการของแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะหรือแง่มุมของสิ่งที่ต้องการตอบออกมาเขียนไว้ในแกนหนึ่ง และเขียนรายการของแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะหรือแง่มุมของสิ่งที่ต้องการตอบออกมาแล้วอีกแกนหนึ่ง ผลที่ได้คือ ช่วงตัด (matrix) ระหว่างรายการของแนวคิดทั้งสอง

10. ใช้การเปรียบเทียบ เพื่อกระตุ้นมุมมองใหม่ ๆ เทคนิคนี้ได้รับความนิยมในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ วิธีการรวมกันขององค์ประกอบที่แตกต่างและไม่เกี่ยวข้องกันเนื่องจากปัญหาที่ไม่คุ้นเคยจะถูกทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นเมื่อเทียบเคียงกับสิ่งที่คุ้นเคย ทำให้เห็นภาพชัดขึ้นในทางตรงกันข้าม ปัญหาที่คุ้นเคยมากเกินไป จนกลายเป็นอุปสรรคทำให้เราไม่สามารถคิดอะไรใหม่ ๆ ได้

Williams Cube CAI Model นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวสหรัฐอเมริกา ได้เสนอวิธีการสอน 18 ประการ เพื่อให้เหมาะสมกับคุณลักษณะของผู้เรียนในการสร้างให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 18 วิธี ดังนี้

1. การฝึกหาเหตุผล (Paradoxes) พิจารณาความขัดแย้ง ประเมินความน่าเชื่อถือถึงเหตุผลรองรับ
2. การพิจารณาลักษณะ (Attributes) พิจารณาวิเคราะห์ลักษณะ คุณสมบัติปรากฏที่ต่างกันและคาดไม่ถึง
3. เปรียบเทียบอุปมาอุปไมย (Analogies) เปรียบเทียบสิ่งของ สถานการณ์ที่คล้ายกัน ต่างกัน หรือตรงข้ามกัน
4. การบอกสิ่งของที่คลาดเคลื่อนไปจากความจริง (Discrepancies) เห็นความผิดปกติ แล้วแสดงความคิดเห็น
5. การใช้คำถามยั่วแล้วกระตุ้นให้ตอบ (Provocative Question) โดยตั้งคำถามปลายเปิดให้ตอบ
6. การเปลี่ยนแปลง (Example of Change) คิดวิธีการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงทดแทน อย่างอิสระ
7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Example of Habit) มีความยืดหยุ่น ยอมรับ การเปลี่ยนแปลง ยอมรับ ปรับตัว
8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An Organized random search) สร้างกฎเกณฑ์ใหม่ พลิกแพลง
9. ทักษะการค้นคว้าข้อมูล (The skills of search) ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ
10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่ไม่กำกวม ไม่ชัดเจน (Tolerance for ambiguity) ฝึกความอดทน พยายาม
11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (Intuitive Expression) แสดงความคิด ความรู้สึก จินตนาการ ไวต่อการรับรู้

12. การพัฒนาตน (Adjustment of Development) ฝึกให้เปลี่ยนแปลงตัวเองให้เหมาะสม เรียนรู้ความผิดพลาดเป็นหนทางแห่งความสำเร็จ มีมุมมองแนวคิดที่มีความหลากหลายมากขึ้น

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Study Creative People and Process) ศึกษาบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้านพฤติกรรมและกระบวนการคิด วิธีการหรือประสบการณ์ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์

14. การประเมินสถานการณ์ (Evaluate situation) ฝึกให้หาคำตอบ ดูผลที่จะเกิดขึ้น แนวโน้ม และผล

15. พัฒนาการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (A Creative reading skill) แสดงความคิดเห็นจากที่อ่าน ทบทวน เข้าใจ

16. พัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (Creative listening skill) ฟังเพื่อเชื่อมโยง ระบบข้อมูลให้ลึกซึ้งกว้างขวาง

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (Creative writing skill) เขียนบรรยายแสดงความรู้สึกริจินตนาการ

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่าง ๆ (Visualization skill) พัฒนาทักษะในภาพมิติต่าง ๆ ในมุมมองที่แปลกใหม่

สรุป ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ในมิติความคิด มีรายละเอียดด้านความความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ อีกมิติหนึ่งคือ จิตใจและบุคลิกภาพ ประกอบด้วย ความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าเสี่ยง กล้าคิด และความมุ่งมั่น ความสำเร็จตามเป้าหมาย สามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมและจัดการได้อย่างเหมาะสม

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีหลายประการซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สัมพันธ์กับกระบวนการทางสมองและบุคลิกภาพโดยมีนักจิตวิทยาและนักวิจัยได้ศึกษาตามตารางที่แสดงไว้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ที่	นักจิตวิทยา / นักวิจัย	ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์														
		ไวต่อการรับรู้	มีจินตนาการ มองการณ์ไกล	เป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผล	คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ	คิดได้อย่างคล่องแคล่ว	คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น	ใจกว้าง อ่อนน้อม	คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	ชอบสิ่งแปลกใหม่	มั่นใจในตนเอง	มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด	ไม่กังวลต่อความล้มเหลว	มีอิสระในการตัดสินใจ	ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง	ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น
1	อนาสตาซี (Anastasia. Differential Psychology)	/	/	/	/	/										
2	เวสช์เลอร์ (Weschler: The leader looks at creativity)	/					/	/	/					/		
3	กิลมอร์ (Gilmore: The productive Personality)					/	/	/						/		
4	ลูโก้และเฮอร์ซีย์ (Lugo & Hershey: Human Development)							/			/	/	/		/	
5	เอิร์พ (Earp: Improving instruction of experience teacher)			/	/	/	/					/			/	
6	ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)		/	/	/	/	/			/	/		/		/	/
7	วรภรณ์ รักวิจัย (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม)	/	/	/	/	/	/			/	/		/	/		/
9	รุ่งศิริ เข้มตระกูล (มหาวิทยาลัยทักษิณ)	/		/						/	/		/		/	
	รวม	4	3	5	4	5	5	3	1	3	4	2	4	3	4	2

จากตารางที่ 2 จะเห็นว่า นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางที่สอดคล้องกัน สามารถจำแนกผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ 2 มิติ คือ มิติด้านการคิด และมิติด้านจิตใจรวมถึงบุคลิกภาพ และเมื่อพิจารณาถึงคุณลักษณะที่นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด เรียงตามลำดับ พบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีคุณลักษณะร่วมเรียงตามลำดับ ได้แก่ บุคคลที่มีความอยากรู้อยากเห็น บุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง บุคคลที่มีความคิดยืดหยุ่น บุคคลที่มีความคิดริเริ่ม บุคคลที่มีความคิดคล่องแคล่ว และบุคคลที่มีความคิดละเอียดละออ

สรุป ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะร่วมของคนทุกคน สามารถกระตุ้น หรือสอนให้เกิดขึ้นกับบุคคลได้ โดยใช้กระบวนการหรือวิธีการต่าง ๆ กัน เช่น การเรียนการสอนในห้องเรียน การเล่นเกม การพบเห็นสิ่งแปลกใหม่ รวมทั้ง การจัดหรือเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา เป็นต้น

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

ทอแรนซ์ (Torrance) อ่างใน จงใจ ขจรศิลป์ ได้อ้างอิงงานวิจัยของ ลิกอน เกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ในช่วงวัย 16-18 ปี ไว้ว่า มีศักยภาพในการจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต มีความทะเยอทะยาน และมีทัศนคติที่เป็นนามธรรม สามารถถ่ายทอดความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะตัวได้ สามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหา สามารถทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีพลัง วัยนี้สามารถแก้ปัญหาโดยการประยุกต์ในประสบการณ์เดิมได้อย่างสร้างสรรค์

ในขณะที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์ ปฏิทัศน์ (2557) ได้กล่าวถึงพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ในช่วงวัย 16-18 ปี ไว้ว่า ส่วนใหญ่เริ่มมีความสนใจทางอาชีพที่ชัดเจนมากขึ้น มีความมั่นใจในการกำหนดเจตคติต่อตนเอง กำหนดความเป็นตัวตนของตนเองได้อย่างชัดเจนขึ้น พยายามผลักดันตนเองให้สามารถบรรลุเป้าหมายในอนาคตของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม พัฒนาคุณภาพทางอารมณ์ให้มีความมั่นคง สามารถควบคุมตนเองและใช้ความคิดสร้างสรรค์แก้ปัญหาในชีวิตตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีทักษะทางสังคมอย่างเหมาะสมมากขึ้น สามารถทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์นั้นเจริญไปพร้อม ๆ กับร่างกาย และจะเจริญเต็มที่ เมื่อมีอายุ 18-19 ปี ในขณะที่ สภาพร่างกายหยุดการเจริญเติบโต มีได้หมายความว่า เมื่อบุคคลมีอายุเกินช่วงนี้แล้ว จะไม่มีความคิดสร้างสรรค์อีกต่อไป เพียงแต่ให้ข้อสังเกตว่าบุคคลในช่วงอายุดังกล่าว จะมีแนวโน้มทางความคิดสร้างสรรค์หรือความสามารถทางด้านจินตนาการถูกจำกัดลงในขณะที่ความฉลาดหรือความคิดเชิงเหตุผล เริ่มพัฒนาการขึ้นเป็นการทดแทนเท่านั้นเอง

Griffiths (1945) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เจริญอย่างสม่ำเสมอ หากแต่ในวัยเด็กจะมีการพัฒนาการ (ทางด้านจินตนาการ) ได้เร็วกว่าความฉลาด และจำกัดลงเมื่อมีการรับรู้ข้อกำหนดเพิ่มขึ้น จากสังคมและสภาพแวดล้อมและมีการเรียนรู้ในด้านเหตุผลมากยิ่งขึ้น

สรุปผู้มีความคิดสร้างสรรค์มักผลิตผลงานที่ดีที่สุดในช่วงอายุน้อยได้ก่อนบุคคลธรรมดา และผลงานไม่ได้เปลี่ยนแปลงเมื่อมีอายุมากขึ้น และผลงานที่สร้างล้วนมีคุณค่าไม่น้อยไปกว่าผลงานที่ปรากฏมาก่อน

อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย

อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยความคิดสร้างสรรค์จะมีอุปสรรคมากขึ้นจากเนื้อหาของการศึกษาหรือความรู้เดิมที่สืบทอดกันมาทฤษฎีและความรู้ใหม่เป็นสิ่งยากที่นักศึกษาจะได้ทดลองแสวงหาได้เองจำเป็นต้องคล้อยตามเอกสารและตำราเรียนนอกเหนือจากความรู้ดั้งเดิมของอาจารย์ด้วยหลักสูตร ขาดความกล้าเพียงพอที่จะยกเล็กหรือเปลี่ยนแปลงปรับปรุงให้ตอบสนองความคิดสร้างสรรค์ได้ยิ่งขึ้นวิชาการใหม่ ๆ ที่กำหนดขึ้นเพื่อ

ความเหมาะสมของแต่ละประเทศจะต้องให้เป็นลักษณะสากลผลการศึกษากลายเป็นเครื่องบันทึกให้นักศึกษาขาดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ทักษะคตินักศึกษาจึงกลายสภาพจากการแสวงหาความรู้ที่ตนเองควรหรือต้องการจะมีความรู้นั้นเปลี่ยนไปเป็นเพื่อผลของจำนวนหน่วยกิตให้ครบเพียงพอที่จะได้รับปริญญาโดยเร็วในสุดท้ายของการศึกษาเท่านั้นเอง

องค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะกำหนดว่าแต่ละคนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับทัศนคติและบุคลิกลักษณะความสามารถทางสติปัญญา (กำหนดขอบเขตของปัญหา การใช้จินตนาการ การคัดเลือกอย่างมียุทธศาสตร์ การประเมินอย่างมีประสิทธิภาพ) ความรู้ รูปแบบการคิด แรงจูงใจ และ สภาพแวดล้อม เหตุผลความจำเป็นที่ต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้เราแก้ปัญหาได้ลงตัว ก่อให้เกิดนวัตกรรมที่ไม่หยุดยั้ง และเป็นองค์ประกอบสำคัญของความฉลาด ในการสร้างสรรค์ (creative intelligence) การวิเคราะห์ (analytical intelligence) และการปฏิบัติจริง (practical intelligence)

นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อื่น ๆ ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นบุคคล สิ่งแวดล้อมที่เป็นกายภาพ วิธีการเรียนการสอน กระบวนการกระตุ้นให้เกิดความคิด อิทธิพลในสังคมและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา ครู - อาจารย์ เพื่อนร่วมชั้นเรียน และบรรยากาศในสถานศึกษาทั่วไป

1. อิทธิพลทางสังคมและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษา

ด้านความสัมพันธ์กับครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนและสภาพแวดล้อมในสถานศึกษามีความสำคัญในการเสริมสร้างทัศนคติและประสบการณ์โดยเฉพาะคุณลักษณะและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

2. ครู-อาจารย์

ถือว่าเป็นบุคคลสำคัญในการสนับสนุนหรือกีดกันการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพ พฤติกรรม ในกรณีที่มีทัศนคติบุคลิกภาพ หรือพฤติกรรมของนักเรียน ไม่เป็นที่ยอมรับของครูแล้วจะมีผลกระทบต่อทำให้คุณและโทษในการประเมินความประพฤติหรือการวัดผลในการเรียน ด้วยครูส่วนใหญ่มักจูงใจให้เด็กนักเรียนเป็นผู้ที่มีความระมัดระวังรอบคอบตรงต่อเวลา เชื่อฟังและคล้อยตามได้ง่าย ยอมรับการตัดสินใจโดยอำนาจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เสียสละเพื่อการเป็นที่นิยมชมชอบของเพื่อนฝูงมากกว่าที่จะยอมรับเด็กนักเรียนที่มีบุคลิกภาพที่กล้าหาญในการยอมรับผิดคิดโดยบอกเหตุผลไม่ได้

3. เพื่อนร่วมชั้นเรียน

กลุ่มคนที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอีกพวกหนึ่งคือ กลุ่มเพื่อน ๆ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจเนื่องจากการยอมรับการวิจารณ์ ด้วยความกลัวที่จะไม่มีเพื่อน ทำให้ต้อง ปกปิดหรือหลีกเลี่ยงที่จะแสดงออกของความคิดที่แปลกประหลาดหรือแสดงบุคลิกภาพที่เคยเป็นมา ความคิดริเริ่มแปลกใหม่พิสดารและไม่เหมือนใคร อาจไม่เป็นที่ยอมรับและเข้าใจสำหรับคนอื่น จนทำให้ผู้คิดต้องล้มเลิกเพื่อต้องการให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนฝูงหรือมีฉะนั้นก็แยกตัวเองโดดเดี่ยว มีลักษณะเป็นพวก "นอกคอก" หรือคนกลุ่มน้อยในสถานศึกษาในที่สุด

Torrance et al. (1964) มีข้อสรุปว่า ในการทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะ การรวมกลุ่ม ผลปรากฏว่ากลุ่มนักเรียนที่มีบุคลิกภาพคล้าย ๆ กันจะมีคะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่มีบุคลิกภาพต่างกันและเมื่อนำนักเรียนที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์สูงไปรวมกลุ่มกับนักเรียนที่มีความฉลาด หรือมีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อย จะทำให้เขาเหล่านั้นมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ต่ำลงไปด้วย

4. บรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา

ในการศึกษาวิจัยเรื่องปัญหาการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษาส่วนมากพบว่า ระบบการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นอุปสรรคและกีดกันการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน Torrance (1965) พบว่าผู้สอนและผู้เรียนมีความเข้าใจไม่ตรงกันในคุณลักษณะของความสามารถในการสร้างสรรค์ Suchman (1961) พบว่า ผู้เรียนขาดอำนาจในการคิด และตัดสินใจด้วยตนเอง

กิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมนักศึกษานอกจากจะช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ เอกลักษณ์ ร่างกาย คุณธรรม บุคลิกภาพนั้น กิจกรรมนักศึกษายังช่วยกระตุ้นความคิดในการบูรณาการความรู้ และประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการกระตุ้นให้สร้างวิธีการ หรือรูปแบบที่สามารถจับต้องและคาดหวังว่าจะเกิดการพัฒนาในตัวนักศึกษาผ่านความคิด การแสดงออก การจัดกระทำ เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนักศึกษาโดยงานกิจการนักศึกษา ในส่วนของอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่ ที่คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitators) ทั้งในด้านการให้ความรู้ ด้านค่าใช้จ่าย สถานที่ สร้างบรรยากาศ อำนวยความสะดวก ตลอดจนให้คำปรึกษา เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และเกิดความภาคภูมิใจเห็นคุณค่าในการเข้าร่วมหรือจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาตนเอง ภายใต้ข้อกำหนดของมาตรฐานการอุดมศึกษา ข้อกำหนดของมหาวิทยาลัย ข้อกำหนดของคณะวิชา และคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่ตั้งไว้

การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย เป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาจัดกิจกรรม โดยใช้ความคิดเชิงระบบที่ประกอบไปด้วย ปัจจัยป้อนเข้า การจัดการ ผลลัพธ์ และปัจจัยย้อนกลับ

เพื่อสนับสนุนให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมตามกระบวนการโดยมีวิธีการตรวจสอบผลสำเร็จของกิจกรรมอย่างละเอียด คือ วงจรเดมมิง เอ็ดวาร์ดเดมมิง (W. Edwards Deming) คือ วงจร PDCA (Plan Do Check Action) เพื่อตรวจสอบการดำเนินงานภายใต้กิจกรรมโครงการของนักศึกษา ซึ่งกระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสามารถสอดแทรกได้ทุกส่วนของการจัดการโครงการ ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมนักศึกษาได้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีความคิดเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมหรือโครงการภายใต้ข้อกำหนดการพัฒนานักศึกษาให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของการพัฒนานักศึกษาในระดับต่าง ๆ โดยนักศึกษาสามารถตรวจสอบการดำเนินงานของตนเองได้ตลอดเวลาและเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถคิดแก้ไข และพัฒนากิจกรรมหรือโครงการให้บรรลุวัตถุประสงค์เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ โดยความรู้ในการดำเนินงาน วิธีการแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้จะติดตัวนักศึกษาตลอดไป ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้เมื่อพบกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

กิจกรรมที่จำเป็นต่อการคิดสร้างสรรค์ในส่วนของกิจกรรมนักศึกษานั้น ควรมีการฝึกเสนอแนะความคิดเห็นเกี่ยวกับสาเหตุและแนวทางแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทางเพื่อฝึกมองข้อเสนอของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลจากหลาย ๆ มุมมอง และฝึกเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากความคิดเห็นของคนอื่นรวมทั้งเสนอความคิดเห็นให้แตกต่างจากความคิดเห็นของคนอื่น โดยฝึกการมีความคิดร่วมโดยกิจกรรมระดมสมอง เพื่อมองหาและตรวจสอบอิทธิพลขององค์ประกอบหรือกิจกรรมย่อยที่ผลต่อองค์ประกอบใหญ่หรือกิจกรรมหลัก ร่วมกันคิดหาทางเลือก แนวทางที่จะเป็นไปได้ และตัวเลือกเพื่อแก้ปัญหา เหตุการณ์และสถานการณ์ต่าง ๆ

ลักษณะ เกยุราพันธ์ (2558) ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และสรุปไว้ว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ตามธรรมชาติเกิดจากเจตคติของผู้เรียน ถ้าผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน จะทำให้การเรียนรู้เต็มไปด้วยความกระตือรือร้น หรือการเรียนรู้ที่เกิดมาจากการบังคับจะทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ ซึ่งอาจจะทำให้กระบวนการทางความคิดของผู้เรียนหยุดชะงัก หลังจากนั้น ผู้อำนวยการเรียนการสอนจะบูรณาการองค์ความรู้ที่จำเป็นเข้าไประหว่างการทำโครงการ จะทำให้ ผู้เรียนเข้าใจความหมายและสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้เข้ากับสิ่งที่สนใจ ภายใต้ความเชื่อที่ว่า “ความรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา” (Anywhere Anytime) สิ่งที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้คือ สิ่งแวดล้อมในการเรียนที่ดี จะทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน (Show and Share) การนำเสนอผลงานเป็นขั้นตอนในการช่วยตรวจสอบว่าผลงานที่สร้างมานั้น มีความถูกต้องและครบถ้วนแล้วหรือไม่ คำถามที่เกิดจากการนำเสนอผลงานจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการปรับปรุงผลงานต่อไปเรื่อย ๆ ดังนั้น การเรียนรู้ที่เป็นทีม จึงเป็นกระบวนการในการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และยังเป็นการช่วยให้การคิดแบบแยกส่วนกลับมาเป็นความคิดแบบองค์รวมมากขึ้น

วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้น มีวิธีการดำเนินกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับมานาน เช่น วิธีการของวอลลาซ (Wallach) มีขั้นตอนต่าง ๆ คือ ขั้นเตรียมตัว (Preparation) เป็นขั้นตอนการเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ความรู้ ทักษะ นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการเชื่อมโยงความคิดที่แตกต่างกันเข้าด้วยกันอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ต่อมาคือ ขั้นพักตัว ที่เป็นขั้นตอนของการลืมเรื่องที่ต้องการคิดให้หมด บางครั้งต้องอาศัยระยะเวลาในการพักตัวเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจะนำไปสู่ขั้นการรู้แจ้ง จะเป็นขั้นที่เกิดขึ้นหลังจากลืมเรื่องที่ต้องการคิดหาคำตอบ จากนั้นจะเกิดการหยั่งเห็นเกิดขึ้นมาในสมอง คำตอบที่ต้องการก็จะแจ่มชัดขึ้นมาในความคิด และสุดท้าย คือ ขั้นการตรวจสอบเกิดขึ้นเป็นขั้นสุดท้าย สมองจะดำเนินการทบทวนตรวจสอบผลงานจนเป็นที่น่าพอใจ

ทอแรนซ์ (Torrance, 1976 อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2545: 50-51) ได้กำหนดขั้นตอนของการคิดเชิงสร้างสรรค์ไว้ว่า ขั้นแรก คือขั้นเริ่มคิด เป็นขั้นตอนการพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราว และแนวคิดที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ลำดับต่อมาคือ ขั้นครุ่นคิด คือขั้นที่ผู้คิดต้องพยายามใช้ความคิดอย่างมาก แต่บางครั้ง ความคิดนี้อาจจะหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานานหรือบางครั้งก็เกิดขึ้นใหม่อีก เมื่อเกิดความคิดขึ้นใหม่แล้วจึงไปถึงขั้นที่เรียกว่า ขั้นเกิดความคิด คือขั้นที่ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่ซ้ำกับความคิดเก่า ๆ ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวใหม่นี้จะเกิดขึ้นทันทีทันใดโดยที่ผู้คิดไม่คาดฝันมาก่อน แล้วจึงไปถึงขั้นปรับปรุง หรือขั้นของการขัดเกลาความคิดที่มีอยู่ให้หมดจดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย

สมพร หลิมเจริญ (2552) ได้สรุปเทคนิคและวิธีการสอนและศึกษาวิเคราะห์รายละเอียดจากงานวิจัยเพื่อความสำเร็จของกิจกรรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยเพื่อให้เกิดความครอบคลุมในการพัฒนาหลักสูตรครบถ้วนตามเป้าหมาย ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และวิธีการดำเนินกิจกรรม

ที่	วิธีการดำเนินกิจกรรม	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์					รวม
		ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดริเริ่ม	ความอยากรู้อยากเห็น	ความเชื่อมั่นในตนเอง	
1	วิธีการระดมพลังสมอง	√	√	√		√	4
2	วิธีซินเน็คติกส์ (กระตุ้นด้วยการอุปมาอุปมัย)	√	√	√			3
3	วิธีการสืบสวนสอบสวน	√	√	√	√	√	5
4	การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม	√	√			√	3
5	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	√	√			√	3
6	วิธีการตรวจสอบรายการ		√				1
7	วิธีการวิเคราะห์โครงสร้าง			√			1
	รวม	5	6	4	1	4	

จากตารางที่ 3 พบว่า การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีวิธีการที่ต่างกันหลายวิธี ตามที่ตารางกำหนด วิธีการดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อันดับหนึ่ง คือ วิธีการสืบสวนสอบสวน รองลงมาคือวิธีการระดมพลังสมอง และกิจกรรมกลุ่ม เท่ากับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ส่วนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและเข้ากับวิธีการดำเนินกิจกรรมมากที่สุดคือ การพัฒนาความคิดยืดหยุ่น รองลงมาคือความคิดคล่องแคล่ว อันดับที่สามคือ ความคิดริเริ่ม เท่ากับความเชื่อมั่นในตนเอง

2. การเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ทั้งทางกายภาพ จิตภาพ สังคม และวัฒนธรรม ผลจากปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องนี้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลในทางที่ดีขึ้น ดังนี้

ความหมายของ “การเรียนรู้”

สัว์ฌัน วัฒนวงศ์ จากหนังสือจิตวิทยาการเรียนรู้วัยผู้ใหญ่ ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้หลายประเด็น โดยอ้างอิง ครอว์ และ ครอว์ ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง (Change) ได้รับลักษณะนิสัย ความรู้และทัศนคติทั้งหลาย การเรียนรู้จึงทำให้บุคคลมีการปรับตัวทั้งในด้านส่วนตัวและสังคม แนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงนับได้ว่าเป็นการเรียนรู้โดยตรง ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงใด ๆ จึงนับว่าย่อมจะมีการเรียนรู้เกิดขึ้นเสมอ ซึ่งถือว่าอยู่ในกระบวนการเรียนรู้

เบอร์ตัน (Burton) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงตัวบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะทำให้บุคคลได้สนองความต้องการของเขา และจะทำให้เขาสามารถต่อสู้กับสภาพแวดล้อมได้อย่างเหมาะสมต่อไป

ครอนบาค (Cronbach, 1954) ได้ให้ความเห็นว่าการเรียนรู้จะแสดงให้เห็นได้ด้วยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งมีผลลัพธ์มาจากประสบการณ์

จากที่ได้กล่าวมาแล้วจึงพอสรุปได้ว่า การเรียนรู้คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวมนุษย์ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่มนุษย์ได้รับประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมทั้งโดยทางตรงและทางอ้อมนั่นเอง

แนวคิด ทฤษฎีของการเรียนรู้

กาเย่ (Gagne) ให้ความหมายและให้ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ไว้ว่าการเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงสมรรถภาพ หรือความสามารถของบุคคลอื่นเนื่องจากสถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้น เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นย่อมจะคงอยู่หรือปรากฏให้เห็นได้นานพอสมควร และการเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลของการเรียนรู้นั้นมีลักษณะผิดแผกแตกต่างไปจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากขบวนการแห่งพัฒนาการและความเจริญงอกงามการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีการฝึกหัด หรือมีการกำหนดสถานการณ์ขึ้นเพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผลของการเรียนรู้เมื่อเกิดขึ้นแล้วย่อมจะปรากฏให้เห็นเป็นระยะเวลานานหรือมีความคงทนพอสมควรและสามารถจำแนกออกเป็นส่วน ๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงทางด้านทักษะหรือความสามารถด้านทัศนคติหรือความรู้สึกและด้านความรู้ความเข้าใจ นอกจากนี้ผลของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นหมายถึงการเพิ่มพูนหรือการเปลี่ยนแปลงสมรรถภาพของบุคคลอื่นเนื่องมาจากการฝึกหัดหรือจากสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้จึงแตกต่างไปจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เพราะการพัฒนาการหรือสภาวะทางด้านร่างกายซึ่งไม่ใช่ผลการเรียนรู้

จากความหมายและลักษณะสำคัญของการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่าการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมอันมีผลจากการฝึกฝน และประสบการณ์ที่ได้รับทั้งทางตรงและทางอ้อมการเรียนอาจเกิดขึ้นเองจากขบวนการทำงานของสมองมนุษย์เมื่อได้รับประสบการณ์แต่ไม่ใช้เกิดจากสัญชาตญาณ หรืออุบัติเหตุหรือการเปลี่ยนแปลงตามระยะพัฒนาการของมนุษย์ทั้งทางร่างกาย ปัญญา อารมณ์และสังคมเพียงอย่างเดียวทฤษฎีการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเพื่ออธิบายการเรียนรู้ในปัจจุบันแยกได้เป็น 4 กลุ่ม คือทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ทฤษฎีความรู้ความเข้าใจหรือทฤษฎีปัญญา (Cognitive Theories) ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanism) และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) โดยที่เมอร์เรียม และคาฟฟาเรลลา (Merriam & caffarella) สรุปสาระของกลุ่มทฤษฎี 4 กลุ่มไว้ดังต่อไปนี้

กลุ่มทฤษฎีพฤติกรรมนิยม เน้นขบวนการภายในที่ทำให้เกิดพฤติกรรมแต่จะสังเกตและวัดผลจากพฤติกรรมที่แสดงออกภายนอกการทดลองของกลุ่มทฤษฎีพฤติกรรมนิยมใช้สัตว์เป็นเครื่องทดลองทำให้เกิดการโต้แย้งเมื่อนำมาใช้กับการอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ว่าพฤติกรรมการแสดงของมนุษย์อาจไม่ตรงตามผลการทดลองกับสัตว์เนื่องจากมนุษย์มีระบบการรับรู้และการตอบสนองต่างจากสัตว์ ทฤษฎีของกลุ่มพฤติกรรมนิยมกล่าวว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองพฤติกรรมมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้โดยมีการวางเงื่อนไขมีการเสริมแรงในรูปของรางวัลและการลงโทษการเลือกการเสริมแรงเป็นแนวทางการเลือกที่ต้องให้สอดคล้องกับสถานการณ์และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อมีการวางเงื่อนไขและการเสริมแรงที่เหมาะสมสิ่งเร้าที่คล้ายคลึงกับประสบการณ์เดิมจะมีผลทำให้ความคงทนของการเรียนรู้ดีขึ้น

กลุ่มทฤษฎีความรู้ความเข้าใจหรือทฤษฎีปัญญา เน้นแนวความคิดด้านการหยั่งรู้ (Insight) และการรับรู้ (Perception) พฤติกรรมที่เป็นผลจากการเรียนรู้จึงมีทั้งพฤติกรรมภายในและภายนอก พฤติกรรมภายใน ได้แก่ ความคิดที่ทำให้เกิดการหยั่งรู้ส่วนพฤติกรรมภายนอก เป็นการแสดงออกและความสามารถในการรับรู้ทฤษฎีนี้จึงเน้นการสร้างเสริมประสบการณ์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ทำให้เกิดการหยั่งรู้และการเรียนรู้ที่ดีขึ้นผู้เรียนสามารถรวมประสบการณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันและมองเห็นวิธีการแก้ปัญหาการจัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก จากซับซ้อนน้อยไปสู่ซับซ้อนมากจากสิ่งที่ไม่มีความหมายใกล้ชิดกับผู้เรียนไปสู่สิ่งที่มีความหมาย การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้จะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนดำเนินไปสู่เป้าหมายส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากความเข้าใจซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้อยู่ได้นานกว่าการท่องจำ

กลุ่มทฤษฎีมนุษยนิยม เป็นทฤษฎีที่คัดค้านการทดลองเกี่ยวกับพฤติกรรมของสัตว์แล้วมาใช้อ้างอิงกับมนุษย์และปฏิเสธที่จะใช้คนเป็นเครื่องทดลองแทนสัตว์นักทฤษฎีในกลุ่มนี้เห็นว่ามนุษย์มีความคิด มีสมองอารมณ์และอิสรภาพในการกระทำการเรียนการสอนตามแนวทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการจัดการเรียนการสอนจึงมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความเข้าใจ

ทักษะและเจตคติไปพร้อม ๆ กันโดยให้ความสำคัญกับความรู้สึกร่วมกัน คิด ค่านิยมการแสดงออก ตลอดจนการเลือกเรียนตามความสนใจของผู้เรียนเป็นหลักบรรยากาศในการเรียนเป็นแบบร่วมมือกัน มากกว่าการแข่งขันกัน อาจารย์ผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือให้กำลังใจและอำนวยความสะดวกในการเรียนโดยจัดมวลประสบการณ์เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

กลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เป็นทฤษฎีที่แตกต่างจากทฤษฎีการเรียนรู้สามทฤษฎีแรกค่อนข้างมากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่มนุษย์มีส่วนร่วมหรือสังเกตจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวในลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์สังคมและพฤติกรรม ความแตกต่างของพฤติกรรมภายใต้สถานการณ์เดียวกัน สามารถอธิบายได้โดยลักษณะนิสัยส่วนตัว และแรงกระตุ้นที่เป็นปัจจัยความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมจึงให้ความสำคัญกับบริบททางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์ลักษณะการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้บทบาทและพฤติกรรมตามต้นแบบในสังคม

สรุป การเรียนรู้คือการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมีการพัฒนาตนเอง และมีบทบาทที่เหมาะสมในสังคมด้วยกระบวนการและความเชื่อที่แตกต่างกันไป

รูปแบบการเรียนรู้

Litinger & Osif (1992) ให้ความหมายของรูปแบบการเรียนรู้ว่า หมายถึง “วิธีการต่าง ๆ ที่เด็กและผู้ใหญ่คิดและเรียนรู้” ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีวิธีการคิดและเรียนรู้แตกต่างกัน ในกระบวนการเรียนรู้นี้จะประกอบด้วย 3 กระบวนการที่สำคัญ คือ การจำ (Cognition) กระบวนการที่แสดงว่าบุคคลรับความรู้ได้อย่างไร การคิดรวบยอด (Conceptualization) เป็นกระบวนการที่แสดงว่าบุคคลจัดการข้อมูลต่าง ๆ อย่างไร และทัศนคติ (Affective) เช่น แรงจูงใจ การตัดสินใจ ค่านิยมและอารมณ์ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคล

Kolb (1995) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ของบุคคลโดยแต่ละรูปแบบจะพัฒนาต่อเนื่องกัน โดยเริ่มจากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) ประสบการณ์ตรงที่เข้าไปมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ขึ้น แล้วจึงเกิดการสังเกตอย่างวิพากษ์ (Reflective Observation) การสังเกตผู้อื่นหรือพัฒนาการสังเกตประสบการณ์ของตนเอง จนกระทั่งเกิดความคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) เป็นการสร้างทฤษฎีขึ้นเพื่ออธิบายผลการสังเกตของตนเอง แล้วจึงเกิดความสามารถในการทดลองสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Active Experimentation) ใช้ทฤษฎีที่พัฒนาขึ้นในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจ

Tennant (1996) แสดงความคิดเห็นว่าคนทุกคนจะมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน แต่ละคน สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามรูปแบบที่ตนเองถนัด เทนแนนท์ (Tennant) ได้สรุปรูปแบบการเรียนรู้ของบุคคลออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่ม Converger มีลักษณะการคิดเป็นนามธรรม มีการคิดในเชิงที่สามารถปฏิบัติได้แต่ความสนใจค่อนข้างแคบและจำกัด กลุ่ม Diverger

เป็นการคิดอย่างเป็นรูปธรรมบวกกับการตั้งข้อสังเกตเชิงวิพากษ์อดีตบุคคลจำเป็นต้องมีความสามารถในการจินตนาการมีมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ได้ในหลายแง่มุม มีความสนใจกว้างไกล กลุ่ม Assimilator เป็นความคิดรวบยอดเชิงนามธรรม บวกกับการสังเกตอย่างวิพากษ์วิจารณ์ บุคคลกลุ่มนี้ต้องมีความสามารถในการพัฒนารูปแบบความคิดเชิงทฤษฎีได้ สามารถให้ความสำคัญกับความคิดมากกว่าบุคคลเชิงนามธรรม และกลุ่ม Accommodator เป็นการใช้ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมผสมผสานกับการทดลอง/ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง บุคคลมีความสามารถในการกระทำสิ่งต่าง ๆ เป็นคนที่ชอบความท้าทาย ความเสี่ยงและสามารถแก้ปัญหาได้

Hartman (1995) วิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้ของบุคคลและเสนอแนะ วิธีการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองสไตล์การเรียนรู้แต่ละแบบ ดังนี้

รูปแบบการเรียนรู้แบบที่ 1 : ควรใช้วิธีการทดลองในห้องทดลองฝึกปฏิบัติของภาคสนาม การสังเกต

รูปแบบการเรียนรู้แบบที่ 2 : ใช้ตารางเวลา การจัดบันทึก การระดมพลังสมอง

รูปแบบการเรียนรู้แบบที่ 3 : ใช้การบรรยาย การทำรายงาน

รูปแบบการเรียนรู้แบบที่ 4 : ใช้สถานการณ์จำลอง กรณีศึกษาและให้การบ้าน

Grasha & Reichman (1998) เสนอว่า รูปแบบการเรียนรู้ที่จำแนกตามพฤติกรรมที่แสดงในชั้นเรียน ได้แก่ 1) แบบแข่งขัน จะมีลักษณะชอบเอาชนะเพื่อน แบบอิสระ จะมีลักษณะเชื่อมั่นแบบหลีกเลี่ยง จะมีลักษณะไม่สนใจ แบบพึ่งพา จะใช้ อาจารย์และเพื่อนเป็นแหล่งความรู้ 2) แบบร่วมมือ จะร่วมมือแสดงความเห็น ทั้งในและนอกชั้นเรียน แบบมีส่วนร่วม จะพยายามมีส่วนร่วมให้มากที่สุด ในกิจกรรมการเรียน ในชั้นเรียน แต่จะไม่สนใจกิจกรรมนอกหลักสูตรเลย

Witkin et al. อธิบายรูปแบบการเรียนรู้ จำแนกตามแบบการคิด 2 แบบ คือ แบบพึ่งพาสภาพแวดล้อม (Field dependent) บุคคลจะมองภาพรวม อยู่ใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ต้องการแรงเสริมจากสังคม รับรู้ในเรื่องของมโนทัศน์ และชอบใช้อัจฉริยะในการสื่อสาร และแบบไม่พึ่งพาสภาพแวดล้อม (Field independent) บุคคลจะมองอย่างวิเคราะห์ ไม่อยู่ใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เป็นตัวของตัวเองชอบทดสอบสมมติฐาน ชอบความเป็นระบบ และยึดถือหลักการ

Kagan et al. แบ่งวิธีคิดของมนุษย์เป็น 3 ประเภท ดังนี้ ประเภทคิดแบบคิดวิเคราะห์ (Analytical Style) รับรู้สิ่งเร้าในส่วนย่อยมากกว่าส่วนรวม นำส่วนย่อยมาประกอบเป็นความนึกคิด ประเภทคิดแบบโยงความสัมพันธ์ (Relational Style) พยายามโยงสิ่งต่าง ๆ ให้มาสัมพันธ์กัน และประเภทแบบจำแนกประเภท (Categorical Style) จัดสิ่งเร้าเป็นประเภทตามความรู้หรือประสบการณ์ โดยไม่คำนึงถึงข้อเท็จจริงที่ปรากฏในสิ่งเร้านั้น

สรุป รูปแบบการเรียนรู้ คือการค้นหา และจำแนกวิธีการในการทำความเข้าใจการเกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนภายใต้เงื่อนไขที่แตกต่างกัน มีความเหมาะสมแตกต่างกัน เพื่อให้มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ การมีพฤติกรรมในรูปแบบที่พึงประสงค์

กิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมนักศึกษาที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดย Gundy (2004) ได้กล่าวไว้ว่า มีวิธีการอยู่มากมายในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และใช้ในการแก้ไขปัญหา เช่น Bend it & Shape it, Brain borrow, Copy cat, Dead Head Deadline, Get Crazy, Idea Diary, Mental Breakdown, Music Mania, Name Change, Stereotype, Swhicheroo, Wake-up Call, Expert Excitation, Idea Shopping, Alikely Story, Picture Tickler และกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากกว่า 100 กิจกรรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา และให้แนวคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือการผสมผสานความคิดที่มากกว่า 2 หรือ 3 ความคิด มาสร้างความสัมพันธ์ใหม่ในลักษณะที่ไม่เคยเป็นมาก่อน Francis A. Cartier กล่าวว่า คนหลายคนนึกไม่ถึงว่ามีความคิดหลากหลายในตัวเองที่เกิดจากการผสมผสานความคิดเหล่านั้นให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นมา ซึ่งความคิดใหม่อาจเป็นการค้นพบโดยบังเอิญ หรือเป็นการค้นหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง แล้วนำมาผสมผสานอย่างเป็นระบบซึ่งบางครั้ง ผู้ค้นพบแนวความคิดใหม่นั้นอาจเกิดความประหลาดใจในความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองที่เกิดขึ้น

กิจกรรมที่สนับสนุนให้นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้มีส่วนร่วมในการดำเนินการเป็นการปลูกฝังให้เกิดความรู้สึกเสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม พร้อมเติบโตเป็นกำลังหลักของการพัฒนาประเทศชาติต่อไป เช่น กิจกรรมนักศึกษาที่มีความร่วมมือระหว่าง TCDC และ สสส. กับหน่วยงานอื่นที่จัดกิจกรรมนักศึกษาสำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา โดยกำหนดให้เป็นคณะที่เกี่ยวข้องกับภาควิชาการออกแบบ การพัฒนาเมืองโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาและต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาไปสู่การพัฒนาโครงการให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์จริงที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน เพื่อใช้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาชุมชนให้เป็น “พื้นที่ชุมชนสร้างสรรค์ (Creative Local Community)” “ท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourist)” และ “ความปลอดภัยสร้างสรรค์ (Creative Safety)” โครงการที่นักศึกษาได้พัฒนาและสร้างสรรค์ทางความคิดให้มีศักยภาพต่อไป โดยมีนักศึกษาชนะเลิศ 3 โครงการ คือ “โครงการ Heroes สอนหลาน” เป็นของนักศึกษา คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นการส่งเสริมฝีมือด้านการกลึงไม้ของช่างฝีมือในหมู่บ้านให้เป็นที่รู้จักและสามารถนำไปต่อยอดได้ “โครงการเรื่องเล่าผ่านเสียงกระซิบ” เป็นของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เป็นการประชาสัมพันธ์ประวัติศาสตร์ของบ้านทับเที่ยงในจังหวัดตรัง เพื่อสร้างให้เป็นเมืองท่องเที่ยวให้นักท่องเที่ยวได้รู้จักสถานที่ประวัติศาสตร์ของทั้งเมือง และ “โครงการ 3 ป. ปลอดภัย เป็นระเบียบ และประทับใจ” เป็นของสาขาวิชาออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ในการลดอุบัติเหตุการจราจรในพื้นที่ชุมชนให้ได้มากที่สุด ทั้งนี้ เพื่อเป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้ด้านการออกแบบสู่ภูมิภาคเพื่อให้เกิดเป็นชุมชนสร้างสรรค์ เพื่ออนาคตและสังคมต่อไป

กระบวนการปรับโครงสร้างของความรู้

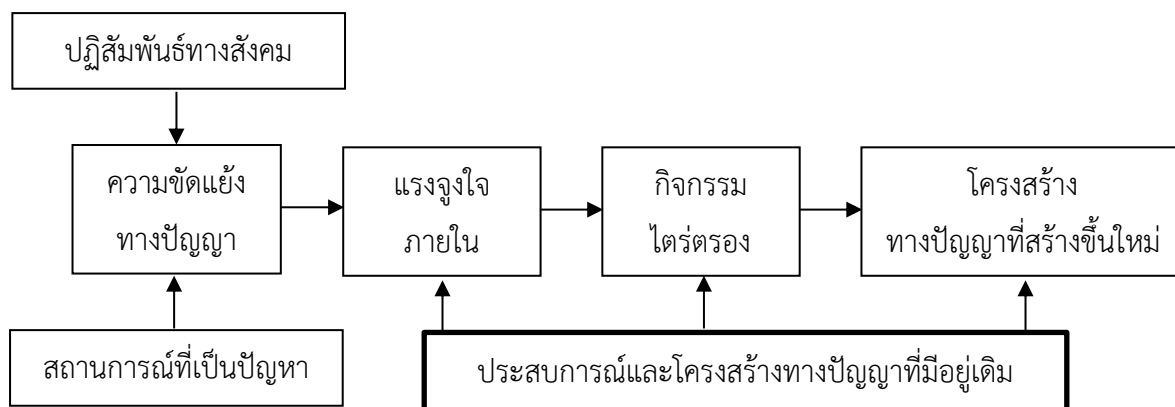
กระบวนการดูดซึม (Assimilation) เป็นการดูดซึมประสบการณ์ใหม่เข้ากับความรู้และประสบการณ์เดิมที่คล้ายกัน ภายใต้กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจากกระบวนการดูดซึม โดยถ้าปรากฏว่าประสบการณ์ใหม่ไม่สามารถกับประสบการณ์เดิมได้ สมองจะมีการสร้างโครงสร้างใหม่ขึ้นมาแทนเพื่อปรับให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นั้น กรณีเช่นนี้ นักจิตวิทยาชาวสหรัฐอเมริกา บรูเนอร์ (Bruner) ได้เน้นว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนจะมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ เขามีความเห็นแตกต่างกับ Piaget ว่า วุฒิภาวะอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ แต่ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น พัฒนาการด้านภาษาและประสบการณ์เดิม มีส่วนสำคัญในการเพิ่มความเจริญงอกงามทางสติปัญญา ส่วนออสซูเบล (Ausubel) ผู้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมายโดยเขาเชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ได้

การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ใหม่กับโครงสร้างของความรู้เดิมที่มีอยู่ จัดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) แต่การเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่สามารถนำสิ่งใหม่ไปสัมพันธ์กับความรู้เดิมได้ จัดเป็นการเรียนรู้ที่ไร้ความหมายหรือการเรียนรู้แบบท่องจำ (Rote Learning) ดังจะเห็นได้จากเทคนิคการสอนที่มาจากแนวคิดของ Ausubel ที่เสนอกระบวนการการจัดโครงสร้างความคิดล่วงหน้า (Advance Organizer) Novak เสนอวิธีการสร้างผังมโนทัศน์ (Concept Mapping), Gowin เสนอวิธีการใช้แผนผังรูปตัววี (Vee Diagram) และ วีกอตสกี (Vygotsky) เป็นผู้มึบทบาทสำคัญในการสร้างทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนว Constructivism ได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “Zone of Proximal Development” ซึ่งผู้สอนกับผู้เรียนจะร่วมกันสร้างความหมาย สร้างความรู้ขึ้นมาได้เอง

สรุป ปรัชญา Constructivism เห็นว่าความรู้ คือ โครงสร้างทางปัญญาที่บุคคลสร้างขึ้นเพื่อคลี่คลายสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ โดยเชื่อว่าความรู้เกิดจากตัวผู้เรียน ผู้เรียนจะดูดซับสารสนเทศใหม่เข้ากับความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม และผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมายแก่สิ่งที่ได้เรียน โดยการนำมาเชื่อมโยงกับความรู้หรือประสบการณ์เดิม ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่

การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism)

ผู้สอนมีหน้าที่จัดการให้ผู้เรียนขยายโครงสร้างทางปัญญา (สร้างความรู้) โดยเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหา มีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมและตัวผู้เรียนเอง ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้เกิดกิจกรรมการคิดไตร่ตรองเพื่อขจัดความขัดแย้งนั้น โดยการไตร่ตรองบนพื้นฐานของประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาเดิม ภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะกระตุ้นให้มีโครงสร้างทางปัญญาเกี่ยวกับสิ่งนั้นขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างองค์ความรู้ตามแนวคิดของปรัชญาสร้างสรรค์ความรู้

จากภาพที่ 3 จะเห็นว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาทำให้เกิดแรงจูงใจร่วมกับประสบการณ์เดิมจะช่วยก่อให้เกิดโครงการสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้นมา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้ เป็นเพียงแนวคิดที่เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ขึ้นเอง องค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้หลัก คือ ให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาโดยอาศัยความรู้เดิมเป็นฐาน เมื่อสร้างความคิดใหม่แล้วผู้สอนจะให้ตรวจสอบหรือประเมินความรู้ใหม่ เมื่อเกิดความเข้าใจชัดเจนและพอใจกับความรู้ใหม่นั้นแล้วให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือเสนอแนวทาง การใช้ความรู้ใหม่ โดยกรมวิชาการได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ไว้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นปฐมนิเทศ ขั้นกระตุ้นให้เกิดความคิด ขั้นสร้างความรู้ใหม่ ขั้นทดลองใช้ความรู้ใหม่ ขั้นทบทวนใช้ความรู้ใหม่ ในขณะที่ Saunders (2544) ได้เสนอลักษณะการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์ความรู้ 4 ขั้น ดังนี้ ขั้นลงมือปฏิบัติการ ขั้นมีส่วนร่วมในการใช้ความคิด ขั้นทำงานกลุ่ม และขั้นประเมินผลระดับสูง

Driver & Oldham (2544) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำ คือ ให้ผู้เรียนรับรู้จุดมุ่งหมายและมีแรงจูงใจ ขั้นล้างความคิดให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้เดิม ขั้นปรับเปลี่ยนแนวความคิดโดยทำความกระจ่างและแลกเปลี่ยน ขั้นประเมินความคิดใหม่โดยการทดลองหรือคิดอย่างลึกซึ้ง ขั้นนำความคิดไปใช้ ขั้นทบทวน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540: 55) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ไว้คล้ายคลึงกับกรมวิชาการดังนี้ 1) ขั้นปฐมนิเทศ ผู้สอนให้โอกาสผู้เรียนสร้างจุดมุ่งหมายและแรงดลใจในการเรียนรู้ตามเนื้อหาที่กำหนด 2) ขั้นทำความเข้าใจ ผู้สอนให้ผู้เรียนปรับแนวคิดปัจจุบันหรือบรรยายความเข้าใจของตนเองในหัวข้อที่กำลังเรียน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนอาจมีแบบจำลองทางความคิดรวบยอดที่อาจไม่สมบูรณ์ในตอนเริ่มเรียน โดยผู้เรียนอาจทำกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย

กลุ่มเล็ก การเขียนผังความคิด การเขียนสรุปความคิด เป็นต้น 3) ชั้นจัดโครงสร้างแนวคิดใหม่ ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4) การช่วยผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจใหม่

สรุป การสร้างสรรค์ความรู้การช่วยผู้เรียนให้เกิดความคิดรวบยอด หรือการสร้างความคิดรวบยอดให้ขยายไปสู่รวบยอดของตนเอง โดยผู้สอนต้องมีภาระความรับผิดชอบที่สำคัญคือ การวินิจฉัยความเข้าใจผิดของผู้เรียน ซึ่งสามารถทำได้โดยการสัมภาษณ์ ชักถามผู้เรียนโดยตรง เช่น สัมภาษณ์ผู้เรียนเพื่อค้นหาแบบจำลองความคิดรวบยอดที่ไม่สมบูรณ์และสร้างแบบจำลองที่สมบูรณ์ขึ้นใหม่

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การระดมสมอง

เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาให้มากที่สุด โดยเสนอได้อย่างเสรี ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะที่เสนอมานี้ มีการบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะทั้งหมดไว้ หลังจากนั้นอาจจะจัดให้มีการอภิปราย ทบทวนความคิดเห็นทั้งหมด จัดเป็นหมวดหมู่หรือประเภทและตัดสินใจวิธีการที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ การจัดการเรียนรู้โดยวิธีระดมสมอง มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรี มีแนวความคิดใหม่ มีแนวความคิดที่กว้างขวางและสามารถนำแนวความคิดเหล่านั้นไปสู่การตัดสินใจหรือการแก้ปัญหาได้ดี การเรียนรู้แบบระดมสมองมีองค์ประกอบสำคัญคือ การแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี การจดบันทึกความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ การจัดหมวดหมู่หรือประเภทของความคิด การตัดสินใจเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดไปใช้แก้ปัญหา

สรุปผู้เรียนที่ต้องมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ ในด้านบทบาทของผู้สอนคือผู้สนับสนุน (Supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (Resource Person) ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่เลือกและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียนหรือมีส่วนร่วมในการเลือกและจะเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการค้นคว้ารับผิดชอบการเรียนรู้ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. กิจกรรมนักศึกษา

ความหมาย แนวคิด และทฤษฎีและความสำคัญของกิจการนักศึกษา

Panboomhom (2012) กล่าวว่า การดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษา คือกระบวนการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่สถาบันจัดขึ้นเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นบัณฑิตที่ประกอบไปด้วยคุณสมบัติที่ถึงพร้อม นอกเหนือจากการจัดการเรียนการสอนในด้านวิชาการตามที่หลักสูตรกำหนด โดยนักศึกษาจะได้รับการส่งเสริมพัฒนาครบองค์รวมทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา เพื่อดำเนินไปสู่คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ 5 ด้าน คือ ความรู้และทักษะ การคิด ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความรับผิดชอบ ทักษะการวิเคราะห์และการสื่อสาร และการพัฒนาด้านคุณธรรมจริยธรรม

สรุป กิจกรรมนักศึกษาเป็นหน่วยงานหนึ่งในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่จัดขึ้นเพื่อประโยชน์ในการพัฒนานักศึกษาให้ครบองค์รวมผ่านการจัดกิจกรรมนักศึกษาไปสู่คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่กำหนดไว้

ประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา

Nearmnom (2007) กล่าวว่า งานด้านกิจกรรมนักศึกษามีความสำคัญในการช่วยเหลือนักศึกษาให้ได้รับการเพิ่มพูนประสบการณ์ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในอนาคตหลังจากสำเร็จการศึกษา เพื่อสนับสนุนให้นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองตามความถนัดและตามความสนใจ รวมทั้งช่วยพัฒนาให้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ ช่วยพัฒนาภาวะผู้นำให้นักศึกษาได้แสดงออกในทางที่สร้างสรรค์ จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่สนใจ และเป็นประโยชน์ แตกต่างกันตามความต้องการของตนเอง

จิรวัดน์ วีรังกร (2542) ได้กล่าวว่า กิจกรรมนักศึกษาทำให้ได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่า เปิดโลกทัศน์ เห็นคุณค่าในตนเอง มีความสามารถในการบริหารเวลา สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีบุคลิกภาพดี และรู้จักบทบาทของตนเอง และกิจกรรมนักศึกษาก็เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่ง ที่ช่วยพัฒนาและเพิ่มศักยภาพให้นักศึกษามีคุณลักษณะของความเป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์

สรุป ประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา นอกจากจะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ชีวิตจริงในการทำงานให้แก่นักศึกษาแล้ว ยังเป็นการเสริมทักษะชีวิต การจัดการกับตนเอง และส่งเสริมให้นักศึกษาได้รู้จักตนเองสามารถทำงานตามศักยภาพของตนเอง

การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษา

Chickering & Reiser (1993) ได้กล่าวว่า การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษาเป็นการจัดการของสถาบันการศึกษาโดยเป็นนโยบายในการส่งเสริมให้นักศึกษามีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ด้วยความพร้อม และคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ สติปัญญา สังคม อารมณ์ ตามที่คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของแต่ละสถาบันกำหนดไว้ เป็นที่ยอมรับกันว่า การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการที่มีประโยชน์ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีทฤษฎีใดที่กล่าวถึงบทบาทของกิจกรรมนักศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานักศึกษาอย่างชัดเจน

นอกจาก Chickering and Reiser ที่ได้กล่าวถึงการพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษาแล้ว Astin (1999) ได้เสนอแนวคิดในการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการจัดการด้านองค์กรนักศึกษา คือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา อาจารย์ หลักสูตร มหาวิทยาลัย โดยการมีส่วนร่วมของนักศึกษามีเนื้อหาสำคัญ 5 ข้อ ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วม หมายถึง การใช้ร่างกายและแรงใจสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเพื่อเรียนรู้และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา 2) การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นในลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างกัน 3) การมีส่วนร่วมนั้นเป็นไปทั้งในด้านของปริมาณ

และด้านคุณภาพ 4) การพัฒนาการเรียนรู้และบุคลิกภาพของนักศึกษาผ่านการวางแผนมาแล้ว เป็นอย่างดีตามนโยบายการพัฒนาการศึกษาของมหาวิทยาลัย และ 5) การใช้นโยบายจะยึดเป็น แผนหลักในทิศทางการพัฒนานักศึกษา และเป็นแนวทางในการพัฒนานักศึกษาจากการมีส่วนร่วม ในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

สรุป การพัฒนานักศึกษาผ่านกิจกรรมนักศึกษา จะดำเนินการผ่านนโยบายของ สถาบันการศึกษาโดยผู้บริหารซึ่งการพัฒนานักศึกษาจะมีการดำเนินการที่ตรงกับวิสัยทัศน์ที่ตั้งไว้ โดยกำหนดเป็นแผนพัฒนานักศึกษาตามแต่ละช่วงชั้นปีเพื่อจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ การพัฒนานักศึกษาผ่านการดำเนินงานโดยคณะกรรมการนักศึกษาเพื่อจัดกิจกรรมต่าง ๆ สำหรับการ เรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักศึกษา

การเรียนรู้โดยกิจกรรมนักศึกษา

The Officer of Higher Education Commission (2007) กล่าวว่า แนวทางการพัฒนา คุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์ทั้งในด้านของพลเมืองและพลโลก คือแนวทางการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคนด้วยมาตรฐานในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ คณะกรรมการการอุดมศึกษาจึงกำหนด เกณฑ์ของการศึกษาระดับอุดมศึกษา ที่มีเนื้อหาสาระและมีความยุ่งยากซับซ้อน นักศึกษาจึงต้อง ทุ่มทดสอบปัญญา ร่างกาย จิตใจและสมาธิในการศึกษาเล่าเรียน นักศึกษาบางคนอาจมีปัญหา ในการปรับตัวกับเพื่อน หรือปรับตัวเข้ากับการเรียนการสอน ทำให้ขาดสมาธิในการศึกษาเล่าเรียน ส่งผล การเรียนผลการเรียนออกมาไม่เป็นที่น่าพอใจ สถาบันอุดมศึกษาจึงต้องจัดให้มีหน่วยงานหน่วย หนึ่ง คือ ฝ่ายกิจการนักศึกษา ซึ่งมีหน้าที่บริการต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือนักศึกษาในการแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมในการศึกษาเล่าเรียน นอกจากนี้กิจกรรมนักศึกษายังช่วยพัฒนา บุคลิกภาพของนักศึกษา เพื่อให้ นักศึกษาเป็นผู้ที่มีความสมบูรณ์ ทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ สติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจ เพื่อให้เป็นไปตามหลักการอุดมศึกษา และสอดคล้องกับ ปรัชญา ปณิธานของสถาบันอุดมศึกษาและได้มีนักวิชาการ นักการศึกษาหลายคนได้แสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษาไว้ดังนี้

เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์ (2531) ได้ให้ความเห็นว่า กิจกรรมนักศึกษานั้นเป็นภารกิจ ที่สำคัญ เพราะช่วยให้นักศึกษามีความเจริญงอกงามเป็นคนโดยสมบูรณ์ ที่ผ่านมากิจกรรม นักศึกษานั้นมีบทบาทมากมายในชีวิตประจำวัน และมีบทบาทอย่างกว้างขวาง นอกจากจะก่อให้เกิด ประโยชน์แก่ตัวของนักศึกษาเอง แล้วยังก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและประเทศชาติ และยังทำให้ สถาบันในอุดมศึกษาได้บรรลุวัตถุประสงค์อีกด้วย

กรกช ศิริ (2536) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาไว้ว่า กิจกรรมนักศึกษา เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นที่สถานศึกษาจะต้องส่งเสริมและให้การสนับสนุน ให้นักศึกษาได้จัดกิจกรรมนั้นขึ้น เพื่อฝึกและเสริมทักษะให้กับนักศึกษาในขณะที่กำลังใช้ชีวิต

ในรั้วสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยฝึกรการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นทีมงาน และเมื่อหลังจากที่สำเร็จการศึกษาไปแล้วนั้น จึงจะเห็นผลประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา

สำเนา ขจรศิลป์ (2538) ได้สรุปความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษาต่อนักศึกษาไว้ว่า นักศึกษาโดยทั่วไปเป็นคนหนุ่มสาวที่มีพลังกำลังทั้งร่างกาย ความคิด มีความอยากรู้อยากเห็นและเป็นผู้ที่มีความหวังดีต่อสังคมด้วยใจอันบริสุทธิ์ กิจกรรมเสริมหลักสูตร หรือกิจกรรมนอกหลักสูตร จะช่วยตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นกิจกรรมนักศึกษาควรมีหลายประเภท ให้เลือก เช่น กีฬา ศิลปวัฒนธรรม บำเพ็ญประโยชน์และนันทนาการ สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาทางด้านร่างกาย ความสนใจ โดยช่วยให้นักศึกษาได้มีโอกาสใช้พลังร่างกายและความคิด ในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมหลากหลายของกิจกรรมนักศึกษา ช่วยให้นักศึกษาสามารถค้นหาอาชีพ งานอดิเรกและกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจที่เหมาะสมกับตนเองได้ เนื่องจากกิจกรรมนักศึกษาทำให้เกิดความสมดุลในด้านความรู้และความสนใจของนักศึกษา เช่น นักศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถทำกิจกรรมศิลปวัฒนธรรม ซึ่งทำให้นักศึกษามีความรู้และความสนใจทั้งในด้านวิทยาศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม ประโยชน์อีกด้านหนึ่งคือกิจกรรมนักศึกษา ทำให้มีโอกาสเปลี่ยนบรรยากาศและอิริยาบถ ได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการที่ต้องศึกษาเล่าเรียนอย่างหนัก นอกจากนี้ยังพบว่าการทำกิจกรรมทำให้เปิดโอกาสพัฒนาตนเอง ทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจได้มีโอกาสเสริมสร้างประสบการณ์ในการทำงานด้านต่าง ๆ และเป็นประโยชน์ต่อสังคมทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเองและเกิดความรู้สึกนึกคิดที่ดีต่อตนเอง

จากทัศนะของนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงหลายคน ตลอดจนผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ผ่านมา ทำให้เห็นเด่นชัดเจนว่ากิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา ที่ใช้พัฒนานักศึกษาให้เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจ ทำให้สถาบันอุดมศึกษาบรรลุเป้าหมายในการจัดกิจกรรมการทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และนักศึกษา ในการทำกิจกรรมทำให้นักศึกษาเกิดความอบอุ่น เกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจต่ออาจารย์และสถาบันอุดมศึกษาดีขึ้น สถาบันอุดมศึกษาที่เน้นด้านวิชาชีพหลายแห่งทำหน้าที่ในด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมน้อยมาก การจัดกิจกรรมของนักศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม เป็นการช่วยให้สถาบันอุดมศึกษาได้ทำหน้าที่ในด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น นอกจากนี้กิจกรรมนักศึกษาด้านกีฬา ศิลปวัฒนธรรมและบำเพ็ญประโยชน์ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเผยแพร่ชื่อเสียงและเกียรติคุณของสถาบันอุดมศึกษาได้เป็นอย่างดี

ส่วนความสำคัญความสำคัญต่อประเทศ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 เป็นต้นมา ในแต่ละปี ได้มีนักศึกษาเป็นจำนวนมากได้ออกค้าอาสาพัฒนาชนบทในถิ่นทุรกันดารยากไร้และได้สร้างถาวรวัตถุหลายอย่าง นอกจากนั้น นักศึกษายังได้ช่วยแนะนำประชาชนในชนบทให้มีความรู้เกี่ยวกับการเกษตรแผนใหม่ การสาธารณสุขและการศึกษาเพื่อช่วยให้ชาวชนบทมีความเป็นอยู่ดีขึ้น กิจกรรม

ด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ กิจกรรมด้านกีฬา ได้ช่วยทำให้นักศึกษา ซึ่งเป็นเยาวชนของชาติ มีร่างกายที่แข็งแรงและที่สำคัญที่สุดคือ กิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนา นักศึกษาทั้งทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ ร่างกายและจิตใจให้เป็นเยาวชนที่มีคุณภาพ สามารถ พัฒนาประเทศให้มีความเจริญ กิจกรรมนักศึกษาจึงนับว่ามีความสำคัญต่อประเทศเป็นอันมาก

สรุป กิจกรรมนักศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความสำคัญ ต่อการพัฒนานักศึกษาให้มีความสมบูรณ์ สถาบันการศึกษาแต่ละแห่งจึงให้ความสำคัญในการพัฒนา นักศึกษาที่ชัดเจน ซึ่งจะช่วยพัฒนานักศึกษาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และความสามารถ ในการพัฒนาให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์ มีความสามารถในการทำงาน สามารถอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมี ความสุขและมีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เป็นที่ชื่นชอบของผู้อื่น และเป็นแบบอย่างที่ดีของ สังคม ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ทำให้นักศึกษาได้นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งที่เกี่ยวกับหน้าที่การงาน และชีวิตครอบครัว

กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

นักศึกษาที่เข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นช่วงที่มีอายุระหว่างวัยรุ่นตอนปลายและ วัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งเป็นวัยหนุ่มสาวที่มีกำลังกายกำลังใจและความคิดริเริ่มต่าง ๆ มีความพร้อมทั้ง ในด้านการศึกษาและการทำงานด้วยกระบวนการอย่างบริสุทธิ์ใจ กิจกรรมนักศึกษาหลายประเภทเช่น กีฬา ศิลปะวัฒนธรรม บำเพ็ญประโยชน์ วิชาการ นันทนาการ รักษาสิ่งแวดล้อม ฯลฯ ซึ่งกิจกรรม เหล่านี้สามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักศึกษาที่มีความแตกต่างกันระหว่าง บุคคลได้เป็นอย่างดี กิจกรรมนักศึกษาจะช่วยเพิ่มประสบการณ์ ทักษะต่าง ๆ และการเรียนรู้ ซึ่งนักศึกษาไม่สามารถเรียนได้ในชั้นเรียน แต่จะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการนักศึกษาด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกายและจิตใจ ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาไม่ว่าจะเป็น สถาบันอุดมศึกษาของรัฐบาล สถาบันอุดมศึกษาในกำกับ หรือสถาบันอุดมศึกษาของเอกชน จึงให้การสนับสนุนส่งเสริมให้นักศึกษา จัดกิจกรรมนักศึกษาต่าง ๆ เพื่อพัฒนานักศึกษาตามเหตุผลดังกล่าว และกิจกรรมนักศึกษาที่จัดขึ้นนั้น เป็นกระบวนการในการพัฒนานักศึกษาเพื่อเป็นผู้ที่มีความพร้อมในการทำงานในอนาคต

กิจกรรมนักศึกษาที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดย B. Van Gundy ได้กล่าวไว้ว่า มีวิธีการ อยู่มากมายในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และใช้ในการแก้ไขปัญหา เช่น Bend it & Shape it, Brain borrow, Copy cat, Dead Head Deadline, Get Crazy, Idea Diary, Mental Breakdown, Music Mania, Name Change, Stereotype, Swicheroo, Wake-up Call, Expert Excitation, Idea Shopping, Alikely Story, Picture Tickler และกิจกรรมอื่น ๆ อีก มากกว่า 100 กิจกรรมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา และให้แนวคิดว่ ความคิด สร้างสรรค์คือการผสมผสานความคิดที่มากกว่า 2 หรือ 3 ความคิด มาสร้างความสัมพันธ์ใหม่ใน ลักษณะที่ไม่เคยเป็นมาก่อน Francis A. Cartier กล่าวว่ คนหลายคนนึกไม่ถึงว่มีความคิด

หลากหลายในตัวเองที่เกิดจากการผสมผสานความคิดเหล่านั้นให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นมา ซึ่งความคิดใหม่อาจเป็นการค้นพบโดยบังเอิญ หรือเป็นการค้นหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง แล้วนำมาผสมผสานอย่างเป็นระบบซึ่งบางครั้ง ผู้ค้นพบแนวความคิดใหม่นั้นอาจเกิดความประหลาดใจในความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองที่เกิดขึ้น

สรุป การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาเป็นการจัดการศึกษาที่มีความซับซ้อน และมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนานักศึกษาครบทุกด้านด้วยวิธีการทั้งด้านวิชาการ ด้านกิจกรรมนักศึกษา ทั้งกาย สติปัญญา ความสามารถ การปรับตัว ทักษะคิดเพื่อผลิตบุคลากรให้มีศักยภาพเพื่อไปพัฒนาประเทศชาติในด้านต่าง ๆ ให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ สู้งาน มีทัศนคติที่ดีต่อสังคม มีความพร้อมในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไป

4. การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่

ผู้ใหญ่ที่แตกต่างจากเด็กในหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางกายภาพที่มองเห็นได้จากภายนอก หรือความแตกต่างในเรื่องของทัศนคติ ความคิด ซึ่งการเรียนรู้ก็เป็นความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้ใหญ่จึงจำเป็นต้องมีการดำเนินการที่เหมาะสม เนื่องจากผู้ใหญ่ไม่ได้อยู่ในวัยเริ่มต้นการเรียนรู้เหมือนเด็ก แต่ผ่านประสบการณ์ชีวิตมาแล้วในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวย่อมส่งผลกระทบต่อการพัฒนา ดังนั้น นักพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่รับผิดชอบการจัดกิจกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร ให้แก่พนักงานที่จัดอยู่ในวัยผู้ใหญ่ นั้น จำเป็นจะต้องรู้ถึงศาสตร์และศิลป์ของการสอนผู้ใหญ่ (Andragogy) ที่แตกต่างไปจากแนวทางการสอนเด็ก (Pedagogy) แนวทางการสอนผู้ใหญ่ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (Knowles, 1980) 1) ผู้ใหญ่จำเป็นต้องรู้ว่าทำไมตนเองจะต้องเรียนรู้เรื่องดังกล่าว หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าผู้ใหญ่จะต้องรู้ถึงผลประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้นเนื่องจากการเรียนรู้ เพื่อเป็นการกล่าวให้เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ 2) ผู้ใหญ่ต้องการที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้จะต้องเปิดโอกาสให้ได้รับผิดชอบตนเอง 3) ผู้ใหญ่มีประสบการณ์ชีวิตมากกว่าเด็ก ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวย่อมเป็นพื้นฐานความรู้ที่มีคุณค่า สามารถนำมาใช้ประโยชน์โดยนำมาเป็นตัวอย่างเชื่อมต่อการเรียนรู้ในปัจจุบัน ต่างกับเด็กที่มีประสบการณ์ชีวิตที่จะนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้มีค่อนข้างจำกัด ดังนั้น กิจกรรมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ภายในองค์กร เปิดโอกาสให้มีการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในกิจกรรมกับประสบการณ์ชีวิตของพนักงาน เพื่อสร้างความสนใจของพนักงาน เช่น การอบรมเรื่องการสร้างทีม (Team Building) ที่สามารถเชื่อมโยงให้พนักงานที่เข้าอบรมคิดย้อนไปถึงปัญหาจากการทำงานเป็นทีม และแนวทางการแก้ไขที่ได้ปฏิบัติ รวมถึงผลที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบ ในขณะที่การอบรมเรื่องการพัฒนาทีมงานกับเด็กอาจจะไม่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของเด็กเข้ากับเนื้อหาของการพัฒนาได้มากนัก 4) ผู้ใหญ่มีความ

ต้องการที่จะเรียนรู้ก็ต่อเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ๆ มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับชีวิตของตนเอง หรือมองเห็นประโยชน์ที่จะได้รับจากกิจกรรมดังกล่าว 5) ผู้ใหญ่มีเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต่างจากเด็ก เนื่องจากผู้ใหญ่มองว่าการเรียนรู้คือการช่วยให้ตนเองปฏิบัติงาน เป็นการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิต 6) ผู้ใหญ่จะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากตนเองหรือแรงจูงใจภายในเป็นหลัก เช่น การเรียนรู้จะช่วยให้ตนเองกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขามากขึ้น

สรุป การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความพร้อมและความต้องการ รวมทั้งรู้เป้าหมายของการเรียนเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในเรื่องที่ตนเองต้องการอย่างแท้จริง

หลักการ แนวคิด และวิธีการในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

การศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวเองอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ทิศทางที่ดวงอาทิตย์ขึ้นและตก การเกิดน้ำขึ้นน้ำลง การหมุนเวียนของฤดูกาล และการโคจรของดวงดาว ดวงจันทร์ เป็นต้น มนุษย์ได้เฝ้าสังเกตติดตามดูและเก็บรวบรวมสถิติจนเกิดเป็นศาสตร์สาขาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ แต่เพียงลำพังการเฝ้าสังเกตแต่อย่างเดียวนั้นไม่ทำให้ความรู้ทางด้านวิชาการก้าวหน้ามาถึงดังเช่นปัจจุบัน มนุษย์จึงต้องมีการศึกษาค้นคว้า ทดลองและฝึกฝนอบรมให้สถาบันของวิทยการนั้นอย่างมีระเบียบแบบแผนเพื่อบันทึกไว้เป็นหลักฐานและสามารถนำไปเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตได้ ดังนั้น การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นต่อเนื่องตลอดเวลาตั้งแต่เกิดจนตาย ซึ่งก็คือการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) ด้วยเหตุดังกล่าวมนุษย์จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้

สรุป หลักการ แนวคิด และวิธีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะเป็นการเรียนรู้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตตามหลักการของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เกิดการเรียนรู้ขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริง

พัฒนาการในวัยผู้ใหญ่

ช่วงชีวิตที่เรียกว่า “ผู้ใหญ่” เป็นช่วงชีวิตที่ถือว่ามีความสำคัญซับซ้อนและยาวนานมาก มีการเปลี่ยนแปลงหลาย ๆ อย่างเกิดขึ้น ซึ่งต้องการการปรับตัวอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อให้เห็นได้ชัดขึ้นในการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ จึงแบ่งวัยผู้ใหญ่ออกเป็น 3 ระยะอย่างคร่าว ๆ โดยพิจารณาจากบทบาทภารกิจเชิงพัฒนาการตามที่สังคมยอมรับ ตามแนวของ Havighurst คือ วัยผู้ใหญ่ตอนต้น หรือวัยฉกรรจ์ (Early Adulthood) อายุ 18 – 35 ปี วัยผู้ใหญ่ตอนกลางหรือวัยกลางคน (Middle Adulthood) อายุ 35 – 60 ปี วัยผู้ใหญ่ตอนปลายหรือวัยชรา (Late Adulthood) อายุ 60 ปีขึ้นไป

หากพิจารณาถึงช่วงอายุของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย จะเห็นว่าเป็นวัยที่มีการพัฒนาจากวัยรุ่นที่เป็นระยะของความงอกงาม มีการพัฒนาทางด้านร่างกายและจิตใจมาก เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจและพัฒนาไปถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นซึ่งเป็นระยะที่บุคคลเจริญเติบโตเต็มที่ บรรลุวุฒิภาวะโดยสมบูรณ์ ดังนั้นบุคคลวัยนี้จะเริ่มมีพฤติกรรมที่แน่นอนขึ้น การเปลี่ยนแปลงจะมี

น้อยลง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ความเจริญเติบโตทางกายสมบุรณ์และพัฒนาเต็มที่ ประสิทธิภาพและความสามารถของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายพัฒนาสูงสุดในช่วงนี้ รวมทั้งความสามารถและความแข็งแรงของอวัยวะต่าง ๆ นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ ผู้ใหญ่ตอนต้นจะมีอารมณ์และความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าระยะวัยรุ่น แต่ความสนใจในสิ่งต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงมากไม่คงที่ และต้องประสบกับความตึงเครียดทางอารมณ์ในเรื่องต่าง ๆ เพราะเป็นวัยที่มีหน้าที่และความรับผิดชอบเพิ่มมากขึ้น ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางด้านสติปัญญา วัยนี้จะมีประสิทธิภาพทางสมองพัฒนาเต็มที่และคงอยู่สูงที่สุดไปจนถึงวัยกลางคน จากการวิจัยของ ธอร์นไคค์ ได้ผลว่า ช่วงที่บุคคลเรียนรู้ได้ดีที่สุด คือ อายุระหว่าง 20 – 25 ปี

ลักษณะทั่วไปของวัยผู้ใหญ่ตอนต้นเป็นวัยของการบรรลุวุฒิภาวะ วัยเด็กกับวัยรุ่น เป็นระยะของความงอกงามมีการพัฒนาทางด้านร่างกายและจิตใจอย่างรวดเร็ว เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านร่างกาย และจิตใจอยู่เรื่อย ๆ และจะเจริญเต็มที่เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยบุคคลจะบรรลุวุฒิภาวะทั้งทางกาย และจิตใจ ในอีกด้านหนึ่ง พบว่า จะเป็นวัยแห่งปัญญา วัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ จะพบกับปัญหาชีวิตแบบใหม่ และถูกคาดหวัง เป็นผู้มีความพร้อมที่จะเริ่มชีวิต เผชิญปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ปัญหาที่เกิดการที่จะประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมใหม่ และการที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้ โดยไม่ต้องอาศัยพึ่งพาผู้อื่นเหมือนเมื่อยังอยู่ในวัยเด็กหรือวัยรุ่น การที่จะประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมใหม่และการที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ได้นำพอใจหรือไม่ขึ้น ขึ้นอยู่กับความเข้าใจต่อสถานการณ์ชีวิตของตนเองช่วงนี้ด้วย ซึ่งต้องอาศัยเวลาที่ปรับตัวอยู่พอสมควรเป็นวัยที่ การพัฒนาการทางกายและจิตใจสมบูรณ์เต็มที่ เริ่มต้นชีวิตอย่างผู้ใหญ่ นอกจากนี้ยังเป็นวัยแห่งการมีความตึงเครียดทางอารมณ์ ช่วงชีวิตวัยนี้ต้องพบกับการแก้ปัญหาและตัดสินใจพยายามทำสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้

สรุป พัฒนาการในวัยผู้ใหญ่ เป็นพัฒนาการตามลำดับขั้นที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากผู้ใหญ่จะต้องมีภาระ ความรับผิดชอบในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น และจะต้องพบกับปัญหาต่าง ๆ ที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยพัฒนาการจึงมีความแตกต่างกันไป แต่อย่างไรก็ตาม พัฒนาการในวัยผู้ใหญ่จะบ่งชี้ถึงการปรับตัวและการตัดสินใจในการแก้ปัญหาที่พบให้เป็นไปตามความคาดหวัง

การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

ช่วงชีวิตที่ยาวนานของผู้ใหญ่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ทางสังคมและส่วนตัวอย่างมาก ซึ่งเฮฟวิกเฮิร์ท (สวูธน์ วัฒนวงศ์, 2533) ได้ศึกษาค้นคว้าทางด้านจิตวิทยาในการเปลี่ยนแปลงของผู้ใหญ่ โดยการพิจารณาถึงความรับผิดชอบที่เกี่ยวกับภาระหน้าที่และบทบาทด้านสังคมที่ผู้ใหญ่ แต่ละช่วงอายุสมควรที่จะปฏิบัติ และมีความรับผิดชอบ โดยเรียกชื่อว่า “ภารกิจเชิงพัฒนาการ” (Development task) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

1. การกิจเชิงพัฒนาการสำหรับวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งผู้ใหญ่วัยนี้จะมีอายุประมาณ 18-35 ปี โดยทั่วไปแล้วจะต้องมีภาระหน้าที่สำคัญดังต่อไปนี้

- การเลือกคู่ครองที่เหมาะสม รวมทั้งเพื่อนสนิท
- สามารถที่จะเริ่มต้นการมีครอบครัวปรับตัวที่จะอยู่กับคู่ครองได้ตลอดไป
- มีการแสวงหาที่พักอาศัย รวมทั้งสามารถมีบ้านเป็นของตัวเอง
- สามารถที่จะเริ่มต้นการมีอาชีพที่แน่นอนและมีความมั่นคง
- มีความรับผิดชอบในฐานะของการเป็นพลเมืองดี
- แสวงหากลุ่มทางสังคม ซึ่งมีความสนใจและอุปนิสัยคล้ายคลึงกัน ได้แก่ การเป็น

สมาชิกสมาคมและสโมสร

2. การกิจเชิงพัฒนาการสำหรับวัยผู้ใหญ่ตอนกลาง ผู้ใหญ่ในวัยนี้จะอยู่ในช่วงอายุประมาณ 35-60 ปี โดยจะมีภาระหน้าที่ความรับผิดชอบที่สำคัญดังต่อไปนี้

- อาจประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับในสังคม
- มีหลักฐานและฐานะทางเศรษฐกิจมั่นคง โดยมีมาตรฐานความเป็นอยู่เหมาะสมกับ

ฐานะทางสังคม

- สามารถให้ความช่วยเหลือแก่ลูกหลาน ตลอดจนบริวารได้มีความสุขที่ได้ให้ความ

ช่วยเหลือคนใกล้ชิด

- สามารถใช้เวลาว่างและมีงานอดิเรกหรือนันทนาการที่เหมาะสมกับวัย
- สามารถปรับตัวได้ ตลอดจนยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ
- สามารถปรับตัวให้เหมาะสมกับบทบาทการเป็นพ่อ-แม่ ที่ลูก ๆ กำลังจะแยกออกไป

มีครอบครัวของเขาเอง

3. การกิจเชิงพัฒนาการสำหรับวัยชราหรือวัยสูงอายุ บุคคลในวัยนี้คือผู้ที่มีอายุเกินกว่า 60 ปีขึ้นไป ควรจะมีบทบาทภาระหน้าที่ดังต่อไปนี้

- สามารถเรียนรู้และปรับตัวเกี่ยวกับความเสื่อมโทรมทางด้านร่างกาย
- สามารถปรับตัวเองได้เกี่ยวกับการเกษียณอายุ ตลอดจนจรรยาได้ที่จะต้องลดน้อยลงไป
- สามารถปรับตัวได้ ถ้าเกิดการสูญเสียชีวิตของคู่ครองและการใช้ชีวิตลำพัง
- ควรมีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีอายุรุ่นเดียวกันและความสนใจใกล้เคียงกัน

เพราะจะช่วยทำให้จิตใจสบายไม่เหงาจนเกินไป

- มีการพบปะพูดคุยจากกับคนในวัยเดียวกัน เพื่อทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกันบ้าง

เป็นครั้งคราว

- สามารถกำหนดสถานที่อยู่อาศัยในสภาพที่ตนเองพอใจ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นบ้านของตนเอง หรืออาจจะต้องอาศัยรวมอยู่กับลูก ๆ หลาน ๆ หรือในบ้านพักของคนชรา

แมคคลัสกี (McClusky, 1963: 19) เชื่อว่าความเข้าใจเรื่องพัฒนาการในช่วงชีวิตของผู้ใหญ่จะช่วยให้เราสามารถจัดโปรแกรมทางการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ได้ และเขาเชื่อว่าเราจะเข้าใจลักษณะเฉพาะของผู้ใหญ่ในวัยต่าง ๆ ตลอดจนปัญหาและศักยภาพของเขาได้จากการศึกษาผู้ใหญ่ตามลำดับขั้นตอนตลอดชีวิต บุคคลที่เริ่มเป็นผู้ใหญ่จะเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ในระยะแรก ๆ และคิดว่าถ้าสามารถผ่านพ้นปัญหามาหลาย ๆ ช่วงชีวิตแล้วเขาก็จะคิดได้ว่าจะต้องพบกับปัญหาอื่น ๆ อีกในช่วงต่อไป ชีวิตที่ดำเนินเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จะเป็นลักษณะเฉพาะของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ตลอดเวลาที่มากกว่า 20 ปี

สรุป การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่จะสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตและวิถีชีวิต ดังนั้น การจัดการศึกษาที่เหมาะสมการช่วยวัย ประสบการณ์ และความต้องการ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรคำนึงถึง

สมมติฐานการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

เนื่องจากการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ค่อนข้างจะมีความสลับซับซ้อนอยู่มากพอสมควร ดังนั้นจึงมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาผู้ใหญ่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและพยายามจะทดสอบสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เพื่อจะได้นำไปเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาผู้ใหญ่ให้มากยิ่งขึ้น ศาสตราจารย์เดย์ (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2524 อ้างถึงใน Day, 1971) ได้ให้ความเห็นว่สมมติฐานที่สำคัญ 5 ประการ ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ใหญ่ในด้านของการเรียนรู้ได้ดีขึ้น คือ

1. ช่วงชีวิตของผู้ใหญ่ ปัญหาต่าง ๆ ในช่วงชีวิตทำให้เราทราบถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อสติปัญญาของผู้ใหญ่ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ให้ด้อยกว่าหนุ่มสาว ปัญหาที่สำคัญ คือ

การเสื่อมถอย (Decline) ซึ่งเป็นลักษณะธรรมชาติของชีวิต ความเสื่อมถอยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ “3 D’s” ได้แก่

- การไม่ได้ใช้ (Disuse) ความล้มเหลวเกี่ยวกับความสามารถต่าง ๆ นั้นมีสาเหตุสำคัญมาจากการไม่ได้ใช้สิ่งนั้นนาน ๆ

- โรคภัยไข้เจ็บ (Diseases) ความเจ็บป่วยนับว่าเป็นอุปสรรคที่ทำให้มีการเสื่อมถอยได้มากยิ่งขึ้นในวัยผู้ใหญ่

- การขาดความสนใจ (Disinterest) เนื่องจากไม่มีแรงจูงใจที่สูงมากพอ จึงมักจะทำให้ไม่ค่อยเกิดความสนใจในกิจกรรมต่าง ๆ

2. การเปลี่ยนแปลงบทบาท การเปลี่ยนแปลงบทบาทที่สำคัญ ๆ ที่บังเกิดกับผู้ใหญ่มักจะได้แก่ การบรรลุถึงจุดสุดยอดในอาชีพการงาน ช่วยให้บุตรได้รับอิสรภาพและเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบต่อไป การยอมรับสภาพชีวิตครอบครัวที่ลูก ๆ จะต้องแยกตัวออกไป แต่บางครั้งผู้ใหญ่ก็เกิดความสับสนในบทบาทฐานะทางสังคม ฐานะฐานะทางเศรษฐกิจและระดับชั้นทางสังคม

ได้เสมอ การเปลี่ยนแปลงบทบาทจะมีความสัมพันธ์โดยตรงกับบุคลิกภาพและการพัฒนาตนเอง จึงอาจมีความตึงเครียดทางอารมณ์ได้

3. วุฒิภาวะ นับได้ว่าเป็นสิ่งที่มีความหมายและเป็นประโยชน์มากต่อวงการการศึกษาผู้ใหญ่ ซึ่งหมายถึง มนุษย์สามารถที่จะพัฒนาการไปในทิศทางที่อาจคาดการณ์ได้แน่นอนโดยเฉพาะคือ จะมีความเป็นอิสระมากยิ่งขึ้น เป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบตนเองได้

4. ประสบการณ์ของผู้ใหญ่ องค์ประกอบที่สำคัญมากในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ คือ การมีประสบการณ์ที่มีคุณค่าอย่างยิ่งของผู้ใหญ่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใหญ่นำเอาคุณค่าเหล่านี้มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ ประสบการณ์ของผู้ใหญ่อาจจำแนกออกได้เป็น 3 ด้าน คือ

- ผู้ใหญ่ทั้งหลายจะมีประสบการณ์อยู่อย่างมากมาย
- ผู้ใหญ่จะมีประสบการณ์ที่แยกออกเป็นประเภท ๆ ได้แตกต่างกันไป
- ประสบการณ์ของผู้ใหญ่มีการจัดเรียงลำดับแตกต่างกัน

5. การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ควรเรียนรู้โดยตัวของผู้เรียนเอง

สรุป จุดมุ่งหมายสำคัญของการศึกษาผู้ใหญ่หรือการศึกษาประเภทใด ๆ ก็ตาม มีความมุ่งหมายที่จะทำให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเกิดการเรียนรู้จากภายในตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งการที่ผู้เรียนจะทำเช่นนี้ได้ เขาควรจะเป็นนักคิด เป็นนักสร้างสรรค์และขยายสมรรถภาพการเรียนรู้ไปตลอดชีวิตด้วย

หลักการสอนผู้ใหญ่ตามแนวคิดของนักการศึกษาต่างประเทศ

วิธีการสอนผู้ใหญ่ หรือ “Andragogy” นั้นเป็นแนวความคิดใหม่ในการเรียนการสอนที่พยายามจะชี้ให้เห็นความแตกต่างออกไปจากวิธีการสอนเด็ก หรือ “Pedagogy” นี้ เป็นคำที่ใหม่ในวงการศึกษสำหรับประเทศไทยเพราะคำนี้เริ่มใช้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1967 โดยการให้ความหมายเดิมจากนักการศึกษาผู้ใหญ่ชาวยูโกสลาเวียชื่อ “ซาวิสวิต” (Dusan Saviceevic) ส่วนผู้ที่นำเข้ามาสู่วงการศึกษาผู้ใหญ่ของสหรัฐอเมริกา ก็คือ โนลส์ โดยการตีพิมพ์ลงในหนังสือ “Adult Leadership” เมื่อปี ค.ศ. 1968 และคำนี้ก็ได้รับความนิยมกันมากขึ้นเรื่อย ๆ ในบรรดาสถาบันการศึกษาผู้ใหญ่ทั้งในยุโรปและสหรัฐอเมริกา

การที่เริ่มนำคำว่า “Andragogy” มาใช้นั้นก็เพราะคำว่า “Pedagogy” ที่เคยใช้อยู่เดิมในวงการศึกษานั้น ไม่สามารถจะนำเอามาใช้ในการสอนผู้ใหญ่ได้ดีพอนั่นเอง สำหรับคำว่า “Pedagogy” นั้น มีรากศัพท์มาจากคำในภาษากรีก คือคำว่า Paid (Child) + Agogus (Leader) ซึ่งมีความหมายว่า “ศาสตร์และศิลปะในการสอนเด็ก”

ส่วนคำว่า “Andragogy” นั้นก็มาจากรากศัพท์ภาษากรีกเช่นเดียวกันคือคำว่า Aner (Man) + Agogus (Leader) ซึ่งมีความหมายว่า “ศาสตร์และศิลปะในการสอนผู้ใหญ่” (The art and science of teaching adults) ถ้าจะพิจารณากันอย่างลึกซึ้งแล้วก็มีใช้คำใหม่นัก

เพราะว่าได้มีใช้อยู่ในประเทศเยอรมันตั้งแต่ ค.ศ. 1833 มาแล้ว และในระยะทศวรรษที่เพิ่งผ่านมานี้ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นอีกในประเทศยูโกสลาเวีย ฝรั่งเศส ฮอลแลนด์ นอกจากนั้นแล้วเมื่อปี ค.ศ. 1970 ที่ University of Amsterdam ได้จัดตั้งภาควิชาใหม่ ชื่อว่า “ภาควิชาการสอนเด็กและการสอนผู้ใหญ่” (Department of pedagogical and andragogical science) สำหรับทางด้านหลักการและทฤษฎีทางการสอนผู้ใหญ่รวมทั้งเทคโนโลยีที่นำมาใช้ก็ยิ่งนับว่าใหม่มาก

สรุป Andragogy เป็นหลักการสอนผู้ใหญ่ที่สำคัญ ที่รวมศาสตร์และศิลป์ในการสอนมีความเหมาะสมกับผู้ใหญ่เพราะสร้างจากความเข้าใจในการเรียนรู้ตามภาวะของผู้ใหญ่

ข้อตกลงเบื้องต้นสำหรับการสอนผู้ใหญ่

ตามทฤษฎีการสอนผู้ใหญ่ นั้น มีอยู่ 4 ประเด็นใหญ่ ๆ ที่มีความสำคัญและเป็นความเชื่อที่ได้รับการยอมรับว่าแตกต่างจากการสอนเด็ก ๆ ซึ่งจะได้กล่าวถึงรายละเอียดต่อไป (Knowles, 1978: 55-59)

1. การเปลี่ยนแปลงด้านมโนภาพแห่งตน (Changes in self-concept) ข้อสันนิษฐานนี้ก็คือว่า บุคคลเจริญเติบโตและบรรลุวุฒิภาวะไปสู่มโนภาพแห่งตนจากการอาศัยหรือพึ่งพาบุคคลอื่น ๆ ในวัยเด็กทารกและนำไปสู่การเป็นผู้นำตนเองได้มากขึ้น

ทฤษฎีการสอนผู้ใหญ่ คาดว่าจุดที่บุคคลบรรลุความสำเร็จในด้านมโนภาพแห่งตนในการเป็นผู้นำตนเอง ก็คือลักษณะทางจิตวิทยาของการเป็นผู้ใหญ่ ถ้าหากเขาเกิดความรู้สึกว่าตัวเองไม่ได้รับการยอมรับในสถานการณ์ต่าง ๆ เลย เขาอาจจะเกิดความเครียดและอาจจะต่อต้าน และสิ่งที่สำคัญก็คือต้องพยายามทำให้ผู้ใหญ่เกิด “Self-directing” ในการเรียนการสอนให้มากที่สุดด้วย

2. บทบาทของประสบการณ์ (The role of experience) ข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับเรื่องของการมีประสบการณ์ ก็เพราะเราเชื่อว่าบุคคลที่เริ่มบรรลุวุฒิภาวะแล้วเขาก็จะได้สะสมประสบการณ์ที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น ซึ่งประสบการณ์นั้นนับว่าเป็น “แหล่งที่มีคุณค่าสูงยิ่งสำหรับการเรียนรู้” รวมทั้งเป็นการช่วยขยายโลกทัศน์ของผู้ใหญ่คนอื่น ๆ ให้กว้างขวางมากขึ้นเพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทั้งหลายด้วย

3. ความพร้อมในการเรียน (Readiness to learn) ข้อตกลงเบื้องต้นนี้ก็คือว่าบุคคลจะมีวุฒิภาวะและเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ อันเป็นเหตุมาจากพัฒนาทางชีววิทยาและแรงกดดันทางด้านความต้องการเกี่ยวกับวิชาการ ส่วนที่เกิดความพร้อมมากขึ้นก็คือ ผลพัฒนาของภาระหน้าที่ (Tasks) ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับบทบาททางสังคม ความแตกต่างกันระหว่าง Andragogy กับ Pedagogy ก็คือ ในการสอนผู้ใหญ่ นั้น ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ ถ้าหากเขาเกิดความต้องการส่วนในการสอนเด็กนั้นเรามักจะยึดถือเอาว่าเด็กควรจะต้องเรียน (Ought to) ในสิ่งนั้นสิ่งนี้ เพราะว่าจะมีโอกาสกับอนาคตของเด็กต่อไป

ในการสร้างให้เกิดความพร้อมนี้ มิได้หมายความว่าเราจำเป็นต้องคอยอยู่เฉย ๆ เพื่อให้เกิดพัฒนาด้านความพร้อม แต่ว่ามีวิธีการกระตุ้นในรูปแบบของการกระทำได้ อาจจะมีลักษณะของความมุ่งหวังในระดับสูงและกระบวนการวินิจฉัยตัวเอง (Self-diagnostic) อย่างที่ แมคเคลแลนด์ (McClelland, 1970) ได้พัฒนายุทธศาสตร์ที่ได้ประสบผลสำเร็จอย่างสูงสำหรับการช่วยให้ผู้ใหญ่พัฒนาตัวเอง ซึ่งเขาเรียกว่า “แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์”

4. การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Orientation to learning) ข้อตกลงเบื้องต้นประการสุดท้ายนี้ก็คือว่าเด็ก ๆ จะได้รับการวางเงื่อนไขให้ได้รับการเรียนรู้ในลักษณะของการยึดเอาเนื้อหาวิชาเป็นศูนย์กลาง (Life-centered) ในขณะที่ผู้ใหญ่ส่วนมากมักจะมีการเรียนรู้โดยอาศัยปัญหาเป็นศูนย์กลาง (Problem-centered) ความแตกต่างที่เห็นได้ตั้งนี้เป็นผลลัพธ์มาจากความแตกต่างของการเห็นคุณค่าของเวลานั้นเอง เด็กจะเรียนรู้โดยเห็นว่าการนำเอาความรู้ไปใช้สอนให้เกิดประโยชน์นั้น อาจจะเลื่อนหรือผลัดผ่อนไปก่อนได้ ตัวอย่างเช่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาเรียนรู้ไว้เพื่อจะนำไปใช้ได้บ้างในวัยรุ่น หรือเพื่อจะสามารถเข้าไปเรียนต่อชั้นมัธยมศึกษาได้ ส่วนการเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัยก็เพื่อจะเป็นพื้นฐานในการทำงานและประกอบอาชีพหรือสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ที่เหมาะสมยิ่งขึ้น

สรุป ผู้ใหญ่เข้ามาเรียนและยุ่งเกี่ยวกับกิจกรรมทางการศึกษาก็เพราะว่าเขาขาดความรู้และประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาปัจจุบัน ดังนั้น เขาจึงต้องการที่จะนำไปใช้ในอนาคตอันใกล้หรือโดยเร็วที่สุด หมายความว่าต้องการนำเอาไปใช้อย่างปัจจุบันทันทีทันใด ดังนั้นเขาจึงต้องการได้รับการเรียนรู้ โดยอาศัยปัญหาเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน

ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ของโนลส์

จากแนวคิดของลินเดอร์แมนทำให้ได้ข้อสันนิษฐานที่สำคัญ ๆ และเป็นกุญแจสำหรับการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ รวมทั้งจากการวิจัยในระยะต่อ ๆ มา ทำให้โนลส์ (Knowles, 1978) ได้พยายามสรุปพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่สมัยใหม่ (Modern adult learning theory) ซึ่งมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความต้องการและความสนใจ (Need and interests) ผู้ใหญ่จะถูกชักจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ถ้าหากว่าตรงกับความต้องการและความสนใจในประสบการณ์ที่ผ่านมา เขาก็จะเกิดความพึงพอใจ เพราะฉะนั้นควรจะมีการเริ่มต้นในสิ่งเหล่านี้ที่เหมาะสม โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมทั้งหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้นั้นจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วยเสมอ

2. สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ (Life situations) การเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะได้ผลดี ถ้าหากถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน (Life-centered) ดังนั้น การจัดหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ควรจะยึดถือสถานการณ์ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่เป็นหลักสำคัญ มิใช่ตัวเนื้อหาวิชาทั้งหลาย

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ (Analysis of experience) เนื่องจากประสบการณ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากที่สุดสำหรับผู้ใหญ่ ดังนั้น วิธีการหลักสำหรับการศึกษาผู้ใหญ่ก็คือ การวิเคราะห์ถึงประสบการณ์ของผู้ใหญ่แต่ละคนอย่างละเอียดว่ามีส่วนไหนของประสบการณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนได้บ้าง แล้วจึงหาทางนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

4. ผู้ใหญ่ต้องการเป็นผู้นำตนเอง (Self-directing) ความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของผู้ใหญ่ก็คือ การมีความรู้ลึกที่ต้องการที่จะสามารถนำตนเองได้ เพราะฉะนั้นบทบาทของครูจึงควรอยู่ในกระบวนการสืบหาหรือค้นหาคำตอบร่วมกันกับผู้อื่น (Mutual inquiry) มากกว่าการทำหน้าที่ส่งผ่านหรือเป็นสื่อสำหรับความรู้ แล้วทำหน้าที่ประเมินผลว่าเขาคล้อยตามหรือไม่เพียงเท่านั้น

5. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual difference) ความแตกต่างระหว่างบุคคลจะมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละบุคคล เมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น เพราะฉะนั้นการสอนนักศึกษาผู้ใหญ่จะต้องจัดเตรียมการในด้านนี้อย่างดีพอ เช่น รูปแบบของการเรียนการสอน (Style) เวลาที่ใช้ทำการสอน สถานที่สอน และประการสำคัญคือความสามารถในการเรียนรู้ในแต่ละชั้นของผู้ใหญ่ย่อมเป็นไปตามความสามารถของผู้ใหญ่แต่ละคน

อย่างไรก็ตาม ลินเดอร์แมนมิได้พูดถึงความแตกต่างกันระหว่างการศึกษาผู้ใหญ่กับการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชน แต่เขากล่าวถึง “การศึกษาแบบดั้งเดิม” (Conventional education) ว่าวิธีการเรียนการสอนยังไม่เหมาะสม ซึ่งอาจจะหมายความว่า เด็ก ๆ หรือเยาวชนที่เป็นนิสิตนักศึกษาทั่ว ๆ ไปนั้นก็จะเรียนรู้ได้ดีมากขึ้น หากใช้วิธีการทั้ง 5 นี้ ตามทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

สรุป วิธีการสอนผู้ใหญ่ตามแนวคิดของนักการศึกษาจะเห็นว่าหลักการสอนผู้ใหญ่จะให้ความสำคัญอย่างมากต่อตัวผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ไปสู่ “จิตวิทยาการเรียนรู้และหลักการสอนผู้ใหญ่” ซึ่งได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้โดยตลอดชีวิตของบุคคล โดยเฉพาะช่วงชีวิตในวัยผู้ใหญ่ จะมีภารกิจ บทบาททางสังคมและประสบการณ์หลากหลาย อันมีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบุคคลทุกคน ดังนั้น ครู-อาจารย์ผู้สอนผู้ใหญ่จึงควรจะต้องมีความเข้าใจและสามารถเชื่อมโยงลักษณะต่าง ๆ ของผู้ใหญ่ให้สอดคล้องสัมพันธ์กับการเรียนการสอนผู้ใหญ่ให้ดีที่สุดและมากที่สุดด้วย

การสอนความคิดสร้างสรรค์ในวัยผู้ใหญ่

การจัดการเรียนการสอนผู้ใหญ่อย่างเหมาะสมกับลักษณะของการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ Jarvis (1983 อ้างใน สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2533) ได้กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่และลักษณะการเรียนการสอนที่เป็นรายละเอียดในการตระหนักถึงไว้ว่า การเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เป็นลำดับขั้น ความต้องการของมนุษย์ ตามที่มาสโลว์ (Maslow) ได้กล่าวไว้ คือ การสอนไม่ใช่สิ่งที่มีความจำเป็นและสำคัญมากในการเรียนรู้ แต่จะเป็นการอำนวยความสะดวกให้การเรียนรู้เร็วขึ้น เพราะนักศึกษาที่เป็นผู้ใหญ่ตอนต้นจะมีประสบการณ์ในชีวิตมาพอสมควร มีความสามารถในการเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ

ต่อการเรียนรู้ รวมทั้งรู้ความต้องการและศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้น การสอนในเรื่องราวต่าง ๆ ควรนำประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเรียนการสอนอย่างมีความหมายต่อความต้องการในการเรียนรู้โดยการประยุกต์และการบูรณาการความรู้มาเป็นการสอนมากกว่าการสอนโดยทฤษฎี นอกจากนี้ นักศึกษาที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นยังเป็นผู้ที่ “ใฝ่ดี” หมายถึงมีความเชื่อมั่นในการรับรู้และเรียนรู้ มีความต้องการความชื่นชมเมื่อสามารถประสบความสำเร็จ ไม่ชอบการดู หรือชมขู่ และชอบในการถูกปฏิบัติเหมือนกับผู้ใหญ่คนหนึ่ง ดังนั้น หน้าที่ของผู้สอนจึงควรสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพในการเรียนรู้ด้วยประสิทธิภาพ มีความมั่นใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

กระบวนการอย่างหนึ่งที่สามารถนำนักศึกษาให้เกิดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ภายใต้การเรียนรู้ที่กระตุ้นและเน้นทักษะการคิดด้วยตัวเองที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบผู้ใหญ่ คือ การจัดทำโครงงาน หรือโครงการต่าง ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการในการสนับสนุนทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา และตอบสนองความต้องการพัฒนารวมทั้งสามารถตรวจสอบกระบวนการภายในด้วยตนเองและมีความเหมาะสมต่อวัยผู้ใหญ่ตอนต้นและตอบสนองความต้องการในการร่วมมือทำกิจกรรมเป็นกิจกรรมกลุ่มตามรูปแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้โครงงาน มีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ คือ การละลายพฤติกรรมด้วยวิธีนั้นทนการหรืออื่น ๆ เพื่อเข้ากลุ่มตามที่กำหนดนำไปสู่การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนแสดงความสามารถโดยคิดจากประสบการณ์เดิมของตนเองนำเสนอในกลุ่มเพื่อพิจารณาร่วมกัน

ขั้นดำเนินงาน แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ ลำดับแรกคือ ขั้นเสนอสถานการณ์ปัญหา เพื่อให้ฝึกคิด ตอบคำถามคำถามปลายเปิด ทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ลำดับที่สองคือ ขั้นกำหนดปัญหา เพื่อให้ร่วมกันคิดถึงเรื่องที่จะศึกษาว่าจะศึกษาเรื่องอะไร กระตุ้นให้มีการแสดงความคิดเห็นและมีวิธีการตัดสินใจว่าจะเลือกศึกษาเรื่องใด ลำดับที่สาม คือ ขั้นสร้างโครงร่างโครงงาน มีการกระตุ้นให้คิดร่วมกันในการเขียนโครงร่างโครงงาน ตลอดจนวางแผนจัดทำเป็นปฏิทิน ปฏิบัติงานว่าจะทำอะไรบ้าง วันใด ใครเป็นผู้รับผิดชอบ โดยต้องคิดร่วมกันโดยใช้กระบวนการคิดต่าง ๆ รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง โดยต้องพูดต้องปรึกษาหารือกันภายในกลุ่มจนได้คำตอบที่ทุกคนเห็นด้วย ลำดับที่สี่ คือขั้นลงมือปฏิบัติ ได้ร่วมกันทำงาน ลงมือปฏิบัติจริงตามแผนงานที่กำหนดทุกคนมีหน้าที่ความรับผิดชอบในการทำงาน ลำดับที่ห้า คือ นำเสนอโครงงานหน้าห้อง

ลำดับสุดท้าย คือ ขั้นสรุป เป็นการนำความรู้ที่ได้รับจากการทำงานมาตอบคำถามจากการนำเสนอโครงงานของแต่ละกลุ่มและได้แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกที่ได้เรียนรู้โดยใช้โครงงานหรือโครงการที่ได้รับในการดำเนินกิจกรรม

สรุป ความคิดสร้างสรรค์ในวัยผู้ใหญ่ เป็นการใช้กระบวนการและวิธีการที่เป็นพิเศษ ในการจัดการเรียนการสอนโดยการกระตุ้นให้ผู้ใหญ่ได้ก้าวข้ามกรอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้ความคิดใหม่ ขึ้นมาเพื่อนำผลไปใช้ในการแก้ปัญหาโจทย์ที่เกิดขึ้น โดยใช้กระบวนการและวิธีการในการเรียนหรือทำ กิจกรรมเป็นพิเศษที่กำหนดไว้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตนเอง หรือในกลุ่ม เพื่อนำ ศาสตร์และศิลป์มาพัฒนาให้เป็นความรู้ชุดใหม่ นำไปใช้พัฒนาวิธีการแก้ปัญหาให้ลุล่วง และจะได้เป็น ความสามารถพิเศษที่ติดตัวไปใช้ในการทำงาน หรือพัฒนากระบวนการต่าง ๆ เพื่อใช้แก้ปัญหา ในชีวิตต่อไป

5. รูปแบบ

ความหมายของรูปแบบ

รูปแบบ (Model) เป็นคำภาษาอังกฤษที่เข้ามามีบทบาทและมีความหมายเกี่ยวกับ โครงสร้างที่สัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่เป็นตัวแปรหลายอย่างเข้าไว้อย่างพอดี ซึ่งสัมพันธ์ไปถึง เป้าหมาย ทฤษฎี และสมมติฐานที่มีหลักการและมโนทัศน์รองรับ (Joyce & Weil, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับ Willer (1967) ที่ได้กล่าวไว้ว่า Model หรือ รูปแบบ คือการปรากฏของมโนทัศน์ ตามปรากฏการณ์ ร่วมกับหลักการของระบบและความสัมพันธ์ในส่วนย่อยที่เกี่ยวข้อง ส่วน ในประเทศไทยมีผู้ศึกษาในเรื่องรูปแบบและให้ความหมายไว้ดังนี้

อุทุมพร จามรมาน (2541) ให้ความหมายของ รูปแบบ ว่าเป็นโครงสร้างของความเกี่ยวข้อง ของตัวแปรต่าง ๆ ดังนั้น รูปแบบจึงน่าจะมีมากกว่าหนึ่งมิติ หลายตัวแปร และตัวแปรต่าง ๆ มีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ในเชิงความสัมพันธ์และเชิงเหตุและผล

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2544) ให้ความหมายของ รูปแบบ ไว้ว่า คือวิธีการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง ได้ถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ ตลอดทั้งจินตนาการที่มีต่อปรากฏการณ์ หรือเรื่องราวใด ๆ ให้ปรากฏ โดยใช้การสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพวาด ภาพเหมือน แผนภูมิ แผนผังต่อเนื่อง หรือสมการ ทางคณิตศาสตร์ ให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และสามารถนำเสนอเรื่องราวหรือประเด็นได้อย่างกระชับ ภายใต้อะไรอย่างมีระบบ

ทีศนา แคมณี (2545) ให้ความหมายของรูปแบบไว้ว่า เป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็น นามธรรม ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น เป็นคำอธิบาย เป็นแผนผัง ไตอะแกรมหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น รูปแบบเป็น เครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบสอบหาคำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ทั้งหลาย

บุญชม ศรีสะอาด (2555) ให้ความหมายของ รูปแบบ ไว้ว่า โครงสร้างที่แสดงถึง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ สามารถใช้รูปแบบอธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ ที่มีในปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือในระบบต่าง ๆ อธิบายลำดับขั้นตอนขององค์ประกอบหรือกิจกรรมในระบบ

รัตนะ บัวสนธ์ (2552) ได้ให้ความหมายของ รูปแบบไว้ 3 ความหมาย คือ “คือแผนภาพหรือภาพร่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ยังไม่สมบูรณ์เหมือนของจริง มักจะเรียกทับศัพท์ในภาษาไทยว่า โมเดล ได้แก่ โมเดลบ้าน โมเดลเสื้อ โมเดลรถยนต์ เป็นต้น” “คือแบบแผนความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือสมการทางคณิตศาสตร์ที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า Mathematical Model” “คือแผนภาพที่แสดงถึงองค์ประกอบการทำงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บางทีเรียกกันว่าภาพย่อส่วนของทฤษฎี หรือแนวคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น รูปแบบการสอน รูปแบบการบริหาร รูปแบบการประเมิน เป็นต้น”

วาโร เฟ็งส์วีสต์ (2553) ได้ให้ความหมายของ รูปแบบ ไว้ว่า กรอบความคิดทางด้านหลักการ วิธีการดำเนินงาน และเกณฑ์ต่าง ๆ ของระบบ ที่สามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้

สรุป “รูปแบบ” หมายถึง โครงสร้างที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ ที่ใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ ที่มีในปรากฏการณ์ธรรมชาติหรือในระบบต่าง ๆ ตามลำดับขั้นตอนขององค์ประกอบให้ชัดเจนและเข้าใจง่าย

ประเภทของรูปแบบ

รูปแบบสามารถจำแนกออกได้หลายประเภท มีผู้จำแนกประเภทของรูปแบบ ดังนี้

Smith et al. (1980) จำแนกรูปแบบออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ รูปแบบเชิงกายภาพ (Physical Model) จำแนกเป็น รูปแบบคล้ายจริง (Ionic Model) มีลักษณะคล้ายของจริง เครื่องบินจำลอง หุ่นไล่กา หุ่นตามร้านตัดเสื้อผ้า และรูปแบบเสมือนจริง (Analog Model) มีลักษณะคล้ายของจริง เช่น เครื่องบินจำลอง หรือเครื่องฝึกหัดบิน แบบนี้จะใกล้เคียงกับของจริงมากกว่าแบบแรก และรูปแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Model) ที่จำแนกได้อีกเป็น 2 ประเภท คือ รูปแบบข้อความ (Verbal Model) หรือรูปแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Model) เป็นการใช้อธิบายโดยย่อ เช่น คำพรรณนา

Bertalanffy (1986) ผู้สร้างทฤษฎีระบบ กล่าวว่า การมีรูปแบบข้อความนั้นแม้บางครั้งจะเข้าใจยากแต่ก็ยังคงดีกว่าไม่มีรูปแบบเสียเลย เพราะอย่างน้อยก็เป็นแนวทางในการสร้างรูปแบบประเภทอื่นต่อไป เช่น รูปแบบทางคณิตศาสตร์ (Mathematical Model) หรือรูปแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Model) เช่น สมการ หรือโปรแกรมเชิงเส้น เป็นต้น

Keeves (1988) จำแนกรูปแบบเป็น 4 ประเภท ได้แก่ รูปแบบเชิงเปรียบเทียบ (Analogous Model) ส่วนใหญ่ใช้ในด้านวิทยาศาสตร์ เช่น รูปแบบโครงสร้างอะตอม รูปแบบแสดงอัตราการเกิด เป็นต้น รูปแบบเชิงข้อความ (Semantic Model) เป็นรูปแบบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อในการบรรยาย หรืออธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษาด้วยภาษา รูปแบบเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematic Model) เป็นรูปแบบที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหรือตัวแปร โดยใช้สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์

และมีแนวโน้มว่าจะใช้ในทางพฤติกรรมศาสตร์มากขึ้น รูปแบบเชิงสาเหตุ (Causal Model) เป็นรูปแบบที่เริ่มจากการนำเทคนิคการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) ในการศึกษาเกี่ยวกับพันธุศาสตร์ เป็นสมการเส้นตรง แบ่งออกเป็น รูปแบบระบบเส้นเดียว (Recursive Model) และรูปแบบระบบเส้นคู่ (Non-Recursive Model) เป็นรูปแบบที่แสดงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ระหว่างตัวแปร โดยทิศทางความสัมพันธ์ของตัวแปรภายในตัวแปรหนึ่งอาจเป็นตัวแปรเชิงสาเหตุและเชิงผลพร้อมกัน จึงมีทิศทางความสัมพันธ์ย้อนกลับได้

Steiner (1988) จำแนกรูปแบบเป็น 2 ประเภท ได้แก่ รูปแบบเชิงกายภาพ (Physical Model) จำแนกออกเป็น รูปแบบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Conceptual Model) จำแนกเป็น รูปแบบเชิงแนวคิดของสิ่งหนึ่งสิ่งใด และรูปแบบเชิงแนวคิดเพื่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด

สรุป ประเภทของรูปแบบมีหลากหลาย ไม่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับรายละเอียดและวัตถุประสงค์ในการนำรูปแบบนั้น ๆ ไปใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ ตามที่ตัวแปรและทิศทางของจุดมุ่งหมายต้องการ

องค์ประกอบของรูปแบบ

มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบ ดังนี้

Brown & Moberg (1980) ได้สังเคราะห์รูปแบบขึ้นจากแนวคิดเชิงระบบ (System Approach) กับหลักการบริหารตามสถานการณ์ (Contingency Approach) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย สภาพแวดล้อม เทคโนโลยี โครงสร้าง กระบวนการจัดการ และการตัดสินใจ

สมบูรณ์ ศิริสรธริทธิ (2547) ได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาคุณลักษณะภาวะผู้นำของคณบดี พบว่า รูปแบบ มีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ คุณลักษณะภาวะผู้นำของคณบดี ที่ต้องพัฒนา หลักการและแนวคิดกำกับรูปแบบ วัตถุประสงค์ทั่วไปของรูปแบบ และกระบวนการพัฒนาที่ประกอบด้วย ขั้นตอน เนื้อหาการพัฒนา วิธีการและกิจกรรมการพัฒนา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ผลที่ต้องการ แนวทางการนำรูปแบบไปใช้ เงื่อนไขความสำเร็จ และตัวบ่งชี้ความสำเร็จของรูปแบบ

อัมพร พงษ์กังสนานันท์ (2550) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต พบว่า รูปแบบมีองค์ประกอบ 8 ประการ คือ ปรัชญาและหลักการจัดการศึกษา หลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้ การเทียบโอนความรู้ ประสบการณ์ระดับการศึกษา การบริหารและการจัดการศึกษา กลุ่มเป้าหมาย และการมีส่วนร่วมของพ่อแม่และชุมชน

สรุป การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ ปัจจัย หรือตัวแปรต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษา ซึ่งจะออกแบบตามแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย หลักการพื้นฐาน ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดรูปแบบ

ลักษณะของรูปแบบที่ดี

รูปแบบที่ดีควรประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างตัวแปรมากกว่า ความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงอย่างธรรมดา เพื่อนำไปสู่การทำนายผลที่ตามมา สามารถตรวจสอบได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มีความสอดคล้องกัน และสามารถอธิบายโครงสร้างเชิงเหตุผลของเรื่อง ที่ศึกษาได้อย่างชัดเจน นำไปสู่การสร้างความคิดรวบยอด (Concept) ใหม่และการสร้างความสัมพันธ์ ของตัวแปรใหม่ เพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ (Body of Knowledge) ในเรื่องที่กำลังศึกษา และ ควรตระหนักว่า รูปแบบในเรื่องใด จะขึ้นอยู่กับกรอบทฤษฎีในเรื่องนั้นเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในระเบียบ วิธีการวิจัยโดยใช้รูปแบบ โดยการวิจัยโดยใช้รูปแบบจำแนกออกได้เป็น 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกเป็น การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ ขั้นที่สองเป็นการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของรูปแบบ

สรุป ลักษณะของรูปแบบที่ดี จะมีรายละเอียดของความสัมพันธ์ที่ชัดเจน รวมทั้งตัวแปร ที่ส่งผลต่อกันจะมีความสัมพันธ์กับผลที่เกิดขึ้น และผลที่ได้จะสามารถตอบคำถามได้อย่างชัดเจนถึง ความสัมพันธ์และผลของรูปแบบนั้น

การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ

โดยการสร้างหรือพัฒนารูปแบบขึ้นมาก่อน เป็นรูปแบบตามสมมุติฐาน โดยการศึกษา ค้นคว้าทฤษฎี แนวความคิด รูปแบบ (ที่มีผู้พัฒนาไว้แล้วในเรื่องเดียวกันหรือเรื่องอื่น ๆ) และ ผลการศึกษาหรือวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะช่วยให้สามารถกำหนดองค์ประกอบหรือตัวแปรต่าง ๆ ภายใน รูปแบบ รวมทั้งลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ หรือตัวแปรเหล่านั้น หรือลำดับก่อนหลัง ของแต่ละองค์ประกอบในรูปแบบในการพัฒนารูปแบบนี้ จะต้องใช้หลักของเหตุผลเป็นรากฐาน สำคัญ และการศึกษาค้นคว้ามากจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบอย่างยิ่ง ผู้วิจัยอาจคิดโครงสร้าง ของรูปแบบขึ้นมาก่อน แล้วปรับปรุงโดยอาศัยข้อเสนอแนะจากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวความคิด รูปแบบ หรือผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือทำการศึกษาองค์ประกอบย่อยหรือตัวแปรแต่ละตัว แล้วคัดเลือกองค์ประกอบย่อยหรือตัวแปรที่สำคัญ ประกอบกันขึ้นเป็นโครงสร้างของรูปแบบ ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย ๆ ดังนี้ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ เป็นร่างกรอบความคิดวิจัย โดยการ ศึกษาสภาพปัญหาโดยวิธี สัมภาษณ์ สอบถาม สำนวณกลุ่ม ศึกษากรณี (Case Study) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อกำหนดเป็นกรอบ แนวคิดการวิจัย แล้วนำมาจัดทำรูปแบบ

สรุป การสร้างหรือการพัฒนารูปแบบ เป็นการลำดับเหตุการณ์สำคัญของรูปแบบนั้น ๆ โดยอาศัยองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันไปตามเหตุผล การพัฒนารูปแบบมีหลายวิธีการขึ้นอยู่กับความ ต้องการในการค้นหาคำตอบจากความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

การทดสอบความเที่ยงตรงของรูปแบบ

หลังจากที่ได้พัฒนารูปแบบในขั้นแรกแล้ว จำเป็นที่จะต้องทดสอบความเที่ยงตรงของรูปแบบ ดังกล่าว เพราะรูปแบบที่พัฒนาขึ้นนั้นถึงแม้ว่าจะพัฒนาโดยมีรากฐานจากทฤษฎีแนวความคิดรูปแบบของคนอื่น และผลการวิจัยที่ผ่านมา แต่ก็ก็เป็นเพียงรูปแบบตามสมมติฐานซึ่งจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลในสถานการณ์จริง หรือทำการทดลองนำไปใช้ในสถานการณ์จริงเพื่อทดสอบดูว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เป็นรูปแบบที่มีประสิทธิภาพตามที่มุ่งหวังหรือไม่ (ในขั้นนี้บางครั้งจึงใช้คำว่า การทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบ) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในสถานการณ์จริงหรือทดลองใช้รูปแบบที่พัฒนาในสถานการณ์จริงจะช่วยให้ทราบอิทธิพลหรือความสำคัญขององค์ประกอบย่อยหรือตัวแปรต่าง ๆ ในรูปแบบและอิทธิพลหรือความสำคัญของกลุ่มองค์ประกอบหรือกลุ่มตัวแปรในรูปแบบ อาจมีการปรับปรุงแบบใหม่โดยตัดองค์ประกอบหรือตัวแปรที่พบว่ามีอิทธิพลหรือมีความสำคัญน้อยออกจากรูปแบบของตน ซึ่งจะช่วยให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยการทดสอบรูปแบบสามารถกระทำได้ใน 4 ลักษณะ คือ การทดสอบด้วยการประเมินตามมาตรฐานที่กำหนด คือ มาตรฐานความเป็นไปได้ มาตรฐานด้านความเป็นประโยชน์ มาตรฐานด้านความเหมาะสม และมาตรฐานด้านความถูกต้องครอบคลุม เพื่อความน่าเชื่อถือและได้สาระครบถ้วนตามความต้องการอย่างแท้จริง จากนั้นเป็นการทดสอบรูปแบบด้วยการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากการทดสอบบางเรื่องไม่สามารถกระทำได้โดยข้อมูลเชิงประจักษ์ ด้วยการประเมินค่าพารามิเตอร์ของรูปแบบ หรือการดำเนินการทดสอบด้วยวิธีการทางสถิติ โดยไอส์เนอร์ (Eisner, 1976) ได้เสนอแนวคิดของการทดสอบหรือประเมินรูปแบบโดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ มีแนวคิดดังนี้ การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจะเน้นการวิเคราะห์และวิจารณ์อย่างลึกซึ้งเฉพาะในประเด็นที่ถูกพิจารณาไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์แต่จะผสมผสานกับปัจจัยต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับข้อมูลคุณภาพ ประสิทธิภาพและความเหมาะสมของสิ่งที่จะทำการประเมิน รูปแบบที่ 2 คือ การประเมินที่เป็นความชำนาญเฉพาะทาง (Specialization) วิธีการนี้พัฒนามาจากแบบการวิจารณ์งานศิลปะ (Art Criticism) ที่ละเอียดอ่อนลึกซึ้ง และต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญระดับสูงมาเป็นผู้วินิจฉัย เนื่องจากการวัดคุณค่าที่ไม่อาจประเมินด้วยเครื่องวัดใด ๆ และต้องใช้ความรู้ความสามารถอันละเอียดอ่อนและมากด้วยประสบการณ์ของผู้ประเมินอย่างแท้จริง รูปแบบที่ 3 คือ รูปแบบที่ใช้ตัวบุคคล คือ ผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้การประเมินโดยเชื่อมั่นในความเที่ยงธรรม และมีดุลยพินิจที่ดี ทั้งนี้ มาตรฐานและเกณฑ์การพิจารณาต่าง ๆ เกิดขึ้นจากประสบการณ์และความชำนาญของผู้เชี่ยวชาญ นั้น ๆ รูปแบบที่ 4 คือ รูปแบบที่ยอมให้มีความยืดหยุ่นในการทำงานของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน ตั้งแต่การกำหนดประเด็นเพื่อพิจารณา การบ่งชี้ข้อมูลที่ต้องการ การรวบรวมข้อมูล การประมวลผล การวินิจฉัยข้อมูล และวิธีการนำเสนอ

สรุป รูปแบบเป็นการพัฒนากระบวนการสร้างความรู้อย่างเป็นระบบ ภายใต้ทฤษฎีและแนวคิดในการเรียนรู้ โดยที่รูปแบบจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมายของวัตถุประสงค์ แต่มีสิ่งที่ตรงกันคือ การสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้ใช้ ให้เกิดความรู้ ประสบการณ์ และเกิดการพัฒนาตามที่ได้วางจุดมุ่งหมายไว้

6. งานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้อง

สิริชัย ดีเลิศ (2558) ได้ศึกษากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้บริหารและผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มสาขาวิชาจำนวน 26 คน แบ่งการศึกษาเป็น 4 กลุ่มสาขาวิชาได้แก่ 1) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะ 2) ศิลปะประยุกต์ 3) มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และ 4) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผลการศึกษาพบว่ากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มี 5 ขั้นตอนคือ 1) ความรู้ในศาสตร์ 2) การพัฒนาทักษะและทัศนคติ 3) การสร้างความคิด 4) การกลั่นกรองแนวความคิดและ 5) การสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ถูกแทรกไว้ในกระบวนการเรียนการสอนมากน้อยต่างกันปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนและส่งผลต่อการเรียนการสอนที่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือผู้บริหารอาจารย์พนักงานสายสนับสนุนเครื่องมือสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้รวมถึงบุคลิกความชอบและความสนใจของนักศึกษา

เฉลิมชัย กิตตศักดิ์นาริน (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง หากจำแนกตามคณะวิชา พบว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าคณะสัตวศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร และคณะเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ หากแยกตามเพศ พบว่า นักศึกษาชายมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเพศหญิง ส่วนปัจจัยที่มีอิทธิพลภายในตนเองเชิงสร้างสรรค์คือ เขาวนทางจิต เขาวนทางอารมณ์ สามารถอธิบายความผันแปรหรือสามารถสร้างให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลคือ ประสิทธิภาพภายในตนเองเชิงสร้างสรรค์ เขาวนทางจิต และเขาวนทางอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จตุรวัฒน์ ผนึกรัมย์ (2557) ได้ศึกษา การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ปีการศึกษา 2556 ผลการศึกษาพบว่า ความต้องการการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า นักศึกษามีความเห็นว่ามิประโยชน์ในระดับปานกลาง การจัดกิจกรรมชมรมนักศึกษาควรตอบสนองความต้องการและความสนใจของนักศึกษา และชมรมที่นักศึกษา

มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดคือชมรมอนุรักษ์สภาพแวดล้อม และชมรมแบดมินตัน นักศึกษามีความพึงพอใจระดับมากในด้านความพึงพอใจกับความต้องการในการร่วมกิจกรรมปัญหาและอุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เวลาเรียนเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้นักศึกษาไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และการได้รับข้อมูลข่าวสารของกิจกรรมต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยจาก Facebook เป็นสื่อที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้มากที่สุด ส่วนการเข้าร่วมกิจกรรมของชมรมนักศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ได้ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมชมรมนักศึกษายุ่งในระดับมาก ด้านการบริการ ของงานกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ส่วนปัญหาสำคัญที่ทำให้นักศึกษาไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม คือ ความเหนื่อยล้าจากการเรียนสถานที่ทำกิจกรรมไม่เอื้ออำนวยกิจกรรมไม่น่าสนใจ และต้องเสียค่าใช้จ่ายในการดำเนินกิจกรรมมาก

สมพร หลิมเจริญ (2552) ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 พบว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1. มิติด้านการคิด ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม 2. มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ได้แก่ ความยากรู้้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (Content free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรม การเรียนรู้สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 2 มิติ ได้ใช้หลักสูตรการเรียนการสอนที่มีเนื้อหา 4 หน่วยการเรียนรู้ 29 ชั่วโมง กิจกรรมหลักใช้เทคนิคการระดมพลังสมอง และกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสืบสวนสอบสวนแบบอริยสัจสี่ และพบว่ากลุ่มทดลองมีผลที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ระดับ 0.05

พรพิมพ์ สารักษ์ (2556) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พบว่า นักศึกษาเห็นด้วยกับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาโดยรวมในระดับมาก นักศึกษาชายและหญิงต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาที่แตกต่างกันในด้านส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม บำเพ็ญประโยชน์ และวิชาการ แต่กีฬา นักศึกษาต้องการเข้าร่วมไม่แตกต่างกัน

กังสดาร แดงน้อย (2555) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาทุกด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาแยกตามเพศพบว่า นักศึกษาหญิงมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามากกว่านักศึกษาชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาในด้านนักศึกษาชั้นปีที่ต่างกัน พบว่ามีความพึงพอใจ

ของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนนักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักศึกษาคณะต่างกันมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จตุพร จันทรเพชร (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยด้านเหตุผลที่นักศึกษาต้องการมีส่วนร่วมกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย คือ ต้องการสร้างสรรค์ความเจริญในตนเองและสังคม เพื่อเผยแพร่ชื่อเสียงและเกียรติคุณของมหาวิทยาลัย ได้เสริมสร้างบุคลิกภาพความเป็นผู้นำ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็น เจตคติในด้านต่าง ๆ ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวก ได้แก่ ต้องการสร้างสรรค์ความเจริญงอกงามในสังคม มีส่วนร่วมในการดำเนินงาน นอกจากนี้นักศึกษายังมีความตระหนักในด้านการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ในการบำเพ็ญสาธารณประโยชน์ ต้องการได้รับประสบการณ์โดยตรงจากกิจกรรมที่เข้าร่วม เป็นการสร้างสัมพันธ์อันดีกับหน่วยงานอื่น ๆ ส่วนกิจกรรมที่นักศึกษาสนใจเข้าร่วมได้แก่ กิจกรรมด้านกีฬา กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมด้านวิชาการ กิจกรรมด้านบำเพ็ญประโยชน์ และกิจกรรมदानนันทนาการ ดังนั้น มหาวิทยาลัยจึงควรมีการจัดการที่สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา สนับสนุน ส่งเสริมทั้งด้านการจัดการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย รวมทั้งด้านบุคลากร อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก ใช้การประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมมากขึ้น

ดลคนัย สุวรรณรอด (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมและความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมของนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาในด้านวิชาการมากที่สุดคือ การฝึกทักษะเพิ่มพูนความรู้และเป็นประโยชน์ ด้านกิจกรรมกีฬา คือ การได้พบปะเพื่อนหรือบุคคลที่ชื่นชอบ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใช้แรงจูงใจความรู้สึก ความชอบส่วนตัว ได้รับสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง และมีโอกาสแสดงความสามารถด้านกีฬา ส่วนกิจกรรมด้านดนตรีและนันทนาการคือ การได้รับชม รับฟังการแสดงจากบุคคลที่ชื่นชอบ เนื่องจากเป็นปัจจัยที่ใช้แรงจูงใจในความรู้สึก ความชอบ คลายเครียด และมีโอกาสได้แสดงความสามารถของตนเอง และในด้านอาสาสมัครและบำเพ็ญประโยชน์ พบว่านักศึกษาต้องการเป็นผู้ให้โอกาสกับผู้ที่ขาดแคลน และการได้ร่วมดำเนินกิจกรรมเพื่อส่วนรวมกับผู้อื่น ทำให้เห็นคุณค่าของตัวเองให้ได้รับการยอมรับ ทำให้มีประสบการณ์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม และเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของผู้ที่ยังขาดแคลนให้มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

สุจุฑา ศุภสมิต (2552) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่สร้างความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมอันดับแรก คือ บุคลิกภาพที่มีความกระตือรือร้น ขวนขวายหาสิ่งใหม่ ๆ ให้กับตนเอง รักความก้าวหน้า ชอบฟันฝ่าอุปสรรค ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุผลด้านคุณธรรมและภูมิหลังของนักเรียน นักเรียนที่มีสัมพันธภาพกับผู้ปกครองดี มีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนมาก เนื่องจากผู้ปกครองสามารถสนับสนุนในการเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีความสุขที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองสนใจ ด้านภาวะความรับผิดชอบต่อครอบครัวมีผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนมาก ทั้งนี้เพราะภาวะความรับผิดชอบต่อครอบครัวส่งเสริมความมีระเบียบวินัยในการทำงาน และเป็นการพัฒนาความสามารถพิเศษรวมทั้งจะส่งผลต่อการทำงานในอนาคตต่อไปด้วย ด้านสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครู พบว่า การมีสัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครูที่ดีจะส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ เพราะ ครูสามารถให้คำปรึกษาและแนะนำในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ได้ และเป็นผู้ประสานงานระหว่างนักเรียนกับหน่วยงานต่าง ๆ เป็นผู้ดูแลความเรียบร้อยในกิจกรรม ทำให้กระบวนการจัดกิจกรรมเป็นไปด้วยดีและบรรลุวัตถุประสงค์ และลักษณะทางกายภาพในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน หมายถึงบรรยากาศ สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมสามารถจูงใจให้นักเรียน นอกจากนี้ลักษณะทางกายภาพยังรวมถึง สื่อ กิจกรรม กระบวนการ การอำนวยความสะดวก ตลอดจนการจัดบรรยายภาคที่เหมาะสมจะช่วยดึงดูดให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดีขึ้นอีกด้วย

รุ่งฟ้า ล้อมในเมือง, นลินรัตน์ อภิชาติ และจันทร์เพ็ญ ภูโสภ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “การพัฒนาแบบการจัดการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และการสร้างเครือข่ายการพัฒนาที่ยั่งยืน สำหรับเยาวชน จังหวัดมหาสารคาม” กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นผู้เข้าร่วมโครงการเครือข่ายเยาวชนของจังหวัดมหาสารคาม และผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยครู อาจารย์ แนะแนว ครูผู้สอน ระดับม.ปลาย ปวช. และนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สถานศึกษาอ.เมือง จ.มหาสารคาม เครื่องมือเป็นการเรียนการสอนแบบบูรณาการคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี แบบวัดความพึงพอใจ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบบประเมินตนเอง แบบบันทึกการเข้ากิจกรรม แบบประเมินตนเอง และแบบสอบถามความคิดเห็น สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมมี 3 ลำดับชั้น คือ ชั้นแรกเป็นขั้นวิเคราะห์วางแผนและกำหนดวิธีการพัฒนาโดยการสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และขอความร่วมมือการประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์ เป้าหมายการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม ชั้นที่สอง คือ ชั้นจัดทำแผนการปฏิบัติการ ตั้งกรรมการ เข้าค่ายและจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ แบ่งได้ 4 แบบ คือ แบบสอดแทรก แบบคู่ขนาน

แบบสหวิทยาการและแบบข้ามวิชาหรือสอนเป็นคณะ ขั้นสุดท้าย คือ ขั้นตอนรณรงค์เชิงปฏิบัติการสร้างคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และการสร้างเครือข่ายคุณธรรม ด้านประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมโครงการมีการพัฒนามากขึ้นกว่าร้อยละ 80 ด้านการพัฒนาเครือข่ายคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงามโดยมีการสร้างความเข้าใจ ความตระหนักคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงามสำหรับนักเรียนและนักศึกษา

เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ และคณะ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบการบริหารการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นเลิศของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของรัฐ” มีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นเลิศ จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบวิเคราะห์เอกสาร แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า สภาพการบริหารการเปลี่ยนแปลงของสถานศึกษา มีการกำหนดทิศทางการบริหารงานโดยคำนึงถึงความต้องการ ความจำเป็นมีการวิเคราะห์งานหลักที่สำคัญและจำเป็นของสถานศึกษา แผนงบประมาณที่สอดคล้องกับนโยบาย แปลงกลยุทธ์สู่การปฏิบัติ จัดทำแผนปฏิบัติการ มีการบริหารจากล่างขึ้นบน สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม มีความสามารถในการบริหารการเปลี่ยนแปลงของสถานศึกษา คือ การกำหนดนโยบายที่สะท้อนปัญหาที่แท้จริงของสถานศึกษา และรูปแบบการบริหารการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นเลิศของสถานศึกษา โดยบูรณาการรูปแบบล่างขึ้นบนและบนลงล่าง นอกสู้นและในสู้นนอกแนวคิดหลักการและวัตถุประสงค์ ประกอบด้วย การปรับโครงสร้าง การเพิ่มบทบาทหน้าที่และบริการใหม่ การเปลี่ยนผู้นำ และการปรับตัวให้ทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี และรูปแบบการบริหารแบบร่วมคิดร่วมทำ และลักษณะการบูรณาการ 4 มุมมอง และกลยุทธ์การดำเนินงาน คือ กลยุทธ์การปรับเปลี่ยนองค์กร การกระจายอำนาจเพื่อมีส่วนร่วม การสร้างขีดความสามารถแก่สมาชิกในองค์กร ส่วนการเปลี่ยนแปลงสู่ความสำเร็จ และปัจจัยที่ส่งเสริมรูปแบบที่เหมาะสมคือ การบริหารทรัพยากร การมีส่วนร่วมของบุคลากร เครือข่ายภายนอก การจัดการปัญหา การปฏิบัติงานอย่างเหมาะสม ความเป็นสถาบัน

รุ่งรัตน์ มีทรัพย์ และ เตือนใจ ดลประดิษฐ์ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การบริหารกิจการนักศึกษาคณะแพทยศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงผสมผสาน (mixed method) เพื่อศึกษา เปรียบเทียบ และเสนอแนวทางการพัฒนาระดับการบริหารงานกิจการนักศึกษา คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐ โดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 354 คน และสัมภาษณ์ 7 คน พบว่า แนวทางการพัฒนาการบริหารงานกิจการนักศึกษา ประกอบด้วย การวางโครงสร้างงานตลอดหลักสูตร การจัดสัมมนา สโมสร เน้นกิจกรรมที่สมาชิกมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและคุ้มค่า มีประโยชน์ เกิดการเรียนรู้และความสามารถที่หลากหลาย เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและประโยชน์เพื่อสังคม มีงบประมาณและสิ่งอำนวยความสะดวก ดูแลสิทธิของนักศึกษาทุนการศึกษา และสร้างความผูกพันระหว่างนักศึกษาและอาจารย์ และมีเจ้าหน้าที่ดูแลอย่างใกล้ชิด

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

Carruthers, MacLean & Willis (2018) ได้ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในผู้ใหญ่ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีค่าที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความคิดดั้งเดิม ความสนใจเป็นตัวแปรที่สำคัญที่เอื้อต่อการเลือกข้อมูล คนที่มีความคิดสร้างสรรค์อาจมีความสนใจน้อยกว่าและมักจะฟุ้งซ่านมากกว่าคนอื่นและความฟุ้งซ่านจะช่วยให้สามารถผลิตความคิดใหม่ ๆ ได้ ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความสนใจ เป็นโครงสร้างที่สามารถวัดได้หลายวิธี เป้าหมายของการศึกษานี้คือเพื่อตรวจสอบคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และความสนใจในกลุ่มผู้ใหญ่ 100 คน (อายุระหว่าง 18 – 80 ปี) ความคิดริเริ่ม และความคิดแตกต่างมีความสัมพันธ์กับความต้องการภายในตนเอง และไม่มีความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความสนใจส่วนตัว สรุปว่าการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์กับความสนใจไม่มีความสัมพันธ์กัน

Mynbayeva et al. (2016) ได้ทำการวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการทางจิตที่เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างยิ่ง วัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อวินิจฉัยระดับของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และประเภทแรงจูงใจที่โดดเด่นในกิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแห่งชาติอัลฟาราคาคาซัคเพื่อหาข้อเสนอแนะในการพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย

โดยการวิเคราะห์สถานการณ์จำลองและการจัดระบบความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่ามีวิธีการทางจิตวิทยาที่ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของ Vishnyakova และแบบสอบถามของ Rean เกี่ยวกับแรงจูงใจสำหรับความสำเร็จและความกลัวความล้มเหลวพบว่า มีความคิดสร้างสรรค์และแรงจูงใจมีความสัมพันธ์กันอย่างชัดเจน แต่ละคนจะมีความระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน และทุกคนเต็มใจพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างเขavnปัญญาทางอารมณ์ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

Todd et al. (2019) ได้ศึกษาเรื่อง Bias and Bias Remediation in Creative Problem-Solving: Managing Biases through Forecasting: การจัดการกับความวิตกกังวลในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์: การจัดการกับความวิตกกังวลจากการพิจารณาถึงอนาคต ผลการศึกษพบว่า มีตัวแปรหลายรูปแบบที่มีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แต่ก็ยังมีตัวแปรที่นำไปสู่ความล้มเหลวในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ตัวแปรหนึ่งชุดที่อาจนำไปสู่ประสิทธิภาพที่ไม่ดีในการพยายามแก้ไขปัญหานั้น ซึ่งพบได้ในความลำเอียงของการตัดสินใจที่หลากหลาย การศึกษาพิจารณาผลกระทบของการตัดสินใจที่ซับซ้อนต่อคุณภาพการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 227 คนโดยใช้คำแนะนำในการลดความวิตกกังวลในการตัดสินใจ ผลการวิจัย

พบว่า การตัดสินใจที่เรียบง่ายและซับซ้อนนั้นล้วนแต่ส่งผลให้เกิดปัญหาทั้งสิ้น การแก้ปัญหาโดยใช้กลยุทธ์การคาดการณ์ในอนาคต จะส่งผลให้สามารถป้องกันปัญหาได้ดียิ่งขึ้น การค้นพบเหล่านี้จะช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

Rhoads et al. (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างทัศนคติและกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยเทคนิคการสร้างแรงบันดาลใจ ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาที่มีทัศนคติดีสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้จะทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่สำเร็จจึงต้องศึกษาเพื่อตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ของผู้สอนในเชิงบวกและแรงจูงใจของนักเรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองและทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาจารย์ผู้สอนภาษาอังกฤษสร้างบันทึกการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบเรียนรู้ตลอดภาคเรียนเพื่อใช้ในห้องปฏิบัติการภาษา โดยใช้เทคนิคการสร้างแรงบันดาลใจในห้องเรียนเพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น ต่อมาได้มีการจัดการแบบสอบถามให้กับผู้เข้าร่วมจำนวน 465 คนเพื่อกำหนดทัศนคติและกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ข้อมูลจากแบบสอบถามและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการศึกษาด้วยตนเองแสดงให้เห็นถึงผลกระทบเชิงบวกต่อการกระทำที่สร้างแรงบันดาลใจจากอาจารย์ผู้สอนที่มีต่อทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

Peltier (2014) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบด้านการรับรู้ของฝ่ายกิจการนักศึกษาที่มีต่อการริเริ่มในความร่วมมือ: กรณีศึกษา ผลการศึกษาพบว่า การรับรู้ของอาจารย์เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของบุคลากรฝ่ายกิจการนักศึกษาโดยมุ่งเน้นที่บทบาทการศึกษาของกิจการนักศึกษาตามสภาพแวดล้อมเป็นบริบทในการพรรณนาเชิงคุณภาพประสบการณ์ในชีวิตประจำวันและการรับรู้ของคณาจารย์โดยคำนึงถึงบทบาทและหน้าที่ของบุคลากรฝ่ายกิจการนักศึกษา พบว่าความสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายวิชาการและงานด้านกิจการนักศึกษาด้านความท้าทายในงานและการร่วมมือกันทำงานเพื่อประสบความสำเร็จ ภายใต้คำแนะนำและการร่วมมือกันของทุกฝ่าย จะช่วยให้งานประสบความสำเร็จได้

Ekoto & Gaikwad (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “The Impact of Andragogy on Learning Satisfaction of Graduate Student” เพื่อหาแนวทางในการใช้เหตุผลโดยใช้หลักการรับรู้ประสบการณ์และความพึงพอใจในการเรียนรู้ของการศึกษาแบบผู้ใหญ่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปริญญาโทและปริญญาเอก 91 คน จากหลายสาขาวิชา (ธุรกิจการศึกษา สาธารณสุข ละคราศาสนา) ผลการศึกษาพบว่า เพศ การสมรส อายุ ประสบการณ์ และสาขาวิชาที่เรียน ไม่มีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ส่วนการศึกษาเพิ่มเติมด้านกลยุทธ์การเรียนการสอนแบบเน้นความสามารถในการตอบคำถามของนักศึกษาในชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการกำหนดรูปแบบของหลักสูตรการเรียนการสอน

Baas et al. (2013) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์: เส้นทางขนานสู่รูปแบบความคิดสร้างสรรค์และการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า มีความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ได้ดีขึ้นเราเรียกใช้แบบจำลองเส้นทางสู่ความคิดสร้างสรรค์สู่ผลลัพธ์สองข้อ คือ 1) การประมวลผลข้อมูลที่ยืดหยุ่น (ความยืดหยุ่นทางปัญญา) และ 2) การรวมองค์ประกอบและความเป็นไปได้ได้อย่างเป็นระบบและเป็นไปได้เพิ่มขึ้น (การมองเห็นด้วยปัญญา) ส่วนตัวแปร

ด้านสถานการณ์อาจมีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ และมีกระทบต่อความยืดหยุ่นหรือความคงทน โดยใช้วิธีการรับประสบการณ์ความสุขและความรู้สึกเชิงบวกและพลังจากแรงจูงใจ เพื่อนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์เนื่องจากมีการเชื่อมโยงกับความยืดหยุ่นทางปัญญาความรู้สึกมีอิทธิพลและความคลั่งไคล้ในสถานการณ์ที่เหมาะสมอาจนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเพราะพวกเขาเชื่อมโยงกับการมองเห็นทางปัญญาที่เพิ่มขึ้น

Zhang et al. (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปิดรับประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์ของทีม: ผลของการแบ่งปันความรู้และความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Openness to Experience and Team Creativity: Effects of Knowledge Sharing and Transformational Leadership) การวิจัยนี้ขยายผลในเรื่องที่เกี่ยวกับกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ในทีม โดยการรวมลักษณะบุคลิกภาพพฤติกรรมการแบ่งปันความรู้และความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง การวิเคราะห์ข้อมูลจากสมาชิก 347 คน จาก 53 ทีมสร้างสรรค์ใน 26 บริษัท เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างความหลากหลายของการเปิดกว้างเพื่อประสบการณ์ในทีมและความคิดสร้างสรรค์ของทีม (เช่นการสร้างความคิดและการพัฒนาความคิด) นอกจากนี้การแบ่งปันความรู้เป็นสื่อกลางถึงความสัมพันธ์ระหว่างความหลากหลายทางบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ของทีมกับความเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงขยายความสัมพันธ์ในความหลากหลายทางบุคลิกภาพ และการพัฒนาความคิด ความหมายเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของทีมได้เช่นกัน

Delany et al. (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทฤษฎีทางความคิดสร้างสรรค์ของวัยรุ่น: ด้วยวิธีการสืบสวนสอบสวนจากประชากรวัยรุ่นในสามประเทศคือ วัยรุ่น ม.1-2 ในสหรัฐอเมริกา 321 คน, วัยรุ่นจีน 235 คน และวัยรุ่นญี่ปุ่น 393 คน แนวคิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ที่สำรวจ 3 ช่วงระยะเวลา ใช้แบบสอบถามปลายเปิด ให้กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นคุณลักษณะของบุคคลที่สร้างสรรค์มากถึง 10 รายการ คำตอบแบ่งเป็น 4 หมวด คือ การกระทำ, อารมณ์ความรู้สึก, ลักษณะเฉพาะ และตนเอง ผลการศึกษาพบว่าวัยรุ่นในสหรัฐอเมริกาใช้อารมณ์และพฤติกรรมในการแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ (การวาดรูป) มากกว่าเทียบกับวัยรุ่นจีนและญี่ปุ่น ในทางตรงกันข้ามวัยรุ่นจีน (เทียบกับอเมริกันและญี่ปุ่น) มีแนวโน้มในการแสดงออกด้านลักษณะของบุคคล (เช่น การทำงานหนัก) แนวคิดด้านสร้างสรรค์ การเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน โดยอัตราไม่สม่ำเสมอ การค้นพบนี้สนับสนุนทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของวัยรุ่นว่าความคิดสร้างสรรค์มีรากฐานมาจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแบบแผนของการวิจัยและพัฒนา (R&D : Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนในการวิจัยดังนี้

แบบการดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

ในการวิจัยครั้งนี้ มีลำดับขั้นตอนการวิจัย 4 ขั้นตอน ตามแบบแผนการวิจัยและพัฒนา (R&D : Research and Development) ผู้วิจัยวางแผนตามระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1: R1) เพื่อดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1: D1) ดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) ร่างและพัฒนารูปแบบ 2) ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ

ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2: R2) จัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) เตรียมการจัดกิจกรรม 2) ดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบ 3) ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest - Post-test

ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2: D2) ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) การประเมินความพึงพอใจ และ 2 ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอน			การดำเนินการ		ผลการดำเนินการ
ขั้นตอนที่ 1: การวิจัย R1	➔	ศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลเบื้องต้น	1. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ เอกสาร ศึกษานวนคิด ทฤษฎีของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2. สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและ ความต้องการกิจกรรมน้กศึกษา ระดับอุดมศึกษา	➔	- สภาพ - ความต้องการ - แนวทางกิจกรรม ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์
ขั้นตอนที่ 2: การพัฒนา D1	➔	พัฒนารูปแบบกิจกรรม	1. ร่างและพัฒนารูปแบบ 2. ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ	➔	- ร่างรูปแบบ - ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ - มีเครื่องมือวัดผล รูปแบบ
ขั้นตอนที่ 3: การวิจัย R2	➔	จัดกิจกรรมน้กศึกษา	1. เตรียมจัดกิจกรรม 2. ดำเนินการจัดกิจกรรมหาค่า E1/ E2 ทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบ 3. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน	➔	- มีใบงานสำหรับจัด กิจกรรมตามขั้นตอน ที่กำหนด - มีแบบประเมิน E1/ E2 กำหนด เกณฑ์ 80: 80 - มีแบบทดสอบก่อน และหลังเรียน
ขั้นตอนที่ 4: การพัฒนา D2	➔	ผลประสิทธิภาพและการย้่นของกิจกรรม	1. แบบประเมินความพึงพอใจ 2. ย้่นย้่นรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) และปรับปรุง แก้ไขรูปแบบกิจกรรมน้กศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ Creative Activities: 4 วิธี we can ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	➔	- มีแบบประเมิน ความพึงพอใจ - ได้รับการย้่นย้่น จากผู้เชี่ยวชาญใน ความสอดคล้อง มีคำแนะนำการ ปรับปรุงแก้ไข รูปแบบกิจกรรม ของผู้เชี่ยวชาญ

“รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของน้กศึกษาระดับอุดมศึกษา”

ภาพที่ 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1: การวิจัย R1

การดำเนินการวิจัย R1 ดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นโดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

การดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาและวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ

- 1.1 ความคิดสร้างสรรค์
- 1.2 การเรียนรู้
- 1.3 กิจกรรมนักศึกษา
- 1.4 การเรียนรู้ในวัยผู้ใหญ่
- 1.5 รูปแบบ
- 1.6 งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 2 สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.1 ศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารข้อมูลด้านสภาพและความต้องการตามแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.2 ร่างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เพื่อสอบถาม สภาพและความต้องการ โดยแยกข้อคำถามเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา แยกประเด็นเป็น ประเด็น 1 ด้านการบริหาร ประเด็น 2 ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา ประเด็น 3 ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีประเด็นย่อยอีก 12 ประเด็น ได้แก่ 3.1) คิดได้อย่างคล่องแคล่ว 3.2) คิดหลายแง่มุม หลายรูปแบบ 3.3) คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น 3.4) คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ 3.5) คิดแก้ปัญหา 3.6) ชอบสิ่งแปลกใหม่และแตกต่าง 3.7) มีจินตนาการ มองการณ์ไกล 3.8) ไวต่อการรับรู้ ช่างสังเกต 3.9) มีอิสระในการตัดสินใจ 3.10) เป็นตัวของตัวเอง มีความมั่นใจ มีเหตุผล 3.11) มีอารมณ์ขัน 3.12) ไม่กังวลต่อความล้มเหลว

ประเด็น 4 ด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ประเด็น 5 วิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีประเด็นย่อยอีก 3 ประเด็น ได้แก่ 5.1) วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง 5.2) วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน และ 5.3) วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย ประเด็น 6 ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ การจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.3 นำร่างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ไปตรวจสอบคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังต่อไปนี้ 1) ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 2) รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 3) อาจารย์มหาวิทยาลัย 4) นักกิจกรรมนักศึกษาชำนาญการ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ โดยการคิดค่าความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ให้ค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 จึงถือว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมในการนำไปใช้

การตรวจสอบความตรง (Validity) ของแบบสอบถามสภาพ ความต้องการ มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	หมายถึง	ความสอดคล้องของสภาพ ความต้องการ
	$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.4 นำแบบสอบถามทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน ตามเกณฑ์การพิจารณาแนวทางและแบบของกิจกรรมสร้างสรรค์ คือ 1) มีวิสัยทัศน์นโยบายพันธกิจที่กำหนดเกี่ยวกับรายละเอียดของความคิดสร้างสรรค์ 2) มีการจัดกิจกรรมแสดงให้เห็นถึงผลงานสร้างสรรค์ 3) ได้รับรางวัลหรือผลงานเกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ 4) ได้รับการยอมรับจากสถาบันอุดมศึกษาในการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษา นำข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ (Reliability) ตามวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของคอนบาค (Cronbach) ให้แบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.90 ขึ้นไป แล้วปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลสภาพและความต้องการจากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) สัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha) ของครอนบาค (Cronbach) ของแบบสอบถามสภาพ ความต้องการ มีสูตรคำนวณ ดังนี้

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ใช้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	S_i^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ
	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

2.5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สอบถามสภาพ และความต้องการ เพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากสถาบันอุดมศึกษาที่อยู่ในสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยเดิม ก่อนเปลี่ยนแปลงตามประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา ตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 ลงพระปรมาภิไธยเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2546 ราชกิจจานุเบกษา หน้า 1 เล่ม 120 ตอนที่ 62 ก ประกาศเมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม 2546 โดยมีสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่รับนักศึกษา จำนวน 21 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และมหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยการจับสลาก (Simple Random Sampling) เพื่อให้ได้คณะวิชาที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 มหาวิทยาลัย แล้วจับสลากอีกครั้งเพื่อให้ได้มหาวิทยาลัยละ 1 คณะวิชา แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยการไต่ตารางสำเร็จรูปของ ยามาเน่ (Yamane, 1973) เทียบขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ($Z = 1.96$) เมื่อความคลาดเคลื่อนมีค่า 5% เมื่อทราบจำนวนของประชากร ตามสูตรการคำนวณของ Cochran, 1977) พบว่า จำนวนประชากร 9,000 คน ใช้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่มีความคลาดเคลื่อน 5% จำนวน 383 คนโดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มจำนวนรวมทั้งสิ้น 400 คนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสืบค้นข้อมูลและใช้วิธีการเทียบค่าด้วยวิธีการบัญญัติไตรยางค์ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างแยกตามแต่ละมหาวิทยาลัย เพื่อให้ได้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนและจำนวนที่เหมาะสมของมหาวิทยาลัยแต่ละแห่ง

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนนักศึกษาและกลุ่มตัวอย่างเพื่อสอบถามสภาพและความต้องการ

ที่	สถาบันการศึกษา	จำนวนนักศึกษาในคณะวิชา (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
1	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่		
	คณะเภสัชศาสตร์	791	39
2	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี		
	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี	3700	181
3	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่		
	คณะศึกษาศาสตร์	1,524	76
4	มหาวิทยาลัยขอนแก่น		
	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	2,136	104
	รวม	8,151	400

* ข้อมูลจากเว็บไซต์กองบริการการศึกษาปีการศึกษา 2560-2561

จากตาราง พบว่า จำนวนนักศึกษาและกลุ่มตัวอย่างแยกตามคณะวิชาเพื่อสอบถามสภาพและความต้องการจากการจับสลาก 4 มหาวิทยาลัย และจำนวนนักศึกษาสำหรับเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามรวมจำนวน 400 คน ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จับสลากได้คณะเภสัชศาสตร์ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน 2) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จับสลากได้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 181 คน 3) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จับสลากได้คณะศึกษาศาสตร์ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 76 คน 4) มหาวิทยาลัยขอนแก่น จับสลากได้คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 104 คน

2.6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สอบถามสภาพ และความต้องการ เพื่อใช้ในการวิจัยโดยแบบสอบถาม ได้มาจาก 4 มหาวิทยาลัย แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุม 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้บริหาร 2) อาจารย์ที่ให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาในการจัดกิจกรรมหรือชมรมต่าง ๆ 3) กลุ่มเจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา 4) นักศึกษา จำนวนรวม 400 คน ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5 แสดงกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามแยกตามสถานภาพ

ที่	สถาบันการศึกษา	ผู้บริหาร	อาจารย์	เจ้าหน้าที่ กิจการนักศึกษา	นักศึกษา	รวม (คน)
1	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่					
	คณะเภสัชศาสตร์	1	1	1	36	39
2	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี					
	คณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมและ เทคโนโลยี	1	1	1	178	181
3	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่					
	คณะศึกษาศาสตร์	1	1	1	73	76
4	มหาวิทยาลัยขอนแก่น					
	คณะมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์	1	1	1	101	104
	รวม	4	4	4	388	400

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างและจำนวนนักศึกษาแยกตามคณะวิชาเพื่อสอบถามสภาพและความต้องการจากการจับสลาก 4 มหาวิทยาลัย และจำนวนนักศึกษาสำหรับเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามรวมจำนวน 400 คน เก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้บริหารจากคณะวิชาละ 1 คน เก็บข้อมูลแบบสอบถามจากอาจารย์คณะวิชาละ 1 คน เก็บข้อมูลจากเจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา คณะวิชาละ 1 คน รวม 12 คน และเก็บข้อมูลจากนักศึกษาแต่ละคณะวิชาตามอัตราส่วน ได้แก่ 1) คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ใช้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน 2) คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จับสลากได้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ใช้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 178 คน 3) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ใช้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 73 คน 4) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นใช้ นักศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 101 คน

2.7 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สอบถามสภาพ และความต้องการ เพื่อใช้ในการวิจัยโดยแบบสัมภาษณ์ จับสลากได้กลุ่มตัวอย่างมาจาก 3 มหาวิทยาลัย 4 คณะวิชา แล้วกำหนดกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุม 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้บริหาร 2) อาจารย์ที่ให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาในการจัดกิจกรรมหรือชมรมต่าง ๆ 3) กลุ่มเจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา 4) นักศึกษา จำนวนรวม 8 คน ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลผู้ให้สัมภาษณ์สภาพและความต้องการ

ที่	สถาบันการศึกษา	ผู้บริหารและอาจารย์ ฝ่ายกิจการนักศึกษา	เจ้าหน้าที่ฝ่าย กิจการนักศึกษา	นักศึกษา	รวม (คน)
1	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่				
	คณะเภสัชศาสตร์	1	1	-	2
	คณะวิศวกรรมศาสตร์	-	3	-	3
2	มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์				
	สำนักวิชาเภสัชศาสตร์	1	-	-	1
3	มหาวิทยาลัยศิลปากร				
	คณะเภสัชศาสตร์	-	-	2	2
	รวม	2	4	2	8

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างและจำนวนนักศึกษาแยกตามคณะวิชาเพื่อสอบถามสภาพและความต้องการจากการจับสลาก 3 มหาวิทยาลัย และจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์สำหรับเก็บข้อมูลรวมจำนวน 8 คน สัมภาษณ์ผู้บริหารจากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ แห่งละ 1 คน รวม 2 คน สัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษาจาก คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 1 คน จากคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 3 คน และสัมภาษณ์นักศึกษาจากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2 คน รวมสัมภาษณ์จำนวน 8 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ โดยการติดต่อประสานงานกับผู้เกี่ยวข้องเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการนัดวัน เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วจึงขอหนังสือขอความอนุเคราะห์จากบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อใช้ในการขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลทั้งจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์

2.8 ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม 400 ฉบับ จะนำไปแปลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์คำนวณสถิติเชิงพรรณนาและการสรุปข้อมูล ส่วนข้อมูลจากการสัมภาษณ์จากผู้ถูกสัมภาษณ์ 8 คน จะนำมาแปลผลข้อมูลและดำเนินการวิเคราะห์โดยภาพรวม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาจากแบบสอบถามและการสรุปใจความสำคัญเชิงคุณภาพและการพรรณนาความ (Descriptive Approach) สำหรับข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จากผู้ถูกสัมภาษณ์ 8 คน

โดยวิธีการการสรุปใจความสำคัญเชิงคุณภาพและการพรรณนาความ (Descriptive Approach) สำหรับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างรูปแบบกิจกรรมต่อไป

เมื่อได้ผลจากแบบสอบถามจำนวน 400 ฉบับ และจากการสัมภาษณ์จำนวน 8 คน เรียบร้อยแล้ว และนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ผล สรุปความเห็นรวมทั้งข้อเสนอแนะ ร่วมกับการศึกษาเอกสาร งานวิจัย ทฤษฎี รูปแบบ และแนวทางการดำเนินการจัดกิจกรรมนักศึกษา แล้วจึงนำไปเป็นข้อมูลการสร้างรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ตามรูปแบบวิธีการสร้างกิจกรรมนักศึกษาที่มีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการ ทดลอง (Development1: D1) ตามลำดับต่อไป

ตารางที่ 7 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1: R1)

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน	ข้อมูล / เป้าหมาย	ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อศึกษาสภาพ และความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ของ นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	1. ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และ สังเคราะห์ เอกสาร ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง	เนื้อหา หลักการ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ข้อมูลเนื้อหาที่ได้ นำไปใช้ใน แบบสอบถาม
	2. สรุปรวเพื่อศึกษา สภาพและความ ต้องการกิจกรรม เพื่อส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์ของ นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	เก็บข้อมูลจาก แบบสอบถาม และ การสัมภาษณ์จาก กลุ่มตัวอย่าง	วิเคราะห์สังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี สร้างแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ค่าความสอดคล้อง (IOC)	ข้อมูลสำหรับใช้ สร้าง แบบสอบถาม และแบบ สัมภาษณ์
			แบบสอบถามและ แบบสัมภาษณ์	ข้อมูลสภาพความ ต้องการ เพื่อนำไป สร้างรูปแบบ กิจกรรมนักศึกษา

ขั้นตอนที่ 2: การพัฒนา D1

การดำเนินการวิจัย D1 ดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาโดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ร่างและพัฒนารูปแบบ

ขั้นที่ 2 ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ

การดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 ร่างและพัฒนารูปแบบ

เมื่อได้ข้อมูลจากการสรุป สภาพ และความต้องการ และรายละเอียดจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ที่จะนำไปใช้เป็นข้อมูลเตรียมการดำเนินการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างรูปแบบของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อหารือในการสร้างเครื่องมือตามรูปแบบของข้อมูลที่ได้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่ได้ศึกษา

1.1 ศึกษากระบวนการและวิธีที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่ 1 เพื่อกำหนดกรอบของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1.2 ดำเนินการสร้างรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี ของรูปแบบ เพื่อสร้างข้อสรุปในการจัดกาสร้างรูปแบบที่เหมาะสมเกี่ยวกับ หลักการ วัตถุประสงค์ รายละเอียดและขั้นตอนการจัดกิจกรรมเนื้อหา ดังต่อไปนี้

รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นไปตามแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ประกอบไปด้วย หลักการของรูปแบบวัตถุประสงค์ แบบทดสอบ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม เงื่อนไขของการจัดกิจกรรมตามรูปแบบที่จัด ที่ใช้การกระตุ้นให้นักศึกษาได้นำศักยภาพของตนเองมาใช้ในการคิดหาคำตอบของแต่ละกิจกรรมย่อย ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ระดมความคิด การร่วมมือกันเรียนรู้ นำประสบการณ์เดิมมาบูรณาการเชื่อมโยงในการสร้างกิจกรรมใหม่ โดยอยู่บนฐานของความคิดสร้างสรรค์ แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนกิจกรรม คือ Introduction การก้าวข้ามกรอบความคิดเดิม การแก้ปัญหาและการวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.2.1 หลักการในการสร้างรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และข้อมูลจากสภาพและความต้องการเป็นหลักในการสร้างและเสาะหาวิธีการที่เหมาะสมในการสร้างรูปแบบของกิจกรรม ตลอดจนรายละเอียดต่าง ๆ ของรูปแบบ ทั้งในด้าน เวลา เนื้อหา กิจกรรม

สำหรับนักศึกษา แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบวัดความพึงพอใจ โดยใช้ระเบียบการวิจัยกึ่งทดลองแบบ 1 กลุ่มทดลอง (One-group Quasi Experimental Research) ตามระเบียบวิธีวิจัยที่ให้อิสระในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างหรือไม่จำกัดตัวแปรต้นของกลุ่มทดลอง

1.2.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา จากการศึกษาการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ นักศึกษาจะได้รับความรู้ ทักษะ รวมทั้งความคิดเห็นด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยนำมาสร้างเป็นขั้นตอนของกิจกรรมนักศึกษา รวมทั้งรายละเอียดต่าง ๆ เช่น ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละช่วง แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เนื้อหา สื่อกิจกรรม ลำดับขั้นของเนื้อหาและรูปแบบกิจกรรม วัสดุ อุปกรณ์ แบบวัดความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้ชื่อกิจกรรมว่า “Creative Activities: 4 วิธี we can”

1.2.3 กระบวนการในการจัดกิจกรรม “Creative Activities: 4 วิธี we can” โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์จากขั้นตอนที่ 1 โดยกำหนดรายละเอียดของกิจกรรมมี 8 ขั้นตอน ดังนี้

1.2.3.1 Orientation และแนะนำตัว เป็นการเล่าความเป็นมาของกิจกรรม และการแนะนำตัว ทำความรู้จักระหว่างวิทยากรผู้นำกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.2.3.2 แบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เป็นแบบทดสอบเนื้อหา และความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

1.2.3.3 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ ให้เนื้อหา ความหมายและลักษณะ ของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

1.2.3.4 Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” เป็นเนื้อหา และกิจกรรมที่พัฒนาความสามารถ ความคิด หาแนวทาง วิธีการแก้ปัญหา

1.2.3.5 Problem-Solving “แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์” เป็นกิจกรรม พัฒนาทักษะและความสามารถในการคิดหาคำตอบที่หลากหลาย

1.2.3.6 Planning Creative-based Activities “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน”

1.2.3.7 สรุปกิจกรรม โดยวิทยากรและผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1.2.3.8 แบบทดสอบหลังเรียนและแบบวัดความพึงพอใจ

1.2.4 จัดทำคู่มือกิจกรรม “Creative Activities: 4 วิธี we can” ประกอบไปด้วย

1.2.4.1 ตารางกิจกรรมในภาพรวม ที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้ ชื่อกิจกรรม ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรม วิทยากร เนื้อหากิจกรรมเรียงตามลำดับ ความรู้ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับ ทักษะที่เกิดขึ้น ความคิดเห็น และจัดทำเป็นแผนภาพในการจัดกิจกรรมให้เห็นได้ชัดเจนตามรายละเอียดและผลของกิจกรรมแต่ละช่วง

1.2.4.2 ตารางกิจกรรมแยกตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม แผนกิจกรรม ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้ วัตถุประสงค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมหรือวิทยากร เวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ เนื้อหาสาระ รูปแบบการจัดกิจกรรม วิธีการ แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์ การดำเนินกิจกรรม การวัดและประเมินผล และประโยชน์ที่ได้รับ

1.2.4.4 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และรายละเอียดต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นฐานของการออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ ได้แก่ ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์ วิธีการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบทดสอบจำนวน 15 ข้อ

1.2.4.5 ใบกิจกรรม เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของแต่ละกิจกรรม การดำเนินกิจกรรม แหล่งความรู้ สื่อ วัสดุ-อุปกรณ์ และวิธีการประเมินผลของแต่ละกิจกรรม

1.2.4.6 สไลด์ประกอบการบรรยาย และกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ใช้ชื่อว่า Creative Activities: 4 วิธี we can ได้แก่ 1) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 2) ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ 3) Problem-solving แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ และ 4) Planning Creative-based Activities วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.2.4.7 แบบประเมินความพึงพอใจหลังกิจกรรม เป็นแบบประเมินความพึงพอใจ 3 ตอน ตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สอบถามความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) จำนวน 12 ข้อ ได้แก่ 1) ความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย และลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ วิธีที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 2) วิธีการคิดนอกกรอบ การคิดหลายรูปแบบ คิดหลายทิศทาง เพื่อหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง 3) บรรยากาศของการจัดกิจกรรม 4) ความพึงพอใจต่อวิทยากร 5) ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 6) ตัวอย่างของกิจกรรมและคลิปวิดีโอ 7) วิธีการและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา 8) สื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม 9) กิจกรรมสำหรับฝึกปฏิบัติ 10) แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม 11) ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม และ 12) การนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา และตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความประทับใจ

1.2.5 สื่อที่ใช้การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย สไลด์กิจกรรม คลิปวิดีโอ คำถามกระตุ้นการเกิดความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมเดี่ยว และกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสม

ขั้นที่ 2 ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ

เมื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี we can” ตามกระบวนการที่กำหนดไว้เรียบร้อยแล้ว จึงดำเนินการตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น ตามรายละเอียดดังนี้

2.1 พัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และคู่มือการจัดกิจกรรมนักศึกษาให้ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเบื้องต้นแล้วปรับปรุงตามคำแนะนำ

2.2 กำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญสำหรับตรวจสอบความสอดคล้อง 5 ท่าน ดังต่อไปนี้
 1) ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 2) รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 3) อาจารย์มหาวิทยาลัย 4) นักกิจกรรมนักศึกษาชำนาญการ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาด้านชีวิตและการพัฒนามนุษย์ ดำเนินการประสานงานกับบัณฑิตวิทยาลัยขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษา เพื่อการหาค่าความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ให้ค่าความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 จึงถือว่าสอดคล้องและเหมาะสม

การตรวจสอบความตรง (Validity) ของแบบสอบถามสภาพ ความต้องการ มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	หมายถึง	ความสอดคล้องของสภาพ ความต้องการ
	$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.3 แก้ไขปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาและคู่มือการจัดกิจกรรมนักศึกษาตามที่ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านแนะนำให้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างขึ้นมีความสมบูรณ์และพร้อมต่อการนำไปใช้

2.4 นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มเล็กที่ใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง จำนวน 4 คน ตามระเบียบวิธีของ One Group Quasi-Experimental Research เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้านความรู้ ทักษะ

2.5 สรุปผลการทดลองที่ได้ คือ ผลต่างของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ความรู้ ทักษะ และความพึงพอใจ รวมทั้งค่าการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา (E1/E2)

โดยตั้งสมมติฐานตามที่ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ กำหนดไว้ในระเบียบวิธีการหาประสิทธิภาพ โดยตั้งสมมติฐานว่า รูปแบบกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือมากกว่าที่กำหนดคือ E1/E2 ที่ 80/80 กำหนดให้ E1 คือค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการวัดระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ คะแนนด้านเนื้อหา คะแนนด้านการทำงานเป็นทีม คะแนนด้านการมีส่วนร่วม คะแนนด้านการสร้างสรรค์ คะแนนด้านการนำไปใช้ E2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยน) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังกิจกรรม (Post-test) แล้วจึงนำข้อมูลเสนอต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอความคิดเห็น แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

การตรวจสอบค่าร้อยละของประสิทธิภาพ

E1: ค่าประสิทธิภาพกระบวนการคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยการวัดระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ
 $\sum X$ คือ ผลรวมคะแนนเต็มของการวัดระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม
 A คือ คะแนนเต็มประสิทธิภาพของกระบวนการ
 N คือ จำนวนผู้เรียน

คิดค่า E2: ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยน) ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยหลังกิจกรรม มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์(พฤติกรรมที่เปลี่ยน)
 $\sum F$ คือ คะแนนรวมหลังกิจกรรม
 B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังกิจกรรม
 N คือ จำนวนผู้เรียน

ตารางที่ 8 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นพัฒนา 1 (Development 1: D1)

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน	ข้อมูล / เป้าหมาย	ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ขั้นที่ 1 ร่างและพัฒนารูปแบบ	ศึกษาจากเอกสารและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาใช้ร่างและพัฒนา รูปแบบ	วิเคราะห์และสรุปเนื้อหาเพื่อนำมาใช้พัฒนารูปแบบกิจกรรม	ร่างรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
	ขั้นที่ 2 ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ	ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบ สอดคล้องรูปแบบกิจกรรม/IOC คะแนนก่อน-หลัง การเข้าร่วมกิจกรรม ความรู้/ทักษะ/ ความพึงพอใจ และ ค่า E1/E2	การประเมินความสอดคล้องของรูปแบบ / แบบประเมินตลอดรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา และ ค่าประสิทธิภาพของรูปแบบ E1/E2	ผลความสอดคล้องและเครื่องมือวัดผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้นที่ผ่านการตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว

ขั้นตอนที่ 3: การวิจัย R2

การดำเนินการวิจัยในระยะ R2 คือการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบ

ขั้นที่ 3 ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest - Post-test

การดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 เตรียมการจัดกิจกรรม

กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 10 คน 1 กลุ่ม เพื่อให้ทดลองตามรูปแบบการวิจัยแบบ One Group Quasi Experimental Research เพื่อนัดหมายวันเวลาในการทดลอง ขอนหนังสือขอความอนุเคราะห์จากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อทดลองรูปแบบกับนักศึกษา เตรียมอุปกรณ์ เอกสาร แบบทดสอบที่เกี่ยวข้อง แจงที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อดำเนินการ

ขั้นที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรม

ดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อทดลองรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาตามลำดับขั้นตอนที่วางแผนไว้

ตารางที่ 9 แสดงขั้นตอนดำเนินการจัดกิจกรรม

ที่	กิจกรรม Creative Activities: 4 วิธี we can	การปฏิบัติ	ระยะเวลา (นาที)
1	Orientation และแนะนำตัว	นำกิจกรรม	20
2	Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์	แบบทดสอบ	10
3	Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	วิธี 1	30
4	“ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ” (Frameless thinking)	วิธี 2	60
5	“แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving)	วิธี 3	60
6	“วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities)	วิธี 4	60
7	วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน	สรุป	30
8	Post-test เนื้อหาความคิดสร้างสรรค์ และค่า E1/ E2	แบบทดสอบ	30

จากตารางแสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรม Creative Activities: 4 วิธี we can มีการดำเนินการ 8 ขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ 1) Orientation และแนะนำตัว 2) Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ 3) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 4) “ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) 5) “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) 6) “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities) 7) วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน 8) Post-test ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ แบบวัดความพึงพอใจ และความประทับใจ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 300 นาที (5 ชั่วโมง)

ในส่วนของกิจกรรม “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities) ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ เนื้อหาของการจัดกิจกรรมจะได้รับการคัดเลือกและพัฒนาจากแบบสอบถามสภาพและความต้องการเพื่อการวิจัยจากผู้ตอบแบบสอบถาม 400 ฉบับ จากคะแนนของความต้องการในประเด็นที่ 4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่มีคะแนนสูงที่สุดใน 3 อันดับแรกของค่าเฉลี่ยในความต้องการที่ผู้ตอบแบบสอบถาม 400 ฉบับ

ขั้นที่ 3 ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest - Post-test

หลังจากการดำเนินกิจกรรมเพื่อทดลองรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาตามกระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานเรียบร้อยแล้ว ผลการทดลองมีดังต่อไปนี้ 1) คะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) 2) คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนตามสมมติฐานที่ว่า คะแนนจากแบบทดสอบหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าคะแนนจากแบบทดสอบก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม คิดค่าการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา (E1/ E2)

ตารางที่ 10 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นการวิจัย 2 (Research 2: R2)

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน	ข้อมูล / เป้าหมาย	ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อพัฒนา รูปแบบกิจกรรม เพื่อส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์ของ นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ขั้นที่ 1 เตรียมการจัด กิจกรรม	เตรียมเอกสาร สถานที่ อุปกรณ์ และหนังสือขอ ทดลองรูปแบบ	ความพร้อมในการ เตรียมจัดกิจกรรม	นักศึกษา 10 คน อุปกรณ์จัด กิจกรรม สถานที่ แบบทดสอบ Pretest - Post-test
	ขั้นที่ 2 ดำเนินการจัด กิจกรรม	จัดกิจกรรมตามที่ วางแผนไว้ในรูปแบบ กิจกรรมนักศึกษา	ผลของการจัด กิจกรรมและผล การระดมความคิด กิจกรรม	ผลงานการคิด สร้างสรรค์ของ นักศึกษาในแต่ละ กิจกรรมที่จัด
	ขั้นที่ 3 ประเมินผลจาก Pretest - Post-test และ E1/ E2	ผลจากกิจกรรมจาก Pretest - Post-test และ E1/ E2	ผลจาก Pretest - Post-test และ E1/ E2	คะแนนจาก Pretest - Post-test และ ค่าร้อยละ E1/ E2

ขั้นตอนที่ 4: การพัฒนา D2

การดำเนินการวิจัยในระยะ D2 คือ การประเมินและปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ที่สุดและสามารถนำไปใช้ได้จริงเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงที่สุด

การประเมินความพึงพอใจและการยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (connoisseurship) โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การประเมินความพึงพอใจ

ขั้นที่ 2 ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

การดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 การประเมินความพึงพอใจ

การประเมินค่าความพึงพอใจเป็นการดำเนินการหลังจากจัดกิจกรรมนักศึกษาเรียบร้อยแล้วเพื่อทราบความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษารูปแบบกิจกรรมนักศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี we can” โดยใช้แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา สอบถามด้วยเกณฑ์มาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ดังนี้ 2.1) ความรู้เข้าใจ ความหมาย ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ วิธีที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 2.2) วิธีการการคิดนอกกรอบ การคิดหลายรูปแบบ คิดหลายทิศทาง เพื่อหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง 2.3) บรรยากาศของการจัดกิจกรรม 2.4) ความพึงพอใจต่อวิทยากร 2.5) ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 2.6) ตัวอย่างของกิจกรรม และคลิปวิดีโอ 2.7) วิธีการและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา 2.8) สื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม 2.9) กิจกรรมสำหรับฝึกปฏิบัติ 2.10) แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม 2.11) ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม 2.12) การนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา และ 3) ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 2 ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไข

โดยคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้บริหารคณะวิชาฝ่ายบริหารหรือฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้อำนวยการกองกิจการนักศึกษา อาจารย์ผู้ทำหน้าที่ดูแลนักศึกษาในฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ และอาจารย์ประจำคณะวิชาที่มีประสบการณ์ด้านกิจกรรมนักศึกษา โดยขอหนังสือขอความอนุเคราะห์จากบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อส่งให้ผู้เชี่ยวชาญยืนยันรูปแบบจากการสร้างแบบยืนยันกิจกรรมนักศึกษา การจัดทำสรุปรูปแบบการจัดกิจกรรมอย่างละเอียดในทุกกิจกรรม ผลของการจัดกิจกรรม คະแนนสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ผลงานของนักศึกษาแต่ละกิจกรรม รวมทั้งผลความพึงพอใจต่อ

รูปแบบของนักศึกษาโดยละเอียด ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) ใน 8 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา ตามรายละเอียดหัวข้อดังต่อไปนี้ 1) Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว 2) Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ 3) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 4) กิจกรรม Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ 5) Problem-solving แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ 6) Planning Creative-based Activities วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน 7) วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน 8) Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ

ส่วนรายละเอียดหัวข้อในการพิจารณาให้ความคิดเห็นเพื่อยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา ทั้ง 8 ขั้นตอน มีรายละเอียด 12 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) วัตถุประสงค์ 2) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 3) ผู้นำกิจกรรม 4) เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม 5) สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ 6) เนื้อหาสาระ 7) รูปแบบการจัดกิจกรรม 8) วิธีการ 9) แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์ 10) การดำเนินกิจกรรม 11) การวัดและประเมินผล 12) ประโยชน์ที่ได้รับ โดยกำหนดตามเกณฑ์ระดับประมาณค่า 5 ระดับ ตามเทคนิคของลิเคิร์ต (Likert) แล้วนำข้อมูลการยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน รวมทั้งคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มาแปลผลข้อมูล จากการคิดเป็นค่าเฉลี่ย เพื่อพิจารณาตามเกณฑ์ในการแปลความหมาย จากค่าเฉลี่ยเกณฑ์ประมาณค่าตามเทคนิคของลิเคิร์ต ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00 หมายความว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20 หมายความว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40 หมายความว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60 หมายความว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80 หมายความว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

สถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	\bar{X}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	$\sum X$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	n	หมายถึง	จำนวนนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) มีสูตรคำนวณ ดังนี้

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	หมายถึง	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$(\sum x)^2$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	n	หมายถึง	จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง

ความคิดเห็น

ความคิดเห็นจากการเข้าร่วมกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว โดยการสรุปผลเพื่อนำคำแนะนำของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can เพื่อเป็นข้อมูลในการดำเนินการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้ในการจัดกิจกรรมจริงต่อไป

เมื่อได้ผลจากข้อสรุปการยืนยันรูปแบบ (Connoisseurship) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน แล้ว จึงนำผลที่ได้รายงานต่อที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอความเห็นและขอคำปรึกษาในการดำเนินการแก้ไขให้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษามีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพสูงสุดต่อการนำไปใช้จริงต่อไป

ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ผลจากการยืนยันรวมทั้งคำแนะนำในรายละเอียดการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบ (Connoisseurship) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และความเห็นชอบจากที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เรียบร้อยแล้ว จึงดำเนินการแก้ไขรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาให้เป็นประโยชน์และถูกต้อง ครบคลุม และสามารถนำไปใช้ได้จริงต่อไป

ตารางที่ 11 แสดงการสรุปวิธีดำเนินการในขั้นการพัฒนา 2 (Development 2: D2)

วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน	ข้อมูล / เป้าหมาย	ข้อมูล	ผลที่ได้
เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ขั้นที่ 1 การประเมิน ความพึงพอใจ	ได้ผลการประเมิน ความพึงพอใจของ รูปแบบกิจกรรม นักศึกษา	ความพึงพอใจ ของรูปแบบ กิจกรรมนักศึกษา	ความพึงพอใจ ของรูปแบบอยู่ใน ระดับ “มาก” หรือสูงกว่า
	ขั้นที่ 2 ยืนยัน รูปแบบโดย ผู้เชี่ยวชาญแล้ว ดำเนินการ ปรับปรุงแก้ไข	ได้รับการยืนยัน รูปแบบจาก ผู้เชี่ยวชาญ	การยืนยัน รูปแบบจาก ผู้เชี่ยวชาญ	ผลการยืนยัน รูปแบบและ คำแนะนำ ในการนำกิจกรรม นักศึกษา
	ดำเนินการ ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ	ปรับปรุงแก้ไข รูปแบบกิจกรรม ตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ	คำแนะนำจาก ผู้เชี่ยวชาญเพื่อ การปรับปรุง รูปแบบกิจกรรม	รูปแบบกิจกรรม นักศึกษาที่ สมบูรณ์ สามารถ นำไปใช้จัด กิจกรรมจริง

สรุปวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” เป็นการวิจัยตามระเบียบแบบแผนของการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research1: R1) เพื่อดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เพื่อใช้สอบถาม ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา และนักศึกษา ผ่านการหาค่าความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และนักศึกษา 30 คน แล้วจึงใช้แบบสอบถามจำนวน 400 ฉบับ จาก 4 สถาบันการศึกษา การสัมภาษณ์ จำนวน 8 คน จาก 3 สถาบันการศึกษา 2) สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1: D1) ดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) ร่างและพัฒนารูปแบบ โดยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ 2) ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ ผ่านการหาค่าความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2: R2) นำรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้จัดกิจกรรมกลุ่มเล็ก 4 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ทดลองตามขั้นตอนและระยะเวลาที่กำหนด แล้วนำไปทดลองตามระเบียบวิธีการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) กับนักศึกษากลุ่มทดลองจำนวน 10 คน โดยดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ 1) เตรียมการจัดกิจกรรม 2) ดำเนินการจัดกิจกรรม เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบ 3) ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest - Post-test ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2: D2) สรุปผลการจัดกิจกรรมนักศึกษาโดยยืนยันรูปแบบ (connoisseurship) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขดำเนินการเพื่อนำไปใช้ได้จริง มีวิธีการดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) การประเมินความพึงพอใจ และ 2) ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไข รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาให้มีความเหมาะสมมีความสมบูรณ์แบบ และพร้อมในการนำไปใช้ในวงกว้างต่อไป

ตารางที่ 12 แสดงการสรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มทดลอง	ผล
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพและ ความต้องการกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ของ นักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	1. ศึกษาเอกสารและสร้าง แบบสอบถามและแบบ สัมภาษณ์ สภาพ และ ความต้องการกิจกรรม นักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบ แล้วนำมา ปรับปรุงแก้ไข	ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์	สภาพและความ ต้องการรูปแบบ กิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา เพื่อนำข้อมูลไปใช้ พัฒนารูปแบบ กิจกรรมนักศึกษา และนำไปจัด กิจกรรมนักศึกษา ต่อไป

ตารางที่ 12 แสดงการสรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย (ต่อ)

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มทดลอง	ผล
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 (ต่อ)	2. นำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สภาพ และความต้องการกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาแล้วนำไปสอบถามและสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด	ทดลองใช้กับกลุ่มใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน	
	3. ปรับปรุงแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์โดยนำข้อมูลจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลจากการทดลองใช้กับกลุ่มใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายแล้วนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนด	ใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ได้แก่ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และใช้แบบสัมภาษณ์กับผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษ จำนวน 8 คน แล้วนำข้อมูลมาสรุปและสร้างรูปแบบกิจกรรม	
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา	1. ใช้ข้อมูลจากแบบสอบถามและสัมภาษณ์มาพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาพร้อมแบบทดสอบก่อนเรียนแบบทดสอบหลังเรียน	ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กับนักศึกษา กลุ่มเล็กที่มีลักษณะใกล้เคียงกลุ่มทดลองจำนวน 4 คน	ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนและผลประสิทธิภาพของกิจกรรม (E1/E2)

ตารางที่ 12 แสดงการสรุปขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย (ต่อ)

วัตถุประสงค์	เครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่าง / กลุ่มทดลอง	ผล
วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 (ต่อ)	2. ส่งรูปแบบกิจกรรม นักศึกษาให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความ สอดคล้อง	กลุ่มทดลองเป็น นักศึกษา จำนวน 10 คน และ ความสอดคล้องจาก ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน	ผลการทดสอบหลัง เรียน สูงกว่าก่อนเรียน และ ประสิทธิภาพของ กิจกรรม (E1/E2) มีค่า 80/80
	3. นำรูปแบบกิจกรรม ไปใช้จริงกับกลุ่มทดลอง 10 คน สรุปผล ถอดบทเรียนและ ความประทับใจ การเข้าร่วมกิจกรรม		
	4. วัดความพึงพอใจและสั่ง ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันและให้ความเห็น รูปแบบกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ผลความพึงพอใจจาก กลุ่มทดลอง ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันกิจกรรมโดย ให้ความเห็นรวมทั้ง คำแนะนำ	มีผลความพึงพอใจใน ระดับมากหรือสูงกว่า และการยืนยันรูปแบบ กิจกรรมนักศึกษาเพื่อ ปรับปรุงให้เหมาะสม ในการนำไปใช้จริง

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา” มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ คือ

1. เพื่อศึกษาสภาพ และความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวางแผนตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (R&D : Research and Development) และในบทที่ 4 จะได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1: R1) ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล และผลการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1: D1) ผลการพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาและเครื่องมือวัดผลที่พัฒนาขึ้น

ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2: R2) ผลการจัดกิจกรรมตามรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาและผลการประเมินผลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pretest: Post-test) รวมทั้งผลประสิทธิภาพกิจกรรม โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1:E2)

ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2: D2) ผลการประเมินความพึงพอใจ และการยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อให้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้

ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research1: R1)

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล และผลการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล จากแนวคิด ทฤษฎี ในด้านการพัฒนานักศึกษาระดับอุดมศึกษา, การจัดการกิจกรรมนักศึกษาระดับอุดมศึกษา, รูปแบบและการพัฒนารูปแบบ, การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ โดยมีโครงสร้างคำถาม โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ได้แก่ ผู้บริหารคณะวิชาฝ่ายบริหารหรือฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้อำนวยการกองกิจการนักศึกษา อาจารย์ผู้ทำหน้าที่ดูแลนักศึกษาในฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ และอาจารย์ประจำคณะวิชาที่มีประสบการณ์ด้านกิจกรรมนักศึกษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ แล้วจึงนำไปทดสอบกับกลุ่มใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อดำเนินการแก้ไขตามคำแนะนำก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง พบว่า ข้อมูลสรุปจากแบบสอบถามผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษาจาก คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จำนวน 400 ฉบับ และผู้ให้สัมภาษณ์ 8 ราย จาก 3 มหาวิทยาลัย ได้แก่ คณะเภสัชศาสตร์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, และคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ดังนี้

1.1 ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาได้นำไปพัฒนาเป็นแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สภาพและความต้องการ ดังนี้

1.1.1 แบบสอบถามสภาพ และความ ต้องการเพื่อการวิจัย

ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาสภาพและความต้องการ โดยแบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ การจัดการกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านสภาพ ความต้องการ การจัดการกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนคำอธิบายแบบสอบถามได้แจ้งว่า ข้อมูลการตอบแบบสอบถามจะถูกนำไปแปลผลและนำเสนอในภาพรวม ซึ่งจะไม่มีผลต่อผู้ตอบแบบสอบถาม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามดังนี้ 1) เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม 3) ประเภทกิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยโดยส่วนใหญ่ ประเภทกิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ มี 6 ประเภท คือ วิชาการ กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ คุณธรรมจริยธรรม และบำเพ็ญประโยชน์ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม นันทนาการ ประเภทอื่น ๆ 4) การเลือกเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา 5) ประสบการณ์ด้านกิจกรรม เป็นผู้จัดกิจกรรม เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นทั้งผู้จัดและเข้าร่วม 6) ท่านเป็นที่ปรึกษาชมรมใด (เฉพาะอาจารย์และเจ้าหน้าที่)

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

สอบถามข้อมูลสภาพ และความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา แยกเป็นประเด็น โดยใช้เกณฑ์ระดับการประเมินค่า 5 ระดับ แยกเป็นรายด้าน ดังนี้

ประเด็นสภาพ 1 ด้านการบริหาร

ประเด็นด้านการบริหารมีรายละเอียด 13 ข้อ ดังนี้ 1) มีแผนและการประชาสัมพันธ์ การดำเนินงานกิจกรรมสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย 2) มีขั้นตอน กลไก และกิจกรรมที่หลากหลาย ตอบสนองความต้องการของนักศึกษา 3) นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ 4) มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้ความสำคัญ มีการประสานงานการจัดกิจกรรมนักศึกษา 5) มีงบประมาณ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา 6) มีอาจารย์และเจ้าหน้าที่ร่วมให้คำปรึกษา และส่งเสริมการจัดกิจกรรมนักศึกษา 7) มีเนื้อหากิจกรรมที่ทันสมัย น่าสนใจ และเสริมแรงแก่นักศึกษาหลายรูปแบบ 8) กิจกรรมนักศึกษาควรบังคับให้เข้าร่วมและกำหนดไว้ในหลักสูตรอย่างชัดเจน 9) มีกิจกรรมที่เป็น “กัลยาณมิตร” ระหว่างผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และชุมชน 10) สร้างความสามัคคีระหว่างชั้นปี คณะวิชาอื่น มหาวิทยาลัยอื่น และสังคมภายนอก 11) ให้อิสระความคิดและสนับสนุนให้นักศึกษา “คิดนอกกรอบ” 12) มีกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้ 13) มีกิจกรรมนักศึกษาร่วมกับต่างคณะวิชา ต่างสถาบัน หรือชุมชน

ประเด็นสภาพ 2 ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา

ประเด็นด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษามีรายละเอียด 14 ข้อ ดังนี้ 1) มีกิจกรรมนักศึกษาที่บูรณาการให้ตรงกับ “พันธกิจและวิสัยทัศน์” ของมหาวิทยาลัย 2) มีการอบรม สัมมนา เจ้าหน้าที่และนักศึกษาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ 3) ส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้นให้จัดกิจกรรมที่แปลกใหม่ ไม่เคยปรากฏมาก่อน 4) มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในอนาคต 5) มีการประสานงานเพื่อจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนและสถานประกอบการ 6) มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาและบุคลากรให้มีร่างกายแข็งแรง และมีจิตใจดี 7) มีแรงจูงใจ และบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา 8) มีความเข้าใจในความหมาย

รายละเอียดและส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 9) บรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด ตีความได้และทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย 10) กิจกรรมนักศึกษาช่วยให้มองเห็นความเชื่อมโยงของ สิ่งที่ต่างกันให้เข้ากันได้ 11) กิจกรรมนักศึกษาเชื่อมโยงการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และ ประเทศชาติ 12) กิจกรรมทำให้เห็นปัญหาในทุกระดับ และแก้ปัญหาได้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ 13) มีเวทีสำหรับแสดงและประกวดผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์ 14) ความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา โดยใช้เกณฑ์ระดับการประเมินค่าของความต้องการ 5 ระดับ โดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็นความต้องการ 3 ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.1 คิดได้อย่างคล่องแคล่ว

การคิดได้อย่างคล่องแคล่ว มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้ 1) ส่งเสริมให้คิดได้หลายรูปแบบ สามารถรับรู้ไว 2) สามารถคิดงานได้ในปริมาณมาก ๆ ภายใน เวลาจำกัด 3) สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว 4) คิดได้โดยไม่คำนึงถึงข้อจำกัด

3.2 คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ

การคิดได้หลายแง่มุมหลายรูปแบบ มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้ 1) ส่งเสริมการคิดอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง 2) ส่งเสริมให้สามารถทำลายกรอบเดิมและ คิดนอกกรอบได้ 3) ส่งเสริมให้มีความสามารถในการคิดที่คาดไม่ถึง 4) ส่งเสริมให้นำความคิด สร้างสรรค์มาสร้างผลงานที่โดดเด่น

3.3 คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น

การคิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้ 1) ส่งเสริมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้ 2) ส่งเสริม การปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม 3) ส่งเสริมให้เกิดความช่างสังเกต มองเห็นในสิ่งที่คนอื่น คาดไม่ถึง 4) ส่งเสริมให้มีความสามารถในการทำงานและจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม

3.4 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์

การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 3 ประการ ดังนี้ 1) สามารถจำแนกส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ และมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้น 2) เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่แตกต่างกัน บูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร 3) สามารถ นำแนวคิดที่มีอยู่มาผสมผสานให้เกิดแนวคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม

3.5 คิดแก้ปัญหา

การคิดแก้ปัญหา มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 3 ประการ ดังนี้ 1) สามารถควบคุมอารมณ์ แก้ไข ป้องกันปัญหา และเห็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ 2) การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันความสามารถในการหาทางออกให้แก่ตนเองและผู้อื่น 3) เข้าใจโลก คิดบวก มองโลกได้กว้าง สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น

3.6 ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง

การคิดแก้ปัญหา มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้

- 1) ชอบความท้าทาย สนใจเหตุการณ์ใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ 2) เชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันให้เข้ากันได้
- 3) สามารถประยุกต์วิธีการและเทคโนโลยีเพื่อใช้งานอย่างเหมาะสม 4) สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

3.7 มีจินตนาการ มองการณ์ไกล

การคิดมีจินตนาการ มองการณ์ไกล มีประเด็นรายละเอียดความต้องการ

- 4 ประการ ดังนี้ 1) ส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดความคิดเป็นอาชีพ และสร้างรายได้ในอนาคต 2) ส่งเสริมให้มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าในตนเอง เห็นคุณค่าและเป็นที่ยกย่องของผู้อื่น 3) ส่งเสริมให้มองเห็นและใช้ความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตนเองและผู้อื่น 4) ส่งเสริมให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ตลอดชีวิต

3.8 ใฝ่ต่อการเรียนรู้ ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น

การใฝ่ต่อความรู้ ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น มีรายละเอียดความต้องการ

- 3 ประการ ดังนี้ 1) มีความเห็นใจ ได้รับความรู้สึกของผู้อื่น ไม่กลัวความเสี่ยง สามารถสร้างภูมิคุ้มกันได้
- 2) ส่งเสริมความพึงพอใจเพราะละเอียดลออ 3) มีความสามารถในการรับรู้หรือมองเห็นในมิติที่คนอื่นมองไม่เห็น

3.9 มีอิสระในการตัดสินใจ

การมีอิสระในการตัดสินใจ มีรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้ใช้ความคิด พิจารณา ลงมือทำ และตัดสินใจกับงานที่สามารถทำได้ 2) เป็นผู้กล้าตัดสินใจ กล้าคิด กล้าทำ 3) มีความมั่นใจในการกระทำของตนเอง 4) เป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร

3.10 เป็นตัวของตัวเองมีความมั่นใจ มีเหตุผล

การเป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผล มีรายละเอียดความต้องการ 3 ประการ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่เป็นต้นฉบับ (idol) ผลักดันให้ผู้อื่นอยากทำตาม 2) รู้ศักยภาพและความสามารถของตนเอง มีทักษะและความสามารถพิเศษเฉพาะตน 3) มีทิศทางและเป้าหมายที่แน่นอน

3.11 มีอารมณ์ขัน

การมีอารมณ์ขัน มีรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้ 1) มีความ

- สนุกสนาน 2) สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ 3) สามารถทำเรื่องที่ยากให้ง่ายขึ้นได้ 4) สามารถพลิกสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้สนุกสนาน

3.12 ไม่กังวลต่อความล้มเหลว

การไม่กังวลต่อความล้มเหลว มีรายละเอียดความต้องการ 4 ประการ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมความมุ่งมั่นในการทำงาน 2) สามารถรับมือกับความผิดหวัง 3) ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่สร้างขึ้น 4) สามารถรับมือกับความผิดพลาดและแก้ไขสถานการณ์ได้

ประเด็นความต้องการ 4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นความต้องการในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 14 ประการ ดังนี้ 1) ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อความสุขในชุมชน 2) ด้านการดูแลสุขภาพ 3) ด้านการใช้เงิน 4) ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 5) ด้านธุรกิจ Startup 6) ด้านสิ่งประดิษฐ์ใหม่ 7) ด้านศิลปะสร้างสรรค์ 8) ด้าน Do it yourself: DIY 9) ด้านการเชื่อมโยงวัฒนธรรม 10) ด้านการส่งเสริมผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน 11) ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ 12) ด้านการวางแผนชีวิตในอนาคต 13) ด้านอาหารพื้นบ้าน 14) ด้านการท่องเที่ยว

ประเด็นความต้องการ 5 วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

5.1 ความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

ด้านความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง มีรายละเอียด 29 ประการ ดังนี้ 1) นักศึกษาทราบแผนดำเนินงานและเป้าหมายด้านกิจกรรมนักศึกษา 2) นักศึกษาทราบข้อกำหนดกิจกรรมระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ ระดับบุคคล 3) มีงบประมาณสนับสนุน ช่วงเวลาจัดกิจกรรมไม่กระทบการเรียน และการกลับบ้าน 4) มีอาจารย์หรือรุ่นพี่ทำหน้าที่เป็น Coach หรือ Facilitator 5) กระตุ้นให้เห็นคุณค่า และศักยภาพของตนเองในด้านความคิดสร้างสรรค์ 6) กระตุ้นให้นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา เช่น นวัตกรรม โครงการ 7) ให้จัดกิจกรรมย่อย ๆ แล้วนำไปผสมผสานเป็นกิจกรรมใหญ่ 8) กำหนดชื่อกิจกรรมย่อยที่น่าสนใจ ทำท่าย หลากหลาย และสร้างสรรค์ 9) สามารถลำดับกิจกรรม หาความสัมพันธ์ของกิจกรรมย่อยที่เป็นฐานกิจกรรมใหญ่ได้ 10) วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง จัดหมวดหมู่ กำหนดรูปแบบกิจกรรมได้ 11) สามารถหาความรู้เฉพาะทางเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ 12) กำหนดวัตถุประสงค์และหาวิธีการประเมินเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 13) มีความสามารถในการคิดนอกกรอบ แตกต่างจากเดิมที่เคยปฏิบัติ 14) ให้โจทย์ที่มีความท้าทายนักศึกษาเพื่อแก้ปัญหาด้วยวิธีการหลากหลาย 15) สนับสนุนให้นักศึกษามีความสามารถในการประสานงานเพื่อดำเนินกิจกรรม 16) ให้นักศึกษาสามารถผสมผสานวิธีการและแนวคิดในการจัดกิจกรรม 17) ใช้วิธีการให้สิ่งของแบบสุ่มแล้วให้ใช้สิ่งของนั้นในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 18) ทำท่ายให้นักศึกษาทำในสิ่งที่คนอื่นไม่กล้าทำหรือคิดไม่ถึง 19) สร้างและกระตุ้นให้นักศึกษาหาทางเลือกใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา 20) ให้นักศึกษาหาวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมที่สนุก มีความสุข และภาคภูมิใจ 21) ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ต้องการจะสร้างสรรค์ 22) กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและให้รางวัลกับสิ่งที่ค้นพบ 23) สร้างแรงบันดาลใจ หาสิ่งดลใจ แรงกระตุ้นจากภายในของตัวนักศึกษาเอง 24) สร้างความเชื่อมั่นในตนเองและกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง 25) จัดสิ่งแวดล้อมให้มีเหมาะสมในการกระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง 26) ไม่ติดกับความเชื่อ วิธีการ และความรู้เดิม ค้นหาความรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับปัจจุบัน 27) ค้นพบรูปแบบของกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นตัวของตัวเอง 28) ส่งเสริมให้นักศึกษามีความมั่นใจในตนเอง 29) ส่งเสริมความกล้าตัดสินใจและความรับผิดชอบของนักศึกษา

5.2 ความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน

ด้านความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน มีรายละเอียด 13 ประการ ดังนี้ 1) มีเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน 2) ระดมสมอง เปิดมุมมอง ดีความโงทย์ และและเงื่อนไขเพื่อหาโอกาสและวิธีการ 3) สร้างแรงบันดาลใจ แשרประสบการณ์ สร้างแนวคิดที่หลากหลาย 4) กระตุ้นศักยภาพ พุดคุย วางแผน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน 5) รักษาความลับของเพื่อน ให้เกียรติ ยกย่อง และรับฟังความคิดเห็น 6) สร้างแผนการทำงาน บันทึกรายละเอียด จัดตารางเวลาทำงานอย่างเหมาะสม 7) มีผู้ให้คำปรึกษา หรือผู้อำนวยความสะดวกที่เข้าใจและมีศักยภาพ 8) ให้กำลังใจหากเกิดความผิดพลาด ร่วมกันแก้ไขปัญหาหรือความบกพร่องที่เกิดขึ้น 9) จัดกิจกรรมโดยจับคู่และสลับบทบาทในการถ่ายทอดความรู้ 10) จัดกิจกรรมโดยให้ชั้นปีที่สูงกว่าจับคู่กับรุ่นน้องเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ 11) กระตุ้นให้นำความรู้และประสบการณ์ที่สร้างสรรค์พัฒนาเป็นกิจกรรมนักศึกษา 12) ร่วมกันตรวจสอบและปรับปรุงกิจกรรมนักศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ 13) สรุปรูปแบบและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นต่อไป

5.3 ความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย

ด้านความต้องการวิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง มีรายละเอียด 15 ประการ ดังนี้ 1) เข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ ยอมรับมีทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2) มีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ และคะแนนเฉลี่ยที่หลากหลาย 3) แบ่งกลุ่มตามความสนใจและความถนัด เข้าใจประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา 4) มีโค้ช วิทยากร หรือ Felicitator ที่สามารถกระตุ้นความคิดและศักยภาพ 5) มีวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน และเป้าหมายความสำเร็จในกิจกรรม 6) ใช้วิธีการระดมความคิดให้ครบทุกแง่มุมและทั่วถึง แล้วนำความคิดมาผสมผสานกัน 7) ใช้วิธีการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เพื่อรวบรวมข้อมูล 8) สร้างสถานการณ์จำลองให้ร่วมกันวิเคราะห์วิถีคิดและพฤติกรรม 9) สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา 10) ใช้วิธีการแสดงออกโดยบทบาทสมมติในการจัดกิจกรรม 11) ใช้การศึกษากรณีตัวอย่างของกิจกรรมที่ดี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ 12) ให้นักศึกษาทุกคนร่วมกันนำเสนอเพื่อหาข้อมูลหรือวิธีการจัดกิจกรรม 13) นำชุมชนหรือสังคม

มาช่วยในการจัดกิจกรรมนักศึกษา 14) ประเมินความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มกิจกรรมนักศึกษา
15) ประเมินผล และสรุปแนวทางกิจกรรมนักศึกษาที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

ประเด็นความต้องการ 6 ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ด้านความต้องการผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียด 11 ประการ ดังนี้ 1) ทำให้โดดเด่น เป็นตัวของตัวเอง พัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง และมีทักษะในศตวรรษที่ 21 2) มีความคิดเชื่อมโยง ยืดหยุ่น สนุกสนาน มีอารมณ์ขัน และสร้างแรงบันดาลใจด้วยตนเอง 3) ทำให้เป็นผู้มีความกระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล 4) ช่วยให้อุดหนุน มองเห็นปัญหา หาทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น 5) ช่วยให้ทำงานได้ พัฒนาการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเข้าใจและมีความสุข 7) ช่วยพัฒนานักศึกษาในทักษะทางปัญญา และทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรม 8) มีทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยี และมีนวัตกรรมใหม่ ๆ 9) มองเห็นเป้าหมายสูงสุดของการทำงาน และเป็นผู้นำไปถึงเป้าหมายสูงสุดได้ 10) มีความรู้กว้างและลึก บูรณาการต่อยอดความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่และเผยแพร่ได้

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านสภาพความต้องการการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่อง ความต้องการเกี่ยวกับแผนกิจกรรมนักศึกษา ความต้องการเกี่ยวกับการจัดการรวมทั้งการดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษา ความต้องการเกี่ยวกับสถานที่/งบประมาณ ความต้องการเกี่ยวกับบุคลากร และความต้องการเกี่ยวกับงบประมาณ

3.2 ความต้องการการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา

ในเรื่อง ความต้องการด้านเนื้อหากิจกรรม ความต้องการด้านวิธีการ และความต้องการด้านแนวทาง

1.1.2 แบบสัมภาษณ์สภาพ และความต้องการเพื่อการวิจัย

ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษาสภาพและความต้องการ โดยแบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ในระดับอุดมศึกษา และตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านสภาพ ความต้องการการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนคำอธิบายแบบสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์ได้แจ้งว่า ข้อมูลการสัมภาษณ์จะถูกนำไปแปลผลและนำเสนอในภาพรวม ซึ่งจะไม่มีผลต่อผู้ถูกสัมภาษณ์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์

สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ ดังนี้ 1) ชื่อ-นามสกุล เพศ ตำแหน่ง ต้นสังกัด สถานที่สัมภาษณ์ วันเดือนปีและเวลาที่สัมภาษณ์ 2) ระดับการศึกษาสูงสุด 3) ประสบการณ์ในการทำงานด้านกิจการนักศึกษา 4) ประสบการณ์ในการเข้ารับการอบรมหรือดูงานด้านกิจการนักศึกษา ทั้งในประเทศและต่างประเทศ 5) กิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมประเภทใด 6) ประสบการณ์ด้านกิจกรรม เป็นผู้จัดกิจกรรม เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นทั้งผู้จัดและเข้าร่วม 7) ท่านเป็นที่ปรึกษาชมรมใด(เฉพาะอาจารย์และเจ้าหน้าที่)

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ประเด็นสภาพ 1 ด้านการบริหาร

คำถามสำหรับผู้สัมภาษณ์ สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในประเด็นที่ 1 สภาพของด้านการบริหาร มีข้อคำถาม 6 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) 1. มหาวิทยาลัยมีนโยบาย และการบริหารกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร 2) มหาวิทยาลัยมีวิธีการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร 3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คืออะไร 4) มีการอบรม จัดทำคู่มือ สื่อต่าง ๆ ด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร 5) มหาวิทยาลัยมีความโดดเด่นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องใด 6) นักศึกษาทราบนโยบายการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยหรือไม่ อย่างไร

ประเด็นสภาพ 2 ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา

คำถามสำหรับผู้สัมภาษณ์ ในประเด็นที่ 2 สภาพของด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา มีข้อคำถาม 3 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยได้อย่างไร 2) ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรง และประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษาหรือไม่ อย่างไร 3) กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาประเทศได้อย่างไร

ประเด็นความต้องการ 3 ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

คำถามสำหรับผู้สัมภาษณ์ ในประเด็นที่ 3 ความต้องการด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีข้อคำถาม 9 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้อย่างคล่องแคล่วมีความสำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 2) การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้หลายแง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึง โดดเด่น สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 3) การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น และเหมาะสม สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 4) การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการ สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผล

อย่างไร 5) การส่งเสริมให้นักศึกษาเห็นสาเหตุของปัญหา การป้องกันและแก้ไข สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 6) การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดแปลกใหม่และแตกต่าง สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 7) การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต มีจินตนาการ สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 8) การส่งเสริมให้นักศึกษามั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร 9) การส่งเสริมให้นักศึกษามีศักยภาพในตนเอง ควบคุมอารมณ์ ไม่กังวลต่อความล้มเหลว สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

ประเด็นความต้องการ 4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

คำถามสำหรับสัมภาษณ์ในประเด็นที่ 4 ความต้องการด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีข้อความถาม 1 ข้อ คือ เนื้อหา และแนวทางของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ผลที่ปรากฏเป็นอย่างไร

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนา กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

คำถามสำหรับสัมภาษณ์ ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนา กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในตอนที่ 3 มีข้อความถาม 1 ข้อ คือ เนื้อหา กิจกรรม วิธีการ แนวทางของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีปัญหา และข้อเสนออย่างไร

1.2 สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

หลังจากพัฒนาแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เรียบร้อยแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พิจารณาความสอดคล้อง (IOC) มีค่า 0.90 หมายถึง แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ และหลังจากทดลองใช้กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน คัดค่าความเชื่อมั่น (R: Reliability) แยกตามรายด้านของแบบสอบถามโดยโปรแกรม SPSS พบว่าแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่น $R = 0.995$ เข้าใกล้ 1 หมายความว่า แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้

1.2.1 สรุปรวมผลการศึกษาสภาพและความต้องการจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการบริหาร

พบว่า กิจกรรมนักศึกษา คือ กิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดให้แก่นักศึกษาหรือกิจกรรมที่ตรงกับแผนหรือนโยบายของมหาวิทยาลัยที่ให้การส่งเสริม และสนับสนุนให้นักศึกษาได้จัดและเข้าร่วมตามความสนใจ ตามความถนัดและสมัครใจ เพื่อพัฒนานักศึกษาเองในด้านต่าง ๆ ซึ่งการจัดดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษานั้นจะนอกเหนือจากกิจกรรมที่บังคับตามหลักสูตรการเรียนการสอน และการจัดกิจกรรมนักศึกษาจะไม่นับเป็นส่วนหนึ่งของผลการศึกษา กิจกรรมนักศึกษาที่จัดขึ้นนั้น

ควรให้อิสระแก่นักศึกษาในการพัฒนาความคิด ความสามารถ ศักยภาพในการทำงาน การแสดงออก และความคิดสร้างสรรค์ ให้เป็นไปตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ ตามวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยภายใต้การดูแล เอาใจใส่จากอาจารย์ การอำนวยความสะดวกจากเจ้าหน้าที่ สถานที่ งบประมาณ และมีเวทีให้แสดงออกหรือแข่งขันทั้งนี้เพื่อสร้างความเจริญงอกงามให้กับนักศึกษา ในด้านทักษะการใช้ชีวิต ทั้งในขณะกำลังศึกษาอยู่ และเกิดผลหลังจากสำเร็จการศึกษาออกไปอยู่ในสังคมส่วนรวม ให้เป็นคนดี สู้งาน สามารถพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีศักยภาพ

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา

กิจกรรมนักศึกษาที่จัดขึ้น ควรกระตุ้นให้นักศึกษาได้พัฒนาตนเองทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและบุคลิกภาพ รวมทั้งควรมีการบริการและสวัสดิการที่จำเป็น เพื่อส่งเสริมพัฒนา นักศึกษาทั้งทางร่างกาย จิตใจ ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม กิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพ กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีความสามารถในการป้องกันปัญหา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์มา สร้างเป็นกิจกรรมนักศึกษา โดยผู้บริหารและคณาจารย์เข้าใจและสนับสนุนตามวิสัยทัศน์ และนโยบายของมหาวิทยาลัย

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนปลายและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่มีกำลังกายกำลังใจและพลังของความคิดสร้างสรรค์ มีความพร้อมทั้งในด้านการเรียนและ มีความคิดที่จริงใจต่อสังคมกิจกรรมนักศึกษาควรตอบสนองความต้องการความสนใจ และพลังสร้างสรรค์ของของนักศึกษาที่ได้เป็นอย่างดี กิจกรรมนักศึกษาควรส่งเสริมประสบการณ์ ทักษะ และการเรียนรู้ทักษะชีวิต รวมทั้งส่งเสริมพัฒนาการนักศึกษาด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกายและ จิตใจ ดังนั้น สถาบันอุดมศึกษาจึงควรให้การสนับสนุนส่งเสริมให้จัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนา นักศึกษาพัฒนานักศึกษาให้เป็นคนดี มีความสามารถ และพร้อมทำงานในอนาคต

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนักศึกษาไว้เพื่อพัฒนานักศึกษาในด้านความคิด สติปัญญา ความสามารถ ประสบการณ์ และความแข็งแรง นอกจากนี้ยังช่วยปลูกฝังนักศึกษาให้มี คุณธรรม จริยธรรม โดยนำความรู้ไปพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณค่า สร้างจุดเด่น และความสามารถแก่นักศึกษาให้มีคุณลักษณะพิเศษที่เป็นตัวของตัวเอง และนำความรู้ ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ไปถ่ายทอดและพัฒนาตนเองและสังคมได้ในอนาคต

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านวิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การสร้างให้คนเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนาน มีอารมณ์แจ่มใส สร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ ร่วมกับการยอมรับคุณค่า ของคน มีความเชื่อมั่นในตนเอง เปิดใจกว้างในการยอมรับสิ่งใหม่ มีความสามารถในการเชื่อมโยง ใช้การเสริมแรงทางบวก จัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่ม มีหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อย่างชัดเจน กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการปฏิบัติจริง ตั้งแต่กระบวนการส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการจินตนาการโดยใช้เทคนิคการระดม สมอง การใช้คำถามปลายเปิด โดยจัดบรรยากาศให้มีอิสระในการคิด มีอิสระในการปฏิบัติงาน และมี อิสระในการเรียนรู้ จากการสร้างแรงจูงใจ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายใน ได้แก่ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่นในตนเอง และความกล้าแสดงออก รวมทั้งสร้างผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของความคิด สร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และคุณค่าของการคิดด้วยตนเอง และมีการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถในความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

สรุปผลการศึกษาสภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านผลของ กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในด้าน การคิด จินตนาการ เสริมสร้างเจตคติที่เหมาะสม มีความกระตือรือร้น มีความเข้าใจในงานที่ได้รับ มีความสามารถในการคิดออกนอกกรอบ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และมีความสามารถ ในการพัฒนากิจกรรมใหม่ ๆ ด้วยการใช้ความรู้เดิมมาเชื่อมโยงองค์ความรู้ให้เข้ากับสิ่งที่ต้องการแก้ไข ปัญหาผ่านการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้วยการร่วมกันทำงานเป็นทีมจะช่วย ในการพัฒนาคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้น

1.2.2 สรุปรวมผลการศึกษาศาภาพและความต้องการจากแบบสอบถาม 400 ฉบับ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 13 แสดงเพศ สถานภาพ กิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้การเลือกเข้าร่วมกิจกรรม
ประสบการณ์ ด้านการจัดเข้าร่วมกิจกรรมและชมรม

ที่	เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
1	เพศชาย	137	34.25
2	เพศหญิง	248	62.00
3	เพศทางเลือก	15	3.75
สถานภาพ			
1	ผู้บริหาร	4	1
2	อาจารย์	4	1
3	สโมสรนักศึกษาและชมรม	6	1.50
4	เจ้าหน้าที่	5	1.25
5	นักศึกษาชั้นปีที่ 4	187	46.75
6	นักศึกษาชั้นปีที่ 3	128	32
7	นักศึกษาชั้นปีที่ 2	56	14
8	นักศึกษาชั้นปีที่ 1	10	2.50
กิจกรรมนักศึกษา (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
1	นันทนาการ	174	43.50
2	กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	133	33.25
3	คุณธรรม จริยธรรม และบำเพ็ญประโยชน์	124	31
4	วิชาการ	84	21
5	ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	28	7
6	สิ่งแวดล้อม	22	5.5
7	อื่น ๆ	8	2

ตารางที่ 13 แสดงเพศ สถานภาพ กิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้การเลือกเข้าร่วมกิจกรรม
ประสบการณ์ด้านการจัดเข้าร่วมกิจกรรมและชมรม (ต่อ)

ที่	การเลือกเข้าร่วมกิจกรรม	ความถี่	ร้อยละ
1	เข้าร่วมเฉพาะกิจกรรมที่สนใจ	321	80.25
2	เข้าร่วมกิจกรรมตามเพื่อน	75	18.75
3	ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม	62	15.5
4	เข้าร่วมเพราะเป็นกิจกรรมที่บังคับ	41	10.25
5	เข้าร่วมทุกกิจกรรม	29	7.25
6	เข้าร่วมเพราะได้แสดงความสามารถพิเศษ	12	3
7	อื่น ๆ ว่าง มีประโยชน์	2	0.5
การจัดและเข้าร่วมกิจกรรม			
1	เป็นทั้งผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม	198	49.50
2	เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม	191	47.75
3	เป็นผู้จัดกิจกรรม	11	2.75
เป็นที่ปรึกษาของ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่			
1	เป็นที่ปรึกษาสโมสรนักศึกษาในระดับคณะฯ	4	30.78
2	เป็นที่ปรึกษาสโมสรนักศึกษาในระดับคณะฯ	9	69.23

จากตารางพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.25 เพศหญิง จำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62 และเพศทางเลือก จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75 ด้านสถานภาพพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้บริหาร จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 เป็นอาจารย์ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 เป็นเจ้าหน้าที่ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.25 เป็นผู้ทำงานด้านสโมสรนักศึกษาและชมรม จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.50 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 46.75 ด้านประเภทของกิจกรรมนักศึกษา พบว่า กิจกรรมนักศึกษาที่มหาวิทยาลัยจัดให้ส่วนใหญ่คือนันทนาการ จำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.25 คุณธรรม จริยธรรม และบำเพ็ญประโยชน์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 31 วิชาการ จำนวน 84 คิดเป็นร้อยละ 21 ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7 สิ่งแวดล้อม จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.35 กิจกรรมอื่น ๆ ได้แก่ ท่องเที่ยว, DIY (Do it yourself),

การลงทุน, คลิวิตทัศน์, ทำอาหาร, ฝึกอาชีพ, แต่งหน้าคอมพิวเตอร์กราฟฟิก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ด้านการเลือกเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า การเลือกเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าร่วมเฉพาะกิจกรรมที่สนใจ จำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 80.25 เข้าร่วมกิจกรรมตามเพื่อน จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.75 ไม่ชอบการเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 เข้าร่วมเพราะเป็นกิจกรรมบังคับ จำนวน 41 คิดเป็นร้อยละ 10.25 เข้าร่วมทุกกิจกรรม จำนวน 29 คิดเป็นร้อยละ 7.25 เข้าร่วมเพราะได้แสดงความสามารถพิเศษ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3 เข้าร่วมเพราะอื่น ๆ (ว่าง, มีประโยชน์) จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 ด้านการจัดและการเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นทั้งผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 49.50 เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 47.75 เป็นผู้จัดกิจกรรม จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.75 ด้านการเป็นที่ปรึกษาของผู้บริหาร อาจารย์และเจ้าหน้าที่ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนของผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ จำนวน 13 คน เป็นที่ปรึกษาสโมสรนักศึกษาในระดับคณะฯ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 30.78 เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาสโมสรนักศึกษาในระดับคณะฯ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 69.23

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 14 แสดงสภาพ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านการบริหาร

ที่	ประเด็น 1. ด้านการบริหาร	สภาพ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ	1	3.80	0.88	มาก
2	มีกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้	2	3.77	0.85	มาก
3	สร้างความสามัคคีระหว่างชั้นปี คณะมหาวิทยาลัยอื่น และสังคมภายนอก	3	3.75	0.94	มาก
4	มีกิจกรรมนักศึกษาร่วมกับต่างคณะวิชาต่างสถาบัน หรือชุมชน	4	3.72	0.89	มาก
5	มีแผนและการประชาสัมพันธ์การดำเนินงานกิจกรรมสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย	4	3.72	0.85	มาก

ตารางที่ 14 แสดงสภาพ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านการบริหาร (ต่อ)

ที่	ประเด็น 1. ด้านการบริหาร	สภาพ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
6	มีเนื้อหากิจกรรมที่ทันสมัยน่าสนใจ และเสริมแรงแก่นักศึกษาหลายรูปแบบ	5	3.69	0.86	มาก
7	มีอาจารย์และเจ้าหน้าที่ร่วมให้คำปรึกษา และการอำนวยความสะดวก	6	3.68	0.85	มาก
8	ให้อิสระความคิดและสนับสนุนให้นักศึกษา “คิดนอกกรอบ”	6	3.68	0.98	มาก
9	มีขั้นตอน กลไก และกิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของนักศึกษา	7	3.66	0.84	มาก
10	มีกิจกรรมที่เป็น “กัลยาณมิตร” ระหว่างผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และชุมชน	8	3.57	0.96	มาก
11	มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้ความสำคัญ มีการประสานงานการจัดกิจกรรมนักศึกษา	8	3.64	0.90	มาก
12	กิจกรรมนักศึกษาควรบังคับให้เข้าร่วมและกำหนดไว้ในหลักสูตรอย่างชัดเจน	9	3.56	1.09	มาก
13	มีงบประมาณ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา	10	3.50	0.98	มาก
ค่าเฉลี่ย		-	3.67	0.91	มาก

จากตาราง ประเด็น 1 ด้านการบริหาร พบว่า สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา ด้านการบริหาร ใน 3 อันดับแรก คือ นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.80/S.D. = 0.88$) รองลงมาคือ มีกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้ ($\bar{X} = 3.77/S.D. = 0.85$) และสร้างความสามัคคีระหว่างชั้นปี คณะ มหาวิทยาลัยอื่น และสังคมภายนอก ($\bar{X} = 3.75/S.D. = 0.94$)

ตารางที่ 15 แสดงสภาพ การจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา

ที่	ประเด็น 2. ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา	สภาพ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา	1	3.95	0.85	มาก
2	บรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด ดีความได้ ทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย	2	3.92	0.86	มาก
3	มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในอนาคต	3	3.81	0.86	มาก
4	กิจกรรมนักศึกษาช่วยให้มองเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งที่ต่างกันให้เข้ากันได้	4	3.78	0.87	มาก
5	มีแรงจูงใจ และบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมนักศึกษา	5	3.77	0.91	มาก
6	มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาและบุคลากรให้มีร่างกายแข็งแรง และมีจิตใจดี	6	3.76	0.91	มาก
7	มีเวทีสำหรับแสดงและประกวดผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์	7	3.74	0.91	มาก
8	กิจกรรมทำให้เห็นปัญหาในทุกระดับ และแก้ปัญหาได้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์	8	3.71	0.88	มาก
9	มีกิจกรรมนักศึกษาที่บูรณาการตรงกับ “พันธกิจและวิสัยทัศน์” ของมหาวิทยาลัย	9	3.70	0.81	มาก
10	มีความเข้าใจในความหมาย รายละเอียดและส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์	10	3.67	0.88	มาก
11	มีการประสานงานเพื่อจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนและสถานประกอบการ	11	3.66	0.88	มาก
12	กิจกรรมนักศึกษาเชื่อมโยงการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และประเทศชาติ	12	3.63	0.96	มาก
13	ส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้นให้จัดกิจกรรมที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน	13	3.53	0.97	มาก
14	มีการอบรม สัมมนา เจ้าหน้าที่และนักศึกษาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ	14	3.52	0.87	มาก
	ค่าเฉลี่ย	-	3.72	0.89	มาก

จากตาราง ประเด็น 2 ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา พบว่า สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา ใน 3 อันดับแรก คือ ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.95/S.D. = 0.85$) รองลงมาคือ บรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด ดีความได้และทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 3.92/S.D. = 0.86$) และมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในอนาคต ($\bar{X} = 3.81/S.D. = 0.86$)

ข้อมูลการศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตารางที่ 16 แสดงการสรุปความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ที่	สรุปประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	SD.	ประเมินค่า
1	มีอารมณ์ขัน	1	4.03	0.85	มาก
2	ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง	2	3.97	0.84	มาก
3	คิดแก้ปัญหา	2	3.97	0.86	มาก
4	มีอิสระในการตัดสินใจ	3	3.96	0.87	มาก
5	ไม่กังวลต่อความล้มเหลว	3	3.96	0.85	มาก
6	คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น	4	3.95	0.86	มาก
7	ไวต่อการรับรู้ ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น	5	3.90	0.87	มาก
8	เป็นตัวของตัวเองมีความมั่นใจ มีเหตุผล	6	3.87	0.90	มาก
9	มีจินตนาการ มองการณ์ไกล	6	3.87	0.84	มาก
10	คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์	7	3.86	0.86	มาก
11	คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ	8	3.82	0.89	มาก
12	คิดได้อย่างคล่องแคล่ว	9	3.78	0.86	มาก
	ค่าเฉลี่ย	-	3.91	0.86	มาก

จากตาราง ประเด็น 3 ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความต้องการ 3 อันดับแรก คือ มีอารมณ์ขันค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.03/S.D. = 0.85$) รองลงมาคือชอบสิ่งแปลกใหม่ ($\bar{X} = 3.97/S.D. = 0.84$) คิดแก้ปัญหา ($\bar{X} = 3.97/S.D. = 0.86$) มีอิสระในการตัดสินใจ ($\bar{X} = 3.96/S.D. = 0.87$)

ตารางที่ 17 แสดงความต้องการประเด็นการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ที่	ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	มีอารมณ์ขัน				
1.1	มีความสุขสนุกสนาน	1	4.14	0.80	มาก
1.2	สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	2	4.12	0.83	มาก
1.3	สามารถพลิกสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้สนุกสนาน	3	4.01	0.87	มาก
1.4	สามารถทำเรื่องที่ยากให้ง่ายขึ้นได้	4	3.97	0.86	มาก
	ค่าเฉลี่ย		4.03	0.85	มาก
2	ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง				
2.1	ชอบความท้าทาย สนใจเหตุการณ์ใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่	1	4.04	0.84	มาก
2.2	เชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันให้เข้ากันได้	2	4.00	0.83	มาก
2.3	สามารถประยุกต์วิธีการและเทคโนโลยีเพื่อใช้งาน อย่างเหมาะสม	3	3.99	0.81	มาก
2.4	สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และนำไปใช้ ประโยชน์ได้จริง	4	3.93	0.87	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.97	0.84	มาก
3	คิดแก้ปัญหา				
3.1	สามารถควบคุมอารมณ์ แก้ไข ป้องกันปัญหา เห็น ต้นเหตุปัญหาที่เกิดขึ้น	1	3.98	0.85	มาก
3.2	เข้าใจโลก คิดบวก มองโลกได้กว้าง อธิบายสิ่งที่ ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น	2	3.97	0.85	มาก
3.3	การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถหาทางออก ให้แก่ตนเองและผู้อื่น	3	3.96	0.87	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.97	0.86	มาก
4	มีอิสระในการตัดสินใจ				
4.1	ส่งเสริมให้ใช้ความคิด พิจารณา ลงมือทำ และตื่นตัว กับงานที่สามารถทำได้	1	4.01	0.89	มาก
4.2	เป็นผู้กล้าตัดสินใจ กล้าคิด กล้าทำ	2	3.98	0.92	มาก

ตารางที่ 17 แสดงความต้องการประเด็นการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
4.3	มีความมั่นใจในการกระทำของตนเอง	3	3.97	0.89	มาก
4.4	เป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร	4	3.93	0.88	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.96	0.87	มาก
5	ไม่กังวลต่อความล้มเหลว				
5.1	ส่งเสริมความมุ่งมั่นในการทำงาน	1	4.00	0.82	มาก
5.2	สามารถรับมือกับความผิดพลาดและแก้ไขสถานการณ์ได้	2	3.98	0.86	มาก
5.3	ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่สร้างขึ้น	3	3.96	0.86	มาก
5.4	สามารถรับมือกับความผิดหวังได้	4	3.90	0.85	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.96	0.85	มาก
6	คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น				
6.1	ส่งเสริมการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	1	4.02	0.86	มาก
6.2	ส่งเสริมให้มีความสามารถในการทำงานและจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม	2	3.98	0.84	มาก
6.3	ส่งเสริมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้	3	3.93	0.87	มาก
6.4	ส่งเสริมให้เกิดความช่างสังเกต มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นคาดไม่ถึง	4	3.59	0.87	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.95	0.86	มาก
7	ไวต่อการรับรู้ ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น				
7.1	มีความเห็นใจ รับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ไม่กลัวความเสี่ยง สร้างภูมิคุ้มกันได้	1	3.98	0.86	มาก
7.2	ส่งเสริมความพินิจพิเคราะห์ละเอียดลออ	2	3.89	0.88	มาก
7.3	มีความสามารถในการรับรู้หรือมองเห็นในมิติที่คนอื่นมองไม่เห็น	3	3.85	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.90	0.87	มาก

ตารางที่ 17 แสดงความต้องการประเด็นการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
8	เป็นตัวของตัวเองมีความมั่นใจ มีเหตุผล				
8.1	มีทิศทางและเป้าหมายที่แน่นอน	1	3.88	0.88	มาก
8.2	ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่เป็นต้นฉบับ (Idol) ผลักดันให้ผู้อื่นอยากทำตาม	2	3.86	0.83	มาก
8.3	รู้ศักยภาพและความสามารถของตนเอง มีทักษะและความสามารถพิเศษ	3	3.85	0.87	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.87	0.90	มาก
9	มีจินตนาการ มองการณ์ไกล				
9.1	ส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดความคิดเป็นอาชีพ และสร้างรายได้ในอนาคต	1	3.89	0.83	มาก
9.2	ส่งเสริมให้มองเห็นและใช้ความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตนเองและผู้อื่น	2	3.87	0.87	มาก
9.3	ส่งเสริมให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ตลอดชีวิต	3	3.86	0.86	มาก
9.4	ส่งเสริมให้มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าในตนเอง เห็นคุณค่าและเป็นที่รักของผู้อื่น	4	3.85	0.81	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.87	0.84	มาก
10	คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
10.1	สามารถนำแนวคิดที่มีอยู่มาผสมผสานให้เกิดแนวคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม	1	3.90	0.88	มาก
10.2	เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ต่างกัน บูรณาการสิ่งที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร	2	3.89	0.89	มาก
10.3	จำแนกส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้น	3	3.78	0.92	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.86	0.86	มาก

ตารางที่ 17 แสดงความต้องการประเด็นการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
11	คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ				
11.1	ส่งเสริมให้นำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างผลงานที่โดดเด่น	1	3.85	0.89	มาก
11.2	ส่งเสริมการคิดอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง	2	3.82	0.86	มาก
11.3	ส่งเสริมให้สามารถทำลายกรอบเดิมและคิดนอกกรอบได้	3	3.81	0.89	มาก
11.4	ส่งเสริมให้มีความสามารถในการคิดที่คาดไม่ถึง	4	3.80	0.90	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.82	0.89	มาก
12	คิดได้อย่างคล่องแคล่ว				
12.1	ส่งเสริมให้คิดได้หลายรูปแบบ สามารถรับรู้ไว	1	3.89	0.78	มาก
12.2	สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว	2	3.80	0.83	มาก
12.3	สามารถคิดงานได้ในปริมาณมาก ๆ ภายในเวลาจำกัด	3	3.77	0.88	มาก
12.4	คิดได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัด	4	3.68	0.96	มาก
	ค่าเฉลี่ย		3.78	0.86	มาก

จากตาราง ประเด็น 3 รายละเอียดด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์รายหัวข้อ พบว่า รายละเอียดของควมมีอารมณ์ขันมีดังนี้ อันดับแรก มีความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.14/S.D. = 0.80$) รองลงมาคือสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ($\bar{X} = 4.12/S.D. = 0.83$) และสามารถพลิกสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้สนุกสนาน ($\bar{X} = 4.01/S.D. = 0.87$) รายละเอียดของหัวข้อชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง อันดับแรก ชอบความท้าทาย สนใจเหตุการณ์ใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่ ($\bar{X} = 4.04/S.D. = 0.84$) รองลงมาคือเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันให้เข้ากันได้ ($\bar{X} = 4.00/S.D. = 0.83$) และสามารถประยุกต์วิธีการและเทคโนโลยีเพื่อใช้งานอย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 3.99/S.D. = 0.81$) และรายละเอียดของหัวข้อการคิดแก้ปัญหาอันดับแรก สามารถควบคุมอารมณ์ แก้ไข ป้องกันปัญหา และเห็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ($\bar{X} = 3.98/S.D. = 0.85$) รองลงมาคือเข้าใจโลก คิดบวก มองโลกได้กว้าง สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น ($\bar{X} = 3.97/S.D. = 0.85$) และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันความสามารถในการหาทางออกให้แก่ตนเองและผู้อื่น ($\bar{X} = 3.96/S.D. = 0.87$)

ตารางที่ 18 แสดงความต้องการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ที่	ประเด็น 4. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	ด้านการท่องเที่ยว	1	4.01	0.89	มาก
2	ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	2	3.98	0.85	มาก
3	ด้านการวางแผนชีวิตในอนาคต	3	3.97	0.90	มาก
4	ด้านศิลปะสร้างสรรค์	4	3.95	0.85	มาก
5	ด้านการดูแลสุขภาพ	4	3.95	0.83	มาก
6	ด้าน Do it yourself: DIY	5	3.93	0.88	มาก
7	ด้านธุรกิจ Startup	6	3.89	0.89	มาก
8	ด้านสิ่งประดิษฐ์ใหม่	7	3.88	0.86	มาก
9	ด้านการใช้เงิน	7	3.88	0.93	มาก
10	ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อความสนุกในชุมชน	7	3.88	0.82	มาก
11	ด้านอาหารพื้นบ้าน	8	3.83	0.90	มาก
12	ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ	9	3.80	0.87	มาก
13	ด้านการส่งเสริมผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน	10	3.77	0.91	มาก
14	ด้านการเชื่อมโยงวัฒนธรรม	11	3.76	0.90	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.89	0.87	มาก

จากตาราง ประเด็น 4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่าความต้องการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ใน 3 อันดับแรก คือ เนื้อหาด้านการท่องเที่ยวมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 3.96/S.D. = 0.87$) รองลงมาคือเนื้อหาด้านการอนุรักษ์ ($\bar{X} = 3.98/S.D. = 0.85$) และเนื้อหาด้านการวางแผนชีวิตในอนาคต ($\bar{X} = 3.97/S.D. = 0.90$)

ตารางที่ 19 แสดงการสรุปความต้องการ วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย	1	3.94	0.87	มาก
2	วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน	1	3.94	0.87	มาก
3	วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง	2	3.90	0.85	มาก
ค่าเฉลี่ย			3.93	0.86	มาก

จากตาราง ประเด็น 5 วิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความต้องการ วิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ อันดับแรก วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลายมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 3.94 / S.D. = 0.87$) เท่ากับวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน ($\bar{X} = 3.94 / S.D. = 0.87$) และวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 3.90 / S.D. = 0.85$)

ตารางที่ 20 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ		
		\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย			
1.1	สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา	4.02	0.83	มาก
1.2	มีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ และคะแนนเฉลี่ยที่หลากหลาย	4.01	0.85	มาก
1.3	แบ่งกลุ่มตามความสนใจและความถนัด เข้าใจประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา	3.99	0.86	มาก
1.4	มีวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน และเป้าหมายความสำเร็จในกิจกรรม	3.97	0.82	มาก

ตารางที่ 20 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ		
		\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1.5	เข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ ยอมรับมีทักษะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	3.97	0.90	มาก
1.6	ใช้วิธีการระดมความคิดให้ครบทุกแง่มุมและทั่วถึง แล้วนำมา ผสมผสานกัน	3.95	0.87	มาก
1.7	ให้นักศึกษาทุกคนร่วมกันนำเสนอเพื่อหาข้อมูลหรือวิธีการ จัดกิจกรรม	3.94	0.87	มาก
1.8	ประเมินผล และสรุปแนวทางกิจกรรมนักศึกษาที่สามารถ นำไปใช้ได้จริง	3.94	0.87	มาก
1.9	ใช้วิธีการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เพื่อรวบรวมข้อมูล	3.93	0.88	มาก
1.10	มีโค้ช วิทยากร หรือ Felicitatorที่สามารถกระตุ้นความคิด และศักยภาพ	3.91	0.87	มาก
1.11	ใช้วิธีการแสดงออกโดยบทบาทสมมติในการจัดกิจกรรม	3.90	0.90	มาก
1.12	ใช้การศึกษกรณีตัวอย่างของกิจกรรมที่ดี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ	3.92	0.88	มาก
1.13	สร้างสถานการณ์จำลองให้ร่วมกันวิเคราะห์วิคิดและ พฤติกรรม	3.90	0.86	มาก
1.14	นำชุมชนหรือสังคมมาช่วยในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	3.88	0.90	มาก
1.15	ประเมินความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มกิจกรรมนักศึกษา	3.87	0.89	มาก
ค่าเฉลี่ย		3.94	0.87	มาก
2	วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วย วิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน			
2.1	มีเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน	4.11	0.81	มาก
2.2	ระดมสมอง เปิดมุมมอง ติความโจทย์และและเงื่อนไขเพื่อหา โอกาสและวิธีการ	3.99	0.83	มาก

ตารางที่ 20 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ		
		\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
2.3	รักษาความลับของเพื่อน ให้เกียรติ ยกย่อง และรับฟัง ความคิดเห็น	3.99	0.88	มาก
2.4	สร้างแรงบันดาลใจ แשרประสบการณ์ สร้างแนวคิด ที่หลากหลาย	3.98	0.85	มาก
2.5	กระตุ้นศักยภาพ พุดคุย วางแผน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน	3.98	0.87	มาก
2.6	ให้กำลังใจหากเกิดความผิดพลาด ร่วมกันแก้ไขปัญหาหรือ ความบกพร่องที่เกิดขึ้น	3.98	0.85	มาก
2.7	สร้างแผนการทำงาน บันทึกรายละเอียด จัดตารางเวลา ทำงานอย่างเหมาะสม	3.97	0.86	มาก
2.8	สรุปรูปแบบและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษา เพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นต่อไป	3.94	0.86	มาก
2.9	มีผู้ให้คำปรึกษา หรือผู้อำนวยการความสะดวกที่เข้าใจ และมีศักยภาพ	3.93	0.89	มาก
2.10	ร่วมกันตรวจสอบและปรับปรุงกิจกรรมนักศึกษา ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	3.93	0.87	มาก
1.11	กระตุ้นให้นำความรู้และประสบการณ์ที่สร้างสรรค์พัฒนา เป็นกิจกรรมนักศึกษา	3.90	0.87	มาก
2.12	จัดกิจกรรมโดยให้ชั้นปีที่สูงกว่าจับคู่กับรุ่นน้องเพื่อถ่ายทอด ประสบการณ์	3.85	0.91	มาก
2.13	จัดกิจกรรมโดยจับคู่และสลับบทบาทในการถ่ายทอดความรู้	3.82	0.86	มาก
ค่าเฉลี่ย		3.94	0.87	มาก
3	วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง			
3.1	ส่งเสริมความกล้าตัดสินใจและความรับผิดชอบของนักศึกษา	4.02	0.84	มาก
3.2	ส่งเสริมให้นักศึกษามีความมั่นใจในตนเอง	3.97	0.83	มาก
3.3	สร้างความเชื่อมั่นในตนเองและกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง	3.96	0.89	มาก

ตารางที่ 20 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ		
		\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
3.4	สร้างแรงบันดาลใจ หาสิ่งตลใจ แรงกระตุ้นจากภายใน ของตัวนักศึกษาเอง	3.96	0.86	มาก
3.5	กระตุ้นให้เห็นคุณค่า และศักยภาพของตนเองในด้านความคิด สร้างสรรค์	3.94	0.80	มาก
3.6	กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและให้รางวัลกับสิ่งที่ค้นพบ	3.94	0.83	มาก
3.7	ไม่ติดกับความเชื่อ วิธีการ ความรู้เดิม ค้นหาความรู้ใหม่ที่ เหมาะสมกับปัจจุบัน	3.94	0.86	มาก
3.8	สามารถหาความรู้เฉพาะทางเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์	3.93	0.82	มาก
3.9	มีความสามารถในการคิดนอกกรอบ แตกต่างจากเดิมที่เคย ปฏิบัติ	3.93	0.87	มาก
3.10	ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ต้องการจะสร้างสรรค์	3.92	0.82	มาก
3.11	ให้นักศึกษาหาวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมที่สนุก มีความสุข ภาคภูมิใจ	3.92	0.83	มาก
3.12	ค้นพบรูปแบบของกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นตัวของตัวเอง	3.92	0.89	มาก
3.13	ลำดับกิจกรรม หาความสัมพันธ์ของกิจกรรมย่อยที่เป็นฐาน กิจกรรมใหญ่ได้	3.90	0.82	มาก
3.14	กระตุ้นให้นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา เช่น นวัตกรรม โครงการ	3.90	0.84	มาก
3.15	สนับสนุนให้นักศึกษามีความสามารถในการประสานงานเพื่อ ดำเนินกิจกรรม	3.90	0.79	มาก
3.16	จัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสม ที่จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับตนเอง	3.90	0.83	มาก
3.17	กำหนดชื่อกิจกรรมย่อยที่น่าสนใจ ทำท่าย หลากหลาย และสร้างสรรค์	3.89	0.87	มาก
3.18	ให้นักศึกษาสามารถผสมผสานวิธีการและแนวคิด ในการจัดกิจกรรม	3.89	0.79	มาก

ตารางที่ 20 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 5. วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ		
		\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
3.19	สร้างและกระตุ้นให้นักศึกษาหาทางเลือกใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	3.89	0.83	มาก
3.20	วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง จัดหมวดหมู่ กำหนดรูปแบบกิจกรรมได้	3.88	0.85	มาก
3.21	ให้โจทย์ที่มีความท้าทายนักศึกษาเพื่อแก้ปัญหาด้วยวิธีการหลากหลาย	3.88	0.79	มาก
3.22	ท้าทายให้นักศึกษาทำในสิ่งที่คนอื่นไม่กล้าทำหรือคิดไม่ถึง	3.87	0.87	มาก
3.23	นักศึกษาทราบแผนดำเนินงานและเป้าหมายด้านกิจกรรมนักศึกษา	3.87	0.87	มาก
3.24	กำหนดวัตถุประสงค์และหาวิธีการประเมินเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	3.84	0.86	มาก
3.25	ให้จัดกิจกรรมย่อย ๆ แล้วนำไปผสมผสานเป็นกิจกรรมใหญ่	3.82	0.83	มาก
3.26	มีอาจารย์หรือรุ่นพี่ทำหน้าที่เป็น Coach หรือ Facilitator	3.82	0.87	มาก
3.27	ใช้วิธีการให้สิ่งของแบบสุ่มแล้วให้ใช้สิ่งของนั้นในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	3.80	0.86	มาก
3.28	มีงบประมาณสนับสนุน ช่วงจัดกิจกรรมไม่กระทบการเรียนและการกลับบ้าน	3.79	0.98	มาก
3.29	นักศึกษาทราบข้อกำหนดกิจกรรมระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ ระดับบุคคล	3.76	0.78	มาก
ค่าเฉลี่ย		3.90	0.85	มาก

จากตาราง ประเด็น 5 วิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พบว่า รายละเอียดของความต้องการวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หัวข้อ 5.1 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย 3 อันดับแรก คือ สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา ($\bar{X} = 4.02/S.D. = 0.83$) รองลงมาคือมีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ และคะแนน

เฉลี่ยที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.01/S.D. = 0.85$) และแบ่งกลุ่มตามความสนใจและความถนัด
เข้าใจประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา ($\bar{X} = 3.99/S.D. = 0.86$)

รายละเอียดของความต้องการวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ หัวข้อ 5.2 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อน ใน 3 อันดับแรก คือ มีเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร
มีจุดมุ่งหมายเดียวกันมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.11/S.D. = 0.81$) รองลงมาคือ ระดมสมอง
เปิดมุมมอง ติความโทษและและเงื่อนไขเพื่อหาโอกาสและวิธีการ ($\bar{X} = 3.99/S.D. = 0.83$) และ
รักษาความลับของเพื่อน ให้เกียรติ ยกย่อง และรับฟังความคิดเห็น ($\bar{X} = 3.99/S.D. = 0.88$)

รายละเอียดของความต้องการวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ หัวข้อ 5.3 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ด้วยตนเอง ใน 3 อันดับแรก คือ ส่งเสริมความกล้าตัดสินใจและความรับผิดชอบของนักศึกษามี
ค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.02/S.D. = 0.84$) รองลงมาคือ ส่งเสริมให้นักศึกษามีความมั่นใจในตนเอง
($\bar{X} = 3.97/ S.D. = 0.83$) และสร้างความเชื่อมั่นในตนเองและกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง ($\bar{X} = 3.96/$
 $S.D. = 0.89$) เท่ากับ สร้างแรงบันดาลใจ หาสิ่งตลใจ แรงกระตุ้นจากภายในของตัวนักศึกษาเอง
($\bar{X} = 3.96/S.D. = 0.86$)

ตารางที่ 21 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมและผลของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ที่	ประเด็น 6. ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
1	ทำให้กระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล	1	4.03	0.83	มาก
2	ช่วยให้อดทน มองเห็นปัญหา หาทางป้องกันและแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้น	2	4.01	0.82	มาก
3	ช่วยพัฒนานักศึกษาในทักษะทางปัญญา และทักษะ ด้านคุณธรรม จริยธรรม	3	4.00	0.85	มาก
4	มีความรู้กว้างและลึก บูรณาการต่อยอดความรู้เดิม ไปสู่ความรู้ใหม่และเผยแพร่ได้	3	4.00	0.82	มาก
5	มีความคิดเชื่อมโยง ยืดหยุ่น สนุกสนาน มีอารมณ์ขัน และสร้างแรงบันดาลใจด้วยตนเอง	4	3.99	0.82	มาก

ตารางที่ 21 แสดงความต้องการ การจัดกิจกรรมและผลของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ที่	ประเด็น 6. ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ			
		อันดับ	\bar{X}	S.D.	ประเมินค่า
6	ช่วยให้ได้งานทำ พัฒนาการทำงาน และอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นอย่างเข้าใจและมีความสุข	5	3.98	0.81	มาก
7	มองเห็นเป้าหมายสูงสุดของการทำงาน และเป็นผู้นำไปถึงเป้าหมายสูงสุดได้	6	3.96	0.82	มาก
8	ทำให้โดดเด่น เป็นตัวของตัวเอง พัฒนาตนเอง ได้อย่างต่อเนื่อง มีทักษะในศตวรรษที่ 21	7	3.94	0.83	มาก
9	มีทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยี และมีนวัตกรรมใหม่ ๆ	8	3.93	0.87	มาก
ค่าเฉลี่ย		-	3.98	0.83	มาก

จากตาราง ประเด็น 6. ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พบว่า มีความต้องการดังนี้ อันดับแรก ทำให้มีความกระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.03/S.D. = 0.83$) รองลงมาคือ ช่วยให้อดทน มองเห็นปัญหา หาทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ($\bar{X} = 4.01/S.D. = 0.82$) และช่วยพัฒนา นักศึกษาในทักษะทางปัญญา และทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรม ($\bar{X} = 4.00/ S.D. = 0.85$) เท่ากับมี ความรู้กว้างและลึก บูรณาการต่อยอดความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่และเผยแพร่ได้ ($\bar{X} = 4.00/ S.D. = 0.82$)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะด้านสภาพความต้องการการจัดกิจกรรม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แบบสอบถามตอนที่ 3 ได้สอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยแบ่งเป็น 3.1 ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ แผนกิจกรรม การจัดการ สถานที่ บุคลากร งบประมาณ 3.2 ความต้องการ การพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ได้แก่ เนื้อหา วิธีการ และแนวทางในการจัดกิจกรรม มีรายละเอียด ดังนี้ทำให้มีความกระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่าง บุคคล

3.1 ความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 22 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์:
แผนกิจกรรม

ที่	แผนกิจกรรม	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	ควรมีแผนและปฏิทินการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ และมีรูปแบบชัดเจน	5	16.12
2	มีการประชาสัมพันธ์ในรายละเอียดวันเวลาและสถานที่ชัดเจน	5	16.12
3	มีกิจกรรมพอประมาณ ลดกิจกรรมบังคับ ให้เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ไม่กระทบการเรียน	4	12.90
4	ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกิจกรรม	3	9.68
5	เป็นกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลากหลาย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของนักศึกษา	3	9.68
6	ให้เป็นกิจกรรมนำความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต การทำงานและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า	3	9.68
7	มีพื้นที่ให้นักศึกษามีที่ความสามารถพิเศษในด้านต่าง ๆ ได้แสดงออก	1	3.23
8	จัดกิจกรรมเป็นกลุ่มตามความสนใจ	1	3.23
9	สามารถมองภาพแล้วนำมาเชื่อมโยงความคิดได้	1	3.23
10	เป็นกิจกรรมเพื่อสุขภาพ	1	3.23
11	จัดเวทีให้มีการประกวดให้นักศึกษาได้มีเวทีในการแสดงความสามารถ	1	3.23
12	ปรับกิจกรรมไม่น่าสนใจให้เป็นกิจกรรมที่ดึงดูดน่าสนใจเข้าร่วมกิจกรรม	1	3.23
13	กิจกรรมที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย	1	3.23
14	จัดในช่วงบ่ายและใช้เวลาว่างกิจกรรมไม่นานเกินไป	1	3.23

จากตารางความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนของแผนกิจกรรมมีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 31 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่า ควรมีแผนและปฏิทินการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ และมีรูปแบบชัดเจน มากที่สุด (จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.12) เท่ากับมีการประชาสัมพันธ์ในรายละเอียดวันเวลาและสถานที่ชัดเจน (จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.12) รองลงมาคือ มีกิจกรรมพอประมาณ ลดกิจกรรมบังคับ ให้เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ไม่กระทบการเรียน (จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 12.90) และ ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผนการจัดกิจกรรม เท่ากับเป็นกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลากหลาย แปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจของนักศึกษา และให้เป็นกิจกรรมนำความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตการทำงานและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า (ความถี่ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 9.68)

ตารางที่ 23 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์: การจัดการ

ที่	การจัดการ	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	มีที่ปรึกษาอธิบาย และคอยดูแลระหว่างทำกิจกรรมให้เป็นไปอย่างราบรื่นและจัดการให้เหมาะสม	8	20.51
2	มีงบประมาณเพียงพอและมีสถานที่จัดกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น ที่จอดรถ สะอาด กว้างขวาง	6	15.38
3	มีการวางแผนอย่างละเอียดและยืดหยุ่นได้ ให้นักศึกษาวางแผนและประสานงานกันเองได้สะดวก	5	12.82
4	การเสนอโครงการนักศึกษามีรายละเอียดมาก ใช้เวลาดำเนินการนานมาก การเบิกจ่ายไม่ซับซ้อน	4	10.26
5	ควรมีการจัดตารางเวลากำหนดการของแต่ละกิจกรรม รวมทั้งดำเนินกิจกรรมด้วยความกระชับ	3	7.69
6	ความเข้าใจในการคิดสร้างสรรค์ ให้อิสระทางความคิด กระตุ้นความคิดใหม่ ๆ แนวทางแก้ปัญหา	3	7.69
7	ให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผนและจัดการ มีแผนรองรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น	3	7.69
8	มีเนื้อหา โดยให้ความรู้ที่ทันสมัยแก่นักศึกษา เช่น ข่าวสาร เศรษฐกิจ	2	5.13

ตารางที่ 23 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์: การจัดการ
(ต่อ)

ที่	การจัดการ	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
9	จัดกิจกรรมให้เป็นระบบ มีเวลาว่างให้พัก และใช้เวลาอย่างคุ้มค่า	2	5.13
10	มีกิจกรรมหลายรอบรองรับนักศึกษาที่มีเวลาว่างไม่ตรงกัน	1	2.56
11	มีกิจกรรมฝึกการพัฒนาวิชาอาชีพในอนาคต	1	2.56
12	ระบบการประเมินกิจกรรมไม่สะดวก	1	2.56

จากตารางความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนของการจัดการมีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 39 คน พบว่า มีที่ปรึกษาอธิบาย และคอยดูแลระหว่างทำกิจกรรมให้เป็นไปอย่างราบรื่นและจัดการให้เหมาะสม (จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 20.51) รองลงมาคือ มีงบประมาณเพียงพอและมีสถานที่จัดกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น ที่จอดรถ สะอาด กว้างขวาง (จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 15.38) และอันดับสามคือ การวางแผนอย่างละเอียดและยืดหยุ่นได้ ให้นักศึกษาวางแผนและประสานงานกันเองได้สะดวก (จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 12.82)

ตารางที่ 24 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านสถานที่

ที่	สถานที่	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมกว้างขวาง สะอาด และเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวก มีที่จอดรถ	17	40.48
2	มีงบประมาณในการจัดการด้านสถานที่อย่างเพียงพอ อยากได้กิจกรรมดี ๆ เงินต้องถึง	13	30.95
3	มีสถานที่ในการทำกิจกรรมสะดวกสบายเดินทางเข้าถึงง่าย และกระจายทั่วมหาวิทยาลัย	5	11.90
4	สถานที่ควรสัมพันธ์กับการใช้เสียงดังได้	3	7.14

ตารางที่ 24 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านสถานที่
(ต่อ)

ที่	สถานที่	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
5	ต้องการจัดกิจกรรมในห้องสมุด	1	2.38
6	ควรเป็นสถานที่ ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม	1	2.38
7	มีการจัดกิจกรรมนอกสถานที่	1	2.38
8	ติดต่อประสานงานง่าย อนุมัติให้ใช้ได้อย่างรวดเร็ว	1	2.38

จากตารางความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนของสถานที่ มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 42 คน พบว่า จัดสรรพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมกว้างขวาง สะอาด และเพียงพอ อากาศถ่ายเทสะดวก มีที่จอดรถ (จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 40.48) รองลงมาคือ มีงบประมาณในการจัดการด้านสถานที่อย่างเพียงพอ อยากรู้กิจกรรมดี ๆ เงินต้องถึง (จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 30.95) และสถานที่ในการทำกิจกรรมสะดวกสบาย เดินทางเข้าถึงง่ายและกระจายทั่วมหาวิทยาลัย (จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90)

ตารางที่ 25 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านบุคลากร

ที่	บุคลากร	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	ให้บุคลากรรับผิดชอบในหน้าที่ ฐานงานของตัวเอง และอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม	4	28.57
2	ให้นักศึกษา อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ร่วมกันทำกิจกรรมอย่างมีความสุข	3	21.43
3	มีความรู้ในการจัดกิจกรรม และเชิญผู้รู้มาเป็นวิทยากร	3	21.43
4	มีอาจารย์คอยให้คำแนะนำการจัดกิจกรรม	3	21.43
5	ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์	1	7.14

จากตารางความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนของบุคลากร มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 14 คน พบว่า ให้นักลากรับผิดชอบ ในหน้าที่ ฐานงานของตัวเอง และอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม (จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57) รองลงมาคือ ให้นักศึกษา อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ร่วมกันทำกิจกรรมอย่างมีความสุข เท่ากับมีความรู้ในการจัดกิจกรรม และเชิญผู้รู้มาเป็นวิทยากร และมีอาจารย์คอยให้คำแนะนำการจัดกิจกรรม (จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.43) และอันดับสามคือ ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่ เป็นประโยชน์ (จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14)

ตารางที่ 26 แสดงความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน งบประมาณ

งบประมาณ	ความต้องการ	
	ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1. ควรจัดสรรอย่างเหมาะสม และเพียงพอทุกฝ่าย จะทำให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างสิ้นไหล	6	35.29
2. งบประมาณควรได้รับเพียงพอและสัมพันธ์กับจำนวนคนที่เข้าร่วมกิจกรรม	4	23.53
3. ควรจัดกิจกรรม Business and social enterprise การวางแผนการเงิน และเล่นหุ้น	3	17.68
4. มีแหล่งทุนอื่นนอกเหนือจากงบประมาณ	1	5.88
5. ไม่ชอบออกไปหาสปอนเซอร์เอง	1	5.88
6. ให้งบประมาณที่มากพอที่จะจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1	5.88
7. เพียงพอสำหรับสถานการณ์ฉุกเฉินและเตรียมรับมือทุกสถานการณ์	1	5.88

จากตารางความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่วนของงบประมาณ มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 17 คน พบว่า ควรจัดสรรอย่างเหมาะสม และเพียงพอทุกฝ่าย จะทำให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างสิ้นไหล (จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29) รองลงมาคือ งบประมาณควรได้รับเพียงพอและสัมพันธ์กับจำนวนคนที่เข้าร่วมกิจกรรม (จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29) และอันดับสามคือ ควรจัดกิจกรรม Business and social enterprise การวางแผนการเงิน และเล่นหุ้น (จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 35.29)

3.2 ความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา

ตารางที่ 27 แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านเนื้อหากิจกรรม

เนื้อหากิจกรรม	ความต้องการ	
	ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1. มีทั้งประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นฟังและถกเถียงกันเพื่อต่อยอดอาชีพ และไม่กดดันนักศึกษา	5	27.78
2. เนื้อหาด้านความรู้ เสริมความสามารถด้านต่าง ๆ ให้ทุกคนกล้าแสดงออก และสนุกสนาน	3	16.67
3. มีตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์	2	11.22
4. มีการประชาสัมพันธ์ชักจูง มีแรงดึงดูด ให้มีผู้เข้าร่วมมาก ๆ	2	11.22
5. ไม่บังคับให้เข้าโดยใช้แรงกดดันจากอาจารย์และรุ่นพี่	1	5.56
6. ควรเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงเพศไม่ bully หรือล้อเลียนกลุ่มเพศที่สาม	1	5.56
7. ไม่ชอบและไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	1	5.56
8. เนื้อหากิจกรรมที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นบ้านเน้นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตจริงได้	1	5.56
9. กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ทุกคนสามารถแสดงความสามารถของตนเองได้ โดยไม่ขัดต่อสิทธิมนุษยชน	1	5.56
10. มีความสนุกไม่เบื่อ สร้างสรรค์ทันสมัยมีประโยชน์ ใช้ได้จริง	1	5.56

จากตารางความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ส่วนของเนื้อหากิจกรรม มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 18 คน พบว่า มีทั้งประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นฟังและถกเถียงกันเพื่อต่อยอดอาชีพ และไม่กดดันนักศึกษา (จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 27.78) รองลงมาคือ เนื้อหาด้านความรู้ เสริมความสามารถด้านต่าง ๆ ให้ทุกคนกล้าแสดงออก และสนุกสนาน (จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67) และมีตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ มีการประชาสัมพันธ์ชักจูง มีแรงดึงดูด ให้มีผู้เข้าร่วมมาก ๆ (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 11.22)

ตารางที่ 28 แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านวิธีการ

ที่	วิธีการ	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	ยกเลิกกิจกรรมบังคับ ให้เข้าร่วมตามความชอบของบุคคล โดยสอบถามความสนใจ	4	28.57
2	จัดกิจกรรมที่น่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ สามารถเข้าร่วมได้ทุกชั้นปี	3	21.43
3	สร้างสรรค์ผลงานผ่านกิจกรรมชมรมเช่น วรรณศิลป์ ศิลปะ	2	14.29
4	จัดวันเปิดโลกกิจกรรมเพื่อทำความเข้าใจกับนักศึกษา	1	7.14
5	สร้างความสะดวกสบาย อำนวยความสะดวกในการประสานงาน	1	7.14
6	มีสื่อที่น่าสนใจประกอบ	1	7.14
7	ไม่ใช้วิธีการที่เป็นทางการ	1	7.14
8	ให้ทดลองทำธุรกิจหรือทดลองการประกอบการ	1	7.14
9	พัฒนาจากหัวข้อย่อยในการเรียนการสอนในส่วนวิชาการ	1	7.14

จากตารางความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ส่วนของเนื้อหากิจกรรม มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 14 คน พบว่า ยกเลิกกิจกรรมบังคับ ให้เข้าร่วมตามความชอบของแต่ละบุคคลโดยสอบถามความสนใจ (จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57) รองลงมาคือ จัดกิจกรรมที่น่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ สามารถเข้าร่วมได้ทุกชั้นปี (จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 21.43) และสร้างสรรค์ผลงานผ่านกิจกรรมชมรมเช่น วรรณศิลป์ ศิลปะ (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29)

ตารางที่ 29 แสดงความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ด้านแนวทาง

ที่	แนวทาง	ความต้องการ	
		ความถี่	ร้อยละ (ของผู้ให้ข้อมูล)
1	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จัดทำให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้และนำกลับไปใช้ได้จริง	2	20
2	มีการประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจให้มีผู้เข้าร่วม วิทยากรมีสื่อการบรรยายที่ทันสมัยประกอบ	2	20
3	มีอิสระในการจัดกิจกรรม หรือดำเนินการหลายรูปแบบ มีแนวทางในการเข้าร่วมหลายรูปแบบ	2	20
4	เป็นกิจกรรมที่นักศึกษาสามารถมีส่วนร่วมและดึงดูดให้อยากเข้าร่วม	1	10
5	เป็น Innovation และเป็นกิจกรรมที่น่าไปต่อยอดได้มากกว่านี้	1	10
6	จัดเวทีให้แสดงออก ประกวด แข่งขัน	1	10
7	มีโค้ชให้ suggestion/ process ในการจัดหรือดำเนินกิจกรรม	1	10

จากตารางความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา ส่วนของแนวทาง มีผู้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ 10 คน พบว่า พัฒนาความคิดสร้างสรรค์จัดทำให้ทุกคนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้และนำกลับไปใช้ได้จริง เท่ากับ มีการประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจให้มีผู้เข้าร่วม วิทยากรมีสื่อการบรรยายที่ทันสมัยประกอบ และให้อิสระในการจัดกิจกรรมหรือดำเนินการหลายรูปแบบ มีแนวทางในการเข้าร่วมหลายรูปแบบ (จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 20) รองลงมาคือ เป็นกิจกรรมที่นักศึกษาสามารถมีส่วนร่วมและดึงดูดให้อยากเข้าร่วม เท่ากับเป็น Innovation และเป็นกิจกรรมที่น่าไปต่อยอดได้มากกว่านี้ และจัดเวทีให้แสดงออก ประกวด แข่งขัน ซึ่งเท่ากับ มีโค้ชให้ suggestion/ process ในการจัดหรือดำเนินกิจกรรม (จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 10)

1.2.3 ผลการศึกษาสภาพและความต้องการจากการสัมภาษณ์ 8 คน

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์มีทั้งหมด 3 ตอน ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ และการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา ประเด็นที่ 1 สภาพด้านการบริหาร ประเด็นที่ 2 สภาพด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา ประเด็นที่ 3 ความต้องการในด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประเด็นที่ 4 เนื้อหาและแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และ ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์ทั้งหมดโดยได้แจ้งผู้ถูกสัมภาษณ์ไว้ก่อนว่า ข้อมูลการสัมภาษณ์ จะแปลผล และรายงานผลในภาพรวม โดยไม่กระทบถึงบุคคลผู้ให้สัมภาษณ์ และผลการสัมภาษณ์มีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์

ผลการสัมภาษณ์ผู้บริหารและอาจารย์ฝ่ายกิจการนักศึกษา เจ้าหน้าที่สายสนับสนุน ฝ่ายกิจการนักศึกษาของมหาวิทยาลัย และนักศึกษามหาวิทยาลัย จำนวน 8 ราย

ตารางที่ 30 แสดงรายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์สถานภาพ สถาบัน เพศ ระยะเวลาที่ทำงาน การศึกษา

ที่	สถานภาพ	สังกัด	เพศ	ระยะเวลาทำงาน (ปี)	การศึกษา สูงสุด	การเข้าร่วมกิจกรรม			
						ผู้อำนวยการ ความสะดวก	เฉพาะที่กำหนดให้เข้าร่วม	เข้าร่วมเพราะได้รับเชิญ	เข้าร่วมเฉพาะที่สนใจ
1	ผู้บริหารและ อาจารย์	คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	ชาย	16	ปริญญาเอก	✓		✓	
2	ผู้บริหารและ อาจารย์	สำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	ชาย	8	ปริญญาโท	✓		✓	
3	เจ้าหน้าที่กิจการ นักศึกษา	คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	ชาย	27	ปริญญาตรี	✓	✓		
4	เจ้าหน้าที่กิจการ นักศึกษา	คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	ชาย	34	ปริญญาโท	✓	✓		

ตารางที่ 30 แสดงรายละเอียดของผู้ถูกสัมภาษณ์สถานภาพ สถาบัน เพศ ระยะเวลาที่ทำงาน การศึกษา

(ต่อ)

ที่	สถานภาพ	สังกัด	เพศ	ระยะเวลาทำงาน (ปี)	การศึกษา สูงสุด	การเข้าร่วมกิจกรรม			
						ผู้อำนวยการ ความสะดวก	เฉพาะที่กำหนดให้เข้าร่วม	เข้าร่วมเพราะได้รับเชิญ	เข้าร่วมเฉพาะที่สนใจ
5	เจ้าหน้าที่กิจการ นักศึกษา	คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	หญิง	11	ปริญญาตรี	✓	✓		
6	เจ้าหน้าที่กิจการ นักศึกษา	คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	ชาย	5	ปริญญาโท	✓	✓		
7	นักศึกษา	นักศึกษาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	หญิง	-	(ศึกษา) ปริญญาตรี				✓
8	นักศึกษา	นักศึกษาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	หญิง	-	(ศึกษา) ปริญญาตรี				✓

จากตารางเห็นว่าผู้ถูกสัมภาษณ์ เป็นผู้บริหาร 2 ราย เป็นอาจารย์ 2 ราย โดยทั้งสองรายเป็นเพศชาย มีสถานภาพเป็นอาจารย์และผู้บริหารร่วมกัน ปฏิบัติหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา ในระยะเวลา 16 ปี และ 8 ปี สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกและปริญญาโท ส่วนเจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา 4 ราย ปฏิบัติหน้าที่มาเป็นระยะเวลา 34 ปี 27 ปี 11 ปี และ 5 ปี ตามลำดับ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท และปริญญาตรี เป็นเพศชาย 3 ราย เพศหญิง 1 ราย ส่วนนักศึกษา 2 ราย เป็นนักศึกษาหญิง

ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของสถานภาพที่แตกต่างกันจะเข้าร่วมแตกต่างกัน เช่น ผู้บริหารและอาจารย์ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกทุกกิจกรรม ส่วนอาจารย์จะเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเฉพาะที่นักศึกษาเชิญให้เข้าร่วม ส่วนเจ้าหน้าที่เข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเฉพาะกิจกรรมที่กำหนดและนักศึกษาเชิญเข้าร่วม แตกต่างจากนักศึกษาที่เข้าร่วมเพราะเป็นกิจกรรมที่สนใจ นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดที่น่าสนใจ ดังนี้

ผู้บริหารและอาจารย์: เห็นว่าการเข้าร่วมกิจกรรมจะให้นักศึกษา เกร็ง ประหม่า ทำให้กิจกรรมไม่สนุก จึงต้องมีสายลับคอยรายงานปัญหาที่เกิดขึ้น โดยจะได้ช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันเวลาที่

เจ้าหน้าที่: เข้าร่วมกิจกรรมที่กำหนดหรือได้รับมอบหมาย เนื่องจากบางกิจกรรม นักศึกษาไม่พร้อม จึงต้องการความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่

นักศึกษา: ใช้ความท้าทาย ความอยากรู้อยากเห็นและความสนใจส่วนตัวในการ ตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อได้ทดลองและได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ

ตารางที่ 31 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์ ด้านการเข้ารับการอบรมหรือดูงานด้านกิจการ นักศึกษา

ร.น.	สถานภาพ	จัดโดยเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา	จัดโดยมหาวิทยาลัย	จัดโดยกองกิจการนักศึกษา	ศึกษาดูงาน	สัมมนากิจกรรมระดับคณะฯ	กิจกรรมอื่น ๆ (เครือข่ายนักศึกษา)
1	ผู้บริหาร	✓	✓	✓	✓	✓	
2	อาจารย์	✓	✓	✓	✓	✓	
3	เจ้าหน้าที่	✓	✓	✓		✓	
4	นักศึกษา			✓		✓	✓
	รวม	3	3	4	2	4	1

จากตารางเห็นว่า ประสบการณ์ในการเข้ารับการอบรม หรือดูงานด้านกิจการ นักศึกษา ที่มีการเข้าร่วมตรงกันทั้ง 4 สถานภาพ คือ การอบรมกิจการนักศึกษาที่จัดโดยกองกิจการ นักศึกษา เท่ากับการสัมมนากิจกรรมนักศึกษาในระดับคณะวิชา รองลงมาคือ การจัดอบรมกิจการ นักศึกษาโดยเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา เท่ากับจัดโดยมหาวิทยาลัย

ตารางที่ 32 แสดงประเภทกิจกรรมนักศึกษาที่จัดให้กับนักศึกษา

ที่	สถานภาพ	ประเภทกิจกรรมนักศึกษาที่จัดให้กับนักศึกษา													
		วิชาการ	กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	บำเพ็ญประโยชน์ จิตอาสา ลงชุมชน	การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	นันทนาการ	ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	คุณธรรม จริยธรรม	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และคณะวิชา	วิชาชีพ และนวัตกรรม	สอดคล้องกับปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ	หารายได้	กิจกรรมที่ผสมผสานและมีความหลากหลาย	กิจกรรมทุกประเภทที่เน้นความคิดสร้างสรรค์	รวม
1	ผู้บริหาร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			11
2	อาจารย์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			11
3	เจ้าหน้าที่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			11
4	นักศึกษา	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	13
	รวม	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	46

จากตารางเห็นว่า ประเภทกิจกรรมนักศึกษาที่จัดให้กับนักศึกษาคือ กิจกรรมนักศึกษาที่มีความหลากหลายตามประเภทที่กำหนด คือ วิชาการ, กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ, บำเพ็ญประโยชน์ จิตอาสา ลงชุมชน, การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม, นันทนาการ, ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม, คุณธรรมจริยธรรม, ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและคณะวิชา, วิชาชีพและนวัตกรรม, กิจกรรมที่สอดคล้องกับปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ และพันธกิจ, กิจกรรมหารายได้ ส่วนกิจกรรมที่นักศึกษาเห็นว่ามีการจัดให้นักศึกษา คือ กิจกรรมที่ผสมผสานและมีความหลากหลาย เท่ากับ กิจกรรมทุกประเภทที่เน้นความคิดสร้างสรรค์

ท่านเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นสมาชิกของชมรมใด (สอบถามเฉพาะอาจารย์และเจ้าหน้าที่)

จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า ผู้บริหารจะทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลนโยบายและวางแผนด้านการพัฒนานักศึกษาผ่านการจัดกิจกรรมนักศึกษาและให้ความช่วยเหลือ เมื่อนักศึกษาพบปัญหาในการดำเนินกิจกรรมร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษากิจกรรมหรือชมรม ซึ่งเป็นผู้ที่นักศึกษาเป็นผู้เลือก ส่วนเจ้าหน้าที่จะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนักศึกษาและเป็นสมาชิกชมรมฯ ที่ตนเองมีความสามารถและมีความถนัดในด้านนั้น

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ และการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา

ประเด็น 1 : สภาพของด้านการบริหาร

1. มหาวิทยาลัยมีนโยบาย การบริหารกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า การดำเนินงานจะยึดตามนโยบายเป็นหลัก แม้ว่านโยบายจะสนับสนุน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไม่ชัดเจน แต่การเรียนและกิจกรรมนักศึกษามีส่วนสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก มีหลักฐานสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเรียกว่า Activities Transcript หรือ ทรานสคริปต์กิจกรรม มหาวิทยาลัยมีนโยบายในการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์แทรกอยู่และดำเนินการพัฒนานักศึกษาในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้งการเรียนการสอนและกิจกรรมนักศึกษา โดยสัมพันธ์กับความเป็นไปในปัจจุบัน เช่น Thailand 4.0, ทักษะในศตวรรษที่ 21 เริ่มตั้งแต่ปี 1 ตามนโยบายที่ตั้งไว้ ดำเนินการตามนโยบายพัฒนานักศึกษาให้ทันยุคปัจจุบัน เช่น ศตวรรษที่ 21, Thailand 4.0 เพราะนักศึกษาทุกคนต้องทราบวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยในการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ และจัดกิจกรรมให้ตอบสนองอย่างเป็นรูปธรรม

2. มหาวิทยาลัยมีวิธีการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า มหาวิทยาลัยและคณะวิชามีการวางแผนและดำเนินการมีการปรับโครงสร้างในการพัฒนานักศึกษาทุกชั้นปีให้สัมพันธ์กัน มีความสอดคล้องกับนโยบายของคณะและมหาวิทยาลัย เพิ่มพูนประสบการณ์ โดยใช้หน่วยงานภายนอกร่วมสร้างทักษะให้นักศึกษาในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนานักศึกษาเป็นลำดับขั้นแต่ละชั้นปี โดยการมอบหมายให้กองกิจการนักศึกษาร่วมกับคณะวิชา จัดกิจกรรมนักศึกษาอย่างสร้างสรรค์ตามนโยบายอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย รวมทั้งหน่วยงานภายนอกในการพัฒนานักศึกษา แต่ยังคงขาดการสนับสนุนให้นักศึกษามีส่วนร่วมในด้านความคิดสร้างสรรค์ นักศึกษาหาทางออกโดยเก็บไว้เป็นไอเดียในการพัฒนากิจกรรมของตนเองต่อไป โดยมหาวิทยาลัยดำเนินการจัดกิจกรรมให้นักศึกษาเข้าร่วมแต่ยังไม่เปิดโอกาสให้ได้ร่วมคิดร่วมดำเนินการ โดยสนับสนุนให้นักศึกษาลงมือทำและใช้ความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมส่วนของสโมสรนักศึกษา

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คืออะไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า มหาวิทยาลัยและคณะวิชาใช้แผนแม่บทของมหาวิทยาลัยพัฒนานักศึกษาทุกด้าน และสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้นกับนักศึกษาตามนโยบายและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมนักศึกษาควบคู่ไปกับการเรียนการสอนตามความต้องการของ

ผู้เกี่ยวข้องโดยอาศัยความร่วมมือและความเข้าใจตรงกันของ streak holder โดยใช้รูปแบบที่หลากหลายในการพัฒนานักศึกษาทั้งในด้าน Hard skills และ soft skills โดยการจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดให้ แล้วนำวิธีการจัดการ รูปแบบ การแสดง ไปใช้ต่อยอดกิจกรรมที่จัดขึ้น

4. มีการอบรม จัดทำคู่มือ สื่อต่าง ๆ ด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า มหาวิทยาลัยมีการอบรม จัดทำคู่มือกิจกรรม อบรม สื่อออนไลน์และจัดพี่เลี้ยงกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลายช่องทางเช่น คู่มือนักศึกษาที่แจ้งรายละเอียดการพัฒนานักศึกษาตั้งแต่ปฐมนิเทศ และคู่มือการจัดกิจกรรมนักศึกษาสำหรับผู้นำ นักศึกษาด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา รวมทั้งสื่อออนไลน์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการแจ้งการพัฒนา นักศึกษาด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษาโดยผู้บริหารในโอกาสต่าง ๆ เช่น กิจกรรมปฐมนิเทศ กิจกรรม อบรมผู้นำกิจกรรมนักศึกษา

5. มหาวิทยาลัยมีความโดดเด่นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องใด

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ความโดดเด่นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในระดับมหาวิทยาลัย ส่วนใหญ่จะเน้นในด้านวิชาการ โดยจัดเวทีสำหรับนักศึกษาได้แสดงความสามารถ ประกวด ส่งเสริมการแข่งขัน และประชุม ณ ต่างประเทศ โดยมีอาจารย์เป็นที่เลี้ยงให้คำแนะนำ เจ้าหน้าที่เป็นผู้ประสานงาน และจัดบรรยายภาคให้นักศึกษาได้มองเห็นการส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจนเห็นผลงาน จัดทำเป็นชิ้นงาน มีกิจกรรมที่โดดเด่นและได้รับรางวัล เป็นการให้แรงเสริม

6. นักศึกษาทราบนโยบายการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยหรือไม่

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า การรับทราบนโยบายการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยสอดคล้องกับการถือตามพระราชปณิธาน วาทะ คำสอน ของผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัย รวมทั้ง ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ พันธกิจ โดยการแจ้งให้นักศึกษาทราบ ในวาระต่าง ๆ รวมทั้งการประชุมสัมพันธ์ และกิจกรรมที่จัดขึ้นทั้งด้านการเรียนการสอน การจัดและ เข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา ทั้งเป็นนามธรรมและรูปธรรม

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า **สภาพในด้านการพัฒนางานกิจกรรมนักศึกษา ประเด็น 1 : สภาพของด้านการบริหาร** แสดงให้เห็นว่า มหาวิทยาลัยยึดอุดมคติของผู้ก่อตั้งเป็นหลักเพื่อพัฒนา ไปสู่ ปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ เพื่อจัดทำเป็นแผนและนโยบายการพัฒนานักศึกษาผ่านคณะวิชา โดยส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในด้านวิชาการและกิจกรรมนักศึกษา โดยมี อาจารย์เป็นผู้ควบคุม อาศัยความร่วมมือและประสานงานของเจ้าหน้าที่กิจการศึกษากับหน่วยงาน

องค์กรที่เกี่ยวข้อง โดยการประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษาทราบผ่านช่องทางต่าง ๆ รวมทั้งสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม เช่น มีเวทีให้แสดง ประกวด แข่งขัน มีการจัดการที่สร้างสรรค์เห็นเป็นรูปธรรม รวมทั้งการสนับสนุนให้เปิดประสบการณ์ ณ ต่างประเทศ และนำมาใช้จัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ประเด็น 2 : สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษา

1. กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย ได้อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยโดยยึดพระราชปณิธานและคำสอนของผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัย พัฒนาวิชาการและความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มาพัฒนานักศึกษาทั้งด้านวิชาการและกิจกรรมนักศึกษา ใช้ความร่วมมือของแต่ละคณะวิชา ใช้ความโดดเด่นของแต่ละคณะมาสร้างกิจกรรมร่วมกัน และอาศัยความร่วมมือระหว่างผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา โดยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ร่วมคิด ร่วมเป็นคณะทำงาน โดยไม่กังวลต่อความล้มเหลว หรืออุปสรรค เพื่อสร้างผลงานให้เป็นรูปธรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ นโยบาย แผนพัฒนานักศึกษาและความตั้งใจของผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัย โดยกิจกรรมที่สร้างความแตกต่างและสร้างความประทับใจ

2. ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรง และประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษาหรือไม่ อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรงและประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษา ในการช่วยให้นักศึกษาเดินในทางที่เหมาะสม มีความเป็นตัวของตัวเอง รู้ศักยภาพและมีมีความมั่นใจในตนเอง ทำให้เกิดความโดดเด่นในการคิดและการทำงาน สามารถตีความ วางแผน ประสานงาน มองลำดับขั้นตอนในการทำงาน มีความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้แกร่ง เข้าใจและวางแผนเป็นลำดับขั้น มีความรับผิดชอบ อธิบาย ถ่ายทอด และทำงานร่วมกับผู้อื่นสร้างผลงานที่ใหม่ โดดเด่น แตกต่าง สามารถตีความได้ลึกซึ้ง รู้รายละเอียดของงาน สามารถวางแผน ประสานงาน ได้งานทำเมื่อเรียนจบ

3. กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาประเทศได้อย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยแก้ปัญหา วิเคราะห์ เข้าใจ ประสานงาน สามารถต่อยอดการทำงานและพัฒนาประเทศอย่างมีประสิทธิภาพนักศึกษาสามารถนำความสามารถไปใช้ในการทำงานที่รับผิดชอบ แก้ปัญหา สร้างวิธีการทำงานใหม่ ๆ ที่ได้รับการยอมรับ เข้าใจในงานที่รับผิดชอบ ดำเนินงานด้วยวิธีการที่เป็นตัวของตัวเอง คิดเป็นตรรกะ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ตรงจุด ทำงานเป็นระบบ สร้างนวัตกรรมที่ช่วยให้การดำรงชีวิตสะดวกสบายขึ้น มองเห็นวิธีการต่อยอดและเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า สภาพในด้านการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา ประเด็น 2 : สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษา ประกอบด้วย 3 ข้อย่อย คือ 1) กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย ได้อย่างไร 2) ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรง และประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษาหรือไม่ อย่างไร และ 3) กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาประเทศได้อย่างไร ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ความคิดเห็นว่ากิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยได้ด้วยความร่วมมือจากทุกฝ่ายทั้งฝ่ายบริหาร ฝ่ายวิชาการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา และฝ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยกระตุ้นให้นักศึกษาได้ร่วมคิด ร่วมเป็นคณะทำงาน โดยไม่กังวลต่อความล้มเหลวหรืออุปสรรค เพื่อสร้างผลงานให้เป็นรูปธรรม สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ นโยบาย แผนพัฒนานักศึกษา และความตั้งใจของผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัย โดยกิจกรรมสร้างความแตกต่างและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วม

ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรงและประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษา ในการช่วยให้นักศึกษาเดินทางในทางที่เหมาะสม มีความเป็นตัวของตัวเอง รู้ศักยภาพและมีมีความมั่นใจในตนเอง ทำให้เกิดความโดดเด่นในการคิดและการทำงาน สามารถตีความ วางแผน ประสานงาน มองลำดับขั้นตอนในการทำงาน มีความรับผิดชอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่น สร้างผลงานที่ใหม่ โดดเด่นแตกต่าง อันจะเป็นประโยชน์แก่ตนเอง วิชาชีพ และประเทศชาติได้ และจะช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาประเทศโดยการทำให้ นักศึกษาสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจในงานที่รับผิดชอบ ดำเนินงานด้วยวิธีการที่เป็นตัวของตัวเอง สร้างวิธีการใหม่ ๆ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ตรงจุด เห็นวิธีการต่อยอดและเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็น 3 : ความต้องการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้อย่างคล่องแคล่ว (คิดได้ปริมาณมาก คิดได้หลายแบบ และไม่ซ้ำกัน) มีความสำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า การคิดอย่างคล่องแคล่ว ทำให้นักศึกษามีศักยภาพในการคิดได้หลายทาง เพื่อใช้ในการร่วมมือแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้หลายทาง เพราะมีอิสระในการคิด ไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด ยอมรับผลร่วมกันเป็นทีม สามารถใช้ได้ทุกเนื้อหา ทั้งการเรียนการสอน และกิจกรรมนักศึกษา เช่น สโมสรนักศึกษามีปัญหาด้านงบประมาณ จึงต้องจัดกิจกรรมหารายได้ โดยจัดวิ่งมาราธอนเพื่อหาเงินมาใช้ในสโมสรนักศึกษา โดยผู้บริหารและอาจารย์ให้อิสระในการคิด มีระดับความยากจากน้อยไปมาก ไม่ตัดสินความคิดว่าถูกหรือผิด นำไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และยอมรับผลที่ร่วมกัน

2. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้หลายแง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึง โดดเด่น สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการคิดได้หลายแง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึงโดดเด่น ได้กิจกรรมใหม่ ๆ ทั้งด้านรูปแบบ การดำเนินงาน โดยใช้เนื้อหาด้านวิชาการเป็นหลัก เช่น กิจกรรมต่อสะพานไม้ ให้นักศึกษาได้ลงมือทำร่วมกัน ภายใต้งบของเวลาที่กำหนด การรับน้ำหนักได้มากที่สุด และความสวยงาม โดยมีอาจารย์ให้คำปรึกษา จะสามารถรวมความคิดที่เป็นวิชาการและประสบการณ์ในการแก้ปัญหาจากโจทย์ที่เกิดขึ้นจริง ด้วยวิธีการทำงานเป็นทีมที่เข้าใจและยอมรับความคิดซึ่งกันและกัน เพื่อนำไปจัดการปัญหาและมีเวทีแสดงผลงานที่จัดขึ้น แต่ความคิดแบบนี้ยังมีปัญหาที่อาจารย์และรุ่นพี่ที่ยึดติดกับประสบการณ์เดิม ให้นักศึกษายังไม่กล้าคิดนอกกรอบเพราะกลัวว่าจะผิด ดังนั้น แนวทางที่ถูกต้อง คือ ให้นักศึกษามีอิสระในการคิด ยอมรับในความคิดของนักศึกษา ควรใช้ปัญหาของสังคมที่เกิดขึ้นจริงเป็นโจทย์ และนำวิธีการไปจัดการให้ได้รูปธรรม โดยมีเวทีให้แสดงผลงานที่จัดขึ้น

3. การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น และเหมาะสม สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น และเหมาะสม คิดได้หลายแง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึงโดดเด่น เป็นการให้อิสระในความคิดของนักศึกษา โดยใช้เนื้อหาของปัญหาที่ตนเองพบและเป็นปัญหาส่วนรวม โดยวิธีระดมความคิดอย่างอิสระ และนำไปใช้จริง ให้นักศึกษาเกิดความภาคภูมิใจโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อระดมความคิดอย่างอิสระได้จินตนาการสิ่งที่สัมพันธ์กัน และไม่สัมพันธ์กัน ไม่ยึดติดกับวิธีการแก้ปัญหาเพียงวิธีเดียว และได้ประสบการณ์เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาอื่น ๆ ต่อไป โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นมาเป็นโจทย์ การกระตุ้นจินตนาการที่เป็นไปได้ โดยใช้เนื้อหาเป็นความต้องการแก้ปัญหาโดยให้ทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อความร่วมมือ การยอมรับและความสามัคคี คิดวิธีการแก้ไขได้หลายรูปแบบ ผลที่ได้คือการกระตุ้นให้นักศึกษาคิดต่อยอดได้ไม่สิ้นสุด

4. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการ สำคัญ อย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการ ควรใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาเรียน โดยวิธีการช่วยกันระดมความคิด โดยช่วงเวลาที่เหมาะสมคือช่วงสัมมนานักศึกษา เพื่อสร้าง พัฒนานวัตกรรม หรือวิธีการในการนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ตามเนื้อหาการเรียนเช่น อักษรศาสตร์ เภสัชศาสตร์ เกษตรศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้จริงไม่ว่าจะเป็นประโยชน์โดยตรงหรือประโยชน์โดยอ้อม และนักศึกษารู้สึกดีหากได้รับการตอบสนองเป็นรางวัล ตัวอย่างกิจกรรมหนึ่ง คือ นักศึกษาเภสัชศาสตร์ลงพื้นที่

แล้วพบว่าผู้สูงอายุรวมตัวกันเป็นชมรม แต่ไม่มีกิจกรรมร่วมกัน จึงเห็นว่าควรสอนให้ผู้สูงอายุ เย็บกระเป๋าและของใช้ต่าง ๆ อาจารย์บางท่านท้วงว่า ผลิตภัณฑ์ไม่น่าจะขายได้ นักศึกษาไม่ได้ให้ทำ เพราะนำไปขาย แต่ให้ทำเพราะจะได้มีงานทำและคลายเหงา เป็นต้น

5. การส่งเสริมให้นักศึกษาเห็นสาเหตุของปัญหา การป้องกันและแก้ไข สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้นักศึกษาเห็นสาเหตุของปัญหา การป้องกันและการแก้ไข เป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้เพื่อป้องกันการดำเนินงานผิดพลาด หรือความล้มเหลว โดยการให้นักศึกษาได้พบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจริงในสังคม โดยร่วมมือกับ คณะวิชาอื่น ๆ ในการดำเนินงานเพื่อเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ เพื่อหาวิธีในการร่วมกันแก้ปัญหาที่ครอบคลุม ในมิติต่าง ๆ การหาวิธีลดต้นทุนของการประกอบการอย่างหนึ่ง ด้วยการเรียนรู้จากความล้มเหลว ที่เกิดขึ้นเพื่อหาทางป้องกันและแก้ไข เช่น การลงชุมชน การฝึกทำงานในสถานที่จริงเพื่อแก้ปัญหา ในที่ทำงาน โดยให้นักศึกษาคิดวิธีการมาเสนอแล้วปรึกษาอาจารย์ก่อนลงมือทำจริง หากได้ผลดี ควรมีรางวัลเพื่อเสริมแรงให้กับนักศึกษา

6. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดแปลกใหม่และแตกต่าง สำคัญอย่างไร ควรใช้ เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้นักศึกษาคิดแปลกใหม่และแตกต่าง เป็นการสร้างให้นักศึกษาได้เป็นแม่แบบ ผู้นำ ภายใต้นโยบายการประกันคุณภาพของคณะ และมหาวิทยาลัย โดยการให้ปัญหา ให้ศึกษาจากของเดิมที่เคยทำไว้ แล้วจินตนาการให้แตกต่าง ด้วยความเป็นอิสระและไม่มีการอบ ด้วยโจทย์ให้เรียนรู้ ทำงาน กิจกรรมควบคู่กันไป ประสบการณ์ จะช่วยเป็นแรงบันดาลใจในการคิดแปลกใหม่และแตกต่าง

7. การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต มีจินตนาการ สำคัญอย่างไร ควรใช้ เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต มีจินตนาการ สามารถทำได้หลายวิธี เช่นการนำรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จมาคุยเป็นกลุ่มเล็กแล้วขยายมุมมอง หรือ จัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียน เช่น คณะเภสัชศาสตร์ จัดกิจกรรมวิ่งมาราธอนเพื่อสุขภาพและหารายได้ บางครั้งอาจเป็นวิธีการเรียนรู้จากบุคคลเช่น จากนักศึกษาแลกเปลี่ยน เพื่อศึกษาวิถีชีวิต วิธีคิด เพื่อหาจุดยืนและความเป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงานและการตีความ จากโจทย์ที่ได้รับ และการสร้างความประทับใจในแต่ละคน

8. การส่งเสริมให้นักศึกษามั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง สำคัญอย่างไร ควรใช้ เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้นักศึกษามั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง โดยการนำรุ่นพี่หรือผู้ที่ประสบความสำเร็จถ่ายทอดประสบการณ์ รวมทั้งวิธีการในการจัดการเรื่องต่าง ๆ ให้นักศึกษาฟัง ในเรื่องการเรียนรู้จุดยืนของตัวเอง เข้าใจความเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก พัฒนาการไปในทางที่เหมาะสมด้วยการใช้ประสบการณ์ ความชอบ ความถนัด การรู้จักยกยภาพตนเอง เพื่อสร้างกิจกรรมหรือผลงานที่โดดเด่นและเป็นตัวของตัวเอง โดยมีอาจารย์และผู้บริหารให้ความช่วยเหลือและไม่ล้อมกรอบความคิด

9. การส่งเสริมให้นักศึกษามีศักยภาพในตนเอง ควบคุมอารมณ์ ไม่กังวลต่อ ความล้มเหลว สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าการส่งเสริมให้นักศึกษามีศักยภาพในตนเอง ควบคุมอารมณ์ ไม่กังวลต่อความล้มเหลว จะช่วยให้นักศึกษามีความแข็งแกร่ง มีจุดยืนของตัวเอง ไม่หวั่นไหว หดแรงแท้ไปตามความล้มเหลว โดยใช้กิจกรรม Service Mind ร่วมกับการบูรณาการ การเรียนการสอนกับกิจกรรมนักศึกษา เพื่อสร้างสมดุลอารมณ์ ควบคุมอารมณ์ รู้ศักยภาพ โดยเฉพาะการเรียนรู้กับความล้มเหลว เพราะจะเป็นประสบการณ์ชีวิตที่ดี โดยที่อาจารย์และผู้บริหารเป็นผู้ดูแลนักศึกษา แนะนำแนวทาง เรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ด้วยแผนใหม่จากบทเรียนเก่า

**สรุปประเด็น 3 : ความต้องการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การส่งเสริม
นักศึกษาให้มีคุณลักษณะ 9 ข้อ โดยสอบถามความสำคัญ เนื้อหา วิธีการ และผล, คุณลักษณะทั้ง
9 มีดังนี้ 1) ความคิดคล่องแคล่ว (คิดได้ปริมาณมาก หลายแบบ และไม่ซ้ำกัน) 2) คิดได้หลาย
แง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึง มีความโดดเด่น 3) ช่างสังเกต คิดได้อย่างอิสระยืดหยุ่น
และเหมาะสม 4) คิดวิเคราะห์สังเคราะห์และบูรณาการ 5) เห็นสาเหตุของปัญหา การป้องกันและ
แก้ไข 6) คิดแปลกใหม่และแตกต่าง 7) ช่างสังเกต มีจินตนาการ 8) มีความมั่นใจ เป็นตัวของ
ตัวเอง และ 9) มีศักยภาพในตนเอง ควบคุมอารมณ์ ไม่กังวลต่อความล้มเหลว**

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่าคุณลักษณะทั้ง 9 ข้อ ทำให้นักศึกษามีศักยภาพในการคิดแก้ปัญหาจากโจทย์ที่เกิดขึ้นจริง ใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาเรียน ด้วยวิธีการทำงานเป็นทีมที่เข้าใจและยอมรับความคิดซึ่งกันและกัน โดยวิธีการช่วยกันระดมความคิดเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการ โดยช่วงเวลาที่เหมาะสมคือช่วงสัมมนานักศึกษา เพื่อสร้าง พัฒนานวัตกรรม หรือวิธีการในการนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ไม่ว่าจะประโยชน์โดยตรงหรือประโยชน์โดยอ้อม และนักศึกษาจะรู้สึกดีหากได้รับการตอบสนองเป็นรางวัลเพื่อใช้ในการร่วมมือแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และนำผลที่ได้ไปจัดการปัญหาจริงและมีเวทีในการแสดงผลงานที่จัดขึ้น

นอกจากนี้ควรให้อิสระในการคิด มีระดับความยากจากน้อยไปมาก ไม่ตัดสินความคิดว่าถูกหรือผิด นำไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และยอมรับผลที่ได้ร่วมกันควรให้อิสระในความคิดของนักศึกษา ในการแก้ปัญหาหลาย ๆ ทาง โดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อระดมความคิดอย่างอิสระ โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นมาเป็นโจทย์ กระตุ้นจินตนาการให้สามารถคิดวิธีการแก้ไขได้หลายรูปแบบ ผลที่ได้คือการนำไปต่อยอดสำหรับกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้เพื่อป้องกันการงานผิดพลาด หรือความล้มเหลว โดยการให้นักศึกษาได้พบกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจริงในสังคม โดยร่วมมือกับคณะวิชาอื่น ๆ ในการดำเนินงานเพื่อเพิ่มมุมมองใหม่ ๆ เพื่อจัดหาวิธีการในการร่วมกันแก้ปัญหาที่ครอบคลุมในมิติต่าง ๆ หรือด้วยการเรียนรู้จากความล้มเหลวที่เกิดขึ้นเพื่อหาทางป้องกันและแก้ไข ส่งเสริมให้ช่างสังเกต มีจินตนาการ สามารถทำได้หลายวิธี เช่นการนำรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จมาคุยเป็นกลุ่มเล็กแล้วขยายมุมมอง หรือจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิชาที่เรียน เช่น คณะเภสัชศาสตร์ จัดกิจกรรมวิ่งมาราธอนเพื่อสุขภาพและหารายได้ บางครั้งอาจเป็นวิธีการเรียนรู้จากบุคคลเช่น จากนักศึกษาแลกเปลี่ยน เพื่อศึกษาวิถีชีวิต วิธีคิด การลงชุมชน การฝึกทำงานในสถานที่จริงเพื่อแก้ปัญหาในที่ทำงาน เพื่อหาจุดยืนและความเป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงานและการตีความจากโจทย์ที่ได้รับ และการสร้างความประทับใจในแต่ละคนเช่น โดยให้นักศึกษาคิดวิธีการมาเสนอที่ประชุมแล้วปรึกษาอาจารย์ในความเป็นไปได้ ก่อนลงมือทำจริง หากได้ผลดีควรมีรางวัลเพื่อเสริมแรงให้กับนักศึกษา เพื่อสร้างให้นักศึกษาได้เป็นแม่แบบ ผู้นำ ภายใต้นโยบายการประกันคุณภาพของคณะและมหาวิทยาลัย โดยการให้ปัญหา ให้ศึกษาจากของเดิมที่เคยทำไว้ แล้วคิด จินตนาการให้มีความแตกต่างด้วยความเป็นอิสระและไม่มีการอบ ด้วยวิธีการกำหนดโจทย์ให้เรียนรู้ ทำงาน และกิจกรรมควบคู่กันไป ประสบการณ์ที่ได้จะช่วยเป็นแรงบันดาลใจในการคิด แปลกใหม่และแตกต่างส่งเสริมความมั่นใจ เป็นตัวของตัวเอง โดยการนำรุ่นพี่หรือผู้ที่ประสบความสำเร็จมาถ่ายทอดประสบการณ์ รวมทั้งวิธีการในการจัดการเรื่องต่าง ๆ ให้นักศึกษาฟัง ในเรื่องการรู้จุดยืนของตัวเอง เข้าใจความเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลก พัฒนาค้นไปในทางที่เหมาะสม ด้วยการใช้ประสบการณ์ ความชอบ ความถนัด การรู้จักยกยภาพตนเองเพื่อสร้างกิจกรรมหรือผลงานที่โดดเด่นและเป็นตัวของตัวเอง โดยมีอาจารย์และผู้บริหารให้ความช่วยเหลือและไม่ล้อมกรอบความคิด จะช่วยให้นักศึกษามีความแข็งแกร่ง มีจุดยืนของตัวเอง ไม่หวั่นไหว หดแรงแท้ไปตามความล้มเหลว โดยใช้กิจกรรม Service Mind ร่วมกับการบูรณาการ การเรียนการสอนกับกิจกรรมนักศึกษา เพื่อสร้างสมดุลอารมณ์ ควบคุมอารมณ์ รู้ศักยภาพ โดยเฉพาะการเรียนรู้กับความล้มเหลว เพราะจะเป็นประสบการณ์ชีวิตที่ดี โดยที่อาจารย์และผู้บริหารเป็นผู้ดูแลนักศึกษา แนะนำแนวทางเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหา ด้วยแผนใหม่จากบทเรียนเก่า

ประเด็น 4 : เนื้อหาและแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. เนื้อหา และแนวทางของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรใช้

เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ผลที่ปรากฏเป็นอย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า เนื้อหาและแนวทางของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับให้ยึดหลักปรัชญา วิสัยทัศน์ บัณฑิตที่พึงประสงค์ ของมหาวิทยาลัยและคณะฯ แตกต่างกันในทางการพัฒนานักศึกษาแต่ละชั้นปีที่ชัดเจนในชั้นปี เน้นการจัดกิจกรรมคู่ไปกับการเรียนการสอน ให้โจทย์ที่เป็นปัญหาจริง ให้คิดแก้ปัญหาโดยไม่มีกรอบ Create กิจกรรมใหม่โดยระเบิดจากภายในของตนเอง โดยรูปแบบ PDCA และ SWOT Analysis ผสมผสานกัน เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น ปี 1 คือการปรับตัว, ปี 2 คือ Service Mind, ปี 3 คือ การช่วยเหลือผู้อื่น, ปี 4 คือ การวางแผน, ปี 5 คือการเตรียมพร้อมในการทำงาน และ Resume โดยให้ปัญหาแล้วให้นักศึกษาสร้างไอเดียจัดกิจกรรมแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม โดยอาจารย์และผู้บริหารเป็นที่ปรึกษา โดยมีกิจกรรมหนึ่งที่เคยทำคือศึกษาดูงาน ณ ประเทศญี่ปุ่น โดยให้นักศึกษาวางแผนจัดการเอง ผู้บริหารให้คำปรึกษา กลุ่มนักศึกษาวางแผนจัดการ ประสานงาน ดำเนินการแก้ปัญหาเอง และมีเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนา กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. เนื้อหา กิจกรรม วิธีการ แนวทาง ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีปัญหา และข้อเสนออย่างไร

จากการสัมภาษณ์ สรุปได้ว่า ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนาส่งเสริมกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในส่วนเนื้อหา กิจกรรม วิธีการ แนวทาง ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีปัญหา ข้อเสนอแนะว่า ควรกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ให้ได้พัฒนาเป็นลำดับแรก ผู้บริหารควรสร้างนโยบาย วิสัยทัศน์ และทีมงานในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักศึกษา และรายงานการดำเนินงานแก่คณบดีเป็นระยะ โดยให้ผู้บริหารและอาจารย์เป็นผู้ให้คำปรึกษา ตรวจสอบวิทยากรระยะเวลาดำเนินงาน กิจกรรม รุ่นพี่ที่เป็นพี่เลี้ยง กิจกรรมที่ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิตอาสาในความช่วยเหลือ เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล ชุมชน สถานที่สาธารณะ มองปัญหาสังคมและหาแนวทางแก้ไข ด้วยการ “ให้เวลา ไม่ล้อมกรอบ และไม่ยึดติด” และกระตุ้นนักศึกษาด้วยคำว่า “ความคิดสร้างสรรค์นี้จะเปลี่ยนโลกได้อย่างไร” ด้วยการต่อยอดจากกิจกรรมเดิมไปสร้างกิจกรรมใหม่ ๆ โดยการนำศิษย์เก่ามาเล่าประสบการณ์การจัดกิจกรรมและการเชื่อมโยงไปสู่การทำงาน ปัญหาที่เกิดขึ้น ข้อผิดพลาด และการแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น รวมทั้งการนำความรู้ที่ได้เรียนไป

ใช้ได้อย่างไร ทั้งนี้ ต้องมีการพัฒนาทั้งผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษาไปพร้อม ๆ กัน จึงจะประสบผลสำเร็จ หรือสร้างให้นักศึกษามีทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในชีวิต และสามารถนำไปใช้ได้ เมื่อสำเร็จการศึกษา เช่น ความกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสาร ทักษะการนำเสนอ ทักษะการใช้ ภาษาอังกฤษ ทักษะในการนำไปสู่สากล และการจัดการรายได้ในอนาคต และไม่ควรมีเนื้อหา แบบวิชาการ แต่ให้โจทย์แก้ปัญหา ให้นักศึกษาฝึกคิดฝึกทำงาน หาวิธีการต่าง ๆ มาแก้ปัญหา ให้นักศึกษาลองผิดลองถูกด้วยตนเอง โดยมีอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่เป็นผู้แนะนำ ผลของการจัดกิจกรรม หรือผลลัพธ์ที่ได้ ไม่ควรตัดสินว่าถูกหรือผิด ไม่ควรมีการลงโทษ และไม่นำมาเกี่ยวข้องกับการให้คะแนน แบบเดียวกับวิชาการ

ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1: D1)

ผลการพัฒนาและตรวจสอบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา และเครื่องมือวัดผลที่พัฒนาขึ้น ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ข้อ 2 เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาสภาพ ความต้องการ และวิธีการในการจัด กิจกรรมนักศึกษาที่ นักศึกษาสนใจและมีความเหมาะสมมากที่สุด คือ การจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยคำนึงถึงการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ สามารถเข้าร่วมได้ทุกชั้นปี ไม่มีการบังคับ ให้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ให้เข้าร่วมตามความชอบของแต่ละบุคคลตามความสนใจ และเนื้อหาที่นักศึกษา สนใจใน 3 อันดับแรกที่เกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐบาลและ Thailand 4.0 คือ กิจกรรมการท่องเที่ยว กิจกรรมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนในอนาคต ด้วยการให้ วิทยากรกระตุ้นและเป็นผู้แนะนำการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา

1.2 วิเคราะห์สังเคราะห์รูปแบบกิจกรรมจากข้อมูลสภาพ ความต้องการ พบว่า รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่ได้จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์มาพัฒนาเพื่อจัดกิจกรรม ให้เหมาะสมกับนักศึกษา ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มี 4 ขั้นตอน คือ 1) การแนะนำให้ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ 2.) การคิดนอกกรอบ กระตุ้นให้นักศึกษาคิดนอกกรอบ 3) การคิดแก้ปัญหาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 4) แก้ปัญหาจากโจทย์ที่ได้รับ โดยกำหนด วิธีการและเงื่อนไขในการจัดกิจกรรมนักศึกษา

นำผลการวิเคราะห์สังเคราะห์เพื่อใช้เป็นข้อมูลรูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมมาใช้เป็นกรอบในการจัดทำร่างรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2. ดำเนินการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

โดยจัดทำร่างรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามีรายละเอียดดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์สังเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

2.1.1 วิเคราะห์สังเคราะห์กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

2.1.2 กำหนดเนื้อหา

2.1.3 คัดเลือกวิธีการและรูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาตามลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม

2.1.4 ออกแบบรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2.1.5 ส่งผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม (IOC)

2.1.6 ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์กลุ่มเล็ก

2.1.7 ประเมินผลรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2.1.8 นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้จริงกับนักศึกษากลุ่มใหญ่

2.1.9 ผู้เชี่ยวชาญพิจารณายืนยันรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.2 ผลการจัดทำรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

2.2.1 วิเคราะห์สังเคราะห์กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

สังเคราะห์วิธีการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการศึกษาจากเอกสาร และวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วยข้อมูลด้านสภาพและความต้องการรวมทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน 14 ขั้นตอนย่อย ได้แก่ เนื้อหา Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ 1) ความหมายของการสร้างสรรค์ 2) ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ 3) วิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์ เนื้อหา “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) มีขั้นตอนย่อย 5 ขั้นตอน คือ 1) คิดได้หลากหลายวิธี 2) คิดได้หลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ

3) ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด 4) ออกจากกรอบความคิดเดิม 5) กิจกรรมตอบคำถาม “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่” เนื้อหา “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ 1) มองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป 2) รวบรวมความคิดค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ 3) กิจกรรมการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ หาวิธีลดขยะและหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟ และเนื้อหา “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ 1) ทบทวนความรู้เดิม 2) ให้ความรู้ 7 GREENS concepts จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 3) กิจกรรมวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

2.2.2 กำหนดเนื้อหา

กำหนดเนื้อหาสาระ วัตถุประสงค์ วิทยากร นักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ข้อมูลจากสภาพและความต้องการที่สรุปได้จากการสอบถามรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษา จำนวน 408 คน

2.2.3 คัดเลือกวิธีการและรูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาตามลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม

โดยการศึกษาจากเอกสาร วิธีการ กิจกรรม สื่อ อุปกรณ์ จัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เหมาะสม แล้วดำเนินการจัดทำร่างรูปแบบคัดเลือกวิธีการและรูปแบบการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.2.4 ออกแบบรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

คัดเลือกรูปแบบที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับแบบกิจกรรมนักศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรียงลำดับกิจกรรมโดยให้ความเห็นด้านความสอดคล้องโดยปรึกษาที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.2.5 ส่งผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม (IOC)

จัดทำแบบตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม และขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน โดยใช้แบบตารางที่จัดทำขึ้น เมื่อได้รับความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วจึงนำข้อมูลมาปรับปรุงกิจกรรมให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำ

2.2.6 ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์กลุ่มเล็ก

นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มเล็ก จำนวน 4 คน ตามรูปแบบที่กำหนดและพัฒนาขึ้น

2.2.7 ประเมินผลรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ประเมินตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ คือ Pretest Post-test กิจกรรมที่กำหนด กิจกรรม ตามลำดับขั้นตอนถอดบทเรียน แบบสอบถามความประทับใจ แล้วนำมาประเมินค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิผล (E1/E2) แล้วดำเนินการปรับปรุงให้เหมาะสม

2.2.8 นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้จริงกับนักศึกษากลุ่มใหญ่

ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาให้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์มากที่สุด แล้วจึงนำไปใช้จริงกับนักศึกษากลุ่มใหญ่ 10 คน ตามรูปแบบและการประเมินที่กำหนด แล้วนำผลที่ได้จัดทำเป็นรายงาน คิดค่า E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80

2.2.9 ผู้เชี่ยวชาญพิจารณายืนยันรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จัดทำรายงานผลการใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาโดยละเอียดและจัดทำแบบยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่พัฒนาขึ้น แล้วดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำเพื่อให้ได้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่สมบูรณ์ที่สุด

ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2: R2)

จากการดำเนินการจัดทำและดำเนินการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แนะนำแล้ว จึงขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม (IOC) เป็นผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 1 คน รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา 1 คน อาจารย์ที่เป็นที่ปรึกษาและเป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาฝ่ายกิจการนักศึกษา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ 1 คน และเจ้าหน้าที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา 1 คน ได้ค่าความสอดคล้องเหมาะสม (IOC) เท่ากับ 0.99 หมายความว่า รูปแบบกิจกรรมนักศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can มีความสอดคล้องเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง 4 คน ได้ผลการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เปรียบเทียบกับแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ตรวจสอบและยืนยันกิจกรรมนักศึกษาที่พัฒนาขึ้นในผลประสิทธิภาพกิจกรรม โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ/ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) สำหรับกลุ่ม 4 คน แล้วปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมอีกครั้งหนึ่ง จึงนำไปใช้กับกลุ่มทดลองที่ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 10 คน 1 กลุ่ม ใช้ทดลองตามรูปแบบการวิจัยแบบ One Group Quasi Experimental Research ตามแผนกิจกรรม ได้ผลการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) เปรียบเทียบกับแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) และกิจกรรมถอดบทเรียน บอกเล่าความประทับใจ และค่าผลประสิทธิภาพกิจกรรมการตรวจสอบและยืนยันกิจกรรมนักศึกษา โดยค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ/ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2)

ตารางที่ 33 แสดงความสอดคล้องเหมาะสม (IOC) กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กลุ่ม 4 คน

ข้อ	ความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can (กลุ่ม 4 คน)	ค่าเฉลี่ย IOC	ความหมาย
1	องค์ประกอบโดยรวมของรูปแบบ	0.96	สอดคล้อง
2	ขั้นตอน Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	0.96	สอดคล้อง
3	Pretest ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ก่อนกิจกรรม	1	สอดคล้อง
4	Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
5	Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”	1	สอดคล้อง
6	Problem solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”	1	สอดคล้อง
7	Planning Creative-based Activities วางแผนกิจกรรมโดยใช้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน	1	สอดคล้อง
8	ขั้นการสรุปโดยวิทยากร และถอดบทเรียนร่วมกัน	1	สอดคล้อง
9	แบบประเมินความพึงพอใจ	1	สอดคล้อง
10	ขั้นตอนบอกเล่าความประทับใจ	1	สอดคล้อง
เฉลี่ยความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา		0.99	สอดคล้อง

จากตาราง พบว่า ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษามีค่า 0.99 หมายความว่า มีความเหมาะสมในการนำรูปแบบนี้ไป
ใช้จัดกิจกรรมจริง

เมื่อดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน เรียบร้อยแล้ว จึงนำไป
ทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มทดลอง จำนวน 4 คน ผลการทดลองใช้กับกลุ่ม
เล็กพบว่า

ตารางที่ 34 แสดงผลการทดสอบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา
กลุ่ม 4 คน

ที่	นักศึกษา	Pretest	Post-test	ผลต่าง
1	นักศึกษาคนที่ 1	11	15	4
2	นักศึกษาคนที่ 2	12	15	3
3	นักศึกษาคนที่ 3	14	15	1
4	นักศึกษาคนที่ 4	14	15	1

จากตาราง พบว่า ผลการทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและหลังเข้าร่วมกิจกรรม (Pretest และ Post-test) พบว่า คะแนนการทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่าหลังเข้าร่วมกิจกรรม 1 คะแนน จำนวน 2 คน คะแนนการทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่าหลังเข้าร่วมกิจกรรม 3 คะแนน จำนวน 1 คน และคะแนนการทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่าหลังเข้าร่วมกิจกรรม 4 คะแนน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25

เกณฑ์ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม 4 คน

การกำหนดเกณฑ์ ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลตามเกณฑ์ที่ ศ.ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ กำหนดไว้ในระเบียบวิธีการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ E1/E2 โดยตั้งสมมติฐานว่า ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือมากกว่าที่กำหนดที่ E1/E2 มีค่า 80/80 โดยที่

E1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการวัดระหว่างเข้าร่วมกิจกรรม

E2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยน) คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของ Post-test

พบว่า ผลการคิดค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือมากกว่าที่กำหนดที่ E1/E2 มีค่า 100/61.88

หมายความว่า กระบวนการของรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา พบว่า E1/E2 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่ตั้งไว้

การทดลองรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลอง 10 คน หลังจากดำเนินการแก้ไขตามคำแนะนำของนักศึกษาและผู้ดูแลและคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เรียบร้อยแล้วจึงนำไปทดลองกับกลุ่มทดลองกลุ่มใหญ่ จำนวน 10 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 10 คน 1 กลุ่ม เพื่อใช้ทดลองตามรูปแบบการวิจัยแบบ One Group Quasi Experimental Research มีผลการทดลอง ดังนี้

คะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม Creative Activities: 4 วิธี we can

คะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมรวม 15 คะแนน ตามเนื้อหากิจกรรมเป็นดังนี้

ตารางที่ 35 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลอง 10 คน

ค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม	คะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (Pretest)				คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม (Post-test)			
	ค่าเฉลี่ยความหมายของการสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ยลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ยวิธีการที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ย 15 คะแนน	ค่าเฉลี่ยความหมายของการสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ยลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ยวิธีการที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์	ค่าเฉลี่ย 15 คะแนน
คะแนน	3.7	4.7	2.7	11.10	5	5	5	15

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่า 11.10 คะแนน จาก 15 คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนจากแบบทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่า 15 คะแนน หมายความว่า นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม รูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นไปตามที่ตั้งไว้

ตารางที่ 36 แสดงเพศและชั้นปีของนักศึกษา กลุ่มทดลอง 10 คน

ที่	เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เพศชาย	1	10
2	เพศหญิง	8	80
3	เพศทางเลือก	1	10
สถานะ			
1	นักศึกษาชั้นปีที่ 2	8	80
2	นักศึกษาชั้นปีที่ 1	2	20

ผลการทดสอบประสิทธิภาพของกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) กลุ่มทดลอง 10 คน

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลโดยตั้งสมมติฐานตามที่ ศ.ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ กำหนดไว้ในระเบียบวิธีการหาประสิทธิภาพของชุดการเรียน E1/E2 ตามเกณฑ์ที่ว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์หรือมากกว่าที่กำหนดที่ E1/E2 มีค่า 80/80 พบว่า ค่าร้อยละของประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can ตรงตามที่ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานไว้ คือ E1/E2 มีค่า 100/93.43 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลจากกิจกรรมถอดบทเรียนรูปแบบกิจกรรม Creative Activities: 4 วิธี we can กลุ่มทดลอง 10 คน

กิจกรรมถอดบทเรียนเป็นกิจกรรมที่วิทยากรเป็นผู้นำนักศึกษาในการถอดบทเรียน โดยวิทยากรเป็นผู้ตั้งคำถาม ให้นักศึกษาร่วมกันคิดตามโจทย์ที่กำหนดไว้ 5 ข้อ สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร อะไรคือจุดหมายของการสร้างสรรค์กิจกรรมที่ได้ทำ

ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการได้รับความรู้จากกิจกรรมที่วิทยากรบรรยาย ได้ช่วยกันคิดเป็นกลุ่ม ร่วมกับการค้นหาจากอินเทอร์เน็ต เกิดจากการได้วางแผนร่วมกัน ได้ร่วมกันระดมความคิด ร่วมกันจินตนาการในสิ่งที่เป็นจุดหมายร่วมกัน ทำความเข้าใจร่วมกัน มีจุดมุ่งหมายให้เกิดอะไร แตกต่างอย่างไร และเกิดจากการร่วมมือกันทำงานกิจกรรมกลุ่ม กระตุ้นความอยากในตัวเอง ตามกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย

2. เมื่อดำเนินกิจกรรมมาระยะหนึ่งแล้ว เกิดอะไรขึ้น มีอะไรเป็นไปตามที่วางแผนไว้ / ทำไมถึงเป็นเช่นนั้น

ในระหว่างทำงาน พบว่าเวลาที่กำหนดเป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจ ไม่เคยมีประสบการณ์แบบนี้ ทำให้ไม่กล้าตัดสินใจในการวางแผน และออกนอกกรอบ คือ ทำในสิ่งที่นึกไม่ถึง หรือไม่มีใครเคยทำมาก่อน

3. เรามีปัญหาอะไรบ้าง สิ่งใดไม่เป็นไปตามที่คิดสร้างสรรค์ไว้ / ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

เกิดการรอบของความจริงขึ้นมาเป็นเกณฑ์ในการคิดว่ามันจะสามารถเป็นไปได้หรือไม่ ศักยภาพของเราเองว่าจะสามารถทำให้เกิดเป็นจริงได้หรือไม่ รวมทั้งความเป็นไปได้ในการจัดการวางแผนให้การดำเนินการวางแผนประสบความสำเร็จจริง

4. ด้านกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาน่าจะทำได้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิมได้บ้าง

คือการมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน การออกนอกกรอบ และการหาทางแก้ปัญหาจากการต่อยอดความรู้เดิม

5. ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครั้งต่อไป สิ่งใดที่เราจะปฏิบัติต่างจากครั้งที่ผ่านมบ้าง

สามารถนำกิจกรรมที่วางแผนไปใช้และปฏิบัติจริง เพื่อการวางแผนสร้างสรรค์กิจกรรมนักศึกษาให้ดีขึ้นรวมทั้งเป็นความเข้าใจที่จะเป็นพลังในการทำงานให้ประสบความสำเร็จได้อย่างดี

ความประทับใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษา กลุ่มทดลอง 10 คน

1. เกี่ยวกับความหมายของการสร้างสรรค์ ลักษณะของผู้ที่สร้างสรรค์ วิธีทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

พบว่า การได้รับความหมายของการสร้างสรรค์จะให้นักศึกษาเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ในการพัฒนาตนเองให้เป็นไปตามลักษณะของผู้สร้างสรรค์ และมีจินตนาการกว้างไกลด้วยวิธีการสร้างสรรค์ที่ตนเองถนัด ทำให้นักศึกษาเกิดความประทับใจและมีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง

2. เกี่ยวกับวิธีคิดได้หลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม

พบว่า นักศึกษารู้สึกชอบที่ไม่มีการตัดสินความคิดว่าถูกหรือผิด มีอิสระในความคิด ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาและจะนำความสามารถนั้นไปใช้ได้จริง

3. เกี่ยวกับความสามารถในการมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป การรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหา

พบว่า กิจกรรมช่วยให้นักศึกษาเป็นคนละเอียดถี่ถ้วน สามารถมองเรื่องต่าง ๆ ได้หลายมุมมอง มีมิติในการมองที่แตกต่างเพื่อหาหนทางที่ดีที่สุดที่เป็นแนวปฏิบัติในการแก้ปัญหา และนำความสามารถนี้ไปใช้พัฒนาตนเองได้เมื่อพบกับปัญหา มองเห็นความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของตนเอง

4. เกี่ยวกับการวางแผนสร้างสรรค์

พบว่า ทำให้ได้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ยังมีมุ่มต่าง ๆ ที่นึกไม่ถึงอีกมากมาย สามารถต่อยอดได้ไม่สิ้นสุด นักศึกษาประทับใจและชอบการทำงานเป็นกลุ่ม มีความสุขในตนเองด้านความร่วมมือร่วมใจทำงาน และมีบรรยากาศที่สนุกสนาน

5. เกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

พบว่า การกระตุ้นให้ออกจากรอบความคิดเดิมจะทำให้เกิดมุมมองและความคิดใหม่ ได้ตั้งวัตถุประสงค์ที่แล้วลงมือปฏิบัติให้เป็นไปตามที่คิด รูปแบบนี้ทำให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อ เพราะใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้เต็มที่

6. เกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของตนเองและของกลุ่ม

พบว่า การทำงานเป็นกลุ่มและการระดมความคิดรับฟังความคิดเห็น เกิดความสามัคคี มีความเป็นกันเอง เกิดการเรียนรู้ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ได้ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ เกิดภูมิใจในผลงานสำเร็จ และยอมรับว่า ความคิดสร้างสรรค์จะก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ได้อย่างมหาศาล

ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2: D2)

ขั้นตอนการวิจัยใน Development: D2 เป็นผลความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา (Creative Activities: 4 วิธี we can) ของนักศึกษากลุ่มทดลอง 10 คน โดยแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นสำหรับกิจกรรมครั้งนี้ และผลการยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) 5 คน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารคณะวิชาฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้อำนวยการกองกิจการนักศึกษา อาจารย์ผู้ทำหน้าที่ดูแลนักศึกษาในฝ่ายกิจการนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาดูแลชีวิตและการพัฒนามนุษย์ และอาจารย์ประจำคณะวิชาที่มีประสบการณ์ด้านกิจกรรมนักศึกษาตามที่กำหนดให้ โดยมีผลดังนี้

ตารางที่ 37 แสดงความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา
ใช้เกณฑ์จากค่าเฉลี่ยเกณฑ์ประมาณค่าตามเทคนิคของลิเคิร์ต กลุ่ม 10 คน

ที่	ความพึงพอใจ “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา”	อันดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
เฉลี่ยความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษาโดยรวม			4.76	0.43	มากที่สุด
1	การนำไปใช้จัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ใน ระดับอุดมศึกษา	1	4.90	0.32	มากที่สุด
2	ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	1	4.90	0.32	มากที่สุด
3	ความพึงพอใจต่อวิทยากร	1	4.90	0.32	มากที่สุด
4	วิธีคิดออกนอกกรอบ คิดหลายรูปแบบคิดหลายทิศทาง เพื่อได้คำตอบมากกว่าหนึ่ง	2	4.80	0.42	มากที่สุด
5	ความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะคนที่สร้างสรรค์ วิธีทำให้เกิดการสร้างสรรค์	2	4.80	0.42	มากที่สุด
6	ตัวอย่างของกิจกรรม และคลิปวิดีโอ	2	4.80	0.42	มากที่สุด
7	วิธีการและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา	2	4.80	0.42	มากที่สุด
8.	บรรยากาศของการจัดกิจกรรม	3	4.70	0.48	มากที่สุด
9	สื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม	3	4.70	0.48	มากที่สุด
10	กิจกรรมฝึกปฏิบัติ (วางแผนกิจกรรมสร้างสรรค์)	3	4.70	0.48	มากที่สุด
11	แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม	4	4.60	0.52	มากที่สุด
12	ระยะเวลาการจัดกิจกรรม	5	4.50	0.53	มากที่สุด

จากตารางพบว่า ความพึงพอใจรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
โดยรวม 5 ระดับ มีค่าเฉลี่ย 4.76 มีความพึงพอใจโดยรวมระดับมากที่สุด มีรายละเอียดดังนี้
ความพึงพอใจสูงสุดด้านการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับอุดมศึกษา
เท่ากับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมและความพึงพอใจต่อวิทยากร มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.90
จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความพึงพอใจด้านวิธีการคิด
ออกนอกกรอบ การคิดหลายรูปแบบคิดหลายทิศทาง เพื่อหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง เท่ากับความรู้
ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะคนที่สร้างสรรค์และวิธีทำให้เกิดการสร้างสรรค์ ตรงกับความ

พึงพอใจด้านตัวอย่างของกิจกรรมและคลิปวิดีโอ ความพึงพอใจในวิธีการ รูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา มีค่าเฉลี่ยรองลงมา คือ 4.80 จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด อันดับสาม ความพึงพอใจด้านบรรยากาศของการจัดกิจกรรมเท่ากับสื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม และกิจกรรมฝึกปฏิบัติ (วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน) คือ 4.70 จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันรูปแบบ (connoisseurship) ตามเกณฑ์ประมาณค่าเทคนิคของลิเคิร์ต

ตารางที่ 38 แสดงผู้เชี่ยวชาญยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา (จาก 5 ระดับ)	Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์	Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	กิจกรรม Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ	Problem-solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์	Creative Green Environment Tourism Planning	วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน	Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ	สรุป
\bar{X}	4.98	4.77	4.87	4.93	4.93	4.92	4.96	4.97	4.92
S.D.	0.17	0.22	0.27	0.12	0.12	0.19	0.10	0.07	0.16

จากตารางพบว่า รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can มีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องและเหมาะสม 4.92 จาก 5 ระดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 “ยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด” โดยที่ Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว มีค่ายืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.98$, S.D. = 0.17) รองลงมาคือ Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ ($\bar{X} = 4.97$, S.D. = 0.07) และกิจกรรมวิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน ($\bar{X} = 4.96$, S.D. = 0.10)



ภาพที่ 5 สรุปรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี We can ปรับปรุงตามที่คุณเชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันและให้คำแนะนำ

จากภาพ สรุปได้ว่า รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can ที่ได้รับคำแนะนำและการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมหลัก 4 ขั้นตอน และการวัดผลความรู้และความพึงพอใจ 1 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอน Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการให้ความรู้ในความหมาย ลักษณะของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 2) ขั้นตอน ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ Frameless Thinking เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดหลายวิธี หลายทิศทาง 3) ขั้นตอน แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ Problem Solving เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะการมองปัญหา ในมุมต่าง ๆ รวมทั้งคิดแก้ไขปัญหา 4) วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

Planning Creative-Based Activities เป็นการทบทวนความรู้และสร้างสรรค์กิจกรรมจากโจทย์ที่กำหนด และ 5) ขั้นตอนการวัดความรู้และความพึงพอใจ โดยมีข้อควรคำนึงถึงคือ การจัดกิจกรรมต้องการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เพราะเราเน้นการทำกิจกรรมกลุ่ม ดังนั้น ผู้สอนหรือวิทยากรต้องไม่สร้างให้เกิดการครอบงำความคิด หรือการชี้้นำความคิดของนักศึกษา จึงจะเป็นผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอย่างแท้จริง

ตารางที่ 39 แสดงรายละเอียดรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ปรับปรุงตามที่ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ยืนยันและให้คำแนะนำ

ลำดับที่	กิจกรรม (รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 300 นาที)	เวลา
1	ลงทะเบียน	
2	Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	20 นาที
3	Pretest	10 นาที
4	1. Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ 1.2 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ 1.3 วิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์	30 นาที
5	2. “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) 2.1 คิดได้หลากหลายวิธีหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด 2.2 ออกจากกรอบความคิดเดิม 2.3 กิจกรรมตอบคำถาม	60 นาที
6	3. “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) 3.1 มองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป 3.2 รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์ 3.3 กิจกรรมการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์	60 นาที

ตารางที่ 39 แสดงรายละเอียดรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ปรับปรุงตามที่คุณเชี่ยวชาญ
5 คน ยืนยันและให้คำแนะนำ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม (รวมใช้เวลาทั้งสิ้น 300 นาที)	เวลา
7	4. “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities) 4.1 ทบทวนความรู้เดิม กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยการคิด นอกกรอบและการคิดแก้ปัญหา 4.2 ให้ความรู้ 7 GREENS concepts จากการท่องเที่ยว แห่งประเทศไทย 4.3 กิจกรรมวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	60 นาที
8	วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน	30 นาที
9	Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ	30 นาที

จากตารางกิจกรรมนักเรียนใช้เวลา 300 นาที หรือ 5 ชั่วโมง มีกิจกรรม 9 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ลงทะเบียน 2) Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว 20 นาที 3) Pretest 10 นาที 4) Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 30 นาที 5) “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) 60 นาที 6) “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) 60 นาที 7) “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities) 60 นาที 8) วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน 30 นาที และ 9) Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ 30 นาที

การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

R1: ขั้นตอนการวิจัย 1 (Research 1)

ดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น 3 ขั้นตอน คือ

1. ดำเนินการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสาร
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ของผู้เชี่ยวชาญ
3. สํารวจเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา



D1: ขั้นตอนการวิจัย 2 (Development 1)

ดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา ดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ

1. ร่างและพัฒนารูปแบบ
2. ตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้น และสร้างเครื่องมือวัดผลรูปแบบ



R2: ขั้นตอนการวิจัย 3 (Research 2) จัดกิจกรรมตามรูปแบบ

กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา 4 ขั้นตอน กลุ่มเล็ก 4 คน และกลุ่มทดลอง 10 คน

1. เตรียมการจัดกิจกรรม
2. ดำเนินการจัดกิจกรรม
3. ประเมินผลจากแบบทดสอบ Pretest: Post-test
4. ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1 : E2)



D2: ขั้นตอนการวิจัย 4 (Development 2)

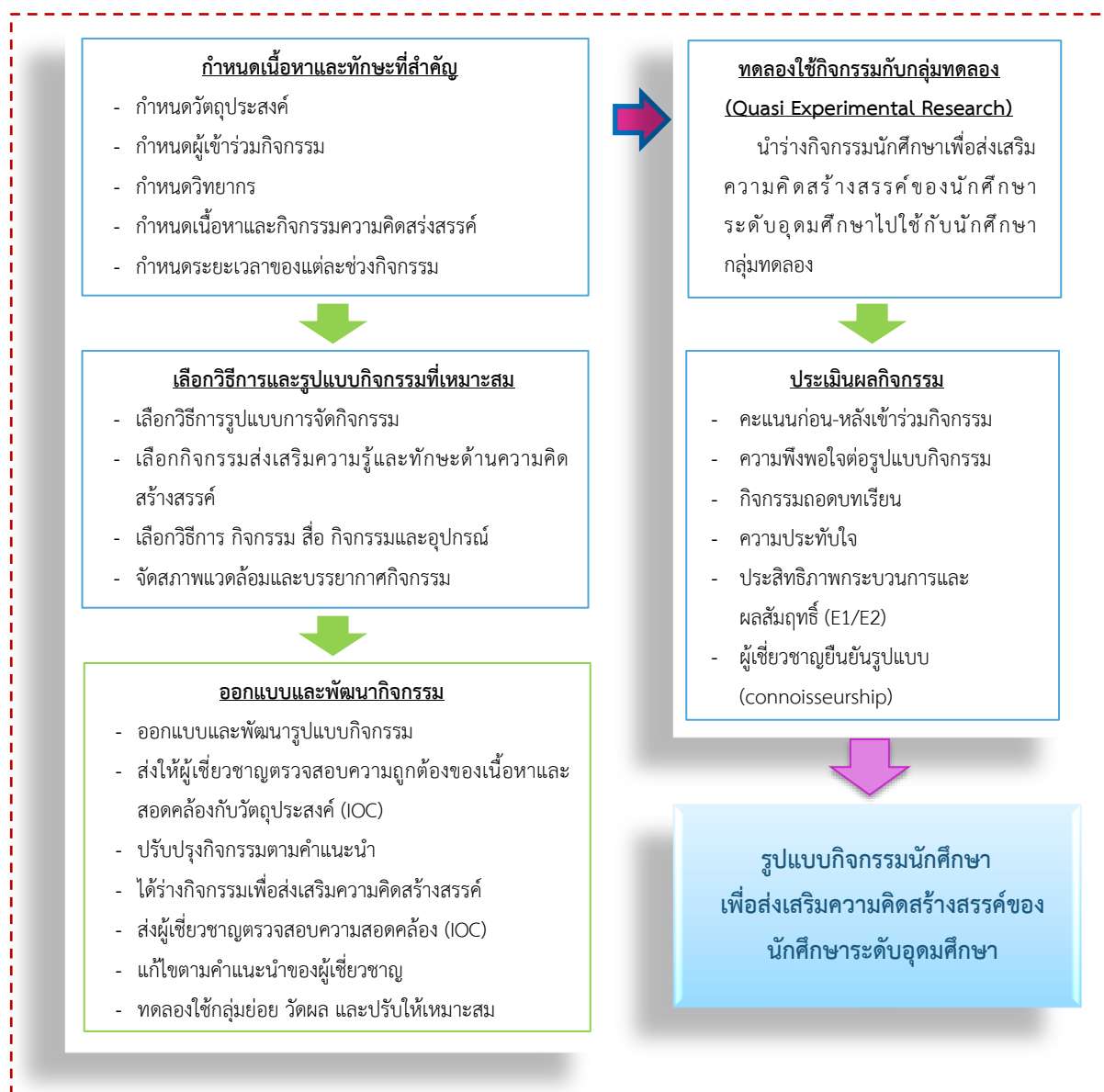
ผลประสิทธิภาพของกิจกรรมและการยืนยันรูปแบบกิจกรรม 2 ขั้นตอน

1. การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มทดลอง 10 คน
2. ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) จำนวน 5 คน

ภาพที่ 6 สรุปขั้นตอนการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

วิเคราะห์สังเคราะห์กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
วิเคราะห์สังเคราะห์จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาพ ความต้องการ วิธีการ รายละเอียด ประเด็นและกระบวนการ
ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา โดยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์



ภาพที่ 7 สรุปรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพ และความต้องการการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาและ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาวิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร งานวิจัย สร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลสภาพและความต้องการ รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา หาค่าความสอดคล้อง สำนวนแบบสอบถาม 400 ชุด เก็บข้อมูลจากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และการสัมภาษณ์จำนวน 8 คน จากคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สำนักวิชาเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, และคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ให้ข้อมูลคือนักศึกษา ผู้บริหาร อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ในงานกิจการนักศึกษา

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และใช้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาหาค่าความสอดคล้องแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาครั้งที่ 1 จำนวน 4 คน และทดลองใช้ครั้งที่ 2 จำนวน 10 คน ยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) 5 คน สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะมีสาระสำคัญดังนี้

สรุปผลการวิจัย

สรุปภาพรวม สภาพ และความต้องการจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์

สภาพด้านการบริหาร

พบว่า มีสภาพการบริหารอยู่ในระดับมาก ผู้บริหารและอาจารย์ควรอำนวยความสะดวกให้คำปรึกษา ส่งเสริม เข้าร่วมและให้ความสำคัญกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อสร้างความตระหนักและมองเห็นประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาตนเอง รวมทั้งเปิดโอกาสให้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

สภาพด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา

พบว่า มีสภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษาอยู่ในระดับมาก ควรยึด วิสัยทัศน์ และนโยบายของมหาวิทยาลัยเป็นหลักในการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามที่กำหนด ซึ่งภายในนโยบายได้แทรกการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักศึกษา โดยสอดคล้องและสัมพันธ์กับนโยบายการพัฒนาคุณภาพมนุษย์ของรัฐบาลตามแผนเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ THAILAND 4.0 โดยจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพราะเห็นพ้องกันว่ามีความประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนานักศึกษา

ความต้องการด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

พบว่า มีความต้องการการพัฒนาอยู่ในระดับมาก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมของกิจกรรมนักศึกษาคือ มีอารมณ์ขัน กิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ แก้ปัญหา คิดออกนอกกรอบ มีความแตกต่างจากกิจกรรมที่เคยจัด มีความสนุกสนาน ท้าทายความสามารถ ในการทำเรื่องที่ยากให้ง่ายขึ้น รวมทั้งสามารถพลิกสถานการณ์ที่มีความตึงเครียดให้สนุกสนาน เพื่อรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ความต้องการด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

พบว่า มีความต้องการการพัฒนาอยู่ในระดับมาก เนื้อหาของกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาควรสอดคล้องกับ วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบาย รวมทั้งการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามที่มหาวิทยาลัยและคณะได้กำหนดไว้ และเป็นไปในทางเดียวกับความต้องการในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ใน 3 อันดับแรก คือ เนื้อหาด้านการท่องเที่ยว เนื้อหาด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และเนื้อหาด้านการวางแผนอนาคต โดยได้นำทั้ง 3 เนื้อหา ดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนักศึกษา เพื่อวางแผนกิจกรรมนักศึกษาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

ความต้องการด้านวิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

พบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมาก กิจกรรมสัมมนานักศึกษาด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย ที่มหาวิทยาลัยและคณะวิชาจัดให้กับผู้นำนักศึกษาและนักศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การบรรยายโดยวิทยากร ศิษย์เก่า ผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีความรู้จากชุมชนใกล้เคียง กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ การถ่ายทอดความรู้ สร้างนวัตกรรม และกิจกรรมอื่น ๆ โดยมีเวทีและพื้นที่เพื่อกระตุ้นจินตนาการให้นักศึกษาเกิดการร่วมมือ สามารถนำวิธีการจัดการกับปัญหาไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการและรูปแบบของกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา ให้เกียรติซึ่งกันและกัน มีความหลากหลายทางเพศ มีนักศึกษาหลายคณะวิชาร่วมมือในการจัดและเข้าร่วมกิจกรรมโดยรับผิดชอบตามความถนัด เห็นเป้าหมายที่เป็นประโยชน์ของกิจกรรมและเข้าใจวัตถุประสงค์ตรงกัน มีการระดมความคิดและผสมผสานความคิดให้ได้แนวทางของกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง (KM: Knowledge Management) มีผู้ให้คำแนะนำหรือโค้ชเพื่อให้คำปรึกษาและสร้างแรงบันดาลใจ

ความต้องการด้านผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

พบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมาก กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรตอบสนองต่อ ปรัชญา วิสัยทัศน์ นโยบาย คุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย และคณะวิชาที่ตั้งไว้ในการพัฒนาการศึกษาเป็นลำดับขั้นของแต่ละช่วงชั้นปี มีความสอดคล้องควบคู่ไปกับเนื้อหาด้านวิชาการ เพื่อให้มีความสามารถในทางกว้างและทางลึก มีความกระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม รู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง เป็นผู้ที่มีความอดทน มีความสามารถในการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น บุรณาการและต่อยอดและถ่ายทอดความรู้ พัฒนาตนเองและผู้อื่นด้วยทักษะทางปัญญา และทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรม มองเห็นเป้าหมายสูงสุดของชีวิต สามารถพัฒนาตนเองและผู้อื่นให้ไปถึงเป้าหมายสูงสุดของชีวิตได้ด้วย ความภาคภูมิใจ

การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัย นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ผลสรุปที่ได้รับจากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและพัฒนารูปแบบกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา แล้วนำร่างที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองกลุ่มย่อย 4 คนแล้วปรับปรุงให้เหมาะสม เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน หลังจากนั้น นำผลที่ได้จากรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบอีกครั้งหนึ่ง

การพัฒนา “รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” มีดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับจัดกิจกรรมนักศึกษา ทักษะที่ต้องการสร้างให้กับนักศึกษา กิจกรรม วิทยากรนำกิจกรรมจัดทำร่างรูปแบบเนื้อหาและการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อเรียงลำดับกิจกรรมที่เหมาะสม

2. เลือกวิธีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา ลำดับขั้นของเนื้อหา กิจกรรมระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม การบรรยายของวิทยากร สื่อและอุปกรณ์ วิธีการ บรรยายภาคในการจัดกิจกรรม วิธีการวัดผล

3. ออกแบบและดำเนินการพัฒนารูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา 4 ขั้นตอน ใช้ชื่อว่า “Creative Activities: 4 วิธี We can” มีรายละเอียดดังนี้

หน่วยที่ 1 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ คือ การให้ความรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

หน่วยที่ 2 Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” ทักษะการคิดนอกกรอบ

หน่วยที่ 3 Problem-solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” ทักษะการคิดแก้ปัญหา

หน่วยที่ 4 Planning Creative-based Activities “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน”

นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี We can” ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) แล้วทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษา 4 คน นำไปปรับปรุงแล้วใช้ทดลองกับกลุ่มนักศึกษา 10 คน กำหนดระยะเวลาการทดลอง 300 นาที (5 ชั่วโมง)

4. ประเมินผลกิจกรรมโดยใช้คะแนนจากคะแนนของแบบทดสอบก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียนแบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษา คิดค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ (E1/E2 : 80/80)

คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และค่าประสิทธิภาพกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์

หลังจากการทดลองตามระเบียบวิธีการวิจัย One Group Quasi Experimental Research พบว่าจากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ผลคะแนนของกลุ่มทดลองหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียนตามค่าเฉลี่ย 15:11.10 ผลของรูปแบบได้จากการหาประสิทธิภาพขั้นกระบวนการและผลลัพธ์ E1/ E2 กำหนดไว้ว่าสูงกว่า 80/ 80 พบว่ามีค่า 100/ 93.43 อธิบายได้ว่า รูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความพึงพอใจโดยรวม 5 ระดับ มีค่าเฉลี่ย 4.76 หมายถึง มีความพึงพอใจโดยรวมระดับมากที่สุด โดยมีรายละเอียดดังนี้ ความพึงพอใจสูงสุดด้านการนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเท่ากับ ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมและมีความพึงพอใจต่อวิทยากร มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ 4.90 จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความพึงพอใจด้านการคิดออกนอกกรอบ คิดหลายรูปแบบ หลายทิศทาง เพื่อหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง เท่ากับความพึงพอใจในความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะคนที่สร้างสรรค์และวิธีที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ ตรงกับความพึงพอใจด้านตัวอย่างของกิจกรรมและคลิปวิดีโอ ความพึงพอใจในวิธีการ รูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา มีค่าเฉลี่ยรองลงมา คือ 4.80 จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด อันดับสาม คือ ความพึงพอใจด้านบรรยากาศของการจัดกิจกรรม เท่ากับสื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม และกิจกรรมการฝึกปฏิบัติวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ 4.70 จาก 5 ระดับ หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

การยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship)

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา มีค่า \bar{X} รวม 4.92 จาก 5 ระดับ และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 หมายความว่า รูปแบบกิจกรรมนักศึกษา มีความสอดคล้องในระดับมากที่สุด พร้อมทั้งให้คำแนะนำในการปรับความสัมพันธ์ของแต่ละกิจกรรมย่อยและระยะเวลา รวมทั้งการสร้างบรรยากาศระหว่างการจัดกิจกรรม เพื่อความสมบูรณ์และความเหมาะสมเพื่อนำไปใช้จริง

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย “รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา” มีประเด็นสำคัญที่เห็นได้ชัดเจนและสามารถนำมาอภิปรายผลได้ ดังนี้

สภาพในภาพรวมพบว่า 1) สภาพการบริหารอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 3.67/S.D. = 0.91$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน โดย ข้อที่มีระดับมากที่สุดได้แก่ นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจสอดคล้องกับ Knowles (1978) ที่ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Andragogy) ไว้ว่า เกิดจากผู้เรียนเห็นประโยชน์และต้องการนำความรู้ไปใช้ในอนาคตโดยเร็วที่สุด จึงมีความต้องการและความสนใจ (Need and interests) ในการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน (2557) ที่พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล คือ ประสิทธิภาพภายในตนเองเชิงสร้างสรรค์ เขาวรรณทางจิต และเขาวรรณทางอารมณ์รองลงมาคือ มีกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้ สอดคล้องกับสุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2533) ที่ได้ศึกษาถึง “ภารกิจเชิงพัฒนาการ” (Development

task) ของผู้ใหญ่ตอนต้นที่มีการแสวงหากลุ่มทางสังคม ซึ่งมีความสนใจและอุปนิสัยคล้ายคลึงกัน ได้แก่ การเป็นสมาชิกสมาคมและสโมสร เพื่อการเรียนรู้ทางสังคม และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สิริชัย ดีเลิศ (2558) ที่พบว่าบุคลิกและความชอบของนักศึกษาจะส่งผลต่อกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Self-Directed Learning) 2) การจัดกิจกรรมนักศึกษา ภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับมากเมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน โดยข้อที่มีระดับมากที่สุดได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา สอดคล้องกับ ทบวงมหาวิทยาลัย (2538) ที่ว่า การจัดกิจกรรมนักศึกษาในสถานศึกษานั้น มีความสำคัญและมีความจำเป็นอันก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนานักศึกษา ทั้งในด้านการพัฒนาตนเอง การมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคม การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาไม่ได้เน้นเฉพาะการผลิตบุคลากรเพื่อประกอบอาชีพเพียงอย่างเดียว แต่มีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตบัณฑิตเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม สอดคล้องกับ ดลदनัย สุวรรณรอด (2555) พบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาทำให้นักศึกษาได้เห็นคุณค่าของตัวเอง ได้รับการยอมรับ มีประสบการณ์ นำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น และรองลงมาคือ บรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด ดีความได้ ทำเรื่องยากให้เข้าใจง่ายสอดคล้องกับ สำเนา ขจรศิลป์ (2538) ที่ว่า กิจกรรมนักศึกษาทำให้เปลี่ยนบรรยากาศ ผ่อนคลายความตึงเครียด มีทัศนคติที่ดี และเป็นแหล่งกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางจิต การสร้างให้คนเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีอารมณ์แจ่มใส สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยเชิงจิตใจและสอดคล้องกับ Rhoads (2013) ที่พบว่า กิจกรรมนักศึกษาจะช่วยสร้างทัศนคติที่ดี ซึ่งเป็นส่วนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและการประสบความสำเร็จ

ความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ทั้ง 12 ด้าน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91 / S.D. = 0.86$) โดยมีความต้องการสามอันดับแรกคือ มีอารมณ์ขัน สอดคล้องกับ ลูโก้และเฮอร์ซี่ (Lugo & Hershey: Human Developmen) และ เอิร์พ (Earp: Improving instruction of the experience teacher) ที่กล่าวว่า คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ประการหนึ่งคือ เป็นผู้ที่มีอารมณ์ขัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลदनัย สุวรรณรอด (2555) ที่พบว่า กิจกรรมนักศึกษาในด้านนันทนาการและสนุกสนาน จะทำให้คลายเครียด และเป็นแรงบันดาลใจการแสดงออกด้านความสามารถพิเศษของตนเอง รองลงมาคือชอบสิ่งแปลกใหม่และแตกต่าง สอดคล้องกับ Torrance (1962) ที่ว่า หนึ่งในองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์คือ ลักษณะของความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาและไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mynbayeva et al. (2016) ที่พบว่า ความคิดสร้างสรรค์จะเป็นแรงจูงใจในการพัฒนากิจกรรมที่โดดเด่น และสามารถนำไปใช้จริงได้ มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และสอดคล้องกับ Havighurst (1972) ที่ว่า วัยผู้ใหญ่จะพบกับปัญหาชีวิตแบบ

ใหม่ และถูกคาดหวัง เป็นผู้มีความพร้อมที่จะเผชิญปัญหาต่าง ๆ สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมใหม่ โดยไม่ต้องอาศัยพึ่งพาผู้อื่นและสอดคล้องกับ Todd et al. (2019) ที่พบว่ากิจกรรมนักศึกษาที่มีกลยุทธ์การคาดการณ์ในอนาคตจะส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักศึกษาได้ และการที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้ส่วนความต้องการด้านเนื้อหาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.89 / S.D. = 0.87$) สอดคล้องกับ Mynbayeva et al. (2016) ที่พบว่า การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ สัมพันธ์กับเขาวนปัญญาทางอารมณ์ สร้างความพร้อมในการเผชิญกับปัญหาจริง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความต้องการสามอันดับแรก คือ ด้านการท่องเที่ยวด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการวางแผนในอนาคต ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Baas et al. (2013) ที่พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้วิธีการเปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยความยืดหยุ่นจะสร้างความรู้สึทางบวกและพลังใจให้เกิดปัญหาที่นักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้ได้รับการปลูกฝังให้เกิดความรู้สึกเสียสละ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม พร้อมเติบโตเป็นกำลังหลักของการพัฒนาประเทศชาติ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาและต่อยอดให้เป็นจริง ส่วนความต้องการด้านวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรม พบว่า วิธีการ ภาพรวมของแนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93 / S.D. = 0.86$) ได้แก่ วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลายเท่ากับความต้องการด้านวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพื่อนช่วยเพื่อนและวิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเองสอดคล้องกับ Torrance (1962) ที่กล่าวว่า กิจกรรมนักศึกษาจะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ด้านการทำงานกับกลุ่ม สามารถเสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสริมสร้างความสามัคคีระหว่างนักศึกษา ให้รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีระบบตลอดจนเรียนรู้ในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และ Jarvis (1983) ที่กล่าวว่า นักศึกษาอยู่ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น มีความเชื่อมั่นในการรับรู้และเรียนรู้ ชอบในการถูกปฏิบัติเหมือนกับผู้ใหญ่คนหนึ่ง จึงควรสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพในการเรียนรู้ด้วยประสิทธิภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยความร่วมมือในรูปแบบการเรียนเป็นกลุ่มมากกว่าการแข่งขัน และตรงกับงานวิจัยของ รุ่งฟ้า ล้อมในเมือง และคณะ (2555) ที่พบว่า การจัดกิจกรรมแบบกลุ่มจะช่วยเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงงามแก่นักศึกษา

ด้านความต้องการผลของกิจกรรม ภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91 / S.D. = 0.86$) ได้แก่ สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา และมีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ และคะแนนเฉลี่ยที่หลากหลาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของเชิดศักดิ์ ศุภโสภณ และคณะ (2553) ที่กล่าวว่าปัจจัยหนึ่งของกิจกรรมนักศึกษา คือ การส่งเสริมรูปแบบในการบริหารทรัพยากร การสร้างความมีส่วนร่วมเพื่อที่จะให้นักศึกษาและผู้เกี่ยวข้องได้ช่วยเหลือและส่งเสริมให้มีความกลมกลืนหรือชมรมที่มีความสนใจเดียวกัน โดยไม่คำนึงถึงเพศ เชื้อชาติ ศาสนาหรือความแตกต่างด้านการเมืองจะช่วยให้เพิ่มขีดความสามารถและเกิดการเปลี่ยนแปลงสู่ความสำเร็จได้

รูปแบบประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ กิจกรรม เนื้อหาที่มีความเหมาะสมสำหรับ จัดกิจกรรมนักศึกษา ทักษะที่ต้องการสร้างให้กับนักศึกษา กิจกรรม วิทยากรนำกิจกรรมจัดทำร่าง รูปแบบเนื้อหา และการพัฒนาทักษะผ่านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเรียงลำดับกิจกรรมที่เหมาะสม เลือกวิธีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา ลำดับขั้นของเนื้อหากิจกรรมระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม การบรรยายของวิทยากร สื่อและ อุปกรณ์ วิธีการ บรรยายภาคในการจัดกิจกรรม วิธีการวัดผล ซึ่งสอดคล้องกับ ทิศนา แคมณี (2545) ที่ให้ความหมายของรูปแบบไว้ว่า เป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นนามธรรม ซึ่งบุคคลแสดงออกมาใน ลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น เป็นคำอธิบาย เป็นแผนผัง ไดอะแกรมหรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเอง และบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น รูปแบบเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบหา คำตอบ ความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ทั้งหลาย และ สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2533) ที่กล่าวถึง การสอนความคิดสร้างสรรค์ในวัยผู้ใหญ่ ไว้ว่า นักศึกษาถือว่าเป็นผู้ใหญ่ตอนต้น จะมีประสบการณ์ ในชีวิตมาพอสมควร มีความสามารถในการเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ต่อการเรียนรู้ รวมทั้งรู้ความต้องการ และศักยภาพในการเรียนรู้ของตนเอง ดังนั้น ควรนำประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาใช้ให้เป็นประโยชน์ โดยการประยุกต์และการบูรณาการมากกว่าการสอนโดยทฤษฎี และตรงกับผลการวิจัยของ เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ และคณะ (2553) ที่พบว่า รูปแบบการบริหารสู่ความเป็นเลิศของสถาบันการศึกษา ขึ้นพื้นฐานของรัฐ ต้องมีการปรับโครงสร้างการบริหารแบบร่วมคิดร่วมทำ ปรับมุมมอง บริหาร ทรัพยากร และตรงตามนโยบายของสถานศึกษา

คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ค่าประสิทธิภาพกระบวนการ: ค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์

พบว่า ผลคะแนนของกลุ่มทดลองหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน (15: 11.10) สอดคล้อง กับ กรมวิชาการ (2551) ที่ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ (Achievement) ไว้ว่าหมายถึงคุณลักษณะ และความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและ ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Bass et al. (2013) ที่พบว่า การประมวลผลข้อมูลที่เป็นระบบจะส่งผลต่อรูปแบบของความคิด สร้างสรรค์และบุคลิกภาพที่ดีของนักศึกษา ส่วนผลของรูปแบบได้จากการหาประสิทธิภาพชั้น กระบวนการและผลลัพธ์ E1/E2 มีค่าร้อยละ 100/ 93.43 อธิบายได้ว่า รูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่ได้กล่าว ไว้ว่า เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับของประสิทธิภาพของกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ในระดับที่พึงพอใจ หากผลที่ได้มีมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แสดงว่าอยู่ในระดับที่มี คุณค่าเพื่อนำไปใช้และคุ้มกับการลงทุนเพื่อพัฒนานักศึกษาได้จริง

ความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา

ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองมีค่าความพึงพอใจ 4.76 ซึ่งหมายความว่า มีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับ งานวิจัยของ จตุรวัฒน์ ผนังรัมย์ (2557) ที่ศึกษาการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี (2556) พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาเพราะเห็นว่าได้ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมาก และสอดคล้องกับ Mynbayeva et al. (2016) ที่พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาและกระบวนการทางจิตที่เกี่ยวข้องมีความสำคัญอย่างยิ่ง นักศึกษาทุกคนเต็มใจพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบหลักสูตรเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ในอนาคต

การยืนยันรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship)

การยืนยันรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า Creative Activities: 4 วิธี we can มีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องและเหมาะสม 4.92 จาก 5 ระดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 “**ยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด**” โดยที่กิจกรรม Orientation และแนะนำตัว มีค่ายืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมสูงสุด ($\bar{X} = 4.98$, S.D. = 0.17) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Peltier (2014) ที่พบว่า การทำความรู้จัก สร้างความคุ้นเคย และทราบนโยบาย จะส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างงานและการร่วมมือกันทำงาน รองลงมาคือ กิจกรรมการทดสอบหลังเรียน (Post-test) และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ ($\bar{X} = 4.97$, S.D. = 0.07) และการสรุปกิจกรรม ถอดบทเรียนร่วมกัน ($\bar{X} = 4.96$, S.D. = 0.10) สอดคล้องกับงานวิจัยของ Rhoads (2013) ที่พบว่า ปฏิสัมพันธ์ในทางบวกจะส่งผลต่อแรงจูงใจ ทักษะคิด ผลสำเร็จ และการสร้างแรงบันดาลใจในทางบวกของนักศึกษา

เงื่อนไขของความสำเร็จ

เพื่อให้การนำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษา Creative Activities: 4 วิธี we can ไปใช้ให้ได้ผลดีและประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการใช้รูปแบบเพื่อความสำเร็จ ดังนี้

1. ในแต่ละกิจกรรมย่อยควรมีกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจเป็นรายบุคคล รวมทั้งประเมินเป็นรายบุคคล
2. กิจกรรมถอดบทเรียนท้ายกิจกรรมควรใช้วิธี After Action Review (การทบทวนกระบวนการเพื่อวิเคราะห์สาเหตุ) วิทยากรควรทำหน้าที่เป็น facilitator โดยให้ตัวแทนนักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

3. รูปแบบกิจกรรมนี้สามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งในสถานที่และนอกสถานที่ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถสัมผัสกับธรรมชาติ และเป็นบรรยากาศที่ดีในการจัดกิจกรรม เป็นประโยชน์ต่อ ความสำเร็จในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

4. ในส่วนของกิจกรรม การสร้างสรรค์กิจกรรม “Creative Green Environment Tourism Planning” “วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า หาดูจุดต่าง สร้างกระแส” สามารถปรับใช้ในกิจกรรมเนื้อหาอื่นที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการของกิจกรรม

5. ในกิจกรรมการแก้ปัญหา Problem-solving ควรกระตุ้นให้นักศึกษาคิดถึงปัญหา ที่เกิดขึ้นจริง และให้ร่วมกันคิดหาวิธีการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น

6. รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาควรมีการวัดผลความรู้ความเข้าใจในด้าน ความรู้ (Knowledge) ทศนคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Psychomotor)

ข้อค้นพบที่ได้จากคำถามการวิจัย

1. สภาพ และความต้องการ การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับอุดมศึกษาควรเป็นอย่างไร

จากการวิจัยพบว่า สภาพ และความต้องการ การจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในด้านต่าง ๆ มีดังนี้ 1) ด้านการบริหารควรมีความ เกี่ยวข้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ และ วิสัยทัศน์ โดยมีอาจารย์ เจ้าหน้าที่ดูแล และอำนวยความสะดวกเพื่อสร้างความเจริญอกงามในชีวิต ให้เป็นคนดี สู้งาน สามารถพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีศักยภาพ สอดคล้องกับกิจกรรมถอด บทเรียนที่นักศึกษามีความเห็นว่าเป็นว่า “การวางแผนจัดกิจกรรมร่วมกันจะกระตุ้นความต้องการภายใน เพื่อสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้น” และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ และคณะฯ (2553) ที่พบว่า การบริหารสามารถกำหนดทิศทาง โดยคำนึงถึงความต้องการ และวิเคราะห์งานหลัก ที่สำคัญตามแผน นโยบาย งบประมาณ ในรูปแบบการบริหารแบบร่วมคิดร่วมทำเพื่อให้การจัดการ บริหาร เป็นไปด้วยความเหมาะสม 2) ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษาให้พัฒนาตนเองทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและบุคลิกภาพ โดยมีการบริการและสวัสดิการที่จำเป็น เพื่อส่งเสริมพัฒนานักศึกษา ผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์มาสร้างเป็นกิจกรรมนักศึกษาตามวิสัยทัศน์ และนโยบายของมหาวิทยาลัย สอดคล้องกับกิจกรรมถอดบทเรียนที่นักศึกษามีความเห็นว่าเป็นว่า “กิจกรรม นักศึกษาควรมีแนวปฏิบัติให้สามารถนำกิจกรรมที่วางแผนไปใช้และปฏิบัติจริง เพื่อการวางแผน สร้างสรรค์กิจกรรมนักศึกษาให้ดีขึ้นรวมทั้งเป็นความเข้าใจที่จะเป็นพลังในการทำงานให้ประสบ ความสำเร็จได้อย่างดี” สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลदनัย สุวรรณรอด (2555) ที่พบว่า กิจกรรม นักศึกษาจะช่วยเพิ่มพูนความรู้และเป็นประโยชน์แก่ตนเองและส่วนรวม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ความเป็นอยู่ให้ดีขึ้นได้ 3) ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กิจกรรมนักศึกษาควรตอบสนอง

ความต้องการความสนใจและพลังสร้างสรรค์ กิจกรรมนักศึกษาควรส่งเสริมประสบการณ์ ทักษะ และการเรียนรู้ทักษะชีวิต พัฒนาการด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกายและให้เป็นคนดี มีความสามารถ และพร้อมทำงานในอนาคต สอดคล้องกับกิจกรรมถอดบทเรียนที่นักศึกษามีความเห็นว่าเป็นว่า “กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรมุ่งเน้นให้มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน มีความคิดออกนอกกรอบเดิมเพื่อหาวิธีการใหม่ ๆ และการหาทางแก้ปัญหาจากการต่อยอดความรู้เดิม” สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริชัย ดีเลิศ (2558) ที่พบว่า กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วยกระบวนการสร้างความรู้ในศาสตร์ สร้างทัศนคติและกลั่นกรองความคิด และสร้างอัตลักษณ์ของความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดขึ้น 4) ด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พัฒนานักศึกษาในด้านความคิด สติปัญญา ความสามารถ คุณธรรม จริยธรรมนำความรู้ไปพัฒนาด้วยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณค่า สร้างจุดเด่น และความเป็นตัวของตัวเอง สามารถถ่ายทอดและพัฒนาตนเองและสังคมได้ในอนาคต สอดคล้องกับกิจกรรมถอดบทเรียนที่นักศึกษามีความเห็นว่าเป็นว่า “กิจกรรมที่วางแผนควรจะถูกไปใช้และปฏิบัติจริงได้ การมองเห็นประโยชน์ที่แท้จริงจะสัมพันธ์กับการวางแผนสร้างสรรค์ กิจกรรมนักศึกษาให้ดีขึ้นรวมทั้งเป็นความเข้าใจที่จะเป็นพลังในการทำงานให้ประสบความสำเร็จ” สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mynbayeva et al. (2016) ที่พบว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจอย่างชัดเจน โดยแรงจูงใจจะช่วยให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ชัดเจนขึ้น 5) ด้านวิธีการและแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีการกระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน มีอารมณ์แจ่มใส สร้างบรรยากาศเพื่อการเรียนรู้ ร่วมกับการยอมรับคุณค่าของคน มีความเชื่อมั่นในตนเอง เปิดใจกว้างในการยอมรับสิ่งใหม่ มีความสามารถในการเชื่อมโยง ใช้การเสริมแรงทางบวก จัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่ม มีหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน กระตุ้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้อิสระในการคิด การปฏิบัติงานเห็นคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ มีการเสริมแรงทางบวก สามารถคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ สอดคล้องกับกิจกรรมถอดบทเรียนที่นักศึกษามีความเห็นว่าเป็นว่า “ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการได้รับความรู้จากกิจกรรมที่วิทยากรบรรยาย ได้ช่วยกันคิดเป็นกลุ่ม ร่วมกับการค้นหาจากอินเทอร์เน็ต เกิดจากการได้วางแผนร่วมกัน ได้ร่วมกันระดมความคิด ร่วมกันจินตนาการในสิ่งที่เป็นจุดหมายร่วมกัน ทำความเข้าใจร่วมกัน มีจุดมุ่งหมายให้เกิดอะไร มีความแตกต่างอย่างไร และเกิดจากการร่วมมือกันทำงานกิจกรรมกลุ่ม กระตุ้นความอยากในตัวเองตามกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย” สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมพร หลิมเจริญ (2552) ที่พบว่า องค์ประกอบที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 2 มิติ คือ มิติด้านการคิด ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม และมิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ คือ ความอยากรู้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเองและ 6) ด้านผลของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในด้านการคิด จินตนาการและเจตคติที่เหมาะสม กระตือรือร้น เข้าใจในงาน สามารถคิดออกนอกกรอบ แก้ปัญหา

พัฒนากิจกรรมใหม่ ๆ ด้วยการเชื่อมโยงองค์ความรู้เดิมและการทำงานเป็นทีม สอดคล้องกับกิจกรรม ถอดบทเรียนที่นักศึกษาที่มีความเห็นว่า “มองเห็นศักยภาพของตัวเอง รวมทั้งความเป็นไปได้ในการ จัดการวางแผนให้การดำเนินการวางแผน และการหาทางแก้ปัญหาจากการต่อยอดความรู้เดิมเพื่อ วางแผนและนำไปปฏิบัติจริง” สอดคล้องกับงานวิจัยของ Todd et al. (2019) ที่พบว่า การวางแผนโดย ใช้กลยุทธ์ที่ดีจะเป็นรูปแบบในการเพิ่มประสิทธิภาพในการตัดสินใจป้องกันและแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้น ในอนาคตอย่างสร้างสรรค์

2. รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจะทำ ได้อย่างไร มีวิธีการและผลอย่างไร

จากผลการวิจัยพบว่า รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาควรสอดคล้องกับแผนพัฒนานักศึกษา นโยบาย วิสัยทัศน์ และการพัฒนานักศึกษา ตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยมีผู้บริหาร อาจารย์ เจ้าหน้าที่ มีความรู้และพร้อม ในการให้คำปรึกษา รวมทั้งมีการอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนักศึกษา เช่น งบประมาณ อาคารสถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ รวมทั้งกลยุทธ์ในการวางแผนการจัดกิจกรรมของนักศึกษาที่เหมาะสม และสอดคล้องกับด้านวิชาการ เพื่อการเชื่อมโยงความรู้และเพิ่มศักยภาพของนักศึกษาในการพัฒนา ความสามารถและทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

ในส่วนของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรมีการวางแผน วิธีดำเนินงานอย่างเป็นระบบสอดคล้องกับขั้นตอนการเรียนรู้ ตามลำดับขั้นเพื่อกระตุ้นและพัฒนา ทักษะด้านความสามารถในการคิดอย่างเหมาะสม ใน 4 ลำดับขั้นตอน คือ 1) การให้ความรู้แก่นักศึกษา ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความสำคัญและประโยชน์ ของความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย เป็นสิ่งใหม่ สามารถใช้ได้ มีความเหมาะสม มีคุณค่า และคนทั่วไปยอมรับร่วมกันได้ รวมทั้งเรียนรู้ในลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ที่มีคุณลักษณะ สนับสนุนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้วิธีการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพบว่า กิจกรรมนักศึกษาเป็นวิธีหนึ่งที่สำคัญในการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 2) วิธีการคิดออก นอกกรอบ ประกอบไปด้วย ความสามารถในการคิดหลากหลายวิธี หลายทิศทาง มีคำตอบมากกว่า หนึ่งคำตอบ เมื่อได้คำตอบมาแล้ว ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด โดยการกระตุ้นให้นักศึกษาออกจาก กรอบความคิดเดิมผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย 3) วิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ โดยกระตุ้น ให้เป็นคนช่างสังเกต มองรายละเอียดของปัญหา สามารถมองเห็นสิ่งที่ขาดหายไปของปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วจึงรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และค้นหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ผ่าน กิจกรรมการแก้ปัญหา โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และ 4) ขั้นตอนการวางแผนกิจกรรมโดยใช้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นกระบวนการวางแผนเพื่อจัดการในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญ หรือวางแผนแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการวางแผน โดยมีขั้นตอนในการดำเนิน

กิจกรรมจากการทบทวนความรู้เดิมที่ได้รับไป โดยการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วยการคิดนอกกรอบและการแก้ปัญหา ให้นักศึกษาหาความรู้และรายละเอียดในการแก้ไขปัญหา แล้วนำความรู้มาร่วมกันวางแผนดำเนินการจัดกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานโดยละเอียดเพื่อจัดการกับประเด็นที่เกิดขึ้นแล้วนำเสนออย่างสร้างสรรค์ หลังจากจัดกิจกรรมสำเร็จเรียบร้อยแล้วพบว่า ผลของรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ด้านความรู้ในเนื้อหาความคิดสร้างสรรค์ ผลการทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมตามที่กำหนดไว้ ในการศึกษาค่าร้อยละประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E1/E2) พบว่ามีค่าร้อยละ 100/93.43 อธิบายได้ว่า รูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และจากผลของการยืนยันรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องและเหมาะสม 4.92 จาก 5 ระดับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย 0.16 **“ยืนยันความสอดคล้องและเหมาะสมในระดับมากที่สุด”**

จากกิจกรรมถอดบทเรียนหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว นักศึกษาเห็นว่า ควรมีการให้ความรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์เป็นเบื้องต้น และมีวิธีการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อการวางแผนและระดมความคิด ให้เข้าใจในจุดหมายเดียวกัน ในการทำความเข้าใจในกิจกรรมและร่วมกันคิดวางแผนออกนอกกรอบ ทำในสิ่งที่ไม่ถึงหรือไม่มีใครเคยทำมาก่อน เพื่อวางแผนในการแก้ปัญหาร่วมกันและสามารถนำความสามารถนี้ไปต่อยอดจากความรู้เดิมเพื่อใช้ในชีวิตรจริงและจะเป็นประสบการณ์ ที่สำคัญในการทำงานจริงให้นักศึกษามีพื้นฐานทักษะในการจัดการเพื่อนำไปใช้ได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. การจัดกิจกรรมนักศึกษาควรคำนึงถึง นโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจ วิธีการการดำเนินงาน รวมทั้งคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ของแต่ละสถาบันการศึกษา โดยสามารถนำมาใช้เป็นแกนหลักในการพัฒนานักศึกษาโดยผ่านกิจกรรมนักศึกษาได้อย่างกลมกลืน โดยเน้นให้นักศึกษาได้บูรณาการความสามารถในด้านความคิดสร้างสรรค์เพื่อฝึกทักษะและเพิ่มประสบการณ์ในการนำไปใช้ในชีวิตรจริง

2. สถาบันระดับอุดมศึกษาทั้งภาครัฐบาลและเอกชน ควรมีนโยบายที่ชัดเจนในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างให้เป็นความสามารถพิเศษของนักศึกษา ที่จะนำไปใช้ในการทำงานหรือการดำรงชีวิตรในอนาคต

3. หน่วยงานของรัฐบาลและหน่วยงานของเอกชนที่มีนโยบายสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ควรมีการดำเนินการให้ความรู้ ความเข้าใจ รวมทั้งสนับสนุนประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้บุคลากรสามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กรได้อย่างเหมาะสม

4. กิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นี้ ส่งผลให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานในการประกอบอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต และเป็นผู้นำทางความคิดของสังคมสามารถนำไปต่อยอด หรือขยายผลนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ เช่น กลุ่มนักเรียน กลุ่มวัยทำงาน กลุ่มผู้สูงอายุ หรือกลุ่มวิชาชีพ เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น รวมทั้งการพัฒนาหรือต่อยอดความคิดในการดำเนินงาน เพื่อสร้างความสามัคคีและความภาคภูมิใจร่วมกัน

ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้

1. การนำรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา “Creative Activities: 4 วิธี We can” ไปใช้มีข้อสังเกตที่ควรพิจารณาดังนี้

1.1.1 ควรศึกษาข้อมูล รายละเอียดของนโยบาย วิสัยทัศน์ พันธกิจของมหาวิทยาลัย ความสนใจของนักศึกษา ตลอดจนการสร้างบรรยากาศของการจัดกิจกรรมเพื่อความสำเร็จในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาเพื่อจัดกิจกรรมนักศึกษาให้มีความสอดคล้องกัน

1.1.2 ผู้ใช้รูปแบบกิจกรรมนักศึกษานี้ ควรทำความเข้าใจ เรียนรู้รายละเอียด พร้อมกับส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้งวิธีการคิดนอกกรอบ การไม่ตัดสินความคิดว่าถูกหรือผิด วิธีการระดมความคิด การคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ รวมทั้งการกระตุ้นให้นักศึกษาสร้างผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์

1.1.3 ผู้ที่ทำหน้าที่วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรม ควรเข้าใจธรรมชาติของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม และปฏิบัติต่อความหลากหลายของนักศึกษาที่มีความแตกต่างกันด้วยความเข้าใจ

1.1.4 การจัดกิจกรรมนักศึกษาสามารถจัดนอกสถานที่ (Outdoor) ท่ามกลางธรรมชาติและใช้กิจกรรมหลายรูปแบบ นอกจากการบรรยาย เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านความคิดให้นักศึกษา

1.1.5 ผู้ที่ทำหน้าที่วิทยากรหรือผู้นำกิจกรรม ควรทำหน้าที่เป็น ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ทำหน้าที่กระตุ้นให้นักศึกษาสร้างกิจกรรม หรือกำหนดปัญหาขึ้นเอง เชื่อมโยงปัญหาเข้าด้วยกันแล้วหาวิธีการแก้ปัญหา เช่น กิจกรรมแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Problem Solving) ควรกระตุ้นให้นักศึกษามีความสามารถในการพัฒนาการใช้งานให้คุ้มค่าพร้อมกับคำนึงถึงความสวยงาม เพื่อตอบโจทย์ให้ครบทุกด้าน หรือกิจกรรมวางแผนการท่องเที่ยว ควรกระตุ้นให้นักศึกษาร่วมกันคิดสถานการณ์ที่ใกล้ตัวขึ้นมา แล้วนำแนวคิด 7 Greens concepts ด้านใดด้านหนึ่งมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์กิจกรรม

1.1.6 กิจกรรมถอดบทเรียน วิทยากรควรส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการด้วยการสร้างคำถามที่สามารถร่วมกันคิด เช่น เราต้องการอะไรจากกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเราได้อะไรจากการสร้างสรรค์ในด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทัศนคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practicice) รวมทั้งคำถามว่า อะไรที่เรายังไม่สำเร็จจากการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1.1.7 แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ควรนำไปเปรียบเทียบกับแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจและเป็นข้อมูลในการพิจารณาการเกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นรายบุคคล

2. นำรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาไปใช้วางแผนพัฒนากิจกรรมนักศึกษา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนและระยะเวลาของแต่ละช่วงกิจกรรมที่จัดให้กับนักศึกษา ควรคำนึงถึงความยืดหยุ่นและขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการพัฒนานักศึกษาและรายละเอียดของกิจกรรม

3. นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานในการประกอบอาชีพ การพัฒนาคุณภาพชีวิต และเป็นผู้นำทางความคิดของสังคม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. วิจัยเพื่อสร้างความเป็นต้นแบบขององค์กร สถาบัน หรือหน่วยงานที่ประสบความสำเร็จในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์

2. วิจัยเพื่อศึกษาองค์ประกอบที่ส่งผลต่อการพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามกรอบการพัฒนาประเทศ

3. วิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรายวิชาที่มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

4. ควรมีการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาวิธีการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่กลุ่มเฉพาะ เช่น กลุ่ม Startup, กลุ่ม Investment, กลุ่ม Leadership, กลุ่ม Social-Development, กลุ่ม Human-Development เป็นต้นเพื่อรองรับนโยบายของรัฐบาลตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรรณิกา พิริยะจิตรรา. (2548). **กิจการนักศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- กังสดาร แดงน้อย. (2012). “ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนสุนันทา.” **วารสารวิจัยและพัฒนา ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**,
4(1), 51-59.
- กิ่งทอง ไบหยก. (2540). **การทำโครงการวิทยาศาสตร์ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิ่งฟ้า สีนรุจษ์ และคณะ. (2546). **สภาพการพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนเครือข่ายในภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือ: กรณีศึกษาโรงเรียนเขาวไร่ศึกษา**. ม.ป.ท.
- คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (2549). “เอกสารฝึกอบรมเรื่องการเรียนการสอน
เพื่อพัฒนาการคิด: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.” 12-14 สิงหาคม.
- คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2532). **ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียน
การสอนในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์**. ม.ป.ท.
- จตุพร จันทร์เพชร. (2555). **รายงานการวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
ทั้งภายนอกและภายในของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์**. เพชรบูรณ์:
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- จิรวัดน์ วีรังกร. (2542). **พื้นฐานทักษะการดำเนินกิจกรรมนิสิต**. กรุงเทพฯ: บริษัท พี.ที.
พัฒนาการพิมพ์จำกัด.
- เฉลิมชัย กิตติศักดิ์นาวิน. (2555). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ศึกษานักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี**. เพชรบุรี: กองทุนพัฒนา
วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). “การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน.” **วารสารศิลปการ
ศึกษาศาสตร์วิจัย**, 5(1), 7-19.
- เชิดศักดิ์ ศุภโสภณ. (ม.ป.ป.). **การพัฒนารูปแบบการบริหารการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นเลิศของ
สถานศึกษาขั้นพื้นฐานของรัฐ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ดลคนัย สุวรรณรอด. (2555). “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมและความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมของนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.” รายงานการวิจัยคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดาวพงษ์ รัตนสุวรรณ. (2560). **ทิศทางแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2575**. เข้าถึงเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.ksp.or.th/ksp2013/content/view.php?mid=92&did=920&tid=>.
- ทองปลิว ชมชื่น. (2528). **ปรัชญากับการศึกษานอกระบบโรงเรียน**. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นัฐยา ทองจันทร์ และพงษ์ศักดิ์ แป้นแก้ว. (2559). **ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์**. เข้าถึงเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.nanabio.com/Research/image%20research/research%20work/creative%20thinking/creative%20thinking01.html>.
- นิพนธ์ เรื่องหิรัญวนิช และคณะ. (2560). “คุณภาพการให้บริการของกองกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.” **Veridian E-Journal. Silpakorn University**, 10(2), 2677-2689.
- นิลมณี พิทักษ์ และคณะ. (2549). “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.” งานวิจัยสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- โนวาบิซ (Novabiz). (2005). **ความหมายของการคิด**. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Thinking_is.htm.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2553). **แนวทางการพัฒนาการสอน**. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประจักษ์ ปฏิทัศน์. (2559). **การคิดเชิงระบบและความคิดสร้างสรรค์ Systematic and Creative Thinking**. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ. (2560). “ความคิดสร้างสรรค์: สิ่งที่ขาดหายไปในระดับอุดมศึกษา.” **วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน**, 233(4), 668-679.
- ฝ่ายแผนและประกันคุณภาพการศึกษา คณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา. (2560). **Guide to AUN-QA at Programme Level Version 3.0 ASEAN University Network-Quality Assurance**. พะเยา: คณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา.
- พจนา ทรัพย์สมาน. (2549). **การจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนแสวงหาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พรพิมพ์ สารักษ์. (2014). **ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (Doctoral dissertation)**. ม.ป.ท. พระมหาวิชาญกนต์สีโล, พระราชศักดิ์จริยโสภโณ, พระกนกกนต์สีโล และคณะ. (2019). “การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีธรรมมาศโคราช ศูนย์ประสานงาน จังหวัดสงขลาปีการศึกษา 2561.” *Journal of MBU Nakhondhat*, 6(4), 1913-1932.
- พิมพ์พรรณ เทพสุเมธานนท์ และคณะ. (2544). **ปรัชญาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิสนุ พงศ์ศรี. (2551). **เทคนิควิธีประเมินโครงการ**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: บริษัท พรอพเพอร์ตี้พรินท์ จำกัด.
- พิสิษฐ์ จง. (2015). **เทคนิคการระดมสมองเพื่อช่วยกันแก้ปัญหา**. เข้าถึงเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.pisitzhong.com/brainstorming/>.
- พีระ เกษแก้ว. (2542). **คู่มือชมรมนักศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**. กรุงเทพฯ: สำนักบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เพ็ญนิดา ไชยสายัณห์. (2557). **ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์แต่ฝึกฝนได้**. เข้าถึงเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm.
- เพียงจิต ด่านประดิษฐ์. (2547). “**ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย: แนวคิดและกิจกรรม**.” วิทยานิพนธ์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ภูเก็ทนิวส์. (2558). **ชี้ช่องทางสร้างสรรค์กิจกรรมนักศึกษา**. เข้าถึงเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.phuketnews.info/%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%8A%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%B4/>.
- เมธี ปิรันธนานนท์. (2523). **ปรัชญาการศึกษาสำหรับครู**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- แมนเนเจอร์ออนไลน์ (Manager Online). (2561). **สาธารณสุขเผยไทยฆ่าตัวตายเป็นอันดับ 3 ของโลก**. เข้าถึงเมื่อ 11 มีนาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Home/ViewNews.aspx?NewsID=9590000021195>.
- รัฐบาลไทย. (2012). เข้าถึงเมื่อ 31 ธันวาคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigov.go.th/index.php/th/news-ministry/2012-08-15-09-39-20/item/101449-101449>.

- ริชาร์ด ลุกซ์. (2555). “คัมภีร์นักนวัตกรรม.” แปลจาก **The Innovator’s Toolkit**. แปลโดย
คมสัน ขจรชีพพันธุ์งาม. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.
- รุ่งฟ้า ล้อมในเมือง และคณะ. (2555). “การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม
ค่านิยมที่ดีงาม และการสร้างเครือข่ายการพัฒนาที่ยั่งยืนสำหรับเยาวชน จังหวัดมหาสารคาม.”
ปริญญาานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- รุ่งรัตน์ มีทรัพย์ และเตือนใจ ตลประดิษฐ์. (2560). “การบริหารกิจการนศึกษาคณะแพทยศาสตร์
สังกัดมหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร.” **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์น
เอเชีย**, 7(3), 59-69.
- วารุณี ดอกไม้งาม. (2555). **คู่มือปฏิบัติงานกิจการนักศึกษา**. นครปฐม: คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.
- _____. (2555). **การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม**. นครปฐม: คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). **สนุกกับการเรียนในศตวรรษที่ 21**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บริษัท เอส.อาร์.
พรินติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2553). **นวัตกรรมการเรียนรู้ในกระบวนทัศน์ใหม่**. เอกสารประกอบการบรรยาย
นิสิตปริญญาเอกสาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วีระกุล อรัณยะนาค. (2555). “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตแรงงานต่างด้าว.”
วิทยานิพนธ์บัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาการศึกษาดูแลชีวิตและการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร.
- ศิริกัญญา926 (Sirikanya926). (2001). **Bloom’s Taxonomy Revised**. เข้าถึงเมื่อ มีนาคม 2561.
เข้าถึงได้จาก <https://sirikanya926.wordpress.com/2014/01/18/blooms-revised-taxonomy-2001/>.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). “การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.” วิทยานิพนธ์
สาขาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). **ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ
เรื่อง มาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2561**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการ
การอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). (ร่าง) **กรอบทิศทางแผนการศึกษา
แห่งชาติ (2560-2575)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รัฐสภา.

- สำนักมาตรฐานและประเมินผลอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2559). **เกณฑ์คุณภาพการศึกษาเพื่อการดำเนินการที่เป็นเลิศ ฉบับปี 2558-2561 แนวทางที่เป็นระบบสู่การปรับปรุงผลการดำเนินการขององค์กร (2015-2016)**. กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- สิริชัย ดีเลิศ. (2558). “กระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์.” *Veridian Journal*, 8(2), 1341-1360.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). **พัฒนาทักษะการคิดตามแนวปฏิรูปการศึกษานำสู่การจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้อิงมาตรฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคโนโลยีปริ้นติ้ง.
- สุจุฬา ศุภสมิต. (2552). “ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร.” สารนิพนธ์สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดตระการ ธนโกเศศ และคณะ. (2545). **หมวก 6 ใบ คิด 6 แบบ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมสาร.
- สุดารัตน์ ดวงสุดาวงค์. (2550). **การวัดความสามารถการคิดและวิจารณ์ญาณ**. เข้าถึงเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/ratchaburi/sudarath_d/think/Index/P5N6.html.
- สุธินี ฤกษ์ขำ. (2557). **การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ : หลักการและการประยุกต์**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล พยอมแย้ม. (2540). “จิตวิทยาพื้นฐานสำหรับการศึกษา.” เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา 463 461 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (โครงการส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร) นครปฐม.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2547). **จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- โอล์กา คูชนโซว และจีเลีย คุร์ยาร์ทชิวา. (2002). **โครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของกิลล์ฟอร์ด**. เข้าถึงเมื่อ 16 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.bsru.ac.th/study/decision/ex1/a1.html>.

ภาษาต่างประเทศ

- Amabile, T. M., Barsade, S.G., Mueller, J. S., & Others. (2005). “Affect and Creativity at work.” *Administrative Science Quarterly*, 50, 630-635.

- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). "Perspectives on the Social Psychology of Creativity." **Journal of Creative Behavior**, 46(1), 3-15.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). **A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives**. New York: Longman.
- Baas, M., Roskes, M., Sligte, D., & Others. (2013). "Personality and creativity: The dual pathway to creativity model and a research agenda." **Social and Personality Psychology Compass**, 7(10), 732-748.
- Chickering, A. W., & Reisser, I. (1993). **Education and identity**. (2nd ed.). San Francisco: Josser-Bass.
- Christian Eugene Ekoto, C. E., & Gaikwad, P. (2015). "The impact of andragogy on learning satisfaction of graduate students." **American Journal of Educational Research**, 3(11), 1378-1386.
- Delany, D. E., Cheung, R. R., Takahashi, Y., & Cheung, C. S. (2019). "Adolescents' Implicit Theories of a Creative Person: A Longitudinal Investigation in Three Countries." **Creativity Research Journal**, 31(1), 52-61.
- Dennard, R. H. (2000). "Creativity in the 2000s and beyond." **Research Technology Management**, 43(6), 23-25.
- Guiford, J. P. (2012). **Transparency 21st Century**. เข้าถึงเมื่อ มีนาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.pinterest.com/pin/38562140535056394/>.
- Gundy, B. V. (2004). "101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving." United Stage of America.
- _____. (n.d.). **101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving**. เข้าถึงเมื่อ 10 มีนาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.bio-nica.info/biblioteca/vangoundy2005101activitiesteaching.pdf>.
- Howard, T. J., Stephen, J., & Culley, E. D. (2008). "Describing the Creative Design Process by the Integration of Engineering Design and Cognitive Psychology literature." **Design Studies**, 29(2), 160-180.
- Jarvis, P. (1983). **Adult and Continuing Education: Theory and Practice**. Kent: Croom Helm, Ltd.

- Knowles, M. S. (1972). **The Modern Practice of Adult Education: Andragogy Versus Pedagogy**. New York: Association Press.
- Lovell, R. B. (1980). **Adult Learning**. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Nearmnom, W. (2007). "The research and development of student governance administration model of Punyaphiwat Techno Business school." Master of Education Thesis, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Panboonhom, P. (2012). "Administration of student's affairs Mahidol university, Phutthamonthon Nakon Pathom province." Master of Liberal Arts Thesis, Mahachulalongkornrajavidyalaya University.
- Peltier, M. (2014). **The impact of faculty perception of student affairs personnel on collaborative initiatives: A case study**. n.p.
- Rhoads, K., & DeHaan, J. (2011). **Enhancing student self-study attitude and activity with motivational techniques**. n.p.
- Tan, A. G. (2007). **Creativity: A handbook for teacher**. Danvers: World Scientific Publishing.
- The Office of Higher Education Commission. (2007). **Higher education standard**. Bangkok: Author.
- Zhang, W., Sun, S. L., Jiang, Y., & Zhang, W. (2019). "Openness to experience and team creativity: Effects of knowledge sharing and transformational leadership." **Creativity Research Journal**, 31(1), 62-73.



ภาคผนวก



แบบสอบถามสภาพและความต้องการเพื่อการวิจัย
“รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา”

แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา และเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอนคือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาโดยมีระดับการประเมินค่า 5 ระดับ และตอนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะเพื่อนำข้อมูลไปพัฒนาการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดทำเครื่องหมายถูก ในวงกลมที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

เพศชาย	เพศหญิง	เพศทางเลือก
--------	---------	-------------

2. สถานภาพ

ผู้บริหาร	อาจารย์	เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา	สโมสรนักศึกษา ชมรมฯ	ผู้นำนักศึกษา	นักศึกษาชั้นปี
-----------	---------	---------------------------	---------------------	---------------	----------------------

3. กิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมประเภทใด

วิชาการ	กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	คุณธรรม จริยธรรม และบำเพ็ญประโยชน์
สิ่งแวดล้อม	นันทนาการ	ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
ประเภทอื่น ...		

4. นักศึกษาเลือกเข้าร่วมกิจกรรมอย่างไร

ทุกกิจกรรม	เฉพาะกิจกรรมที่สนใจ	เฉพาะกิจกรรมที่บังคับ
เข้าร่วมตามเพื่อน	ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม	เข้าร่วมเพราะได้แสดงความสามารถพิเศษของตนเอง
อื่น ๆ ...		

5. ประสบการณ์ด้านกิจกรรม

เป็นผู้จัดกิจกรรม	เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม	เป็นทั้งผู้จัด และผู้เข้าร่วมกิจกรรม
-------------------	------------------------	--------------------------------------

6. ท่านเป็นที่ปรึกษาชมรมใด โปรดระบุ (เฉพาะอาจารย์และเจ้าหน้าที่)

ชมรม ...	ระดับคณะฯ	ระดับมหาวิทยาลัย
----------	-----------	------------------

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในวงช่องที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

เกณฑ์ระดับการประเมินค่าสภาพ

- 5 มีสภาพของรูปแบบในระดับมากที่สุด
- 4 มีสภาพของรูปแบบในระดับมาก
- 3 มีสภาพของรูปแบบในระดับปานกลาง
- 2 มีสภาพของรูปแบบในระดับน้อย
- 1 มีสภาพของรูปแบบในระดับน้อยที่สุด

ประเด็น 1. ด้านการบริหาร	สภาพ				
	5	4	3	2	1
1.1 มีแผนและการประชาสัมพันธ์การดำเนินงานกิจกรรมสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัย	5	4	3	2	1
1.2 มีขั้นตอน กลไก และกิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของนักศึกษา	5	4	3	2	1
1.3 นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ	5	4	3	2	1
1.4 มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้ความสำคัญ มีการประสานงานการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
1.5 มีงบประมาณ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
1.6 มีอาจารย์และเจ้าหน้าที่ร่วมให้คำปรึกษา และส่งเสริมการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
1.7 มีเนื้อหากิจกรรมที่ทันสมัยน่าสนใจ และเสริมแรงแก่นักศึกษาหลายรูปแบบ	5	4	3	2	1
1.8 กิจกรรมนักศึกษาควรบังคับให้เข้าร่วมและกำหนดไว้ในหลักสูตรอย่างชัดเจน	5	4	3	2	1
1.9 มีกิจกรรมที่เป็น “กัลยาณมิตร” ระหว่างผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และชุมชน	5	4	3	2	1
1.10 สร้างความสามัคคีระหว่างชั้นปี คณะ มหาวิทยาลัยอื่น และสังคมภายนอก	5	4	3	2	1
1.11 ให้อิสระความคิดและสนับสนุนให้นักศึกษา “คิดนอกกรอบ”	5	4	3	2	1
1.12 มีกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างพื้นที่สังคมแห่งการเรียนรู้	5	4	3	2	1
1.13 มีกิจกรรมนักศึกษาร่วมกับต่างคณะวิชา ต่างสถาบัน หรือชุมชน	5	4	3	2	1

ประเด็น 2. ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา	สภาพ				
	5	4	3	2	1
2.1 มีกิจกรรมนักศึกษาที่บูรณาการให้ตรงกับ “พันธกิจและวิสัยทัศน์” ของมหาวิทยาลัย	5	4	3	2	1
2.2 มีการอบรม สัมมนา เจ้าหน้าที่และนักศึกษาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ	5	4	3	2	1
2.3 ส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้นให้จัดกิจกรรมที่แปลกใหม่ ไม่เคยปรากฏมาก่อน	5	4	3	2	1
2.4 มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาสามารถนำประสบการณ์ไปใช้ในอนาคต	5	4	3	2	1
2.5 มีการประสานงานเพื่อจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนและสถานประกอบการ	5	4	3	2	1
2.6 มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาและบุคลากรให้มีร่างกายแข็งแรง และมีจิตใจดี	5	4	3	2	1
2.7 มีแรงจูงใจ และบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
2.8 มีความเข้าใจในความหมาย รายละเอียดและส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
2.9 บรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด มีความได้และทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย	5	4	3	2	1
2.10 กิจกรรมนักศึกษาช่วยให้มองเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งที่ต่างกันให้เข้ากันได้	5	4	3	2	1
2.11 กิจกรรมนักศึกษาเชื่อมโยงการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และประเทศชาติ	5	4	3	2	1
2.12 กิจกรรมทำให้เห็นปัญหาในทุกระดับ และแก้ปัญหาได้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
2.13 มีเวทีสำหรับแสดงและประกวดผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
2.14 ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1

เกณฑ์ระดับการประเมินค่าความต้องการ

- 5 มีความต้องการในระดับมากที่สุด
- 4 มีความต้องการในระดับมาก
- 3 มีความต้องการในระดับปานกลาง
- 2 มีความต้องการในระดับน้อย
- 1 มีความต้องการในระดับน้อยที่สุด

ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
3.1 คิดได้อย่างคล่องแคล่ว					
- ส่งเสริมให้คิดได้หลายรูปแบบ สามารถรับรู้ไว้	5	4	3	2	1
- สามารถคิดงานได้ในปริมาณมาก ๆ ภายในเวลาจำกัด	5	4	3	2	1
- สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว	5	4	3	2	1
- คิดได้โดยไม่คำนึงถึงข้อจำกัด	5	4	3	2	1
3.2 คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ					
- ส่งเสริมการคิดอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้สามารถทำลายกรอบเดิมและคิดนอกกรอบได้	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้มีความสามารถในการคิดที่คาดไม่ถึง	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้นำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างผลงานที่โดดเด่น	5	4	3	2	1
3.3 คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น					
- ส่งเสริมความสามารถในการตัดแปลงสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้เกิดความช่างสังเกต มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นคาดไม่ถึง	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้มีความสามารถในการทำงานและจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม	5	4	3	2	1
3.4 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์					
- สามารถจำแนกส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ และมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้น	5	4	3	2	1
- เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่แตกต่างกัน บูรณาการสิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร	5	4	3	2	1
- สามารถนำแนวคิดที่มีอยู่มาผสมผสานให้เกิดแนวคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม	5	4	3	2	1
3.5 คิดแก้ปัญหา					
- สามารถควบคุมอารมณ์ แก้ไข ป้องกันปัญหา และเห็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้	5	4	3	2	1
- การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันความสามารถในการหาทางออกให้แก่ตนเองและผู้อื่น	5	4	3	2	1
- เข้าใจโลก คิดบวก มองโลกได้กว้าง สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น	5	4	3	2	1
3.6 ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง					
- ชอบความท้าทาย สนใจเหตุการณ์ใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่	5	4	3	2	1
- เชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันให้เข้ากันได้	5	4	3	2	1
- สามารถประยุกต์วิธีการและเทคโนโลยีเพื่อใช้งานอย่างเหมาะสม	5	4	3	2	1
- สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	5	4	3	2	1

ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
3.7 มีจินตนาการ มองการณ์ไกล					
- ส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดความคิดเป็นอาชีพ และสร้างรายได้ในอนาคต	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าในตนเอง เห็นคุณค่าและเป็นที่ยกย่องของผู้อื่น	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้มองเห็นและใช้ความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตนเองและผู้อื่น	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ตลอดชีวิต	5	4	3	2	1
3.8 ใฝ่ต่อการรับรู้ ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น					
- มีความเห็นใจ รับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น ไม่กลัวความเสี่ยง สามารถสร้างภูมิคุ้มกันได้	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมความพินิจพิเคราะห์ละเอียดลออ	5	4	3	2	1
- มีความสามารถในการรับรู้หรือมองเห็นในมิติที่คนอื่นมองไม่เห็น	5	4	3	2	1
3.9 มีอิสระในการตัดสินใจ					
- ส่งเสริมให้ใช้ความคิด พอใจ ลงมือทำ และตื่นตัวกับงานที่สามารถทำได้	5	4	3	2	1
- เป็นผู้กล้าตัดสินใจ กล้าคิด กล้าทำ	5	4	3	2	1
- มีความมั่นใจในการกระทำของตนเอง	5	4	3	2	1
- เป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร	5	4	3	2	1
3.10 เป็นตัวของตัวเองมีความมั่นใจ มีเหตุผล					
- ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่เป็นต้นฉบับ (Idol) ผลักดันให้ผู้อื่นอยากทำตาม	5	4	3	2	1
- รู้ศักยภาพและความสามารถของตนเอง มีทักษะและความสามารถพิเศษเฉพาะตน	5	4	3	2	1
- มีทิศทางและเป้าหมายที่แน่นอน	5	4	3	2	1
3.11 มีอารมณ์ขัน					
- มีความสนุกสนาน	5	4	3	2	1
- สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	5	4	3	2	1
- สามารถทำเรื่องที่ยากให้ง่ายขึ้นได้	5	4	3	2	1
- สามารถพลิกสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้สนุกสนาน	5	4	3	2	1
3.12 ไม่กังวลต่อความล้มเหลว					
- ส่งเสริมความมุ่งมั่นในการทำงาน	5	4	3	2	1
- สามารถรับมือกับความผิดหวังได้	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่สร้างขึ้น	5	4	3	2	1
- สามารถรับมือกับความผิดพลาดและแก้ไขสถานการณ์ได้	5	4	3	2	1

ประเด็น 4. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
4.1 ชุมชน ชุมชนเข้มแข็ง (ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อความสุขในชุมชน)	5	4	3	2	1
4.2 สุขภาพดีไม่มีขาย ต้องเฉิดฉายด้วยตัวเอง (ด้านการดูแลสุขภาพ)	5	4	3	2	1
4.3 ใช้เบี้ยดิจิทัลอย่างไร ให้กลายเป็นเงินล้าน (ด้านการใช้เงิน)	5	4	3	2	1
4.4 ปลุกต้นไม้ให้ผลิบาน ต้องปลูกในใจของทุกคน (ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม)	5	4	3	2	1
4.5 Startup turn you to the Millionaires (ด้านธุรกิจ Startup)	5	4	3	2	1
4.6 ทำสิ่งประดิษฐ์อย่างไรให้กลายเป็นนวัตกรรม(ด้านสิ่งประดิษฐ์ใหม่)	5	4	3	2	1
4.7 ศิลปะยืนยาว ชีวิตสั้น (ด้านศิลปะสร้างสรรค์)	5	4	3	2	1
4.8 DIY ให้กลายเป็นชิ้นเดียวในโลก (ด้าน Do it yourself: DIY)	5	4	3	2	1
4.9 Diversified in my Heart (ด้านการเชื่อมโยงวัฒนธรรม)	5	4	3	2	1
4.10 สร้าง OTOP อย่างไรให้ปังเวอร์ (ด้านการส่งเสริมผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน)	5	4	3	2	1
4.11 สังคมสูงวัย หัวใจ young strong (ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ)	5	4	3	2	1
4.12 ชีวิตในอนาคต กำหนดได้เดี๋ยวนี้ (ด้านการวางแผนชีวิตในอนาคต)	5	4	3	2	1
4.13 อาหารพื้นบ้าน ที่ไม่ใช่อาหารบ้าน ๆ (ด้านอาหารพื้นบ้าน)	5	4	3	2	1



ประเด็น 5. วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
5.1 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง					
- นักศึกษาทราบแผนดำเนินงานและเป้าหมายด้านกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
- นักศึกษาทราบข้อกำหนดกิจกรรมระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ ระดับบุคคล	5	4	3	2	1
- มีงบประมาณสนับสนุน ช่วงเวลาจัดกิจกรรมไม่กระทบการเรียน และการกลับบ้าน	5	4	3	2	1
- มีอาจารย์หรือรุ่นพี่ทำหน้าที่เป็น Coach หรือ Facilitator	5	4	3	2	1
- กระตุ้นให้เห็นคุณค่า และศักยภาพของตนเองในด้านความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- กระตุ้นให้นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา เช่น นวัตกรรม โครงการ	5	4	3	2	1
- ให้จัดกิจกรรมย่อย ๆ แล้วนำไปผสมผสานเป็นกิจกรรมใหญ่	5	4	3	2	1
- กำหนดชื่อกิจกรรมย่อยที่น่าสนใจ ทำท่าย หลากหลาย และสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- สามารถลำดับกิจกรรม หาความสัมพันธ์ของกิจกรรมย่อยที่เป็นฐานกิจกรรมใหญ่ได้	5	4	3	2	1
- วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง จัดหมวดหมู่ กำหนดรูปแบบกิจกรรมได้	5	4	3	2	1
- สามารถหาความรู้เฉพาะทางเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- กำหนดวัตถุประสงค์และหาวิธีการประเมินเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- มีความสามารถในการคิดนอกกรอบ แตกต่างจากเดิมที่เคยปฏิบัติ	5	4	3	2	1
- ให้โจทย์ที่มีความท้าทายนักศึกษาเพื่อแก้ปัญหาด้วยวิธีการหลากหลาย	5	4	3	2	1
- สนับสนุนให้นักศึกษามีความสามารถในการประสานงานเพื่อดำเนินกิจกรรม	5	4	3	2	1
- ให้นักศึกษาสามารถผสมผสานวิธีการและแนวคิดในการจัดกิจกรรม	5	4	3	2	1
- ใช้วิธีการให้สิ่งของแบบสุ่มแล้วให้ใช้สิ่งของนั้นในการแก้ปัญหอย่างสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- ทำท่ายให้นักศึกษาทำในสิ่งที่คนอื่นไม่กล้าทำหรือคิดไม่ถึง	5	4	3	2	1
- สร้างและกระตุ้นให้นักศึกษาหาทางเลือกใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
- ให้นักศึกษาหาวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมที่สนุก มีความสุข และภาคภูมิใจ	5	4	3	2	1
- ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ต้องการจะสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
- กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและให้รางวัลกับสิ่งที่ค้นพบ	5	4	3	2	1
- สร้างแรงบันดาลใจ หาสิ่งคลใจ แรงกระตุ้นจากภายในของตัวนักศึกษาเอง	5	4	3	2	1
- สร้างความเชื่อมั่นในตนเองและกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง	5	4	3	2	1
- จัดสิ่งแวดล้อมให้มีเหมาะสมในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง	5	4	3	2	1
- ไม่ติดกับความเชื่อ วิธีการ และความรู้เดิม ค้นหาความรู้ใหม่ที่เหมาะสมกับปัจจุบัน	5	4	3	2	1
- ค้นพบรูปแบบของกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นตัวของตัวเอง	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมให้นักศึกษามีความมั่นใจในตนเอง	5	4	3	2	1
- ส่งเสริมความกล้าตัดสินใจและความรับผิดชอบของนักศึกษา	5	4	3	2	1

ประเด็น 5. วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
5.2 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการ เพื่อนช่วยเพื่อน					
- มีเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน	5	4	3	2	1
- ระดมสมอง เปิดมุมมอง ตีความโจทย์และและเงื่อนไขเพื่อหาโอกาสและ วิธีการ	5	4	3	2	1
- สร้างแรงบันดาลใจ แשרประสบการณ์ สร้างแนวคิดที่หลากหลาย	5	4	3	2	1
- กระตุ้นศักยภาพ พุดคุย วางแผน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกัน และกัน	5	4	3	2	1
- รักษาความลับของเพื่อน ให้เกียรติ ยกย่อง และรับฟังความคิดเห็น	5	4	3	2	1
- สร้างแผนการทำงาน บันทึกรายละเอียด จัดตารางเวลาทำงานอย่างเหมาะสม	5	4	3	2	1
- มีผู้ให้คำปรึกษา หรือผู้อำนวยความสะดวกที่เข้าใจและมีศักยภาพ	5	4	3	2	1
- ให้กำลังใจหากเกิดความผิดพลาด ร่วมกันแก้ไขปัญหาหรือความบกพร่องที่ เกิดขึ้น	5	4	3	2	1
- จัดกิจกรรมโดยจับคู่และสลับบทบาทในการถ่ายทอดความรู้	5	4	3	2	1
- จัดกิจกรรมโดยให้ชั้นปีที่สูงกว่าจับคู่กับรุ่นน้องเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์	5	4	3	2	1
- กระตุ้นให้นำความรู้และประสบการณ์ที่สร้างสรรค์พัฒนาเป็นกิจกรรม นักศึกษา	5	4	3	2	1
- ร่วมกันตรวจสอบและปรับปรุงกิจกรรมนักศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	5	4	3	2	1
- สรุปรูปแบบและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่น ต่อไป	5	4	3	2	1

ประเด็น 5. วิธีการ และแนวทางจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
5.3 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง					
- เข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ ยอมรับมีทักษะด้านความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล	5	4	3	2	1
- มีขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ และคะแนนเฉลี่ย ที่หลากหลาย	5	4	3	2	1
- แบ่งกลุ่มตามความสนใจและความถนัด เข้าใจประโยชน์ของกิจกรรม นักศึกษา	5	4	3	2	1
- มีโค้ช วิทยากร หรือ Felicitator ที่สามารถกระตุ้นความคิดและ ศักยภาพ	5	4	3	2	1
- มีวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน และเป้าหมายความสำเร็จในกิจกรรม	5	4	3	2	1
- ใช้วิธีการระดมความคิดให้ครบทุกแง่มุมและทั่วถึง แล้วนำความคิดมา ผสมผสานกัน	5	4	3	2	1
- ใช้วิธีการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เพื่อรวบรวมข้อมูล	5	4	3	2	1
- สร้างสถานการณ์จำลองให้ร่วมกันวิเคราะห์วิธีคิดและพฤติกรรม	5	4	3	2	1
- สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา	5	4	3	2	1
- ใช้วิธีการแสดงออกโดยบทบาทสมมติในการจัดกิจกรรม	5	4	3	2	1
- ใช้การศึกษาคกรณีตัวอย่างของกิจกรรมที่ดี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ	5	4	3	2	1
- ให้นักศึกษาทุกคนร่วมกันนำเสนอเพื่อหาข้อมูลหรือวิธีการจัดกิจกรรม	5	4	3	2	1
- นำชุมชนหรือสังคมมาช่วยในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
- ประเมินความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มกิจกรรมนักศึกษา	5	4	3	2	1
- ประเมินผล และสรุปแนวทางกิจกรรมนักศึกษาที่สามารถนำไปใช้ได้จริง	5	4	3	2	1

ประเด็น 6. ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ความต้องการ				
	5	4	3	2	1
6.1 ทำให้โดดเด่น เป็นตัวของตัวเอง พัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง และมีทักษะในศตวรรษที่ 21	5	4	3	2	1
6.2 มีความคิดเชื่อมโยง ยืดหยุ่น สนุกสนาน มีอารมณ์ขัน และสร้างแรงบันดาลใจด้วยตนเอง	5	4	3	2	1
6.3 ทำให้เป็นผู้ความกระตือรือร้น มีจิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล	5	4	3	2	1
6.4 ช่วยให้อดทน มองเห็นปัญหา หาทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น	5	4	3	2	1
6.5 ช่วยให้ใฝ่งานทำ พัฒนาการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเข้าใจและมีความสุข	5	4	3	2	1
6.7 ช่วยพัฒนานักศึกษาในทักษะทางปัญญา และทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรม	5	4	3	2	1
6.8 มีทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยี และมีนวัตกรรมใหม่ ๆ	5	4	3	2	1
6.9 มองเห็นเป้าหมายสูงสุดของการทำงาน และเป็นผู้นำไปถึงเป้าหมายสูงสุดได้	5	4	3	2	1
6.10 มีความรู้กว้างและลึก บูรณาการต่อยอดความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่และเผยแพร่ได้	5	4	3	2	1

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ด้านสภาพ ความต้องการ การจัดกิจกรรมพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์

3.1 ความต้องการ เกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

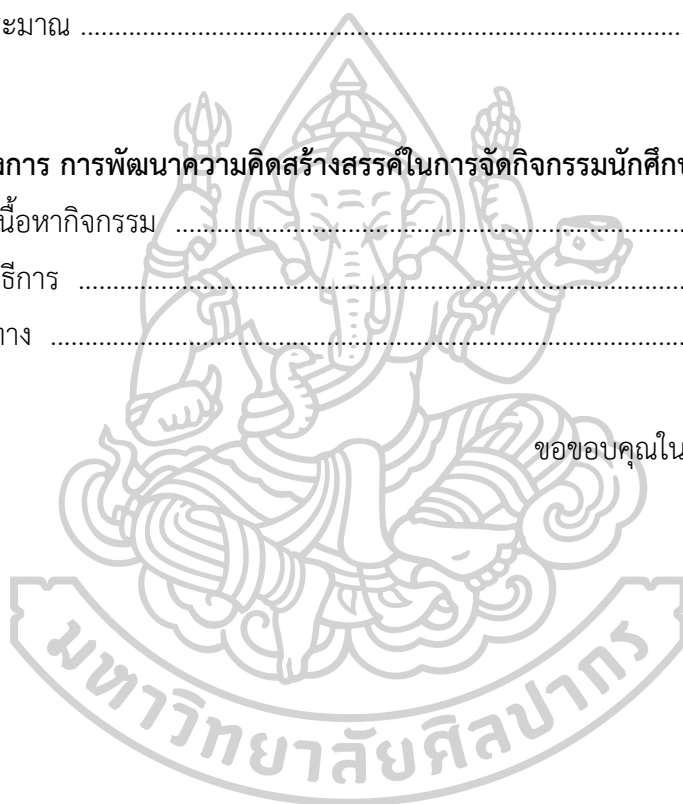
- แผนกิจกรรมนักศึกษา
- การจัดการและการดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษา
- สถานที่/งบประมาณ
- บุคลากร
- งบประมาณ

3.2 ความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา

- ด้านเนื้อหากิจกรรม
- ด้านวิธีการ
- แนวทาง

ขอขอบคุณในการตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัย



แบบสัมภาษณ์สภาพและความต้องการเพื่อการวิจัย
“รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา”

ชื่อผู้วิจัย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
 สาขาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายละเอียด

ชื่อ-นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์	เพศ	ตำแหน่ง	ต้นสังกัด (หน่วยงาน)
สถานที่สัมภาษณ์	วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์	เริ่มสัมภาษณ์เวลา ... น. จบการสัมภาษณ์เวลา.. น.	

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ถูกสัมภาษณ์

ด้วยผู้วิจัยต้องใช้ข้อมูลของท่านในการอ้างอิง จึงขอความอนุเคราะห์เล่าประวัติสั้น ๆ ในด้านต่อไปนี้

1. ระดับการศึกษาสูงสุด
2. ประสบการณ์ในการทำงานด้านกิจกรรมนักศึกษา ปี
3. ประสบการณ์ในการเข้ารับการอบรมหรือดูงานด้านกิจการนักศึกษา ทั้งในและต่างประเทศ
 การอบรม.....ณ.....
4. ปฏิบัติงานด้านกิจการนักศึกษาในมหาวิทยาลัยตำแหน่ง.....ระยะเวลา ปี
5. กิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ เป็นกิจกรรมประเภทใด

วิชาการ	กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	บำเพ็ญประโยชน์
การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	นันทนาการ	ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม
คุณธรรม จริยธรรม	อื่น ๆ	

6. การเข้าร่วมกิจกรรม

ทุกกิจกรรม	เฉพาะกิจกรรมที่สนใจ	เฉพาะกิจกรรมที่กำหนด
ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม	เข้าร่วมเพราะถนัดและรักกิจกรรมนักศึกษา	อื่น ๆ โปรดระบุ

7. ท่านเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นสมาชิกชมรมใด

ชมรม.....

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการ และการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา

ประเด็น 1 : สภาพของด้านการบริหาร

1. มหาวิทยาลัยมีนโยบาย และการบริหารกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร
2. มหาวิทยาลัยมีวิธีการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร
3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คืออะไร
4. มีการอบรม จัดทำคู่มือ สื่อต่าง ๆ ด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไร
5. มหาวิทยาลัยมีความโดดเด่นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องใด
6. นักศึกษาทราบนโยบายการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยหรือไม่ อย่างไร

ประเด็น 2 : สภาพการจัดกิจกรรมนักศึกษา

1. กิจกรรมนักศึกษาและความคิดสร้างสรรค์จะสร้างความโดดเด่นของวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยได้อย่างไร
2. ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์โดยตรง และประโยชน์โดยอ้อมแก่นักศึกษาหรือไม่ อย่างไร
3. กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะช่วยแก้ปัญหา และพัฒนาประเทศได้อย่างไร

ประเด็น 3 : ความต้องการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้อย่างคล่องแคล่ว (คิดได้หลายแบบ ไม่ซ้ำกัน) มีความสำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
2. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดได้หลายแง่มุม คิดนอกกรอบในสิ่งที่คาดไม่ถึง โดดเด่น สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
3. การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น และเหมาะสม สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
4. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการ สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
5. การส่งเสริมให้นักศึกษาเห็นสาเหตุของปัญหา การป้องกันและแก้ไข สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
6. การส่งเสริมให้นักศึกษาคิดแปลกใหม่และแตกต่าง สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

7. การส่งเสริมให้นักศึกษาช่างสังเกต มีจินตนาการ สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหา มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
8. การส่งเสริมให้นักศึกษามุ่งใจ เป็นตัวของตัวเอง สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหา มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร
9. การส่งเสริมให้นักศึกษามีศักยภาพในตนเอง ควบคุมอารมณ์ ไม่กังวลต่อความล้มเหลว สำคัญอย่างไร ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ควรได้ผลอย่างไร

ประเด็น 4 : เนื้อหาและแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. เนื้อหา และแนวทางของกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรใช้เนื้อหาใด มีวิธีการอย่างไร ผลที่ปรากฏเป็นอย่างไร

ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะด้านสภาพ ความต้องการ วิธีการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. เนื้อหา กิจกรรม วิธีการ แนวทาง ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีปัญหา และข้อเสนออย่างไร

ขอขอบพระคุณในการให้สัมภาษณ์

ผู้วิจัย



ภาคผนวก ข
คำดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของประเด็นแบบสอบถามสภาพและความต้องการเพื่อการวิจัย
 “รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา”

คำชี้แจง กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของประเด็นความเหมาะสมของข้อความถาม
 ในแบบสอบถามสภาพและความต้องการเพื่อการวิจัยรายข้อ ถึงความเหมาะสมของภาษาและ
 ข้อความนั้น เมื่อพิจารณาแล้ว เห็นว่ามีความเหมาะสมให้ทำเครื่องหมาย ลงหน้าข้อความ
 “เห็นด้วย” หากไม่เห็นด้วยกรุณาให้ความคิดเห็นประกอบ ส่วนของตารางข้อความถามสภาพและ
 ความต้องการ ใช้เกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1	หมายถึง	เห็นด้วย	
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ	พร้อมคำแนะนำในช่องหมายเหตุ
-1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย	พร้อมคำแนะนำในช่องหมายเหตุ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม 5 คน

1. อาจารย์ปวีรส มินา
 (ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร)
2. เกสัชกร อาจารย์ ดร.ภาณุพัฒน์ พุ่มพฤษดิ์
 (รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร)
3. อาจารย์ ดร.สุรัตน์ เพชรนิล
 (อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี)
4. อาจารย์ ดร.มธุวีริญจ์ เทพกิจ
 (นักวิชาการจากศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)
5. ดร.นริรัตน์ ทับทองกุล
 (นักศึกษานักศึกษานำนาฏการ กองกิจการนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
 พระราชวังสนามจันทร์)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดทำเครื่องหมายถูก ในวงกลมที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ

ที่	เพศ	IOC	ความหมาย
1	เพศชาย	1.00	สอดคล้อง
2	เพศหญิง	1.00	สอดคล้อง

2. สถานภาพ

ที่	สถานภาพ	IOC	ความหมาย
1	ผู้บริหาร	1.00	สอดคล้อง
2	อาจารย์	1.00	สอดคล้อง
3	เจ้าหน้าที่กิจการนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
4	นักศึกษาชั้นปีที่ ...	1.00	สอดคล้อง
5	อื่น ๆ โปรดระบุ ...	1.00	สอดคล้อง

3. กิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมประเภทใด

ที่	กิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ เป็นกิจกรรมประเภทใด	IOC	ความหมาย
1	วิชาการ	1.00	สอดคล้อง
2	กีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	1.00	สอดคล้อง
3	บำเพ็ญประโยชน์	1.00	สอดคล้อง
4	สิ่งแวดล้อม	1.00	สอดคล้อง
5	นันทนาการ	1.00	สอดคล้อง
6	ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม	1.00	สอดคล้อง
7	ประเภทอื่น ๆ โปรดระบุ ...	1.00	สอดคล้อง

4. การเข้าร่วมกิจกรรม

ที่	การเข้าร่วมกิจกรรม	IOC	ความหมาย
1	ทุกกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
2	เฉพาะกิจกรรมที่สนใจ	1.00	สอดคล้อง
3	เฉพาะกิจกรรมที่บังคับ	1.00	สอดคล้อง
4	ไม่ชอบเข้าร่วมกิจกรรม	0.80	สอดคล้อง
5	เข้าร่วมตามเพื่อน	1.00	สอดคล้อง
6	เข้าร่วมเพราะได้แสดงความสามารถพิเศษของตนเอง	1.00	สอดคล้อง
7	ประเภทอื่น ๆ โปรดระบุ ...	1.00	สอดคล้อง

5. ท่านเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นสมาชิกชมรมใด โปรดระบุ (เฉพาะอาจารย์และเจ้าหน้าที่)

ที่	ท่านเป็นที่ปรึกษาหรือเป็นสมาชิกชมรมใด	ผลรวม	ความหมาย
		IOC	
1	ชมรม ...	1.00	สอดคล้อง

ตอนที่ 2 สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในวงช่องที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

เกณฑ์ระดับการประเมินค่า (ในแบบสอบถามใช้ในการสอบถามจริง)

- 5 มีสภาพในระดับมากที่สุด
- 4 มีสภาพในระดับมาก
- 3 มีสภาพในระดับปานกลาง
- 2 มีสภาพในระดับน้อย
- 1 มีสภาพในระดับน้อยที่สุด

1. มีสภาพของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษาน้อยที่สุด

ประเด็น 1. ด้านการบริหาร	IOC	ความหมาย
1.1 มีแผนและการประชาสัมพันธ์การดำเนินงานกิจกรรมของมหาวิทยาลัยสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.2 มีขั้นตอน กลไก กิจกรรมที่หลากหลายตอบสนองความต้องการของนักศึกษา	0.80	สอดคล้อง
1.3 นักศึกษาเห็นประโยชน์ของกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ	0.80	สอดคล้อง
1.4 มหาวิทยาลัยมีนโยบายให้ความสำคัญ มีการประสานงานการจัดกิจกรรมนักศึกษา	0.80	สอดคล้อง
1.5 มีงบประมาณ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
1.6 มีอาจารย์และเจ้าหน้าที่ร่วมให้คำปรึกษา และส่งเสริมการจัดกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
1.7 มีเนื้อหากิจกรรมที่ทันสมัยน่าสนใจและมีการเสริมแรงแก่นักศึกษาหลายรูปแบบ	0.80	สอดคล้อง
1.8 มีกิจกรรมที่อยู่ในหลักสูตรและมีผลต่อการสำเร็จการศึกษา	0.80	สอดคล้อง
1.9 มีกิจกรรมที่สร้างกัลยาณมิตรระหว่างผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ นักศึกษา และชุมชน	0.80	สอดคล้อง
1.10 มีกิจกรรมสร้างความสามัคคีระหว่างชั้นปี คณะ มหาวิทยาลัย และสังคมภายนอก	0.80	สอดคล้อง
1.11 ให้อิสระทางความคิดและสนับสนุนให้กิจกรรมนักศึกษาสามารถคิดนอกกรอบได้	1.00	สอดคล้อง
1.12 มีกิจกรรมนักศึกษาส่งเสริมเพื่อพื้นที่ของสังคมแห่งการเรียนรู้	1.00	สอดคล้อง
1.13 มีกิจกรรมนักศึกษาร่วมกับต่างคณะวิชา ต่างสถาบัน หรือชุมชน	1.00	สอดคล้อง

ประเด็น 2. ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา	IOC	ความหมาย
2.1 มีกิจกรรมนักศึกษาที่บูรณาการกับพันธกิจและวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย	0.80	สอดคล้อง
2.2 มีการอบรม สัมมนา เจ้าหน้าที่และนักศึกษาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ	1.00	สอดคล้อง
2.3 ส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้นจินตนาการให้จัดกิจกรรมแปลกใหม่ ไม่เคยปรากฏมาก่อน	0.80	สอดคล้อง
2.4 เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนักศึกษาคือเชื่อมโยงปัจจุบันกับอนาคต	0.80	สอดคล้อง
2.5 มีการสื่อสารเพื่อเข้าใจการจัดกิจกรรมนักศึกษาร่วมกับชุมชนและสถานประกอบการ	0.80	สอดคล้อง
2.6 มีการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาและบุคลากรให้มีร่างกายแข็งแรง และมีจิตใจดี	0.80	สอดคล้อง
2.7 มีแรงจูงใจ มีบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	0.80	สอดคล้อง
2.8 มีความเข้าใจในความหมาย รายละเอียดและส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์	0.80	สอดคล้อง
2.9 มีบรรยากาศสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด ตีความเพื่อทำเรื่องยากให้เข้าใจง่าย	0.80	สอดคล้อง
2.10 กิจกรรมนักศึกษาช่วยให้มองเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งที่ต่างกันให้เข้ากันได้	0.80	สอดคล้อง
2.11 กิจกรรมนักศึกษาเชื่อมโยงการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และประเทศชาติ	1.00	สอดคล้อง
2.12 กิจกรรมทำให้เห็นปัญหาในทุกกระดับ และแก้ปัญหาได้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์	0.80	สอดคล้อง
2.13 มีเวทีสำหรับแสดงและประกวดผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง

ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
3.1 คิดได้อย่างคล่องแคล่ว		
3.1.1 ส่งเสริมให้คิดได้หลายรูปแบบ สามารถรับรู้ไว	1.00	สอดคล้อง
3.1.2 สามารถคิดงานได้ในปริมาณมาก ๆ ภายในเวลาจำกัด	0.80	สอดคล้อง
3.1.3 สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว	1.00	สอดคล้อง
3.1.4 คิดได้โดยไม่คำนึงถึงข้อจำกัด	1.00	สอดคล้อง
3.2 คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ		
3.2.1 ส่งเสริมการคิดอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง	1.00	สอดคล้อง
3.2.2 ส่งเสริมให้สามารถทำลายกรอบเดิมและคิดนอกกรอบได้	1.00	สอดคล้อง
3.2.3 ส่งเสริมให้มีความสามารถในการคิดที่คาดไม่ถึง	0.80	สอดคล้อง
3.2.4 ส่งเสริมให้นำความคิดสร้างสรรค์มาสร้างผลงานที่โดดเด่น	1.00	สอดคล้อง
3.3 คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น		
3.3.1 ส่งเสริมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ได้	0.80	สอดคล้อง
3.3.2 ส่งเสริมการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม	0.80	สอดคล้อง
3.3.3 ส่งเสริมให้เกิดความช่างสังเกต มองเห็นในสิ่งที่คนอื่นคาดไม่ถึง	0.80	สอดคล้อง
3.3.4 ส่งเสริมให้มีความสามารถในการทำงานและจัดการเวลาได้อย่างเหมาะสม	0.80	สอดคล้อง
3.4 คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์		
3.4.1 สามารถจำแนกส่วนประกอบ มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้น	1.00	สอดคล้อง
3.4.2 เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่แตกต่างกัน บูรณาการสิ่งที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร	1.00	สอดคล้อง
3.4.3 สามารถนำแนวคิดที่มีอยู่มาผสมผสานให้เกิดแนวคิดใหม่ได้อย่างเหมาะสม	1.00	สอดคล้อง
3.5 คิดแก้ปัญหา		
3.5.1 สามารถควบคุมอารมณ์ แก้ไข ป้องกันปัญหา เห็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นได้	1.00	สอดคล้อง
3.5.2 การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถหาทางออกให้ตนเองและผู้อื่น	1.00	สอดคล้อง
3.5.3 เข้าใจโลก คิดบวก มองโลกกว้าง สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น	1.00	สอดคล้อง
3.6 ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง		
3.6.1 ชอบความท้าทาย สนใจเหตุการณ์ใหม่ ๆ สิ่งแวดล้อมใหม่	1.00	สอดคล้อง
3.6.2 เชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันให้เข้ากันได้	1.00	สอดคล้อง
3.6.3 สามารถประยุกต์วิธีการและเทคโนโลยีเพื่อใช้งานอย่างเหมาะสม	1.00	สอดคล้อง
3.6.4 สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	1.00	สอดคล้อง
3.7 มีจินตนาการ มองการณ์ไกล		
3.7.1 ส่งเสริมให้เกิดการต่อยอดความคิดเป็นอาชีพ และสร้างรายได้ในอนาคต	0.80	สอดคล้อง
3.7.2 ส่งเสริมให้มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าในตนเอง และเป็นที่รักของผู้อื่น	1.00	สอดคล้อง
3.7.3 ส่งเสริมให้มองเห็นและใช้ความสามารถที่ซ่อนอยู่ในตนเองและผู้อื่น	1.00	สอดคล้อง
3.7.4 ส่งเสริมให้เกิดความต้องการในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ตลอดชีวิต	1.00	สอดคล้อง

ประเด็น 3. ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
3.8 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ช่วงสังเกต อยากรู้อยากเห็น		
3.8.1 มีความเห็นใจ ได้รับความรู้สึกของผู้อื่น ไม่กลัวความเสี่ยง สร้างภูมิคุ้มกันได้	0.80	สอดคล้อง
3.8.2 ส่งเสริมความพินิจพิเคราะห์ละเอียดลออ	1.00	สอดคล้อง
3.8.3 มีความสามารถในการรับรู้หรือมองเห็นในมิติที่คนอื่นมองไม่เห็น	0.80	สอดคล้อง
3.9 มีอิสระในการตัดสินใจ		
3.9.1 ส่งเสริมให้ใช้ความคิด พอใจ ลงมือทำ และตัดสินใจกับงานที่สามารถทำได้	0.80	สอดคล้อง
3.9.2 เป็นผู้กล้าตัดสินใจ กล้าคิด กล้าทำ	1.00	สอดคล้อง
3.9.3 มีความมั่นใจในการกระทำของตนเอง	1.00	สอดคล้อง
- เป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร	0.80	สอดคล้อง
3.10 เป็นตัวของตัวเองมีความมั่นใจ มีเหตุผล		
3.10.1 ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่เป็นต้นฉบับ (Idol) ผลักดันให้ผู้อื่นอยากทำตาม	0.80	สอดคล้อง
3.10.2 รู้ศักยภาพ ความสามารถของตนเอง มีทักษะ ความสามารถพิเศษเฉพาะตน	1.00	สอดคล้อง
3.10.3 มีทิศทางและเป้าหมายที่แน่นอน	1.00	สอดคล้อง
3.11 มีอารมณ์ขัน		
3.11.1 มีความสนุกสนาน	1.00	สอดคล้อง
3.11.2 สามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	0.80	สอดคล้อง
3.11.3 สามารถทำเรื่องที่ยากให้ง่ายขึ้นได้	0.80	สอดคล้อง
3.11.4 สามารถพลิกสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้สนุกสนาน	1.00	สอดคล้อง
3.12 ไม่กังวลต่อความล้มเหลว		
3.12.1 ส่งเสริมความมุ่งมั่นในการทำงาน	1.00	สอดคล้อง
3.12.2 สามารถรับมือกับความผิดหวังได้	1.00	สอดคล้อง
3.12.3 ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่กล้ารับผิดชอบในสิ่งที่สร้างขึ้น	1.00	สอดคล้อง
3.12.4 สามารถรับมือกับความผิดพลาดและแก้ไขสถานการณ์ได้	1.00	สอดคล้อง

ประเด็น 4. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
4.1 ชุมชน ชุมชนยิ้ม (ด้านการจัดกิจกรรมเพื่อชุมชน)	1.00	สอดคล้อง
4.2 สุขภาพดีไม่มีขาย ต้องฉีดยาด้วยตัวเอง (ด้านการดูแลสุขภาพ)	1.00	สอดคล้อง
4.3 ใช้เบียดิจิตอลอย่างไร ให้กลายเป็นเงินล้าน (ด้านการใช้เงิน)	1.00	สอดคล้อง
4.4 ปลุกต้นไม้ให้ผลิบาน ต้องปลูกในใจของทุกคน (ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม)	1.00	สอดคล้อง
4.5 Startup turn you to the Millionaires (ด้านธุรกิจ Startup)	1.00	สอดคล้อง
4.6 ทำสิ่งประดิษฐ์อย่างไรให้กลายเป็นนวัตกรรม(ด้านสิ่งประดิษฐ์ใหม่)	1.00	สอดคล้อง
4.7 ศิลปะยืนยาว ชีวิตสั้น (ด้านศิลปะสร้างสรรค์)	1.00	สอดคล้อง
4.8 DIY ให้กลายเป็นชิ้นเดียวในโลก (ด้าน Do it yourself: DIY)	1.00	สอดคล้อง
4.9 Diversified in my Heart (ด้านการเชื่อมโยงวัฒนธรรม)	1.00	สอดคล้อง
4.10 สร้าง OTOP อย่างไรให้ปังเวอร์ (ด้านการส่งเสริมผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน)	1.00	สอดคล้อง
4.11 สังคมสูงวัย หัวใจ young strong (ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ)	1.00	สอดคล้อง
4.12 ชีวิตในอนาคต กำหนดได้เดี๋ยวนี้ (ด้านการวางแผนชีวิตในอนาคต)	1.00	สอดคล้อง
4.13 อาหารพื้นบ้าน ที่ไม่ใช่อาหารบ้าน ๆ (ด้านอาหารพื้นบ้าน)	1.00	สอดคล้อง
4.14 สิบปากว่าไม่เท่าตาเห็น สิบตาเห็นไม่เท่าเดินทาง (ด้านการท่องเที่ยว)	1.00	สอดคล้อง



ที่	วิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
1	วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง		
1.1	นักศึกษาทราบแผนดำเนินงานและเป้าหมายด้านกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
1.2	นักศึกษาทราบข้อกำหนดกิจกรรมระดับมหาวิทยาลัย ระดับคณะ ระดับบุคคล	1.00	สอดคล้อง
1.3	มีงบประมาณสนับสนุน เวลาจัดกิจกรรมไม่กระทบการเรียน และการกลับบ้าน	1.00	สอดคล้อง
1.4	มีอาจารย์หรือรุ่นพี่ทำหน้าที่เป็น Coach หรือ Facilitator	1.00	สอดคล้อง
1.5	กระตุ้นให้เห็นคุณค่า และศักยภาพของตนเองในด้านความคิดสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.6	กระตุ้นให้นำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา เช่น นวัตกรรม โครงการ	1.00	สอดคล้อง
1.7	ให้จัดกิจกรรมย่อย ๆ แล้วนำไปผสมผสานเป็นกิจกรรมใหญ่	1.00	สอดคล้อง
1.8	กำหนดชื่อกิจกรรมย่อยที่น่าสนใจ ทำท่าย หลากหลาย และสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.9	สามารถลำดับกิจกรรม หากความสัมพันธ์กิจกรรมย่อยที่เป็นฐานกิจกรรมใหญ่ได้	1.00	สอดคล้อง
1.10	วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทบทวน ปรับปรุง จัดหมวดหมู่ กำหนดรูปแบบกิจกรรมได้	0.80	สอดคล้อง
1.11	สามารถหาความรู้เฉพาะทางเพื่อต่อยอดความคิดสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.12	กำหนดวัตถุประสงค์และหาวิธีการประเมินเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.13	มีความสามารถในการคิดนอกกรอบ แตกต่างจากเดิมที่เคยปฏิบัติ	1.00	สอดคล้อง
1.14	ให้โจทย์ที่มีความท้าทายนักศึกษาเพื่อแก้ปัญหาด้วยวิธีการหลากหลาย	1.00	สอดคล้อง
1.15	สนับสนุนให้นักศึกษามีความสามารถในการประสานงานเพื่อดำเนินกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
1.16	ให้นักศึกษาสามารถผสมผสานวิธีการและแนวคิดในการจัดกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
1.17	ใช้วิธีการให้สิ่งของแบบสุ่มแล้วให้ใช้สิ่งของนั้นในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.18	ท้าทายให้นักศึกษาทำในสิ่งที่คนอื่นไม่กล้าทำหรือคิดไม่ถึง	1.00	สอดคล้อง
1.19	สร้างและกระตุ้นให้นักศึกษาหาทางเลือกใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
1.20	ให้นักศึกษาหาวิธีการและแนวทางการจัดกิจกรรมที่สนุก มีความสุข และภูมิใจ	1.00	สอดคล้อง
1.21	ให้นักศึกษาตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ต้องการจะสร้างสรรค์	1.00	สอดคล้อง
1.22	กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและให้รางวัลกับสิ่งที่ค้นพบ	1.00	สอดคล้อง
1.23	สร้างแรงบันดาลใจ หาสิ่งคลี่คลาย แรงกระตุ้นจากภายในของตัวนักศึกษาเอง	1.00	สอดคล้อง
1.24	สร้างความเชื่อมั่นในตนเองและกระตุ้นให้แข่งขันกับตนเอง	1.00	สอดคล้อง
1.25	จัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับตนเอง	1.00	สอดคล้อง
1.26	ไม่ติดกับความเชื่อ วิธีการ ความรู้เดิม ค้นหากnowledgeใหม่ที่เหมาะสมกับปัจจุบัน	1.00	สอดคล้อง
1.27	ค้นพบรูปแบบของกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นตัวของตัวเอง	1.00	สอดคล้อง

ที่	วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
2	วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีเพื่อนช่วยเพื่อน		
2.1	มีเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน มีความเป็นกัลยาณมิตร มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน	1.00	สอดคล้อง
2.2	ระดมสมอง เปิดมุมมอง ตีความโจทย์และและเงื่อนไขเพื่อหาโอกาสและวิธีการ	1.00	สอดคล้อง
2.3	สร้างแรงบันดาลใจ แשרประสบการณ์ สร้างแนวคิดที่หลากหลาย	1.00	สอดคล้อง
2.4	กระตุ้นศักยภาพ พุดคุย วางแผน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน	1.00	สอดคล้อง
2.5	รักษาความลับของเพื่อน ให้เกียรติ ยกย่อง และรับฟังความคิดเห็น	1.00	สอดคล้อง
2.6	สร้างแผนการทำงาน บันทึกรายละเอียด จัดตารางเวลาทำงานอย่างเหมาะสม	1.00	สอดคล้อง
2.7	มีผู้ให้คำปรึกษา หรือผู้อำนวยการความสะดวกที่เข้าใจและมีศักยภาพ	1.00	สอดคล้อง
2.8	ให้กำลังใจหากเกิดความผิดพลาด ร่วมกันแก้ปัญหาหรือความบกพร่องที่เกิดขึ้น	1.00	สอดคล้อง
2.9	จัดกิจกรรมโดยจับคู่และสลับบทบาทในการถ่ายทอดความรู้	1.00	สอดคล้อง
2.10	จัดกิจกรรมโดยให้ชั้นปีที่สูงกว่าจับคู่กับรุ่นน้องเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์	1.00	สอดคล้อง
2.11	กระตุ้นให้นำความรู้และประสบการณ์ที่สร้างสรรค์พัฒนาเป็นกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
2.12	ร่วมกันตรวจสอบและปรับปรุงกิจกรรมนักศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้	1.00	สอดคล้อง
2.13	สรุปรูปแบบและแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อถ่ายทอดให้แก่ผู้อื่นต่อไป	1.00	สอดคล้อง
3	วิธีการ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกลุ่มที่หลากหลาย		
3.1	สมัครใจเข้ากลุ่ม ยอมรับมีทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	1.00	สอดคล้อง
3.2	มีกลุ่มขนาดเหมาะสม มีสถานภาพทางเพศ คະแนนเฉลี่ยหลากหลาย	1.00	สอดคล้อง
3.3	มีกลุ่มตามความถนัดและสนใจ รู้ประโยชน์ของกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
3.4	มีโค้ช วิทยากร Felicitator ที่กระตุ้นความคิดและศักยภาพ	1.00	สอดคล้อง
3.5	มีวัตถุประสงค์ วิธีการประเมิน และเป้าหมายความสำเร็จในกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
3.6	มีวิธีระดมความคิดครบทุกแง่มุมและทั่วถึง นำความคิดมาผสมผสาน	1.00	สอดคล้อง
3.7	ใช้วิธีจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) เพื่อรวบรวมข้อมูล	1.00	สอดคล้อง
3.8	สร้างสถานการณ์จำลองให้ร่วมกันวิเคราะห์วิธีคิดและพฤติกรรม	1.00	สอดคล้อง
3.9	สร้างบรรยากาศการจัดกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา	1.00	สอดคล้อง
3.10	ใช้วิธีการแสดงออกโดยบทบาทสมมติในการจัดกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
3.11	ใช้การศึกษากรณีตัวอย่างของกิจกรรมที่ดี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ	1.00	สอดคล้อง
3.12	ให้ทุกคนร่วมกันนำเสนอเพื่อหาข้อมูลหรือวิธีการจัดกิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
3.13	นำชุมชนหรือสังคมมาช่วยในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
3.14	ประเมินความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
3.15	ประเมินผล และสรุปแนวทางกิจกรรมนักศึกษาที่สามารถนำไปใช้จริง	1.00	สอดคล้อง

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สภาพ ความต้องการการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความต้องการ ในด้านกิจกรรมนักศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ที่	ผลของกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	IOC	ความหมาย
1	โดดเด่น เป็นตัวของตัวเอง พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีทักษะในศตวรรษที่ 21	1.00	สอดคล้อง
2	ความคิดเชื่อมโยง ยืดหยุ่น สนุกสนาน อารมณ์ขัน สร้างแรงบันดาลใจด้วยตนเอง	0.80	สอดคล้อง
3	มีความกระตือรือร้น จิตใจดี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล	1.00	สอดคล้อง
4	ช่วยให้อดทน มองเห็นปัญหา หาทางป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น	1.00	สอดคล้อง
5	ช่วยให้ได้งานทำ พัฒนาการทำงาน อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเข้าใจและมีความสุข	0.80	สอดคล้อง
6	ช่วยพัฒนานักศึกษาในทักษะทางปัญญา และทักษะด้านคุณธรรม จริยธรรม	0.80	สอดคล้อง
7	มีทักษะด้านการสื่อสาร ทักษะทางเทคโนโลยี และมีนวัตกรรมใหม่ ๆ	1.00	สอดคล้อง
8	มองเห็นเป้าหมายสูงสุดของการทำงาน และเป็นผู้นำไปถึงเป้าหมายสูงสุดได้	1.00	สอดคล้อง
10	มีความรู้กว้างและลึก บูรณาการต่อยอดความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่และเผยแพร่ได้	1.00	สอดคล้อง

3.2 ความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา

ที่	ความต้องการ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษา	IOC	ความหมาย
1	ด้านเนื้อหากิจกรรม	1.00	สอดคล้อง
2	ด้านวิธีการ	1.00	สอดคล้อง
3	แนวทาง	1.00	สอดคล้อง
4	แผนกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
5	การดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษา	1.00	สอดคล้อง
6	สถานที่/งบประมาณ	1.00	สอดคล้อง
7	บุคลากร	1.00	สอดคล้อง
8	การจัดการ	1.00	สอดคล้อง

ผู้วิจัย

ภาคผนวก ค
แสดงค่าความเชื่อมั่น (R: Reliability) แยกตามรายด้านโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์



Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.995	161

แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่น $R=0.995$ เข้าใกล้ 1 (กำหนดค่า R มากกว่า 0.6 หรือ 0.7 หรือ 0.8)

แยกเป็นรายด้าน ได้ดังนี้

ด้านที่ 1 การบริหาร 13 ข้อ $R=0.932$

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	13

ด้านที่ 2 ด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษา 13 ข้อ $R=0.943$

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	13

ด้านที่ 3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 57 ข้อ R=0.990

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	57

ด้านที่ 4 เนื้อหากิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 14 ข้อ R=0.976

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.976	14

ด้านที่ 5 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้วยตนเอง 40 ข้อ R=0.987

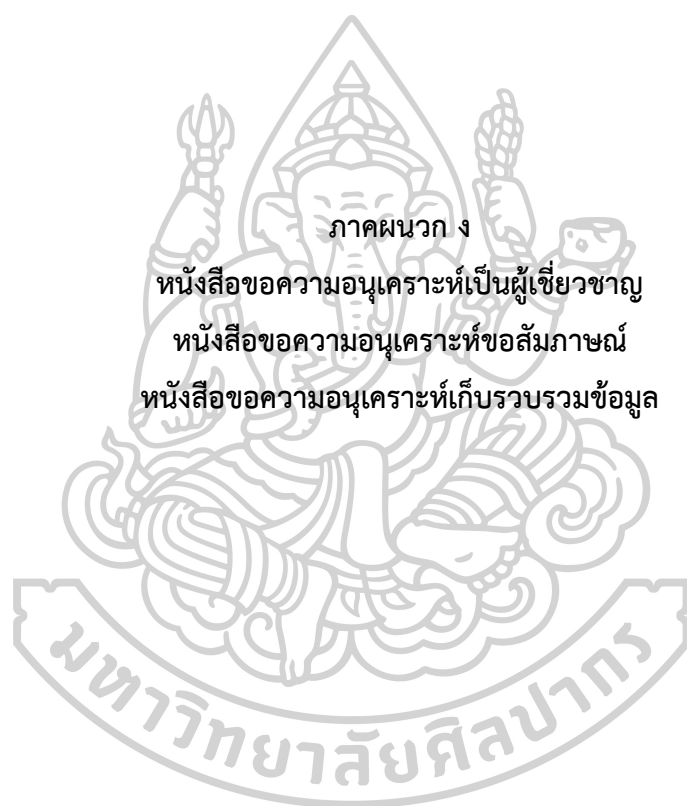
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	40

ด้านที่ 6 วิธีการ และแนวทางการจัดกิจกรรมนักศึกษาด้วยกระบวนการกลุ่มที่หลากหลาย 24 ข้อ
R=0.983

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.983	24



ภาคผนวก ง

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

หนังสือขอความอนุเคราะห์ขอสัมภาษณ์

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศบ 6806 (สว) / 10333

วันที่ 18 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ปวีต มินา

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 เกษว/10387

วันที่ 18 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน เกษชกร อาจารย์ ดร.ภาณุพัฒน์ พุ่มพุกภัย

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจួយ)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ศธ 6806(เงร) / 10334
๗๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

18 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.มรุวีริญ์ เทพกิจ

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาดนตรีชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจุ้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศษ 6806 เซษา/10336



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

18 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.สุรัตน์ เพชรนิล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรี บัณฑิต
สาขาวิชา การศึกษาศลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง " รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศษ 6806 (สง.) / 10335

วันที่ 18 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.นริรัตน์ ทับทองกุล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาดนตรีและศิลปวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง " รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร. อธิกมาส มากจู้)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (พ.ร.)/ชชช

วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอเก็บ รวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดแจ้งนักศึกษาทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วิทยาลัย

ที่ ศธ 6806 (16๙) / ๑๘๖5



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
จ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คณบดีคณะเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอเก็บ รวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักศึกษาทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศร 6806 ~~๒๕๖๑~~ / ๘๘4

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอเก็บ รวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักศึกษาทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806(พศ.) / 886



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอเก็บ รวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักศึกษาราบ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่ศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 ^{๖๖๖}๖๖๖/๑๑๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน คณะบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรี บัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาด้านชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอเก็บ
รวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดแจ้งนักศึกษาทราบ
เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (นศ.) / ๕๕๗



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน เกสัชกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมเกียรติ สงคราม

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790



ที่ ศบ 6806 (๗๖) / ๑๘๘๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน เกษกร อาจารย์ธนวัฒน์ คงยศ

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ศร 6806 ^๗ / ๘๘๑

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน นายอภิเดช เลนุกุล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ศร 6806 เพรฯ / 890
๒๑



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน นายปรัชญา ชิวชนากรณ์กุล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ศร 6806 (พฐ)/801



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน นายปณณวัชร วิฑิษณญ์ลักษณ์

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790

ศท 6806 (พ.ร.บ./ร.ร.)
๗



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

4 กุมภาพันธ์ 2562

เรื่อง ขอสัมภาษณ์

เรียน นางสาวอนุชิตา พิษิตแสนยากร

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอ สัมภาษณ์ท่าน ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2562 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดให้สัมภาษณ์ แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790



ภาคผนวก จ

หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (ษค.)/4325

วันที่ 14 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ปวีรส มินา

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.อชิมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (นส)/4324

วันที่ 14 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน เกสัชกร อาจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ พุ่มพฤษย์

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาด้านชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา "

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่าน ในฐานะผู้เชี่ยวชาญ
เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (๙๕) 4323

วันที่ 14 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.นริรัตน์ ทับทองกุล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6806 (พ.ล.)/4382



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

14 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.มธุวีริญจ์ เทพกิจ

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อิทธิมาศ มากจ้อย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806 (พฐ)/4391



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

14 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.สุรัตน์ เพชรนิล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา"

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.อริกมาส มากจู้ย)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย

รักษาการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790



ผลความคิดเห็นค่าดัชนีความสอดคล้องเหมาะสม

(IOC: Index of Item Objective Congruence)

“รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา”

กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ Creative Activities: สี่วิธี we can

คำชี้แจง: พิจารณาความสอดคล้องของประเด็นกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: สี่วิธี we can ด้านความสอดคล้อง โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง สอดคล้อง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ พร้อมคำแนะนำในช่องหมายเหตุ
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย พร้อมคำแนะนำในช่องหมายเหตุ

ข้อ	ความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: สี่วิธี we can	ค่าเฉลี่ย IOC	ความหมาย
1	องค์ประกอบโดยรวมของรูปแบบ	0.96	สอดคล้อง
2	ขั้นตอน Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	0.96	สอดคล้อง
3	Pretest ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ก่อนกิจกรรม	1	สอดคล้อง
4	กิจกรรม Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
5	กิจกรรม Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”	1	สอดคล้อง
6	กิจกรรม Problem solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”	1	สอดคล้อง
7	กิจกรรม Creative Green Environment Tourism Planning วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า หาดูจุดต่าง สร้างกระแส	1	สอดคล้อง
8	ขั้นการสรุปโดยวิทยากร และถอดบทเรียนร่วมกัน	1	สอดคล้อง
9	แบบประเมินความพึงพอใจ	1	สอดคล้อง
10	ขั้นตอนบอกเล่าความประทับใจ	1	สอดคล้อง
เฉลี่ยความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ Creative Activities: สี่วิธี we can		0.99	สอดคล้อง

จากตารางพบว่า ค่าเฉลี่ยความสอดคล้องของรูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา Creative Activities: สี่วิธี we can จากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน มีค่า 0.99 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาที่สร้างขึ้นมีความถูกต้อง เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และสามารถนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในขั้นต่อไป

1. องค์ประกอบโดยรวมของรูปแบบ

ข้อ	องค์ประกอบโดยรวมของรูปแบบ	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	รูปแบบของการจัดกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
2	วัตถุประสงค์ของรูปแบบ “การศึกษาค้นคว้าหาวิธีการในการสร้างรูปแบบกิจกรรมและผลของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา”	1	สอดคล้อง
3	ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (3 ชั่วโมง: 180 นาที)	1	สอดคล้อง
4	ขั้นตอน Orientation และแนะนำตัว (10 นาที)	0.8	สอดคล้อง
5	ขั้นตอน Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (5 นาที)	0.8	สอดคล้อง
6	กิจกรรมที่ 1 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ (20 นาที)	1	สอดคล้อง
7	กิจกรรมที่ 2 “ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) (30 นาที)	1	สอดคล้อง
8	กิจกรรมที่ 3 “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) (30 นาที)	1	สอดคล้อง
9	กิจกรรมที่ 4 “วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่าหาจุดต่าง สร้างกระแส” (Creative Green Environment Tourism Planning) (40 นาที)	1	สอดคล้อง
10	ขั้นตอน วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน (20 นาที)	1	สอดคล้อง
11	Post-test ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความพึงพอใจ และความประทับใจ (25 นาที)	1	สอดคล้อง
12	จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม 10-15 คน	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	0.96	สอดคล้อง

2. ขั้นตอน Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว

ข้อ	Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	วัตถุประสงค์ ข้อ 1. เพื่อให้ให้นักศึกษาทราบรายละเอียดของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา	1	สอดคล้อง
2	วัตถุประสงค์ข้อ 2. เพื่อสร้างความรู้จักคุ้นเคยของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม	1	สอดคล้อง
3	วิทยากรเป็นผู้นำกิจกรรมนักศึกษา	1	สอดคล้อง
4	กิจกรรมแนะนำตัว “ฉันคือใคร” โดยใช้ป้ายชื่อคล้องคอ	0.8	สอดคล้อง
5	การวัดและประเมินผล โดยแบบบันทึกเนื้อหา และแบบบันทึกพฤติกรรม	1	สอดคล้อง
6	ประโยชน์คือ นักศึกษาทราบรายละเอียดของกิจกรรมและได้ทำความรู้จักกัน	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	0.96	สอดคล้อง

3. ขั้นตอน Pretest ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ก่อนกิจกรรม

ข้อ	Pretest	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
ความรู้ความเข้าใจด้านความหมายของการสร้างสรรค์			
1	“สร้างสรรค์” คือ ความคิดที่ไม่อยู่ในกรอบเดิมให้ได้ของใหม่ ดิดวีว ปังเวอร์ เลอค่า (ถูก)	1	สอดคล้อง
2	ประโยชน์ของการสร้างสรรค์ พบวิธีการแก้ปัญหาและสร้างคุณค่ายิ่งใหญ่อะไรเบอร์นั้น (ถูก)	1	สอดคล้อง
3	ความคิดสร้างสรรค์และวิชาการเป็นเรื่องคนละขมิ้ม ต้องแยกออกจากกันโดยแท้ทรู (ผิด)	1	สอดคล้อง
ความรู้ความเข้าใจด้านคุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์			
4	คนที่สร้างสรรค์เป็นคนที่มีมั่นใจในความคิดของตนเอง ไม่ยอมเปลี่ยนแปลง โนสน โนแคร์ (ผิด)	1	สอดคล้อง
5	อากาศร้อนสึบกระโหลก บ้าบุญผือ ผู้จัดการในยานนี้ เปิดแอร์ 28°C และเปิดพัดลมเบอร์1 สายไปมา เพื่อลดค่าไฟ(ถูก)	1	สอดคล้อง
6	ลุงบุญเป็ง เกษตรกรรูปหล่อ คิดสูตรยาฆ่าแมลงจากมะกรูด เพื่อใช้ที่สวนผลไม้ตนเอง และเพื่อนบ้าน เอ้า...ตบมือซิคะ (ถูก)	1	สอดคล้อง
ความรู้ความเข้าใจด้านวิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์			
7	แรงบันดาลใจเป็นชุดใหญ่ไพเราะพริบ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ (ถูก)	1	สอดคล้อง
8	วิ่งเปี้ยวคิดเลข เป็นกิจกรรมสตรงกับเก็ผสมภูมิปัญญาไทย ไชโย (ถูก)	1	สอดคล้อง
9	การ “สร้างสรรค์” บางครั้งก็เกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบสิ่งที่ดีต่อใจ ให้เกิดความอลัง (ถูก)	1	สอดคล้อง
10	Creativity is the ability to see or aware and to respond. (ถูก)	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

4. กิจกรรม Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ข้อ	Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	วัตถุประสงค์ข้อที่ 1. เพื่อให้ให้นักศึกษาทราบความหมายของการสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
2	วัตถุประสงค์ข้อที่ 2. เพื่อให้ให้นักศึกษาทราบคุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
3	วัตถุประสงค์ข้อที่ 3. เพื่อให้ให้นักศึกษาทราบวิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
4	สไลด์ประกอบการบรรยาย Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
5	การประเมินผลจากบันทึกการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

5. กิจกรรม Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”

ข้อ	Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถมีวิธีคิดได้หลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทางมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่า ถูกหรือผิด และออกจากกรอบความคิดเดิม	1	สอดคล้อง
2	สไลด์กิจกรรม Frameless thinking ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ	1	สอดคล้อง
3	การคิดได้หลากหลายวิธี	1	สอดคล้อง
4	การคิดได้หลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ	1	สอดคล้อง
5	การไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด	1	สอดคล้อง
6	การออกจากกรอบความคิดเดิม	1	สอดคล้อง
7	ศิลปะความคิดสร้างสรรค์ “พี่มาก พระโขนง”	1	สอดคล้อง
8	สถานการณ์ตัวอย่าง “ตัวละครขอเปลี่ยนชื่อ”	1	สอดคล้อง
9	สถานการณ์ตัวอย่าง “พับจรวด”	1	สอดคล้อง
10	กิจกรรมตอบคำถาม “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่”	1	สอดคล้อง
11	การวัดและประเมินผลจาก กระดาษคำตอบ	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

6. กิจกรรม Problem solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”

ข้อ	“Problem solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไปรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา	1	สอดคล้อง
2	สไลด์ประกอบกิจกรรม Problem solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”	1	สอดคล้อง
3	การเรียนรู้ตามทฤษฎีของ Bloom	1	สอดคล้อง
4	พีระมิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid)	1	สอดคล้อง
5	การกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป	1	สอดคล้อง
6	การรวบรวมความคิด	1	สอดคล้อง
7	การค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา	1	สอดคล้อง
8	การจินตนาการและเป็นจริงโดยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ให้ “ร่วม”	1	สอดคล้อง
9	การคิดแก้ปัญหาโดยวิธีการมองให้แตกต่าง	1	สอดคล้อง
10	การฝึกปฏิบัติโดยการนำหลอดกาแฟใช้แล้วไปสร้างให้เกิดประโยชน์ และหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟเพื่อลดขยะให้ได้มากที่สุด	1	สอดคล้อง
11	การวัดและประเมินผลจากคำตอบจากกิจกรรมฝึกปฏิบัติ	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

7. วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Planning Creative-Based Activities)

ข้อ	Creative Green Environment Tourism Planning	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	วัตถุประสงค์ วางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการเพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส	1	สอดคล้อง
2	ความรู้เรื่องนโยบาย 7 Greens การท่องเที่ยววิถีใหม่ ใส่ใจสิ่งแวดล้อม ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (Green HEART, Green LOGISTIC, Green ATTRACTION, Green ACTIVITIES, Green COMMUNITY, Green SERVICE, Green PLUS)	1	สอดคล้อง
3	คลิปวิดีโอ Welcome to Thailand 4.0	1	สอดคล้อง
4	กิจกรรมกลุ่มให้นักศึกษาวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการเพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส	1	สอดคล้อง
5	การกำหนดประเด็นและเงื่อนไขตามแนวคิด คำขวัญจังหวัดนครปฐม	1	สอดคล้อง
6	เงื่อนไข 1 วางแผนท่องเที่ยวภายในระยะเวลา 1 วัน โดยใช้เวลาให้คุ้มค่าที่สุด	1	สอดคล้อง
7	เงื่อนไข 2 อยู่ใน 7 GREENS CONCEPT ด้านใดด้านหนึ่ง	1	สอดคล้อง
8	เงื่อนไข 3 มีวัตถุประสงค์ กิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย สถานที่ หน่วยงานที่รับผิดชอบ ผู้เกี่ยวข้อง และการประเมินผล	1	สอดคล้อง
9	เงื่อนไข 4 ระยะเวลาการวางแผน 10 นาที นำเสนอ 3 นาที	1	สอดคล้อง
10	ประเมินผลจากเนื้อหา การวางแผนท่องเที่ยว การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ตาม 7 GREENS CONCEPT ความคิดสร้างสรรค์ ความประทับใจ	1	สอดคล้อง
11	การวัดและประเมินผลจาก Flipchart ที่นำเสนอ	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

8. วิทยาการสรุป และถอดบทเรียนร่วมกัน

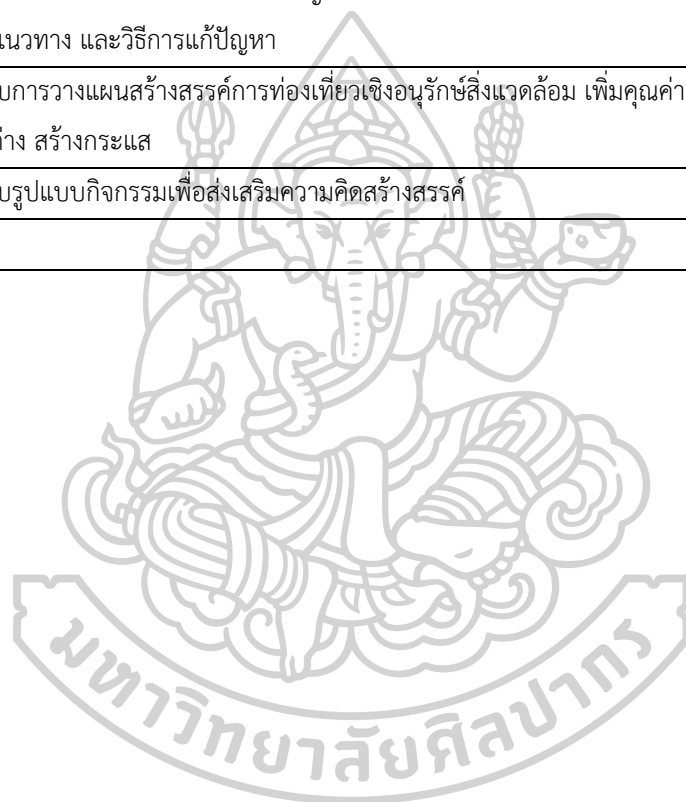
ข้อ	คำถามสำหรับถอดบทเรียน	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร อะไรคือจุดหมายของการสร้างสรรค์ของกิจกรรม	1	สอดคล้อง
2	เมื่อเราดำเนินการสร้างสรรค์กิจกรรมไประยะหนึ่งแล้ว เกิดอะไรขึ้น อะไรเป็นไปตามที่วางไว้ ทำไมเป็นเช่นนั้น	1	สอดคล้อง
3	เรามีปัญหาอะไรบ้าง สิ่งใดไม่เป็นไปตามที่คิดสร้างสรรค์ไว้ / ทำไมเป็นเช่นนั้น	1	สอดคล้อง
4	ด้านกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ น่าจะทำได้ให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้อย่างไร	1	สอดคล้อง
5	กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครั้งต่อไป สิ่งใดที่เราจะปฏิบัติแตกต่างไปจากครั้งที่ผ่านมาบ้าง	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

9. แบบประเมินความพึงพอใจ

ข้อ	แบบประเมินความพึงพอใจ	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	ความรู้ ความเข้าใจ ความหมาย ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ และวิธีทำให้เกิดการสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
2	การคิดนอกกรอบ หลายรูปแบบ หลายทิศทาง มีคำตอบมากกว่าหนึ่ง	1	สอดคล้อง
3	บรรยายการของการจัดกิจกรรม	1	สอดคล้อง
4	ความพึงพอใจต่อวิทยากร	1	สอดคล้อง
5	ระยะเวลาการจัดกิจกรรม	1	สอดคล้อง
6	ตัวอย่างของกิจกรรม และคลิปวิดีโอ	1	สอดคล้อง
7	วิธีการและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
8	สื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม	1	สอดคล้อง
9	กิจกรรมสำหรับฝึกปฏิบัติ (วางแผนการท่องเที่ยว)	1	สอดคล้อง
10	แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม	1	สอดคล้อง
11	ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	1	สอดคล้อง
12	การนำไปใช้จัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง

10. บอกเล่าความประทับใจ

ข้อ	ความประทับใจ	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	ความหมาย
1	เกี่ยวกับความหมาย ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ วิธีทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
2	เกี่ยวกับวิธีคิดได้หลากหลาย วิธีคิดหลายทิศทาง มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม	1	สอดคล้อง
3	เกี่ยวกับความสามารถในการมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไปรวบรวมความคิดเห็นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา	1	สอดคล้อง
4	เกี่ยวกับการวางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่าหาจุดต่าง สร้างกระแส	1	สอดคล้อง
5	เกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	1	สอดคล้อง
	เฉลี่ย	1	สอดคล้อง







บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806(นศ)/4948

วันที่ 31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอตดสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะเกษตรศาสตร์

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอตดสอบเครื่องมือวิจัยกับ นักศึกษาชั้นปีที่ 3-4 จำนวน 4 คน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรจึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดสอบเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ ศธ 6806(อก)/4949

วันที่ 31 พฤษภาคม 2562

เรื่อง ขอตกลงเครื่องมือวิจัย

เรียน คณบดีคณะเกษตรศาสตร์

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและศิลปวัฒนธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์จะขอตกลง เครื่องมือวิจัยกับ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-2 จำนวน 10 คน เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรจึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





ภาคผนวก ซ

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญยืนยันเครื่องมือวิจัย 5 คน



ที่ ฮว 8606 (นฐ)/6193

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

1 กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย

เรียน เกียรติกร อาจารย์ ดร.เกียรติคุณ อนุรัตน์พานิช

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์ขอเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญรับรอง เครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จุไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.034-218790



ที่ อว 8606 (นค)/6196
๕๗

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

1 กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.กรรติน์ พิพัฒน์ผล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาโท บัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
"รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์ขอเชิญท่านในฐานะ
ผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญรับรอง
เครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย

นครปฐม โทร.034-218790



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ อว 8606(นฐ)/ 6195

วันที่ 1 กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์ขอเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ อว 8606(นฐ)/ 61๙๔

วันที่ 1 กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.อรอุษา ปุณยบุรณะ

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศลोकชีวิตและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์ขอเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจรับรองเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





บันทึกข้อความ

ส่วนงาน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.034-218790

ที่ อว 8606(นฐ)/ 61๙๒

วันที่ 1 กรกฎาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการกองกิจการนักศึกษา

ด้วย นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ รหัสประจำตัว 59251905 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาดนตรีและการพัฒนามนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา" มีความประสงค์ขอเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(รองศาสตราจารย์ ดร. จูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย





ภาคผนวก ฉ

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

“Creative Activities: สี่วิธี We can”

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

“Creative Activities: สีสัน we can”



อ้างอิงภาพ www.the21stdc.com

ประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ

59251905

สาขาวิชาการศึกษาด้านชีวิตและการพัฒนามนุษย์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

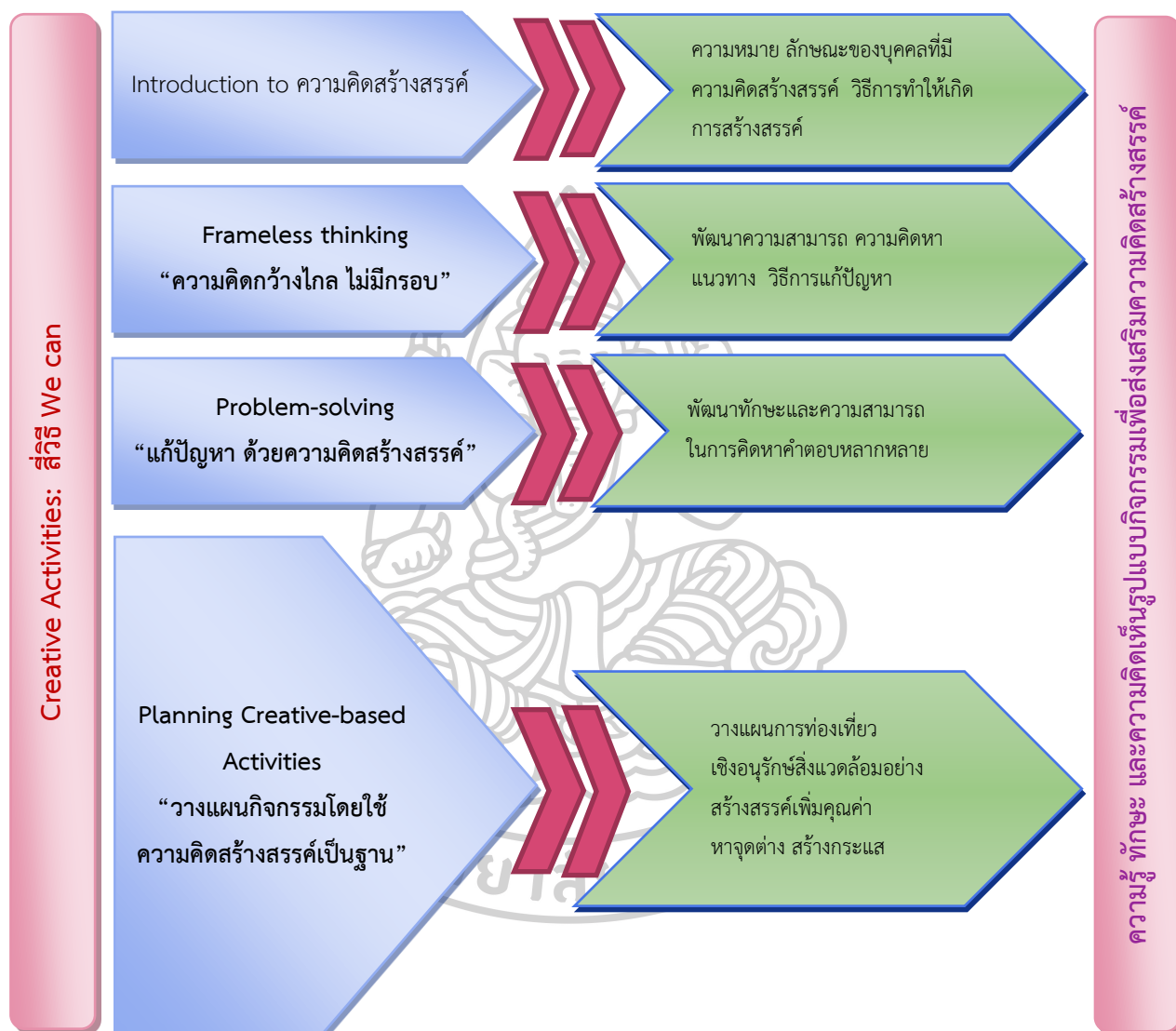
กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ชื่อกิจกรรม : Creative Activities: วิธีที่ we can
 ระยะเวลา : 5 ชั่วโมง : 300 นาที
 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม : นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
 ผู้สอน : วิทยากร

ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้		ความรู้	ทักษะ	ความคิดเห็น	ระยะเวลา (300 นาที)
Orientation และแนะนำตัว	นำกิจกรรม				20
Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์	แบบทดสอบ	✓			10
1. Introduction to ความคิดสร้างสรรค์	สไลด์	✓			30
2. “ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ” (Frameless thinking)	กิจกรรม	✓	✓	✓	60
3. “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving)	กิจกรรม	✓	✓	✓	60
4. “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-based Activities)	กิจกรรม	✓	✓	✓	60
วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน	สรุป	✓	✓		30
Post-test ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ แบบวัดความพึงพอใจ และความประทับใจ	แบบทดสอบ	✓	✓	✓	30

กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

Creative Activities: **สี่วิธี** we can



สร้างสรรค์ (Creative Activities: สี่วิธี we can)

กิจกรรม (รวมใช้เวลาดังสิ้น 300 นาที)	เวลา (นาที)
ลงทะเบียน	
Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว	20
Pretest	10
1. Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ 1.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ 1.2 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ 1.3 วิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์	30
2. “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” (Frameless thinking) 2.1 คิดได้หลากหลายวิธี 2.2 คิดได้หลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ 2.3 ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด 2.4 ออกจากกรอบความคิดเดิม 2.5 กิจกรรมตอบคำถาม “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่”	60
3. “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์” (Problem-solving) 3.1 มองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป 3.2 รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ 3.3 กิจกรรมการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ หาวิธีลดขยะและหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟ	60
4. “วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน” (Planning Creative-Based Activities) 4.1 สิ่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเพิ่มคุณค่า หาจุดต่าง สร้างกระแส 4.2 ให้ความรู้ 7 GREENS concepts จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 4.3 กิจกรรมวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	60
วิทยากรสรุป ถอดบทเรียนร่วมกัน	30
Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ	30

ตารางกิจกรรม Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว

ชื่อกิจกรรม	แผนกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม
Orientation แนะนำตัว	1. วัตถุประสงค์	1. เพื่อให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมและวิทยากร ได้รู้จักกัน 2. เพื่อให้ศึกษابอกรายละเอียดของกิจกรรม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา
	2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
	3. ผู้นำกิจกรรม	วิทยากร
	4. เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม	20 นาที
	5. สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ	พื้นที่สำหรับการแบ่งและจัดกิจกรรมกลุ่ม
	6. เนื้อหาสาระ	ฉันคือใคร (แนะนำตัว)
	7. รูปแบบการจัดกิจกรรม	กิจกรรมแนะนำตัวโดยเกมส์
	8. วิธีการ	เกมส์
	9. แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์	สไลด์ ป้ายชื่อ
	10. การดำเนินกิจกรรม	วิทยากรเป็นผู้นำกิจกรรม
	11. การวัดและประเมินผล	ไม่มี
	12. ประโยชน์ที่ได้รับ	นักศึกษาทราบละเอียดของกิจกรรมและได้ทำ ความรู้จักกัน

ใบกิจกรรม Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว

ชื่อกิจกรรม / เวลา	วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	การดำเนินกิจกรรม	แหล่งความรู้ / สื่อ วัสดุ-อุปกรณ์	ประเมินผล
Orientation และกิจกรรม แนะนำตัว เวลา 10 นาที	1. เพื่อให้นักศึกษา ที่เข้าร่วม กิจกรรมและ วิทยากร ได้รู้จักกัน	<u>ขั้นที่ 1</u> ต้อนรับและ <u>ทำความรู้จัก</u> วิทยากรแนะนำตัว กล่าวต้อนรับ นักศึกษาที่เข้าร่วม กิจกรรม และใช้เกมส์ ในการให้ผู้ร่วม กิจกรรมแนะนำตัว	สไลด์ “กิจกรรมเพื่อ ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์สำหรับ ระดับอุดมศึกษา”	นักศึกษา และวิทยากร รู้จักกัน
	2. เพื่อให้นักศึกษา บอกรายละเอียด ของกิจกรรม ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา	<u>ขั้นที่ 2</u> ระดม <u>ความคิด</u> รายละเอียดและ ประโยชน์ของ ความคิดสร้างสรรค์	ป้ายชื่อคล้องคอ นักศึกษาที่เข้าร่วม กิจกรรม	

Pretest ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (10 นาที)

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่น.....รหัสนักศึกษา.....

คณะ.....มหาวิทยาลัย.....

ให้ใส่เครื่องหมาย ถูก ผิด (✓ X) หน้าข้อความให้ตรงกับความเชื่อและแนวคิดของการสร้างสรรค์

ความหมายของการสร้างสรรค์

- 1. “สร้างสรรค์” คือ ความคิดที่ไม่อยู่ในกรอบเดิม ไปได้ของใหม่ ติดวิาวว ปังเวอร์ และเลอค่า (ถูก)
- 2. ประโยชน์ของการสร้างสรรค์ คือ พบวิธีการแก้ปัญหาและสร้างคุณค่ายิ่งใหญ่อะไรเบอร์นั้น (ถูก)
- 3. ความคิดสร้างสรรค์และวิชาการเป็นเรื่องคนละขมิ้ม ต้องแยกออกจากกันโดยแท้ทรู (ผิด)
- 4. เมื่อถึงจุดหนึ่งการสร้างสรรค์จะถึงทางตัน มันจะอื่น ๆ ไม่สามารถคิดและพัฒนาต่อไปได้อีก (ผิด)
- 5. คุณค่าของการสร้างสรรค์ในความคิดของปีเตอร์ คือ ความร่ำรวยจากการคิดค้นครีมทาผิวขาว โอโม้ (ผิด)

คุณลักษณะของคนที่สร้างสรรค์

- 6. “คนที่สร้างสรรค์” เป็นคนที่มั่นใจในความคิดของตนเอง ไม่ยอมเปลี่ยนแปลง โนสน โนแคร์ (ผิด)
- 7. อากาศร้อนสิบกระโหลก ป้าบุญผือ ผู้จัดการงานในย่านนี้ เปิดแอร์ 28°C และเปิดพัดลมเบอร์ 1 สายไปมา เพื่อลดค่าไฟ(ถูก)
- 8. ลุงบุญเปิง เกษตรกรรูปหล่อ คิดสูตรยาฆ่าแมลงจากมะกรูด เพื่อใช้ที่สวนผลไม้ตนเองและเพื่อนบ้าน...ตบมือซิคะ (ถูก)
- 9. น้องชนมผิง ประดิษฐ์ทำรำไทยเพื่อออกกำลังกายประกอบจังหวะ EDM ได้เพี้ยวฟ้าฟูด ๆ (ถูก)
- 10. ครูระเบียบปลั่งว่า คนที่เรียนเก่งเท่านั้น ที่จะมีความคิดสร้างสรรค์ยื่นหนึ่ง (ผิด)

วิธีการทำให้เกิดการสร้างสรรค์

- 11. แรงแบนดาลใจเป็นชุดใหญ่ไฟกระพริบ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ (ถูก)
- 12. วังเปี้ยวคิดเลข เป็นกิจกรรมสตรองก๊ีบแก้ผสมภูมิปัญญาไทย ไซโย (ถูก)
- 13. การ “สร้างสรรค์” บางครั้งก็เกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบสิ่งที่ดีต่อใจ ให้เกิดความอลัง (ถูก)
- 14. การระดมความคิด ควรใช้กับผู้ที่คิดและใช้ชีวิตแบบเดียวกัน เพศเดียวกัน จะสร้างสรรค์สูงมาก (ผิด)
- 15. Creativity is the ability to see or aware and to respond. (ถูก)

ตารางกิจกรรม Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ชื่อกิจกรรม	แผนกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม
Orientation แนะนำตัว (30 นาที)	1. วัตถุประสงค์	1. เพื่อให้นักศึกษาทราบความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ 2. เพื่อให้ศึกษาทราบลักษณะของบุคคลที่มี ความคิดสร้างสรรค์ 3. เพื่อให้ศึกษาทราบวิธีการทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์
	2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
	3. ผู้นำกิจกรรม	วิทยากร
	4. เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม	30 นาที
	5. สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ	ห้องกิจกรรมที่มีพื้นราบ มีเบาะรองนั่ง
	6. เนื้อหาสาระ	ความหมาย ลักษณะของบุคคล และวิธีที่ทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์
	7. รูปแบบการจัดกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม
	8. วิธีการ	วิธีการบรรยาย
	9. แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์	สไลด์ (PTT)
	10. การดำเนินกิจกรรม	1. วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม โดยสไลด์ ประกอบการบรรยาย 2. บรรยายความหมายของการสร้างสรรค์ 3. บรรยายลักษณะของบุคคลที่มีความคิด สร้างสรรค์ 4. บรรยายวิธีการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 5. สรุปกิจกรรม
	11. การวัดและประเมินผล	การตอบคำถามของนักศึกษา
	12. ประโยชน์ที่ได้รับ	นักศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจเรื่อง - ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ - ลักษณะของลักษณะของบุคคลที่มีความคิด สร้างสรรค์ - วิธีการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ใบกิจกรรม Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ชื่อกิจกรรม / เวลา	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	การดำเนินกิจกรรม	สื่อวัสดุอุปกรณ์	การประเมินผล
Introduction to ความคิดสร้างสรรค์ (30 นาที)	1. เพื่อให้ นักศึกษา ทราบ ความหมายของ ความคิด สร้างสรรค์	1. ให้นักศึกษาระดมความคิดเรื่อง ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ 2. วิทยากรบรรยายเรื่อง ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ 3. สรุปโดยใช้สไลด์	สไลด์กิจกรรม (PTT)	Pretest
	2. เพื่อให้ นักศึกษา ทราบลักษณะ ของบุคคลที่มี ความคิด สร้างสรรค์	1. ให้นักศึกษาระดมความคิดเรื่อง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ 2. วิทยากรบรรยายลักษณะของ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ 3. ร่วมกันสรุป		
	3. เพื่อให้ นักศึกษา ทราบวิธีการทำ ให้เกิดความคิด สร้างสรรค์	1. ให้นักศึกษาระดมความคิดเรื่อง วิธีการทำให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ 2. วิทยากรบรรยายเรื่องวิธีการทำ ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 3. ร่วมกันสรุป		

สไลด์กิจกรรม Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

สไลด์ที่ 1 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์



INTRODUCTION TO CREATIVITY



สไลด์ที่ 2 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

- ความคิดสร้างสรรค์ คืออะไร สำคัญและมีประโยชน์อย่างไร ?
- คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะอย่างไร ?
- จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร ?

What is
Creativity?

สไลด์ที่ 3 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์



สไลด์ที่ 4 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง..



- ความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดเดิม
- กระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร
- ความคิดที่สามารถต่อยอดเป็นนวัตกรรม
- ความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม (ประกอบไปด้วย 5 ประการ คือ
 - เป็นสิ่งใหม่ (new, original)
 - สามารถใช้งานได้ (workable)
 - มีความเหมาะสม (appropriate)
 - มีคุณค่า (Value)
 - และ คนทั่วไปยอมรับร่วมกันได้ (Agreement)

(อ้างอิงจาก : กิลฟอร์ด (Guilford: 1956) , สุวิทย์ เมษินทรีย์)

สไลด์ที่ 5 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์

ใฝ่ต่อการรับรู้ ยอมรับการเปลี่ยนแปลง
 มีจินตนาการ มองการณ์ไกล
 เป็นตัวของตัวเอง มีเหตุผล
 คิดหลายแง่มุมหลายรูปแบบ
 คิดได้อย่างคล่องแคล่ว
 คิดได้อย่างอิสระ ยืดหยุ่น
 ใจกว้าง อดทน
 สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์
 ชอบสิ่งแปลกใหม่
 มั่นใจในตนเอง
 มีอารมณ์ขัน ไม่เครียด
 ไม่กังวลต่อความล้มเหลว
 มีอิสระในการตัดสินใจ
 ชอบสิ่งแปลกใหม่ และแตกต่าง
 ช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น



สไลด์ที่ 6 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์

วิธีการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์



- กิจกรรมสร้างสรรค์
- โครงการ (Project)/กิจกรรม(Activity)
- สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)
- ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based)
- วิจัย (Research)
- เกมส์ (Games)
- การศึกษาดูงาน (Field work-Trip)
- การฝึกปฏิบัติจริง (Practice)
- จินตนาการ (Imagination)
- ฯลฯ

สไลด์ที่ 7 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์



<http://theartofmattsanchez.com/2013/12/17/ykm-shopping-bag/>



สไลด์ที่ 8 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์



<https://knaiser.wordpress.com/2014/04/19/weight-watchers-ad-design/>

สไลด์ที่ 9 Introduction to ความคิดสร้างสรรค์



ตารางกิจกรรม Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”

ชื่อกิจกรรม	แผนกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม
Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ” (60 นาที)	1. วัตถุประสงค์	เพื่อให้ นักศึกษามีวิธีคิดที่หลากหลาย สามารถคิดได้หลายทิศทาง คิดได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม
	2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
	3. ผู้นำกิจกรรม	วิทยากร
	4. เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม	60 นาที
	5. สิ่งแวดล้อมและ บรรยากาศ	ห้องเรียนพื้นราบสำหรับจัดกิจกรรมกลุ่มได้
	6. เนื้อหาสาระ	กิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษามีวิธีคิดที่หลากหลาย สามารถคิดได้หลายทิศทาง มีคำตอบมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด และสามารถออกจากกรอบความคิดเดิม
	7. รูปแบบการจัดกิจกรรม	การบรรยาย และกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถคิดออกนอกกรอบ
	8. วิธีการ และบรรยากาศ	วิธีการกิจกรรมกลุ่ม และกระตุ้นให้คิด
	9. แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์	สไลด์ประกอบการบรรยาย กระดาษ A4 ปากกาหลายสี
	10. การดำเนินกิจกรรม	1. วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม โดยสไลด์บรรยายความคิดที่ไม่ติดกรอบ หลากหลาย คิดได้หลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด และออกจากกรอบความคิดเดิม 2. ยกตัวอย่าง แพ้ชนะม้าเดียว, ทราบ เบญจพร, “พี่มากพระโขนง” ค่ายหนัง GTH ติความในอีกมุมของพี่มาก แต่เนื้อเรื่องยังคงเดิม 3. สไลด์เล่าเรื่อง “ไปอำเภอ” “จรวด” บล็อกครูบ้านนอก 3. ยกตัวอย่างสถานการณ์ของความคิดหลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ออกจากกรอบความคิดเดิม โดยคำถาม “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่” 4. สรุปกิจกรรม
11. การวัดและประเมินผล	เนื้อหา, ทำงานเป็นทีม, มีส่วนร่วม, ความคิดสร้างสรรค์, การนำไปใช้	
12. ประโยชน์ที่ได้รับ	นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การคิดนอกกรอบ สามารถคิดได้หลากหลาย หลายทิศทาง ได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด	

ใบกิจกรรม Frameless thinking “ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ”

ชื่อกิจกรรม / เวลา	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	การดำเนินกิจกรรม	แหล่งความรู้ / สื่อวัสดุ-อุปกรณ์	การประเมินผล
frameless thinking ความคิดกว้างไกลไม่มีกรอบ (60 นาที)	เพื่อให้ นักศึกษามีวิธีคิดที่หลากหลาย สามารถคิดได้หลายทิศทาง คิดได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม โดยสไลด์แจ้งวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาทราบ 2. วิทยากรยกตัวอย่างความคิดของ มาเดี่ยว “กะเทยภูธร” และน้องทราย “เจ้าแม่คอสเพลย์” ศิลปินยนตร์ “พี่มากพระโขนง” ดีความในมุมของพี่มาก แต่เนื้อเรื่องยังคงเดิมจาก YouTube วิธีการคิดหลากหลายทิศทาง ได้มากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ติดกรอบความคิด ไม่ตัดสินถูกผิด 3. วิทยากรใช้สไลด์เล่าเรื่อง 2 เรื่อง “ไปอำเภอ” และ “จรวด” โดยนำเนื้อหา มาจากบล็อกครูบ้านนอก ดอทคอม ร่วมแสดงความคิดเห็น 4. วิทยากรให้นักศึกษาคิดจากโจทย์ “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่” โดยเขียนลงบนกระดาษ A4 ที่แจกให้คนละ 5 ข้อ 5. ร่วมกันสรุป 	สไลด์ กระดาษ A4 ปากกาหลายสี สำหรับเขียนตอบ	<ol style="list-style-type: none"> 1. เนื้อหา 2. ทำงานเป็นทีม 3. การมีส่วนร่วม 4. ความคิด-สร้างสรรค์ 5. การนำไปใช้

สไลด์กิจกรรม Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถคิดหลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ
ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม

สไลด์ที่ 1 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ



สไลด์ที่ 2 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ



สไลด์ที่ 3 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

เช่น มีาเดียว "กะเทยภูธร" ที่มีความสามารถมิชแอนด์แมทซ์ทุกอย่างบนโลกใบนี้
ให้ออกมาเป็นชุดสุดเก๋



https://www.matchon.co.th/lifestyle/news_589155

สไลด์ที่ 4 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

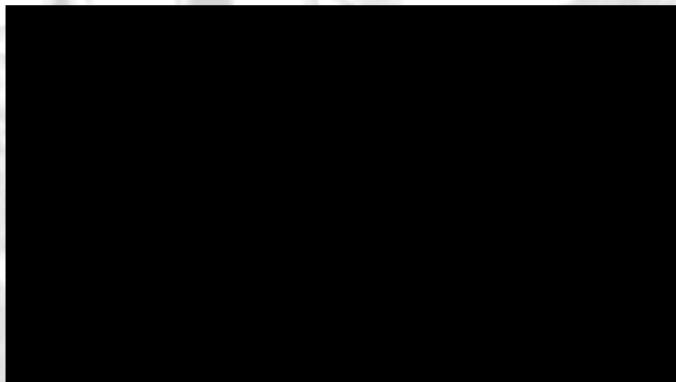
เอาที่น้องทรายสบายใจ! รวมแฟชั่นพรมแดงของ "ทราย เบญจพร" เจ้าแม่คอสเพลย์เมืองไทย



<https://www.sanook.com/women/109117/>

สไลด์ที่ 5 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ
(รายละเอียด ดูภาคผนวก หน้า 53)

เพื่อให้นักศึกษาสามารถคิดหลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ
ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม เช่น

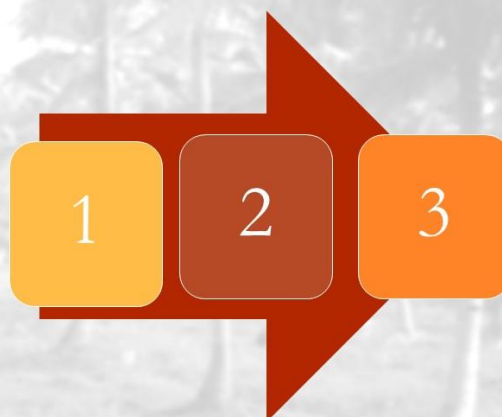


https://www.youtube.com/watch?time_continue=146&v=Kc7L4CZuVyI

สไลด์ที่ 6 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

วิธีการคิด !!

ในคลิปนี้มีวิธีการคิดหลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง
มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสินคำตอบว่าถูกหรือผิด
ออกจากกรอบความคิดเดิม อะไรอีก.....



สไลด์ที่ 7 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

การคิดนอกกรอบก็คือ ทำไมต้องเหมือนกับสิ่งที่เข้ามาและที่ดีกว่าเป็นอย่างไร (จากครูบ้านนอกบล็อก)

ครูในโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งให้นักเรียนชั้น ป.3 แต่งเรียงความเป็นการบ้าน
ครูกำหนดตัวละคร 5 คนและตั้งชื่อ นักเรียนแค่จำตัวละครเหล่านี้ไปแต่งเรื่องมาเท่านั้น อะไรก็ได้

เด็กคนหนึ่งยกมือค้านบอกว่าไม่ชอบชื่อตัวละคร และขอเปลี่ยนชื่อใหม่ โดยเสนอชื่อตามสมัยนิยมมา 5 ชื่อ
ครูแกลังไม่ยอม ยืนยันให้ใช้ชื่อเดิม เธออยากรู้ว่าเด็กน้อยจะแก้ปัญหาเรื่องนี้ได้อย่างไร
เด็กหน้ามู่ยแสดงชัดว่าไม่เห็นด้วย แต่ก็ไม่ได้โต้เถียงอะไร

วันรุ่งขึ้นเด็กคนนั้นก็ส่งการบ้านเหมือนกับเพื่อน ๆ แต่ใบหน้าของเขายิ้มแย้มแบบมีเลศนัย
รู้ไหมครับว่าเรื่องที่เขาแต่งมาเป็นอย่างไร
ตึกตอก...ตึกตอก...ตึกตอก

สไลด์ที่ 8 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

การคิดนอกกรอบก็คือ ทำไมต้องเหมือนกับสิ่งที่เข้ามาและที่ดีกว่าเป็นอย่างไร
(จากครูบ้านนอกบล็อก)

เฉลย...นักเรียนคนนี้ทำตามกติกาของคุณครู คือให้ตัวละครทั้ง 5 คนใช้ชื่อตามที่ครูกำหนด
แต่พอเริ่มเรื่องปั๊บ ตัวละครทั้งหมดก็ไม่พูดพรั้มทำเพลง เดินขึ้นอำเภอทันที ขึ้นไปขอเปลี่ยนชื่อใหม่
ก็ชื่อที่เด็กน้อยคนนั้นเสนอในห้องเรียนนั่นแหละครับภารกิจการเปลี่ยนชื่อเสร็จสิ้น
จึงค่อยเดินเรื่องต่อไปตามจินตนาการของตนเอง

ครูอ่านจบก็ยิ้มและหัวเราะ ไม่ได้ว่าอะไร แถมมาเล่าต่อด้วยความเอ็นดู เด็กน้อยคนนี้มีกระบวนการ
ยืนยันเจตนารมณ์ของตนเองที่ฉลาดมากสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตนเองต้องการ
โดยไม่ขัดแย้งกับกติกาที่ผู้ใหญ่กำหนด

สไลด์ที่ 9 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ



อีกเรื่องหนึ่ง

สไลด์ที่ 10 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

การคิดนอกกรอบก็คือ ทำไมต้องเหมือนกับสิ่งที่เป็นมาและที่ดีกว่าเป็นอย่างไร (จากครูบ้านนอกบล็อก)

อาจารย์คนหนึ่งสั่งให้นักศึกษาทุกคนยืนขีดติดผนังห้อง แล้วส่งกระดาษให้คนละแผ่น ก่อนตั้งโจทย์ง่าย ๆ

"ให้ทุกคนพับเครื่องบินกระดาษ และปาจากที่ยืนอยู่ไปให้ถึงผนังฝั่งตรงข้าม"

ผนังนั้นห่างจากผนังอีกฝั่งหนึ่งที่นักศึกษายืนอยู่ประมาณ ๑๐ เมตร

ทุกคนพยายามพับกระดาษเป็นรูปเครื่องบินต่าง ๆ หลากหลายรูปแบบ

ตามที่ดีคิดว่า จะทำให้พุ่งได้ไกลที่สุด ทุกคนปาเครื่องบินกระดาษของเขาอย่างแรงที่สุด

แต่ไม่มีลำไหนพุ่งถึงผนังฝั่งตรงข้ามเลย

อาจารย์คนนั้นก็เดินเข้ามาแล้วบอกว่า ให้ทุกคนดูฝีมือการพับกระดาษระดับแชมป์เปี้ยนส์โลก

เขาใช้เวลาพับเครื่องบินไม่ถึง ๕ วินาที

"เครื่องบิน" ของเขาไม่มีปีก

สไลด์ที่ 11 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

การคิดนอกกรอบก็คือ ทำไมต้องเหมือนกับสิ่งที่เคยเป็นมาและที่ดีกว่าเป็นอย่างไร
(จากครูบ้านนอกบล็อก)

"เครื่องบิน" ของเขาเป็นรูปทรงกลม

... เขาขยำกระดาษให้เป็นก้อนกลม ขยำให้แน่นที่สุดแล้วปาไปที่ผนังฝั่งตรงข้ามสุดแรง

"เครื่องบินกระดาษ" ของเขาไปถึง "เป้าหมาย" แม้จะไม่มีปีก

เหตุผลง่าย ๆ สำหรับเรื่องนี้ก็คือ นักศึกษาทุกคนคิด "กรอบ" เดิม ๆ ว่า เครื่องบินกระดาษต้องมีหน้าตาแบบ
เครื่องบินกระดาษ ทุกลำต้องมีปีก ทุกคนคิดถึง "กรอบ" ของรูปแบบมากกว่า "เป้าหมาย" แต่เพราะอาจารย์คนนี้
เริ่มต้นคิดที่ "เป้าหมาย" แล้วค่อยคิดรูปแบบการพับเครื่องบินกระดาษ เขาไม่ติดกรอบสัญลักษณ์แบบเดิม ๆ
เพราะคำถามง่าย ๆ ว่า "ทำไมต้องเหมือนกับที่เคยเป็นมา" เครื่องบินกระดาษของเขา จึงไม่เหมือนเครื่องบินของใคร
แต่ถึง "เป้าหมาย" ที่ต้องการ

สไลด์ที่ 12 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

ให้เขียนคำตอบลงในกระดาษ A4 ที่แจกให้ (3 นาที)

“จะเกิดอะไรขึ้นถ้าแมลงวันตัวเท่าแม่ไก่”

คนละ 5 ข้อ



สไลด์ที่ 13 Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ



ตารางกิจกรรม Problem-solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”

ชื่อกิจกรรม	แผนกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม
Problem-solving แก้ปัญหาด้วย ความคิดสร้างสรรค์ (60 นาที)	1. วัตถุประสงค์	เพื่อให้นักศึกษาสามารถมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป สามารถรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา
	2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
	3. ผู้นำกิจกรรม	วิทยากร
	4. เวลาที่ใช้ทำ กิจกรรม	60 นาที
	5. สิ่งแวดล้อมและ บรรยากาศ	ห้องเรียนพื้นราบสำหรับจัดกิจกรรมกลุ่มได้
	6. เนื้อหาสาระ	กิจกรรมที่กระตุ้นให้นักศึกษาสามารถมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา
	7. รูปแบบการจัด กิจกรรม	การบรรยายและกิจกรรมกลุ่ม
	8. วิธีการ	วิธีการกิจกรรมกลุ่ม
	9. แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์	สไลด์ กระดาษ A4 ปากกาหลายสี
	10. การดำเนิน กิจกรรม	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิทยากรนำเข้ากิจกรรม แจกวัตถุประสงค์ให้นักศึกษาทราบ สไลด์กระตุ้นให้มองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทางและวิธีการแก้ปัญหาดูด้วยความคิดสร้างสรรค์ 2. ตัวอย่างการจินตนาการตัดแปลงให้เป็นจริงโดยใช้ร่วมสร้างสรรค์ 3. ตัวอย่างการคิดคิดแก้ปัญหาโดยวิธีมองให้แตกต่าง 4. กิจกรรมฝึกปฏิบัตินำหลอดกาแฟใช้แล้ว ไปใช้ประโยชน์และหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟเพื่อลดขยะให้ได้มากที่สุด 3. กิจกรรมระดมความคิดเขียนลงใน Flip Chart แล้วร่วมกันสรุป 5. สรุปกิจกรรม
	11. การวัดและ ประเมินผล	เนื้อหา, ทำงานเป็นทีม, มีส่วนร่วม, ความคิดสร้างสรรค์, การนำไปใช้
	12. ประโยชน์ที่ได้รับ	นักศึกษามีความรู้ความสามารถในการมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหาดูด้วยความคิดสร้างสรรค์

ใบกิจกรรม Problem-solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”

ชื่อกิจกรรม / เวลา	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	การดำเนินกิจกรรม	แหล่งความรู้ / สื่อวัสดุ-อุปกรณ์	การประเมินผล
Problem-solving แก้ปัญหา ด้วย ความคิด สร้างสรรค์ (60 นาที)	เพื่อให้ให้นักศึกษา สามารถมองเห็น ปัญหาหรือสิ่งที่ขาด หายไป สามารถ รวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และ วิธีการแก้ปัญหา	<ol style="list-style-type: none"> 1. วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม โดยแจ้งวัตถุประสงค์ 2. สไลด์แนะนำความคิดสร้างสรรค์ ปิรามิดการเรียนรู้ และสามเหลี่ยมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 3. ตัวอย่างสร้างสรรค์จากร่ม ทั้งด้านความสวยงามและการใช้งาน และการผสมผสานระหว่างความสวยงามและการใช้งานที่ลงตัว 4. นำวิธีการสร้างสรรค์ไปใช้แก้ปัญหา ด้วยการเปลี่ยนมุมมอง 5. กิจกรรมให้คิดวิธีการนำหลอดกาแฟใช้แล้ว ไปใช้ประโยชน์ และหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟเพื่อลดขยะให้ได้มากที่สุด 6. สรุปกิจกรรม 	สไลด์ กระดาษขาว A4 ปากกาหลายสี สำหรับเขียนตอบ	<ol style="list-style-type: none"> 1. เนื้อหา 2. ทำงานเป็นทีม 3. การมีส่วนร่วม 4. ความคิด-สร้างสรรค์ 5. การนำไปใช้

สไลด์กิจกรรม Problem-solving “แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์”
 วัตถุประสงค์ ความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป รวบรวมความคิด เพื่อค้นหา
 แนวทางและวิธีการในการแก้ไขปัญหา

สไลด์ที่ 1 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



สไลด์ที่ 2 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์

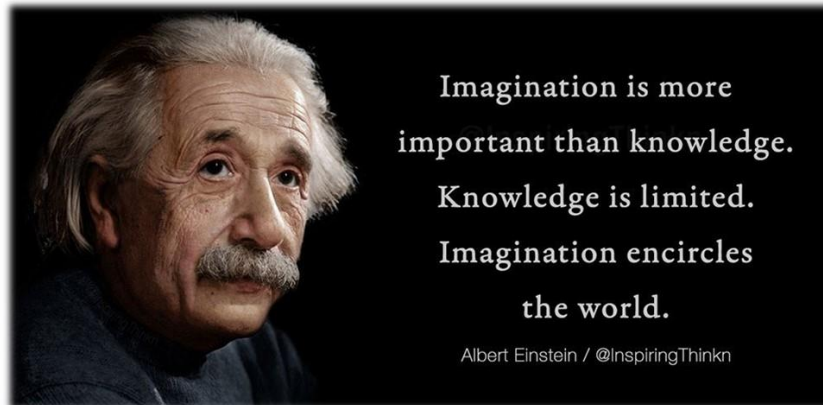


เพื่อให้นักศึกษามองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป
 จากการรวบรวมความคิด ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา
 ด้วยความคิดสร้างสรรค์

สไลด์ที่ 3 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์

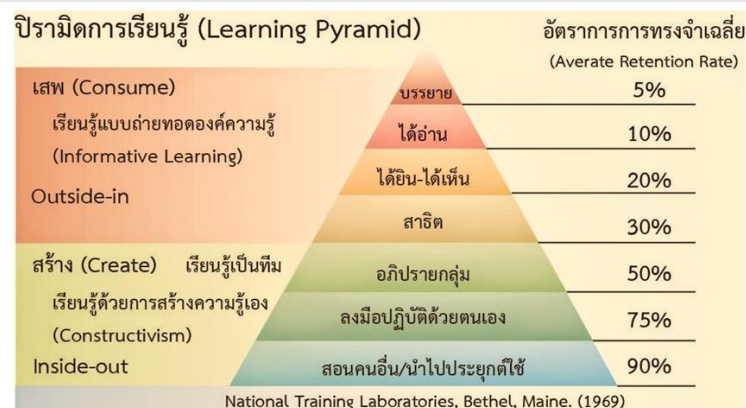


จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ : อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์



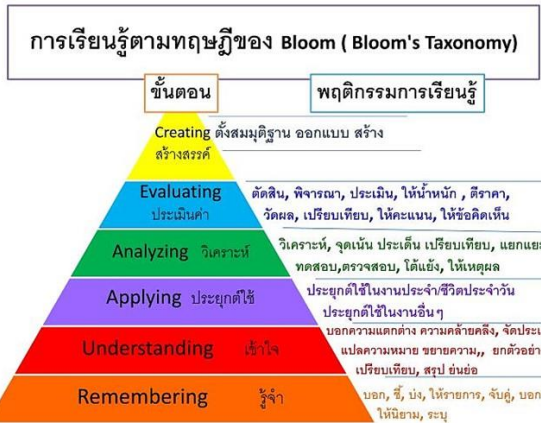
<https://medium.com/@treadmilltreats/imagination-is-more-important-than-knowledge-14cd3ebdd388>

สไลด์ที่ 4 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



http://bp-plc-isarn.blogspot.com/2014/09/plc_48.html

สไลด์ที่ 5 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



<http://www.acsp.ac.th/download/academic/2559/51-core-courses/Reducing-class-time.pdf>

สไลด์ที่ 6 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



ปิรามิดการเรียนรู้ (Learning Pyramid)

การเรียนรู้	อัตราการทรงจำเฉลี่ย (Average Retention Rate)
เสพ (Consume) เรียนรู้แบบถ่ายทอดองค์ความรู้ (Informative Learning) Outside-in	5%
ได้อ่าน	10%
ได้ยิน-ได้เห็น	20%
สาธิต	30%
สร้าง (Create) เรียนรู้เป็นทีม เรียนรู้ด้วยการสร้างความรู้เอง (Constructivism) Inside-out	50%
อภิปรายกลุ่ม	75%
ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง	90%
สอนคนอื่น/นำไปประยุกต์ใช้	90%

National Training Laboratories, Bethel, Maine. (1969)

ขั้นตอน **พฤติกรรมการเรียนรู้**

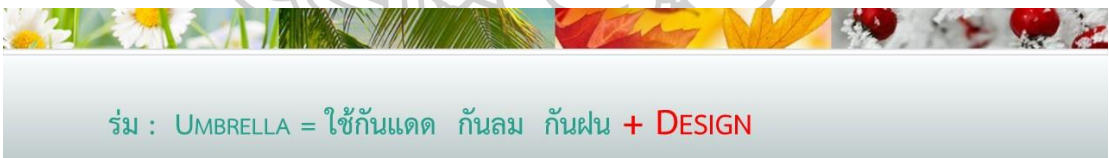
Creating สร้างสรรค์	ตั้งสมมติฐาน ออกแบบ สร้าง
Evaluating ประเมินค่า	ตัดสิน, พิจารณา, ประเมิน, ให้น้ำหนัก, ตีราคา, วิจารณ์, เปรียบเทียบ, ให้คะแนน, ให้ข้อคิดเห็น
Analyzing วิเคราะห์	วิเคราะห์, จุดเน้น ประเด็น เปรียบเทียบ, แยกแยะ, ทดสอบ, ตรวจสอบ, โต้แย้ง, ให้เหตุผล
Applying ประยุกต์ใช้	ประยุกต์ใช้ในงานประจำชีวิตประจำวัน, ประยุกต์ใช้ในงานอื่นๆ
Understanding เข้าใจ	บอกความแตกต่าง ความคล้ายคลึง, จัดประเภท, แปลความหมาย ซาะความ,, ยกตัวอย่าง, เปรียบเทียบ, สรุป ย่นย่อ
Remembering รู้จำ	บอก, ชี้, บ่ง, ให้อรรถการ, จับคู่, บอกชื่อ, ให้นิยาม, ระบุ

สไลด์ที่ 7 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



https://www.shutterstock.com/th/search/%E0%B8%B5umbrella?image_type=photo&search_source=base_related_searches

สไลด์ที่ 8 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



<https://sportolunga.com/22668/>

สไลด์ที่ 9 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



ร่ม : UMBRELLA = ใช้กันแดด กันลม กันฝน + DESIGN + FUNCTIONS



<https://sportolunga.com/22668/>

สไลด์ที่ 10 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



แยกต้นไม้เหล่านี้ให้มี 5 แถว โดยแต่ละแถวต้องมีต้นไม้ 4 ต้น

Separate these trees so that they make 5 rows with 4 trees in each row. How can you do that?



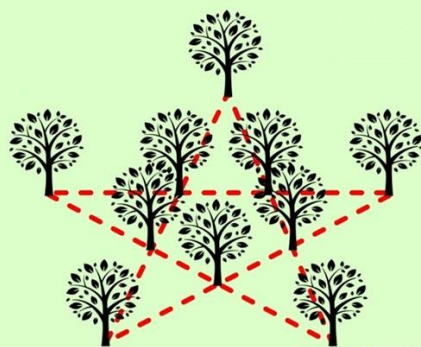
© BRIGHTSIDE

สไลด์ที่ 11 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



แยกต้นไม้เหล่านี้ให้มี 5 แถว โดยแต่ละแถวต้องมีต้นไม้ 4 ต้น

The solution is simple and exquisite:



<https://www.catdumb.com/puzzle-game-282/>

สไลด์ที่ 12 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



นอกจากวัวกระทิงสีแดงแล้วคุณเห็นอะไรอีกบ้าง

What do you see other than a bull?



สไลด์ที่ 13 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



นอกจากวัฏกระติงสีแดงแล้วคุณเห็นอะไรอีกบ้าง



สไลด์ที่ 14 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



สไลด์ที่ 15 Problem solving แก้ปัญหา ด้วยความคิดสร้างสรรค์



มองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไป รวบรวมความคิด
ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์

“ให้นักศึกษาคิดวิธีการนำหลอดกาแฟใช้แล้ว ไปใช้
ประโยชน์ และหาสิ่งทดแทนหลอดกาแฟเพื่อลดขยะ
ให้ได้วิธีมากที่สุด (3 นาที)”



ตารางกิจกรรม Planning Creative-based Activities

วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (60 นาที)

ชื่อกิจกรรม	แผนกิจกรรม	การดำเนินกิจกรรม
Planning Creative-based Activities วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (60 นาที)	1. วัตถุประสงค์	เพื่อให้นักศึกษาสามารถวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
	2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	นักศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน
	3. ผู้นำกิจกรรม	วิทยากร
	4. เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม	60 นาที
	5. สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ	ห้องฟันทราบสำหรับจัดกิจกรรมกลุ่มได้ เปิดเพลงคลอระหว่างทำกิจกรรม
	6. เนื้อหาสาระ	มอบหมายกิจกรรมที่ให้นักศึกษาวางแผนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
	7. รูปแบบการจัดกิจกรรม	กิจกรรมกลุ่ม ร่วมระดมความคิด และนำเสนอ
	8. วิธีการ	วิธีการกิจกรรมกลุ่ม
	9. แหล่งความรู้ สื่อ อุปกรณ์	สไลด์ กระดาษ A4 ปากกาหลายสี และกระดาษ Flip Chart
	10. การดำเนินกิจกรรม	1. วิทยากรนำเข้ากิจกรรม แจงวัตถุประสงค์ให้แก่นักศึกษา 2. Planning Creative-based Activitiesวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน 2. ให้ความรู้การท่องเที่ยวสไตล์ 7 Greens โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. 4. ชมคลิปประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว Welcome to Thailand 4.0 3. ให้รวมกลุ่มตามความสนใจระดมความคิดในการวางแผนท่องเที่ยวตามที่กลุ่มสนใจภายใน 1 วัน ให้อยู่ใน 7 GREENS เรื่องใดเรื่องหนึ่ง พร้อมกับตั้งวัตถุประสงค์ กิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย สถานที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้รับผิดชอบ การประเมินผล ประหยัดค่าใช้จ่าย แล้วนำเสนอเป็นกลุ่ม 4. สรุปกิจกรรม และการวางแผนโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
11. การวัดและประเมินผล	เนื้อหา, ทำงานเป็นทีม, มีส่วนร่วม, ความคิดสร้างสรรค์, การนำไปใช้	
12. ประโยชน์ที่ได้รับ	นักศึกษาเข้าใจและสามารถวางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน	

ใบกิจกรรม Planning Creative-based Activities

วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

เวลา/ชื่อ กิจกรรม	วัตถุประสงค์	การดำเนินกิจกรรม	สื่อ/แหล่งความรู้ วัสดุ-อุปกรณ์	การประเมินผล
Planning Creative- based Activities วางแผน กิจกรรม โดยใช้ความคิด สร้างสรรค์ เป็นฐาน (60 นาที)	เพื่อให้นักศึกษา สามารถวางแผน กิจกรรมโดยใช้ ความคิด สร้างสรรค์ เป็นฐาน	1. วิทยากรนำเข้ากิจกรรม แจง วัตถุประสงค์แก่นักศึกษา 2. มอบหมายให้จัดกิจกรรม Planning Creative-based Activitiesวางแผนกิจกรรม, โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นฐาน โดยใช้ความรู้ กิจกรรมเดิมตั้งแต่ต้น 3. ท่องเที่ยว7 Greens จากการ ท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 4. ชมคลิปการท่องเที่ยว Welcome to Thailand 4.0 3. ให้รวมกลุ่มตามความสนใจ ระดมความคิดในการวางแผน ท่องเที่ยวตามที่กลุ่มสนใจ ภายใน 1 วัน อยู่ใน 7 GREENS เรื่องใดเรื่องหนึ่ง พร้อมกับตั้งวัตถุประสงค์ กิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย สถานที่ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผู้รับผิดชอบ การประเมินผล ประหยัดค่าใช้จ่าย แล้วนำเสนอเป็นกลุ่ม 4. สรุปกิจกรรม และการ วางแผนโดยใช้ความคิด สร้างสรรค์เป็นฐาน	สไลด์ Flip Chart กระดาษขาว A4 ปากกาหลายสี สำหรับเขียนตอบ	1. เนื้อหา 2. ทำงานเป็นทีม 3. การมีส่วนร่วม 4. ความคิด- สร้างสรรค์ 5. การนำไปใช้

สไลด์กิจกรรม Planning Creative-based Activities

วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

สไลด์ที่ 1 Planning Creative-based Activities

Planning Creative – based Activities

วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

วัตถุประสงค์

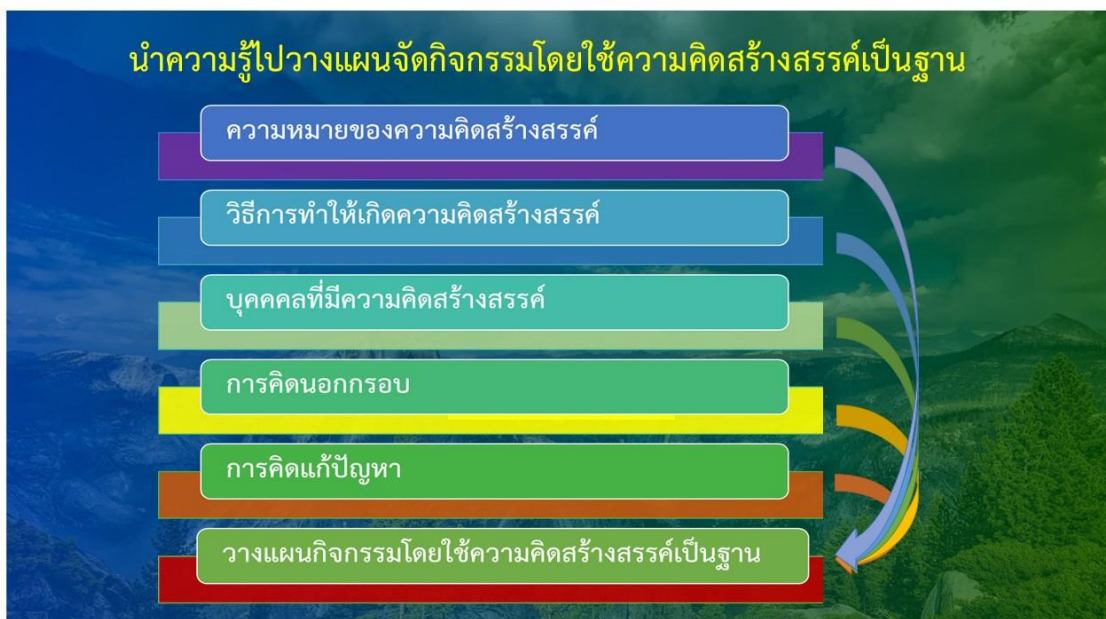
เพื่อให้นักศึกษาวางแผนการจัดกิจกรรมนักศึกษาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

สไลด์ที่ 2 Planning Creative-based Activities

Planning Creative-based Activities : วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

- ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- วิธีการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- การคิดนอกกรอบ
- การคิดแก้ปัญหา
- วางแผนกิจกรรมโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

สไลด์ที่ 3 Planning Creative-based Activities



สไลด์ที่ 4 Planning Creative-based Activities



สไลด์ที่ 5 Planning Creative-based Activities



กิจกรรม

Creative Green Environment Tourism Planning

วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
ต่อยอด เพิ่มคุณค่า หาจุดต่าง สร้างกระแส

วัตถุประสงค์กิจกรรม

เพื่อให้นักศึกษาสามารถวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
ด้วยวิธีการเพิ่มคุณค่า หาจุดต่าง สร้างกระแส โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

สไลด์ที่ 6 Planning Creative-based Activities



โครงการ 7 GREENS

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เห็นความสำคัญในการ
รักษาสิ่งแวดล้อมของแหล่งท่องเที่ยวในแนวคิด
“ท่องเที่ยวสไตล์ 7 Greens”

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

วิธีการท่องเที่ยวที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งนักท่องเที่ยว
สามารถเลือกให้เหมาะสมถึง 7 รูปแบบ ประกอบไปด้วย

<https://marketeeronline.co/archives/14843>

3

สไลด์ที่ 7 Planning Creative-based Activities

1. Green Heart เกี่ยวด้วยใจคิด เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



หัวใจที่เคารพในวิถีแห่งธรรมชาติ ระวังผลกระทบที่จะเกิดขึ้นทุกครั้ง

4

สไลด์ที่ 8 Planning Creative-based Activities

2. Green LOGISTICS เกี่ยวใกล้-ไกล เลือกใช้ (พาหนะ) พลังงานสะอาด



เดินทางผสานแนวคิดเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ใช้พลังงานที่ไม่ปล่อยก๊าซเรือนกระจก

5

สไลด์ที่ 9 Planning Creative-based Activities

3. GREEN ATTRACTION จัดการแหล่งท่องเที่ยว โดยคำนึงถึงความยั่งยืน



ประสานประโยชน์เพื่อการท่องเที่ยวกับสภาพดั้งเดิม เพื่อความยั่งยืนของทรัพยากร

6

สไลด์ที่ 10 Planning Creative-based Activities

4. Green Activity กิจกรรมท่องเที่ยวเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



กิจกรรมท่องเที่ยวที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสุข ใสใจ และไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

7

สไลด์ที่ 11 Planning Creative-based Activities

5. Green Community

ชุมชนสีเขียว เทียบอย่างรู้คุณค่า รักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมชุมชน



ผลงานประโยชน์ของอัตลักษณ์ชุมชนกับการท่องเที่ยว และสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล

8

สไลด์ที่ 12 Planning Creative-based Activities

6. Green Service จัดการธุรกิจ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



ธุรกิจการท่องเที่ยวที่จริงจัง ในการใช้วัตถุดิบและปล่อยของเสียที่บำบัดแล้วคืนสู่ธรรมชาติ

9

สไลด์ที่ 13 Planning Creative-based Activities

7. Green Plus

จิตอาสาดูแลสิ่งแวดล้อม ช่วยเหลือแหล่งท่องเที่ยวด้วยนักท่องเที่ยว



คุณธรรมชาติและโลกใบนี้อย่างสม่ำเสมอด้วยกิจกรรมอันหลากหลายเพื่อสร้างความยั่งยืน

10

สไลด์ที่ 14 Planning Creative-based Activities

7 GREENS ท่องเที่ยวสไตล์ใหม่ ใส่ใจสิ่งแวดล้อม



<https://www.youtube.com/watch?v=JML7-1kvaho>

11


สไลด์ที่ 15 Planning Creative-based Activities

ท่องเที่ยวสไตล์ 7 Greens

1. Green HEART	เที่ยวด้วยใจคิด เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
2. Green LOGISTICS	เที่ยวใกล้-ไกล เลือกใช้ (พาหนะ) พลังงานสะอาด
3. Green ATTRACTION	จัดการแหล่งท่องเที่ยว โดยคำนึงถึงความยั่งยืน
4. Green ACTIVITIES	กิจกรรมท่องเที่ยวเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
5. Green COMMUNITY	ชุมชนสีเขียว เที่ยวอย่างรู้คุณค่า รักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมชุมชน
6. Green SERVICE	จัดการธุรกิจ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
7. Green PLUS	จิตอาสาดูแลสิ่งแวดล้อม ช่วยเหลือแหล่งท่องเที่ยวด้วยนักท่องเที่ยว

12

สไลด์ที่ 16 Planning Creative-based Activities



13

https://www.youtube.com/watch?v=j_kMIAhUnSA

สไลด์ที่ 17 Planning Creative-based Activities

กิจกรรม: ให้นักศึกษาสามารถวางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
ด้วยวิธีการเพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

กำหนดประเด็นที่นักศึกษาสนใจตามกรอบแนวคิดนี้

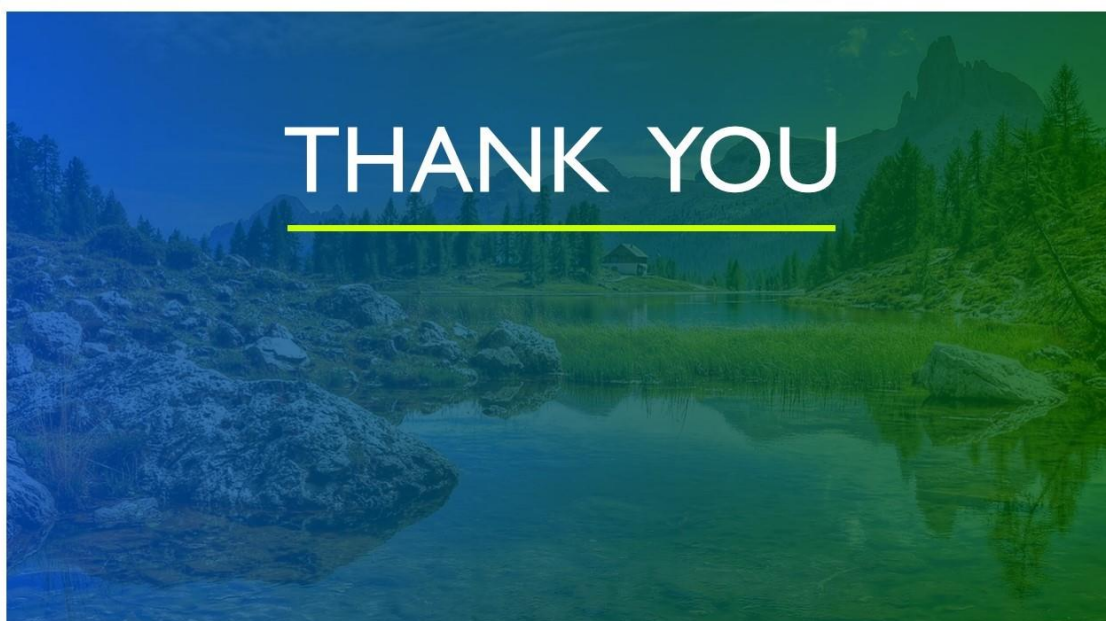
1. วางแผนท่องเที่ยวภายในระยะเวลา 1 วัน ใช้เวลาให้คุ้มค่าที่สุด
2. อยู่ใน 7 GREENS CONCEPT ด้านใดด้านหนึ่ง
3. มีวัตถุประสงค์ / กิจกรรม / กลุ่มเป้าหมาย / สถานที่ / หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง / ผู้รับผิดชอบ / การประเมินผล
4. ระยะเวลา 10 นาที แล้วนำเสนอกลุ่มละ 3 นาที

การประเมินกิจกรรม

1. เนื้อหา
2. ทำงานเป็นทีม
3. การมีส่วนร่วม
4. ความคิดสร้างสรรค์
5. การนำไปใช้

14

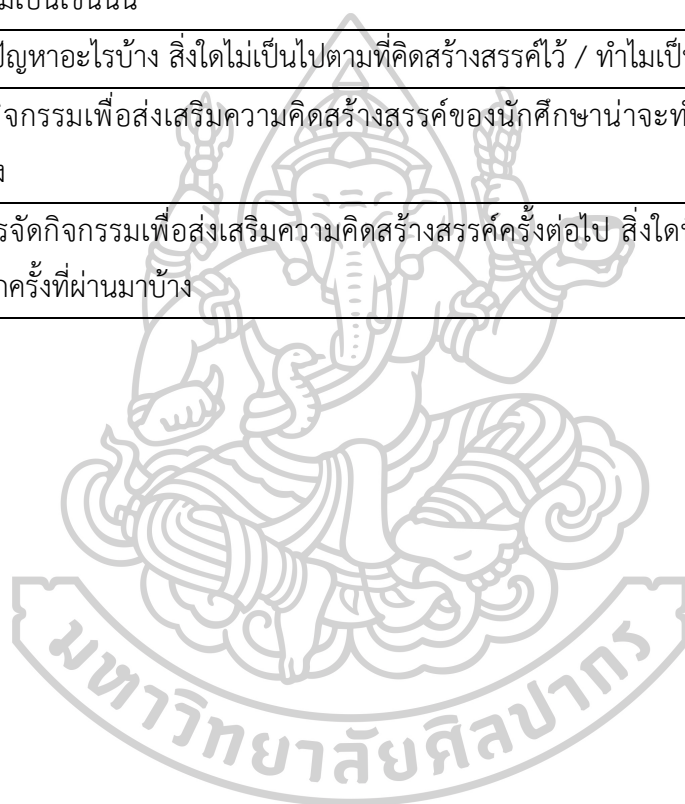
สไลด์ที่ 18 Planning Creative-based Activities



วิทยากรสรุป: ถอดบทเรียนร่วมกัน (30 นาที)

โดย วิทยากรเป็นผู้ตั้งคำถาม โดยมีแนวคำถามดังนี้

ข้อ	คำถาม
1	เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร อะไรคือจุดหมายของการสร้างสรรค์กิจกรรมที่ได้ทำ
2	เมื่อเราดำเนินการสร้างสรรค์กิจกรรมไประยะหนึ่งแล้ว เกิดอะไรขึ้น อะไรเป็นไปตามที่วางไว้ / ทำไมเป็นเช่นนั้น
3	เรามีปัญหาอะไรบ้าง สิ่งใดไม่เป็นไปตามที่คิดสร้างสรรค์ไว้ / ทำไมเป็นเช่นนั้น
4	ด้านกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนน่าจะทำสิ่งใดให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้บ้าง
5	ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครั้งต่อไป สิ่งใดที่เราจะปฏิบัติแตกต่างไปจากครั้งที่ผ่านมบ้าง



Post-test และแบบวัดความพึงพอใจ ความประทับใจ : 30 นาที

Post-test ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ชื่อ-นามสกุล.....ชื่อเล่นรหัสนักศึกษา

คณะ.....มหาวิทยาลัย.....

ให้ใส่เครื่องหมาย ถูก ผิด (✓ X) หน้าข้อความให้ตรงกับความเชื่อและแนวคิดของการสร้างสรรค์

1. ความคิดสร้างสรรค์และวิชาการเป็นเรื่องคนละขั้ว ต้องแยกออกจากกันโดยแท้ทรู (ผิด)
2. ประโยชน์ของการสร้างสรรค์ คือ พบวิธีการแก้ปัญหาและสร้างคุณค่ายิ่งใหญ่อะไรเบอร์นั้น (ถูก)
3. เมื่อถึงจุดหนึ่งการสร้างสรรค์จะถึงทางตัน มันจะอื่น ๆ ไม่สามารถคิดและพัฒนาต่อไปได้อีก (ผิด)
4. “สร้างสรรค์” คือ ความคิดที่ไม่อยู่ในกรอบเดิม ให้ได้ของใหม่ ติดวิาวว ปังเวอร์ และเลอค่า (ถูก)
5. อากาศร้อนสิบกระโหลก ป้าบุญผือ ผู้จัดการในย่านนี้ เปิดแอร์ 28°C และเปิดพัดลมเบอร์ 1 ส่ายไปมา เพื่อลดค่าไฟ(ถูก)
6. ครูระเบียบลั่นว่า คนที่เรียนเก่งเท่านั้น ที่จะมีความคิดสร้างสรรค์ยื่นหนึ่ง (ผิด)
7. การ “สร้างสรรค์” บางครั้งก็เกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบสิ่งที่ติดต้อใจ ให้เกิดความอลัง (ถูก)
8. แรงบันดาลใจเป็นชุดใหญ่ไฟกระพริบ ที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ (ถูก)
9. น้องขนมฝิง ประดิษฐ์ทำรำไทยเพื่อออกกำลังกายประกอบจังหวะ EDM ได้เพี้ยพ้าวฟูต ๆ (ถูก)
10. ลุงบุญเปิง เกษตรกรรูปหล่อ คิดสูตรยาฆ่าแมลงจากมะกรูด เพื่อใช้ที่สวนผลไม้ตนเองและเพื่อนบ้าน ...ตบมือชึคะ (ถูก)
11. วึ่งเปี้ยวคิดเลข เป็นกิจกรรมสตรองกึบเกินสมภูมิปัญญาไทย ไชโย (ถูก)
12. “คนที่สร้างสรรค์” เป็นคนที่มั่นใจในตนเองสูง ยึดมั่นในความคิดของตนเอง ไม่ยอมเปลี่ยนแปลง โนสน โนแคร้ (ผิด)
13. คุณค่าของการสร้างสรรค์เ็นความคิดของปีเตอร์ คือ ความร่ำรวยจากการคิดค้นครีมทาผิวขาว โอโม่ (ผิด)
14. การระดมความคิด ควรใช้กับผู้ที่คิดและใช้ชีวิตแบบเดียวกัน เพศเดียวกัน จะสร้างสรรค์สูงมาก (ผิด)
15. Creativity is the ability to see or aware and to respond. (ถูก)

แบบวัดความพึงพอใจ : “รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ระดับอุดมศึกษา”

คำชี้แจง: แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
“รูปแบบกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา” โดยแบบสอบถามนี้
แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบไปด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับ
อุดมศึกษา

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ ขอให้ตอบแบบสอบถามนี้ตามความจริง

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามทำเครื่องหมายถูก ในวงกลมที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1.1 เพศ เพศชาย เพศหญิง เพศทางเลือก

1.2 นักศึกษาชั้นปีที่ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3

ชั้นปีที่ 4 สูงกว่าชั้นปีที่ 5

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ระดับอุดมศึกษา

โปรดอ่านข้อความด้วยความรอบคอบและทำเครื่องหมาย ในช่องที่ตรงกับท่านมากที่สุด

5 หมายถึง พึงพอใจในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจในระดับมาก

3 หมายถึง พึงพอใจในระดับปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ที่	ความพึงพอใจ	5	4	3	2	1
1	ความรู้ เข้าใจ ความหมาย ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ วิธีที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	5	4	3	2	1
2	วิธีการการคิดออกนอกกรอบ การคิดหลายรูปแบบ คิดหลายทิศทาง เพื่อหาคำตอบได้มากกว่าหนึ่ง	5	4	3	2	1
3	บรรยายการของการจัดกิจกรรม	5	4	3	2	1
4	ความพึงพอใจต่อวิทยากร	5	4	3	2	1
5	ระยะเวลาการจัดกิจกรรม	5	4	3	2	1
6	ตัวอย่างของกิจกรรม และคลิปวิดีโอ	5	4	3	2	1
7	วิธีการและรูปแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษา	5	4	3	2	1
8	สื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรม	5	4	3	2	1
9	กิจกรรมสำหรับฝึกปฏิบัติ (วางแผนการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม)	5	4	3	2	1
10	แบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม	5	4	3	2	1
11	ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	5	4	3	2	1
12	การนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ระดับอุดมศึกษา	5	4	3	2	1

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่าน

บอกเล่าความประทับใจ มีอะไรบ้าง

1. ความประทับใจเกี่ยวกับความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
วิธีทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

2. ความประทับใจเกี่ยวกับมีวิธีคิดได้หลากหลาย มีวิธีคิดหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ไม่ตัดสิน
คำตอบว่าถูกหรือผิด ออกจากกรอบความคิดเดิม

.....

.....

3. ความประทับใจเกี่ยวกับ ความสามารถในการมองเห็นปัญหาหรือสิ่งที่ขาดหายไปรวบรวมความคิด
ค้นหาแนวทาง และวิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

4. ความประทับใจเกี่ยวกับการวางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า
หาจุดต่าง สร้างกระแส

.....

.....

5. ความประทับใจเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

6. ความประทับใจเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของตนเองและของกลุ่ม

.....

.....

ขอขอบคุณในการตอบแบบสอบถาม

รายละเอียดคลิปวิดีโอ

1. คลิปวิดีโอประกอบการบรรยาย Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ
“พี่มาก พระโขนง” โดย บริษัท GTH จำกัด
2. คลิปวิดีโอประกอบการบรรยาย Creative Green Environment Tourism Planning:
วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส
“Welcome to THAILAND 4.0” โดย การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย



คลิปวิดีโอที่ประกอบกรบการบรรยาย Frameless thinking ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ

“พี่มาก พระโขนง” โดย บริษัท GTH จำกัด

(<https://www.youtube.com/watch?v=Kc7L4CZuVyl>)



จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี : พี่มาก..พระโขนง เป็นภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2556 แนวโรแมนติก-สยองขวัญ-ตลกซึ่งดัดแปลงจากเรื่องแม่หากพระโขนงผีพื้นบ้านไทยนำแสดงโดย มาริโอ้ เมาเร่อ เป็นพี่มาก กับ ดาวิกา โฮร์เน่ เป็นแม่หาก พร้อมด้วย ณัฏฐพงษ์ ชาติพงศ์, พงศธร จงวิลาส, อัฒรุต คงราศรี และ กันตพัฒน์ สีดา ภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มฉายตั้งแต่วันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2556 ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือได้ว่าประสบความสำเร็จทั้งรายได้ เป็นภาพยนตร์ที่ ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย และเป็นภาพยนตร์ทำรายได้มากที่สุดของจีทีเอช

เนื้อหาในคลิป

ภาพสงคราม

พี่มาก : ตอนพี่ไปรบ พี่ไม่เคยคิดถึงสยาม ไม่เคยคิดถึงประเทศชาติเลย

ภาพพี่มากนอนหนุนตักนาก

พี่มาก : เค้ายคิดถึงแต่ตัวเองอะ เค้ายคิดถึง คิดถึง คิดถึง ๆ ๆ ๆ คิดถึงตัวเองแทบแยเลย

เพื่อนพี่มาก : ไอ้มากมันไหวไม้วะ แ้วเหลือเกิน

พี่มาก : นีนากเมียกู นากจำ นี เพื่อน ๆ พี่เองจ๊ะ

ภาพชาวบ้านหญิง

ชาวบ้านหญิง : นีมีงยังไมรู้จริง ๆ ไซ้ใหม่ ไอ้มาก ว่าอีนากมัน...

พี่มาก : อีนากเป็นผิงั้นเหอ

ภาพเพื่อนพี่มากวิ่งชนรังผึ้ง โดนผึ้งต่อยหน้าตาปวดบวม พุดไม่ชัด บอกเพื่อน ๆ ที่เหลือ

เพื่อนมาก 1 : อีนากเป็นอี

เพื่อนพี่มาก 2 : มึงพุดอะไรวะ ใครจะฟังออก

เพื่อนพี่มาก 1 : อี นาก เปนน.....

นาก : เป็นอะไรหรือจ๊ะ

ภาพเพื่อนพี่มากปรึกษากัน

เพื่อนพี่มาก 2 : เราต้องหาวิธีบอกความจริงไ้มาก

พี่มาก : จะเล่นใบ้คำกันไข่ม้า

ทายเล่นใบ้คำ : นก ค้างคาว เสือ.....นาก

เพื่อนพี่มาก 1 : ไม่ใช่ (ชี้ไปที่ครีว)

พี่มาก : ครีวบ้านนากกะมาก

เพื่อนพี่มาก 2 : ซาตินี้มันจะทายลูกไม้เนี่ยะ

เพื่อนพี่มาก 3 : ผี.....เฮ้ (เพื่อนช่วยกันเอามือปิดปาก)

ภาพพี่มากอ่านคำตอบจากกระดาษ (.....นากเป็นผี...)

พี่มาก : มึงก็เหมือนกับพวกชาวบ้านนะ ที่มาหาว่าเมียกูเป็นผี

เพื่อนพี่มาก 1 : เมียมึงตายไปแล้วจริง ๆ

ภาพนากกับมากกอดกันร้องไห้

นาก : ฉันก็แค่อยากได้อยู่กับคนที่ฉันรัก พวกพี่มายุ่งอะไรด้วย

พี่มาก : นากของเค้าสวยขนาดนี้ จะเป็นผีได้ไง เนอะ (จูบหน้าผากนาก)

ภาพสงคราม : ภาพนากอุ้มลูกยี่นที่ท่าหน้า : ภาพงานวัด : ภาพมากรู้ว่านากเป็นผี : ภาพผีแม่ นาก

อละวาด

นาก : ถ้าวันนึงเค้าตายไป ตัวเองจะอยู่ได้ไหม

พี่มาก : ถ้าไม่มีตัวเองอะ เค้าอยู่ไม่ได้หรอก (นากทำหน้าสลดลง)

นาก : พี่.....มาก.....ชา

ภาพโปสเตอร์ : พี่มาก..พระโขนงจากผู้กำกับสี่แพรง ห้าแพรง กวนมินโฮ, 28 มีนาคมนี้ ในโรง

ภาพยนตร์

จบคลิป.

คลิปวิดีโอทัศน์ประกอบการบรรยาย Creative Green Environment Tourism Planning
 วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส
 “Welcome to THAILAND 4.0” โดย การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย
 (https://www.youtube.com/watch?v=j_kMlAhUnsA)



เผยแพร่คลิปโดย [MANA](#) เมื่อ 25 พ.ค. 2017

เนื้อหาในคลิป : เป็นภาพบรรยากาศภายในเครื่องบินกำลังจะบินขึ้นจากรั้วเวย์

เสียงประกาศ : Cabin Crew Prepare for takeoff.

เสียงตะโกนปกป้อง ผ้าม่านเปิดออก นักร้องชายเดินเข้ามา ดนตรี.

นักร้องชาย : ทอม ทอม. Where you go tonight?

นักท่องเที่ยวต่างชาติ : โอ เลิฟ เมืองไทย ไคคงต้องไปพัฒนาพงศ์

นักร้องชาย : เมืองไทยมีอีกมากมายให้ทอมไปหลง

นักท่องเที่ยวต่างชาติ : นอกจากพัฒนาพงศ์ ไคก็ไม่รู้จะไป

นักร้องชาย : ปัดไส้ เธอไม่รู้เรื่องเลยรีง อุตสาห์นั่งเครื่องบินมาตั้งไกล มีมากกว่าปกป้อง เป่าลูกดอก
 จะบอกให้ ถ้าอยากเลือกอย่างอื่นเดี่ยวไคจะพาไป ไวลองของใหม่เพ็ียวฟ้าดูบ้าง
 กิจกรรมเยอะแยะประเทศไทยออกจะกว้าง ไปอาบน้ำข้างกันหน่อยเป็นไง แต่ไม่ให้ชี่
 นะพี ไปเก็บชี่เอาไม

นักท่องเที่ยวชาย 1 : บ้าปะที่ แบบนี้ใครจะไป เสียเงินเสียเหงื่อ เพื่อเจอไปไม้

นักท่องเที่ยว : อันนั้นแน่ คงจะยังไม่รู้ ไปเจอกูรูถามเค้าเลยเป็นไง

แอร์โฮสเตสสาวถือป้ายวงกลมเดินเข้ามา ภาพคุณแสงเดือน ชัยเลิศ

คุณแสงเดือน : พี่ชื่อแสงเดือนชัยเลิศ เปิดศูนย์บริการช่างที่จังหวัดเชียงใหม่ค่ะ กิจกรรมหลัก ๆ ของที่นี่ก็คือ จะให้นักท่องเที่ยวมาเก็บชีข้าง ตัดต้นกล้วยให้ช่าง แล้วก็พาช่างไปอาบน้ำค่ะ 95 เปอร์เซ็นต์ของนักท่องเที่ยวที่นี่จะเป็นฝรั่งค่ะ เราเชิญชวนคนไทยมา ปรากฏว่าคนไทยไม่ยอมมาค่ะ กิจกรรมเก็บชีข้างเป็นกิจกรรมที่ตั้งไปทั่วโลก บางคนก็เอาชีข้างกลับไปบ้าน แล้วบางทีสุลการยึดชีข้างก็มีนะค่ะ

นักท่องเที่ยวชาย 1 : เจ้เวอร์ไปมั้ง กิจกรรมแบบนี้ เห็นที่จะอยู่ได้ไม่นาน

คุณแสงเดือน : เอ่อ เปิดมา 27 ปี แล้วค่ะ อยู่ที่เชียงใหม่ ภูเก็ต กาญจนบุรี สุรินทร์ ศรีลังกา พม่า กัมพูชาค่ะ เข้ามาทำงานเก็บชีข้างที่นี่จะต้องจ่ายอย่างน้อย 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาท) ถึง 15,000 บาท (หนึ่งหมื่นห้าพันบาทค่ะ)

นักท่องเที่ยวหญิง : ฟังแล้วเพียว อยากจะลองซักนิด หนูก็เบื่อชีวิตในยามราตรี นาผืนน้อยก็ยังมีไปลองดูซักทีทำทัวร์ชีควาย

นักท่องเที่ยว : เฮ้ยเข้าท่า ผมว่าน่าจะขายฝรั่งรุ่นยายคงชีควายกันมันส์ หรือจะทอผ้าก็กระตุก ท่าคงจะสนุกกระตุกกันทั้งวัน ถ้าจะเที่ยวก็สร้างสรรค์กันหน่อย จะได้ไม่ปล่อยให้ประเทศแหล่งรายได้ให้ยังยืนแบบยาวนาน นักท่องเที่ยวสำราญชาวบ้านก็ชอบใจทำทัวร์ออกไปเก็บสมุนไพร มาทำอาหารกัน ตามตำรับไทย ๆ พาไปทัวร์วัดป่าธรรมชาติ ไปปฏิบัติธรรมเพื่อตัดภพตัดชาติ ทัวร์ลงใต้ไปกับเรือตงเก ไปปลูกปะการังใต้ท้องทะเล ทัวร์เดินป่าพาไปดูตัวกระเจง ไม่ต้องไปดูสัตว์ที่ถูกขังอยู่ในกรง พาไปทัวร์ลงแขกเกี่ยวข้าว พาไปทัวร์ปีนขึ้นต้นมะพร้าว ทุลองสเตย์ อยู่กันแบบยาว ๆ ให้เขารู้จักเราไปจนถึงรากเหง้า ถ้าคิดไม่ออกก็ถือปี่เลยละกัน แค่เปลี่ยนจากเลี้ยงช้างเป็นเลี้ยงควายก็จะมัน พี่แสงเดือนผมขอถือปี่เลยนะพี่

คุณแสงเดือน : เชิญเลยค่ะ

นักท่องเที่ยว : ทำมาหากินท้องถิ่นแบบยาว ๆ ยินดีต้อนรับ ทั้งหน้าร้อนหน้าหนาว ทางเลือกใหม่นอกจากชาความสาว เริ่มที่บ้านได้เลยก็ right here right now.

นักท่องเที่ยว : ทอม ทอม ยูจะไปกับไอไม้

นักท่องเที่ยวต่างชาติ : เอ้ น่าสนใจ ไอจะลองคิดดู

นักท่องเที่ยว : ถ้าชอบพัฒนาพงศ์ มันก็แล้วแต่อยู่แต่อยากให้อีก ยังมีอีกเยอะน่าสนใจ ในเมืองไทย

นักท่องเที่ยวต่างชาติ : Alright.

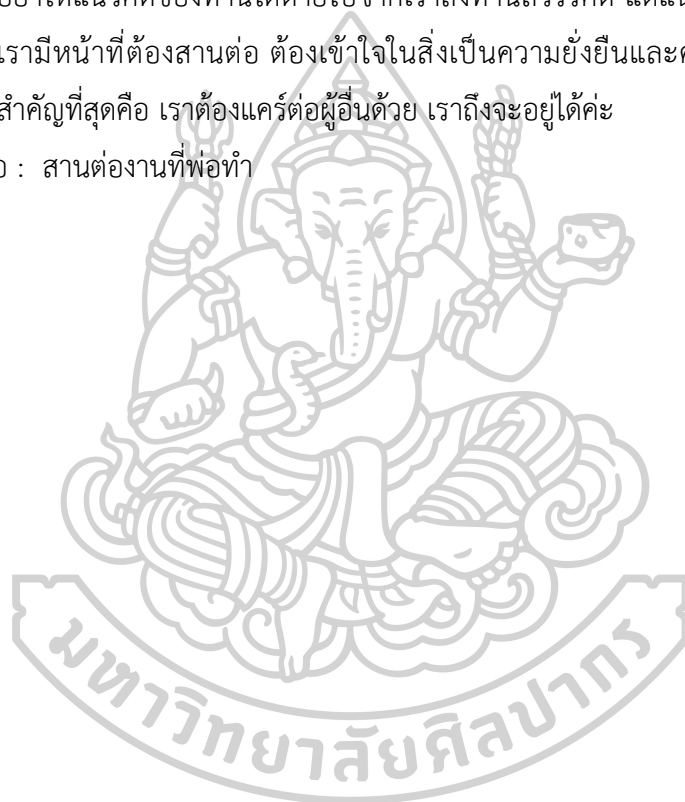
นักร้องชาย : (จังหวะกลองยาว) มาละเหวย มาละวา จะเที่ยวยังไงก็ขอให้เข้ามา ถ้าเบื่อพับบาร์ลองดู
วิธีเรา ท่องเที่ยวแบบยั่งยืนกินอยู่กันยาว ๆ ชาวบ้านอย่างเราเลือกเอาจะทำยังไง
ที่มันสร้างสรรค์และก็ได้กำไร ที่มันยั่งยืนในแบบสไตล์ไทย

เสียงประกาศ : Cabin Crew Prepare for landing.

เสียงคุณแสงเดือน : ถ้าเราคิดว่าเงินของเราสามารถไปซื้อความสุขให้แก่ตัวเอง โดยที่เราไม่ได้
คำนึงถึงความทุกข์ของผู้อื่น การท่องเที่ยววนั้น มันจะเป็นการท่องเที่ยวแบบไม่ยั่งยืน
สิ่งที่ในหลวงของเราได้ตั้งคำสอนและที่ทำให้เราดูนะ ทุกอย่างมันจับต้องได้ทั้งหมด
อย่าให้แนวคิดของท่านได้ตายไปจากเราถึงท่านสวรรคต แต่แนวคิดของท่านต้องคงอยู่
เรามีหน้าที่ต้องสานต่อ ต้องเข้าใจในสิ่งเป็นความยั่งยืนและความพอเพียง แล้วสิ่งที่
สำคัญที่สุดคือ เราต้องแคร์ต่อผู้อื่นด้วย เราถึงจะอยู่ได้ค่ะ

ภาพตัวหนังสือ : สานต่องานที่พ่อทำ

จบคลิป







Orientation และกิจกรรมแนะนำตัว



Pretest (ทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม)



บรรยากาศการระหว่างการจัดกิจกรรมนักศึกษา 4 วิธี : We can
กิจกรรม ความคิดกว้างไกล ไม่มีกรอบ (Frameless Thinking)
กิจกรรม แก้ปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Problem-Solving)



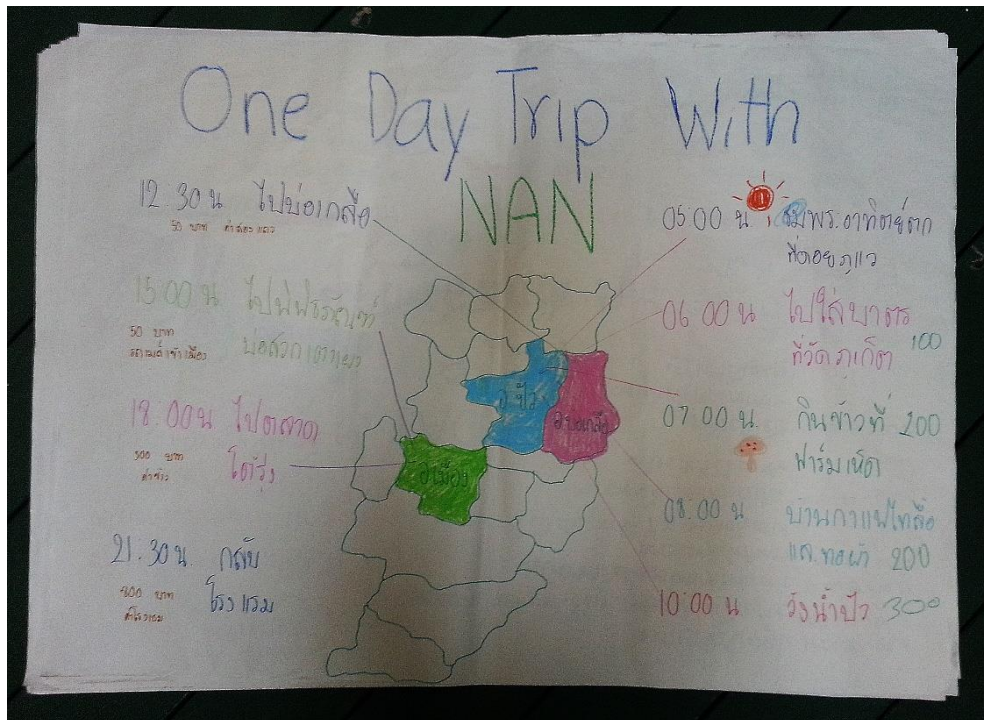
วางแผนสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า หาดูต่าง สร้างกระแส
(Creative Green Environmental Tourism Planning)



กลุ่ม 1 นำเสนอกิจกรรมสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า
หาจุดต่าง สร้างกระแส



กลุ่ม 2 นำเสนอกิจกรรมสร้างสรรค์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพิ่มคุณค่า
หาจุดต่าง สร้างกระแส



ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากกิจกรรม 4 วิธี : We can



ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากกิจกรรม 4 วิธี : We can



สรุปกิจกรรม ถอดบทเรียนร่วมกัน ทำแบบทดสอบหลังเรียน Post-test
โดยการสแกน QR code



วัดแบบวัดความพึงพอใจ และบอกเล่าความประทับใจ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายประพันธ์ศักดิ์ ดวงสุวรรณ
วัน เดือน ปี เกิด	5 มิถุนายน 2515
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
วุฒิการศึกษา	- ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร - ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ - ปริญญาเอก ศึกษาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต (การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์)
ที่อยู่ปัจจุบัน	53/1 หมู่ 3 ตำบลหนองโพ อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี

