

## รายงานการวิจัย

เรื่อง

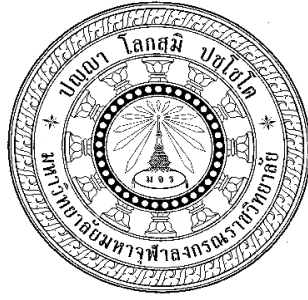
การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
The development of creative activity areas of youth  
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

โดย

พระครูภาวนาวิธานันต, ผศ.ดร.  
พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ.ดร.  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย  
พ.ศ. ๒๕๖๖

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 80076611



## รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
The development of creative activity areas of youth  
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

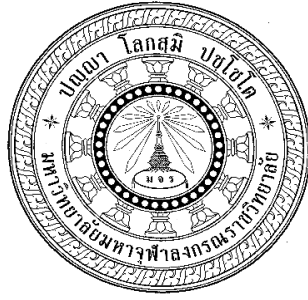
โดย

พระครูภาวนาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร.  
พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ.ดร.  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย  
พ.ศ. ๒๕๖๖

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 80076611

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



## Research Report

The Development of Creative Activity Areas of Youth  
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

BY

Asst. Prof. Dr. Phrukruphavanawuddhibundit  
Phrakrukittianavisit, Asst. Prof. Dr.  
Faculty of Education Mahachulalongkornrajavidyalaya University  
B.E.2566

Research Project Funded  
By Faculty of Education Mahachulalongkornrajavidyalaya University  
MCU RS 80076611  
(Copyright by Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

<b>ชื่อรายงานการวิจัย</b>	: การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
<b>ผู้วิจัย</b>	: พระครูภาวนาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร., พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ. ดร.
<b>หน่วยงาน</b>	: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
<b>ปีงบประมาณ</b>	: 2566
<b>ทุนอุดหนุนการวิจัย</b>	: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้บริหาร ครู เยาวชน จำนวน 15 คน องค์กรบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คน สันทนาากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 คน และเครื่องมือวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามและแบบประชุมสนทนากลุ่มย่อย

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการศึกษาถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์กรบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่เฉพาะกิจที่ยังไม่ยั่งยืนโดยมีการจัดกิจกรรมเฉพาะบางวันหรือบางช่วงเวลาโดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่เกิดจากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้จัดขึ้นตามความพร้อมของสถานที่ สวัสดิการ และวิทยาการในการจัดพื้นที่กิจกรรม โดยมีกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนขององค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยามีการระดมสมองของเยาวชนเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น เป็นกิจกรรมที่ดีมากแต่ยังขาดความยั่งยืนในการจัดกิจกรรมเนื่องจากเป็นกิจกรรมเฉพาะวันหรือช่วงเวลา จึงไม่มีความยั่งยืนของพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2. การพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาผู้วิจัยได้ร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันกำหนดกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนและสอดคล้องกับกิจกรรมของโรงเรียนและสถานที่ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารเสพติดแก่เยาวชน 2) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลกโดยมีกระบวนการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา คือ โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ประชาสัมพันธ์โครงการ

ต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน เตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรม ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ สถานที่ที่ได้จัดเตรียม ในการจัดกิจกรรม ร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุปกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด พระนครศรีอยุธยา

3. พัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยและผู้ที่มี ส่วนเกี่ยวข้องได้กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่สำหรับเล่นและทำ กิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัย ที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่าง อิสระ และสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบล นวมหาราช อำเภอนวมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขั้นตอนการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชน ได้แก่ รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องยื่นกับผู้บริหารโรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" ผู้บริหาร ครู นักเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษาได้ประชุมเพื่อพิจารณาการกำหนด ลานประชุมของโรงเรียน นวมหาราช "ประชานิมิต"เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ลงพื้นที่สำรวจลานประชุมของ โรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนและกำหนดกิจกรรม ใช้พื้นที่ลานประชุม ของ โรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" ตลอดปีการศึกษา และ ประเมินสรุปผลการใช้พื้นที่พื้นที่กิจกรรม สร้างสรรค์ของเยาวชน ผลการประเมินพื้นที่ กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด พระนครศรีอยุธยาตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คนจากความคิดเห็น ของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลาน ประชุมของโรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" ภาพรวม 3 ด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก

**Research Title** : The development of creative activity areas of youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

**Research** : Asst. Prof. Dr. Phrukruphanawuddhibundit  
Phrakrukittianavisit, Asst. Prof. Dr.

**Department** : Faculty of Education Mahachulalongkornrajavidyalaya University

**Fiscal Year** : B.E. 2566 / C.E.2023

**Research Support** : Mahachulalongkornrajavidyalaya University

## Abstract

Research on Development of youth creative activity areas in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province The objectives are 1) to extract lessons from youth activity areas in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province 2) to develop youth creative activities in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province 3) to develop youth creative activity areas in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province Conduct qualitative research and action research The group of key informants was administrators, teachers, and youth, totaling 15 people at the Ko Rien Subdistrict Administrative Organization. Phra Nakhon Si Ayutthaya District Phra Nakhon Si Ayutthaya Province and youth and those who use the youth creative activity space in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province From 1 October 2023 to 31 October 2023, a total of 50 people, a group discussion of 10 experts, and the research tools were an interview form, a questionnaire, and a small group discussion meeting form.

The research results found that

1. Results of the study and lessons learned from youth activity areas in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province at Ko Rien Subdistrict Administrative Organization. Phra Nakhon Si Ayutthaya District Phra Nakhon Si Ayutthaya Province is a special area that is not yet sustainable, with activities organized only on certain days or at certain times. Activities organized in the area originate from the Ko Rien Subdistrict Administrative Organization. Phra Nakhon Si Ayutthaya District Phra Nakhon Si Ayutthaya Province It was organized according to the availability of venues, welfare, and speakers in organizing the activity space. There will be camp activities to join together to do good, increasing creative space for children and youth of the Ko Rien Subdistrict Administrative Organization. Phra Nakhon Si Ayutthaya District Phra Nakhon Si Ayutthaya Province has youth brainstorming, giving youth an opportunity to express their opinions. It is a very good activity but lacks sustainability in organizing the activity.

Because it is an activity on a specific day or time period Therefore, there is no sustainability of youth activity areas in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

2. Development of creative activities of youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, the researcher, together with school administrators, teachers, students, and related persons, jointly determined creative activities. of youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province that are appropriate for youth and consistent with school activities and places for organizing 2 creative activities: 1) Activities to provide knowledge on disaster prevention to youth 2) Activities to provide knowledge on drug prevention On World Anti-Drug Day, there is a process for developing creative activities for youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province, namely schools meeting with representatives of researchers, administrators, teachers, students and related agencies. Publicize various projects and school activities through the school website Prepare activity equipment for administrators, teachers, and students to participate in the creative activities of youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province at the place prepared for organizing the activity. Together they evaluated activities and summarized the creative activities of youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

3. Develop creative activity areas for youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. The researcher and those involved have defined the creative activity space as a physical space. An area for playing and doing various school activities, which is a safe area. that encourages youth to do activities according to their age independently and creativity at the meeting area of Maharat School "Prachanimit", No. 60/10 Village No. 2, Maharat Subdistrict, Maharat District, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province The steps for developing a creative activity space for youth include including relevant documents submitted to the administrators of Maharat "Prachanimit" School. Administrators, teachers, students and the school committee met to consider the designation. Meeting area of Maharaj School "Prachanimit" is a creative activity area. Visited the area to survey the meeting area of Maharat School "Prachanimit" defines areas for youth creative activities and determines activities. Use the meeting area of Maharaj School "Prachanimit" throughout the academic year and summarizing the results of the use of space for youth creative activities. Results of the assessment of creative activity areas for youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province from 1 October 2023 to 31 October 2023, totaling 50 people, from the opinions of youth. and users who come to use the creative activity space for youth in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province Meeting area of Maharaj School "Prachanimit" overall in 3 areas found to be at a high level.

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญแผนภูมิ.....	ฅ
คำอธิบายสัญลักษณ์และคำย่อ.....	ญ
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 ปัญหาที่ต้องการทราบ.....	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	4
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	5
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>6</b>
2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์.....	6
2.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอนความคิดสร้างสรรค์.....	58
2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับการวัดและเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์.....	61
2.4 บริบทพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	68
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	70
2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	81
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>	<b>82</b>
3.1 ระยะเวลาที่ 1.....	82
3.2 ระยะเวลาที่ 2.....	83
3.3 ระยะเวลาที่ 3.....	84
3.4 แผนการดำเนินงานการวิจัย.....	85



<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b> .....	<b>87</b>
4.1 ผลการศึกษาถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา .....	87
4.2 พัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	98
4.3 ผลการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา.....	107
4.4 องค์ความรู้จากการวิจัย.....	116
<b>บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b> .....	<b>118</b>
5.1 สรุปผล.....	118
5.2 อภิปรายผล.....	121
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	124
<b>บรรณานุกรม</b> .....	<b>126</b>
<b>ภาคผนวก</b> .....	<b>131</b>
ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย.....	132
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์.....	135
ภาคผนวก ค คู่มือสนทนากลุ่ม.....	139
ภาคผนวก ง ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย.....	145

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การมีความสามารถในการคิดจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ จะทำให้สามารถแก้ปัญหา รวมทั้งสามารถเลือกตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมและมีเหตุผล ในยุคข่าวสารและเทคโนโลยีในปัจจุบันที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีการแข่งขันสูงการปูพื้นฐาน การคิด และส่งเสริมการคิดให้แก่เด็กและเยาวชนจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง นับตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงระดับสูงซึ่งสอดคล้องกับความเห็นว่า ความสามารถในการคิด ทำให้มนุษย์ มีความแตกต่างจากสัตว์ สามารถแก้ปัญหาให้กับตนเองได้ สามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ สามารถสร้างความสุขให้กับตนเองและปกป้องตนเองให้พ้นจากภัยธรรมชาติ<sup>2</sup>

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคนสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้พัฒนาได้โดยการสอน การฝึกฝนและการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยไปสู่การคิดค้นพบทางสมองที่แปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานเป็นสิ่งใหม่

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ที่มีความสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดทฤษฎี นวัตกรรม เทคโนโลยีต่างๆ ล้วนแต่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทั้งสิ้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นพลังความคิดที่สำคัญยิ่ง หากได้รับการพัฒนาและการส่งเสริมอย่างเป็นระบบ นาไปใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม ก็เกิดประโยชน์ต่อตนเองและประเทศชาติอย่างมากหลายด้าน ถ้าคนในสังคมมีความคิดสร้างสรรค์สูง ก็จะเป็นแรงผลักดันให้สังคม ประเทศชาติ มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การพัฒนาให้เยาวชน บุคคล เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นเป้าหมายที่สำคัญยิ่งของสังคม และประเทศชาติ โดยเด็กอายุ 6-8 ปี จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเปลี่ยนไปสู่ความจริงมากขึ้นเขาพยายามที่จะบรรยายออกมาแม้ในขณะที่เขาเล่น เด็กวัยนี้รักการเรียนรู้มาก ดังนั้นการจัดประสบการณ์ที่ทำท่ายและสนุกสนานให้เด็กในวัยนี้ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นให้แก่เด็กอายุ 6-10 ปี เด็กจะใช้ทักษะหลายร้านในการสร้างสรรค์และสามารถค้นพบ วิธีที่จะใช้ความสามารถเฉพาะตัวของเขาส่งสร้างสรรค์ เด็กมักจะเทียบตัวเองกับคนที่น่ายกย่องซึ่ง สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ ความสามารถในการถามและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเพิ่มยิ่งขึ้น อายุ 10-12 ปี เด็กชอบการสำรวจค้นคว้าเด็กผู้หญิงชอบอ่านหนังสือและเล่น สมมุติ เด็กชายชอบเรียนจากประสบการณ์ตรง

---

<sup>1</sup> Susaoraj, P. (2008). Thinking Development. Bangkok : 9119 Technique Printing Limited Partnership Printing House. (in Thai)

<sup>2</sup> Tatthong, K. (2011). Teach Thinking : Learning management for teaching thinking. Bangkok : Petchkasem Publishing. (in Thai)

ช่วงเวลาของความสนใจจะนานขึ้น ความสามารถ ทางศิลปะและดนตรีจะพัฒนาได้เร็ว เด็กชอบทดลองทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประสบการณ์ แต่มักขาด ความมั่นใจในผลงานของตนเอง เด็กวัยเรียนนี้จะมี ความคิดสร้างสรรค์ลดลงบางช่วง ซึ่งอาจเป็นผลจากการเข้า สู่ระบบโรงเรียนเด็กต้องทำตาม กฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด ขาดโอกาสแสดงความคิดเห็น

การปฏิรูปการศึกษาได้เริ่มให้ความสำคัญของการศึกษาเพื่อพัฒนาความคิด เริ่มมีการส่งเสริม การคิดให้แก่เด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง โดยได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและ แก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำ เป็น รักการอ่านและเกิด การใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และกำหนดไว้ในมาตรฐาน การประเมินคุณภาพ สถานศึกษาทั้งภายในและภายนอก ตลอดจนกำหนดเป็นคุณลักษณะของนักเรียนที่พึงประสงค์ และ กำหนดเป็นสมรรถนะนักเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยกำหนด จุดหมายของหลักสูตร เป็นคุณลักษณะของนักเรียน ซึ่งได้กล่าวไว้ในข้อ 2 ว่า มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่ รู่ใฝ่เรียนรักการอ่าน การเขียน และการค้นคว้า นอกจากนั้นยังได้กำหนดสมรรถนะของนักเรียน คือ ข้อ 2 ความสามารถในการคิดเป็นความ สามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด สร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนจากการจัด การศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในระดับประถมศึกษา (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) เป็นระดับการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความ ถนัด และความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตน มีทักษะในการคิดอย่างมี วิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำรงชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดี งาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพ หรือการศึกษา ต่อ

“เด็กและเยาวชน เป็นวัยแห่งการเรียนรู้” การมีพื้นที่ที่สร้างประสบการณ์ และโอกาส ใน การพัฒนารอบด้านตามวัย และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ เป็นกุญแจสำคัญในการ เพิ่มภูมิคุ้มกันและพลังให้เด็กเยาวชนสามารถเผชิญกับสังคมโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สู่ การพัฒนาการที่ดีทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ (สสส., <https://www.thaihealth.or.th>)

พื้นที่สาธารณะเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับคนที่กลุ่มอายุที่อาศัยอยู่ภายในเมือง ชุมชนหรือ หมู่บ้าน พื้นที่เหล่านี้ถูกออกแบบให้เอื้อต่อการใช้งานที่ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นลานแอโรบิก สนามเปตอง ทางสำหรับการเดินและวิ่ง เป็นต้น มากไปกว่านั้น ปัจจุบันมีการพูดถึงและตระหนักถึงความสำคัญ ของการมีพื้นที่สาธารณะมากขึ้น โดยมีการเชื่อมโยงไปถึงประเด็นด้านคุณภาพชีวิต ซึ่งแสดงให้เห็นว่า พื้นที่สาธารณะที่ดี และตอบโจทย์การใช้งานนั้นเป็นปัจจัยที่สามารถยกระดับการใช้ชีวิตของประชากร ในเมือง ชุมชน หรือหมู่บ้านได้ จึงนำมาสู่การตั้งคำถามถึงกลุ่มผู้ใช้ของเด็กและเยาวชนที่ถูกจำกัด การใช้งานพื้นที่สาธารณะไว้ภายใต้ नियามของคำว่า “สนามเด็กเล่น”

การพัฒนาเครื่องมือออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับเยาวชนผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม กระบวนการแรกคือการทำความรู้จักกับพื้นที่ ด้วยการเก็บข้อมูลเบื้องต้นของพื้นที่ชุมชน เช่น บริบท

การอยู่อาศัย พื้นที่สาธารณะ การเข้าถึงพื้นที่และการใช้งานเพื่อ สามารถนำข้อมูลไปสู่การวิเคราะห์ จุดแข็ง-จุดด้อย ศักยภาพและอุปสรรคที่สามารถสะท้อนถึงปัญหา แนวทางการแก้ไข รวมไปถึงยังสามารถนำไปสู่การออกแบบแนวทางของกระบวนการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเยาวชนให้ได้ชัดเจน ตรงจุดมากขึ้น เพื่อข้อมูลที่ได้จากกระบวนการจะช่วยสะท้อนความต้องการและการใช้งานของชุมชนได้อย่างแท้จริง ต่อมาคือการดำเนินกิจกรรมออกแบบพื้นที่สาธารณะสำหรับเยาวชนผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม ซึ่งมีทั้งหมด 3 ส่วนหลัก คือ ขั้นตอนการสร้างความรู้ความคุ้นเคยผ่านการให้ความรู้ถึงข้อแตกต่างของนิยามของคำสำคัญ พื้นที่สีเขียว (Greenspace) พื้นที่โล่ง (Open space) และพื้นที่สาธารณะ (Public Space) เพื่อให้เข้าใจตรงกันและสามารถนำไปปรับใช้ที่ในกิจกรรมต่อไป ผ่านการทำแผนที่ชุมชนผ่านคำถามที่เข้าใจง่าย สนุก และทำให้น้องเยาวชนเห็นภาพรวมชุมชนมากขึ้น<sup>3</sup>

เด็กและเยาวชนเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ แต่สภาพแวดล้อมในปัจจุบัน กลับเต็มไปด้วยความเสี่ยงและพิษภัย แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) จึงกำหนดแผนรณรงค์ “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน” เพื่อให้ทุกภาคส่วนของสังคมตระหนักในปัญหา ช่วยจัดและควบคุมสภาพแวดล้อมที่เป็นพิษต่อเด็ก ร่วมมือร่วมใจกันสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาอย่างรอบด้าน เพื่อให้เกิดพื้นที่ดีและกิจกรรมสร้างสรรค์ สำหรับเด็กและเยาวชน อย่างจริงจัง กว้างขวาง<sup>4</sup>

แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน (สสย.) และมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) ให้ความหมาย “พื้นที่สร้างสรรค์ว่า” เป็นพื้นที่สร้างประสบการณ์ สร้างโอกาสให้เด็กได้เติบโตพัฒนาตามวัย มุ่งตอบสนองความต้องการของเด็ก ครอบครัว ชุมชน “พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อสุขภาวะเด็กและเยาวชน” ที่ครอบคลุมแนวคิดกิจกรรม ทั้งมิติด้านกายภาพ ความคิด สื่อ และสังคม ภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย โดยเด็กและเยาวชนเป็นผู้นำ ผู้ใหญ่เป็นฝ่ายหนุน จะผลิงานสร้างสรรค์ สร้างสุข ทุกวัย ทุกพื้นที่ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้น่าอยู่ สู่การมีสุขภาวะที่ดีและยั่งยืนของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนต่อไป

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นคุณค่าและประโยชน์เป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเพื่อเป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แสดงออกทั้งมิติด้านกายภาพ ความคิด สื่อ และสังคม ภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย โดยเด็กและเยาวชนเป็นผู้นำ ผู้ใหญ่เป็นฝ่ายหนุน สร้างสรรค์ ทุกวัย ทุกพื้นที่ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้น่าอยู่ สู่การมีสุขภาวะที่ดีและยั่งยืนของเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชนต่อไป

## 1.2 คำถามวิจัย

1.2.1 พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นอย่างไร

1.2.2 กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีอะไรบ้าง

<sup>3</sup> นวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม, มูลนิธินวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม, แหล่งที่มา : <https://siythailand.org> [ออนไลน์วันที่ 9 สิงหาคม 2566]

<sup>4</sup> พื้นที่สร้างสรรค์ สร้างสุขทุกวัย, สื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน แหล่งที่มา : <https://djungspace.wordpress.com>, [ออนไลน์วันที่ 9 สิงหาคม 2566]

1.2.3 พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาสามารถสร้างได้อย่างไร

### 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 1.3.2 เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 1.3.3 เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

### 1.4 ขอบเขตการวิจัย

#### 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัย การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยแบ่งออกตามรายละเอียด ได้แก่

- 1) แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์
- 2) แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนา
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา
- 4) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
- 5) บริบทพื้นที่นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาวិถีพุทธ

#### 1.4.2 ขอบเขตด้านสถานที่

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาการถอดบทเรียนจาก องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แล้วจึงนำผลการศึกษามาพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา รวมถึงพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ ลานประชุมโรงเรียนนวมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนวมหาราช อำเภอนวมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเพื่อเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้จัดกิจกรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

#### 1.4.3 ประชากร และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

**ประชากร** ได้แก่ เยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คนที่เข้าร่วมในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยใช้ประชากรทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรม ใน 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขแก่เยาวชน 2) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

**ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ** ได้แก่

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่

1) สัมภาษณ์กลุ่มผู้บริหาร ครู และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน จำนวน 15 คน โดยกำหนดเกณฑ์ คือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในประเด็นที่ศึกษา

และเป็นผู้ที่ยินดีจะให้ข้อมูลเชิงลึกถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของพื้นที่ ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) ตามคุณสมบัติ ได้แก่ เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน มีประสบการณ์บริหารสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี และเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนได้แก่

1. ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน
2. ครู จำนวน 10 คน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน จำนวน 3 คน

2) สนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นิเวศวิทยาวัฒนธรรมเชิงพุทธบูรณาการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 รูป/คน ของกลุ่มปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับเพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ ผู้บริหารครู ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

#### 1.4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ มีการดำเนินการจัดทำเครื่องมือ เก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ตั้งแต่เดือน กันยายน พ.ศ. 2566 ถึงเดือน ตุลาคม พ.ศ. 2567

### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน หมายถึง พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมโรงเรียนนพเคราะห์ "ประชานิยม" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนพเคราะห์ อำเภอนพเคราะห์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเพื่อเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้จัดกิจกรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนของโรงเรียน 2 กิจกรรม

1. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขแก่เยาวชน หมายถึง กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขแก่เยาวชน เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับภัยพิบัติต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว หรือภัยที่เกิดจากมนุษย์ เช่น อัคคีภัย รวมถึงวิธีการป้องกันตนเอง การเอาตัวรอด และการช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อเกิดเหตุการณ์ โดยผ่านการอบรม สัมมนา การฝึกซ้อมแผน หรือกิจกรรมเกมส์ต่างๆ เพื่อให้เยาวชนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่แก่คนรอบข้าง ซึ่งจะช่วยลดความสูญเสียจากภัยพิบัติในอนาคตได้

2. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อรณรงค์และสร้างความตระหนักรู้ถึงภัยร้ายของยาเสพติดให้แก่ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ซึ่งมักตกเป็นเป้าหมายของผู้ค้า มักจัดขึ้นในวันที่ 26 มิถุนายน ของทุกปี โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การจัดนิทรรศการให้ความรู้ การเสวนา การจัดกิจกรรมแข่งขัน การแสดงละคร หรือการเดินรณรงค์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย โดยเนื้อหาจะเน้นให้เห็นถึงโทษของยาเสพติด ผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ สังคม และครอบครัว รวมถึงวิธีการป้องกันตนเองจากยาเสพติด เพื่อให้เยาวชนและประชาชนทั่วไป มีภูมิคุ้มกัน และห่างไกลจากยาเสพติด

พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง พื้นที่ส่วนกลางของชุมชนที่สามารถดึงดูดให้ผู้คน ออกมาใช้สอยและทำกิจกรรมร่วมกัน โดยมีเป้าหมายหลักคือการ ปรับพฤติกรรม ของผู้คนในโลกยุค ใหม่ พื้นที่สุขภาวะที่ว่านี้สามารถแก้ปัญหาด้านสุขภาพได้อย่างเป็นรูปธรรม มีความสำคัญกับชุมชน และสังคมอย่างไร และความหวังที่ตั้งไว้กับความเป็นจริงช่วยส่งเสริมให้เยาวชนมีกระบวนการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเพิ่มภูมิคุ้มกันและพลังทางบวกแก่เด็กและเยาวชน ให้สามารถ เผชิญกับสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีอีกทั้งยังเป็นการช่วย กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดแรงบันดาลใจ มีความเข้าใจผู้อื่น มีจิตสาธารณะและเป็น พลเมืองที่ดีการดำเนินงานพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเยาวชนนับเป็นการทำงานเชิงรุกที่น่าสนใจสำหรับ เยาวชน ช่วยลดปัญหาหลากหลายปัจจัยทางสังคม อาทิ การมั่วสุมอบายมุขต่างๆ ของเยาวชน โรงเรียน ชุมชนมีพื้นที่อิสระให้เยาวชนและคนในชุมชนได้แสดงออกในกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ และเป็นอิสระ เยาวชนได้ลงมือทำตามแนวทางที่คิด โดยมีการวางแผนการดำเนินงาน ผู้บริหาร ครู คณะกรรมการสถานศึกษาเป็นที่ปรึกษา คอยอำนวยความสะดวก จัดหาทรัพยากรให้วัยรุ่นและ เยาวชนในการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง ได้ใช้ประโยชน์จากพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพของเยาวชน เกิด ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองและสังคม เกิดความรัก ความสามัคคีกันของกลุ่มคนใน โรงเรียนและชุมชน และตอบโจทยความต้องการของวัยรุ่นและเยาวชน สร้างความเป็นเจ้าของพื้นที่ ให้กับเยาวชน ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานเกิดความยั่งยืน

## 1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- 1.6.1 ได้ผลการศึกษาริบทกิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 1.6.2 สถานศึกษาได้กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา นำไป บูรณาการพัฒนาเป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 1.6.3 ได้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นศูนย์กลาง ของการจัดกิจกรรมเยาวชนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ได้แสดงออกทั้งมิติด้านกายภาพ ความคิด สื่อ และ สังคม ภายใต้การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย
- 1.6.4 ได้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ขยายสู่พื้นที่ กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในสถานศึกษาต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพและเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์
- 2.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนา
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา
- 2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้
- 2.5 บริบทพื้นที่นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาวิถึพุทธ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### 2.1 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์

##### 2.1.1 ความหมายการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช กล่าวถึงเรื่องการจัดการเรียนการสอนว่า หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดหมายของหลักสูตร จำต้องเป็นกิจกรรมและประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนเป็นหัวใจของการนำผู้เรียนไปสู่จุดหมายของหลักสูตร ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนเป็นสำคัญ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องจัดให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเฉพาะหลักสูตรปัจจุบัน ที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยทั้งครูและนักเรียนร่วมกันดำเนินการต่างๆ เช่น ค้นคว้า อภิปราย การบรรยาย การอบรม การสาธิต การจัดนิทรรศการ และการศึกษานอกสถานที่ ฯลฯ เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจและผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดหมายที่กำหนดไว้<sup>1</sup>

พระมานิต โชติธรมุโม (อรรถชาติ) ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามจุดหมายของหลักสูตรเป็นกระบวนการถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้

<sup>1</sup> มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, เอกสารการสอนชุดวิชา วิทยาการสอน, พิมพ์ครั้งที่ 15, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, 2540), หน้า 207.



ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ หรือการเรียนการสอน คือ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน ให้ไปในทิศทางที่เหมาะสมด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย<sup>2</sup>

**วไลพร คุโณทัย** ให้ความหมายไว้ว่า กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง สภาพการณ์ของการจัดประสบการณ์และการกระทำทุกสิ่งทุกอย่างที่จัดขึ้น จากความร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจและผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยทั้งครูและนักเรียนร่วมกันดำเนินการต่างๆ เช่น ค้นคว้า อภิปราย การบรรยาย การอบรม การสาธิต การจัดนิทรรศการ และการศึกษาสถานศึกษาที่ ฯลฯ<sup>3</sup>

**สมคิด สร้อยน้ำ** กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง การกระทำใด ๆ ที่จัดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เกิดประสบการณ์และเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง<sup>4</sup>

**ทัศนีย์ ศุภเมธี** ให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ว่ากิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่กระทำขึ้นเพื่อให้การเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆ ได้ผลดีหมายถึง การสอนของครูเป็นไปอย่างมีความหมาย นักเรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน<sup>5</sup>

#### ความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอน

วารีย์ ธีระจิตร ได้กล่าวถึงความสำคัญของกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีต่อการเรียนรู้ไว้หลายประการ ดังนี้

- 1) กิจกรรมช่วยเร้าความสนใจเด็ก
- 2) กิจกรรมจะเปิดโอกาสให้นักเรียนประสบความสำเร็จ
- 3) กิจกรรมจะช่วยปลูกฝังความเป็นประชาธิปไตย
- 4) กิจกรรมจะช่วยปลูกฝังความรับผิดชอบ
- 5) กิจกรรมจะช่วยปลูกฝังและส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- 6) กิจกรรมจะช่วยให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหว
- 7) กิจกรรมจะช่วยให้เด็กได้รู้สึกสนุกสนาน
- 8) กิจกรรมช่วยให้เห็นความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 9) กิจกรรมช่วยขยายความรู้และประสบการณ์ของเด็กให้กว้างขวาง
- 10) กิจกรรมจะช่วยส่งเสริมความองงามและพัฒนาการของเด็ก
- 11) กิจกรรมจะช่วยส่งเสริมทักษะ

<sup>2</sup> พระมานิต โขติธมโม (อรรคชาติ), “การศึกษาปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานของพระสอนศีลธรรม จังหวัดศรีสะเกษ”, *วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย), 2552), หน้า 21.

<sup>3</sup> วไลพร คุโณทัย, *หลักการสอน*, (กรุงเทพมหานคร : กรมการฝึกหัดครู, 2530), หน้า 19.

<sup>4</sup> สมคิด สร้อยน้ำ, *หลักการสอน*, (อุดรธานี : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรธานี, 2542), หน้า 4-5.

<sup>5</sup> ทัศนีย์ ศุภเมธี, *หลักการและการจัดการประถมศึกษา*, (กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2532), หน้า 189 - 190.

- 12) กิจกรรมจะช่วยปลูกฝังเจตคติที่ดี
- 13) กิจกรรมจะช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักทำงานเป็นหมู่
- 14) กิจกรรมจะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจในบทเรียน
- 15) กิจกรรมจะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความซาบซึ้ง ความงามในเรื่องต่าง ๆ

ดังนั้น ผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้น่าสนใจให้สอดคล้องกับวัย สติปัญญา ความสามารถของผู้เรียน และเนื้อหาของบทเรียนนั้น โดยต้องจัดอย่างมีจุดมุ่งหมาย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมาย ดังนี้ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทุกครั้งเพื่อประโยชน์แก่ผู้เรียนเป็นสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะมีขั้นตอนที่แตกต่างกันออกไปตามเทคนิควิธีสอนที่ผู้สอนใช้ เช่น ขั้นตอนการสอนของวิธีสอนแบบสาธิตย่อมแตกต่างจากขั้นตอนการสอนของวิธีสอนแบบทดลอง อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปแล้วไม่ว่าจะใช้วิธีสอนแบบใด ก็จะมีขั้นตอนหลักเหมือนกัน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2.ขั้นปฏิบัติการ (ขั้นสอน) และ 3.ขั้นสรุปและวัดผล

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นหัวใจของการนำผู้เรียนไปสู่จุดหมายของหลักสูตร ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอนเป็นสำคัญ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องจัดให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเฉพาะหลักสูตรปัจจุบัน ที่เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ใช้วิธีสอนที่หลากหลาย และใช้กระบวนการต่าง ๆ เช่น กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการกลุ่มกระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสร้างเจตคติ ฯลฯ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการติดตัวสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตได้ นอกจากนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต้องจัดให้เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และลักษณะของเนื้อหาวิชา โดยเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา<sup>6</sup>

**สะอาด พวงปรีก** ได้กล่าวเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ดังนี้ ความหมายและจุดมุ่งหมายของกิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมนักเรียน จัดได้ว่าเป็นกิจกรรมที่มาช่วยเสริมหลักสูตรการเรียนการสอนในภาควิชาการที่ทางโรงเรียนได้กำหนดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งที่แยกออกจากหลักสูตร การบริหารกิจกรรม นักเรียนเป็นงานสำคัญของผู้บริหารการศึกษา ซึ่งถ้าหากการดำเนินการในเรื่องกิจกรรมนักเรียนเป็นไปโดยเกิดประโยชน์สูงสุด ผู้เรียนก็จะเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

### 2.3.2 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

**กูด (Good)** ให้ความหมายว่า กิจกรรมนักเรียน คือ โปรแกรมและการดำเนินงาน ซึ่งนักเรียนนักศึกษาหรือสถานศึกษาจัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เพิ่มพูนความรู้ และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถที่ตนคิด ไม่มีการให้หน่วยกิต ต้องจัดหาเงินมาดำเนินงานเอง แต่ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมแนะนำของ

<sup>6</sup> วารีย์ ธีระจิตร, การจัดและปรับปรุงสภาพห้องเรียน, (กรุงเทพฯ ฯ : วัฒนาพานิช, 2526), หน้า 162

สถานศึกษา การจัดกิจกรรมนักเรียนต้องตั้งอยู่บนฐานหรือแนวทางที่จะดำเนินการให้เป็นสู่เป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ นั่น คือ ปรัชญาการจัดกิจกรรมนักเรียน<sup>7</sup>

**เฟรเดอริก** (Frederick) กล่าวว่า กิจกรรมนักเรียน หมายถึง กิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้น โดยนักเรียนสมัครใจที่จะเข้าร่วมดำเนินการโดยความเห็นชอบและสนับสนุนของอาจารย์ไม่มีการให้หน่วยกิตหรือคะแนนใดๆซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเลื่อนชั้นหรือสำเร็จการศึกษา<sup>8</sup>

ก. จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรไว้ดังนี้คือ

- 1) เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยและฝึกความเป็นพลเมืองดีของชาติ
- 2) เพื่อให้ได้รู้จักนำตนเองและบังคับตนเอง
- 3) เพื่อให้มีความร่วมมืออันดีต่อกัน
- 4) เพื่อให้นักเรียนได้ค้นพบความสามารถพิเศษ ความถนัด และความสนใจของตนเอง ได้ฝึกและพัฒนาความสามารถนั้นๆได้ดียิ่งไปด้วย
- 5) เพื่อก่อให้เกิดวินัยที่ดี ส่งเสริมให้นักเรียนเคารพกฎข้อบังคับต่างๆในสังคมที่ตนอยู่ และวางตนให้ดีในสังคม
- 6) เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคีในหมู่คณะรักโรงเรียน หยิ่งในเกียรติของโรงเรียน และขวัญดี
- 7) เป็นการส่งเสริมทักษะต่างๆเช่น ทักษะในการเป็นผู้นำ การทำงานร่วมกันมีความริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดความสนุกสนานที่จะทำงานที่ตนสนใจ
- 8) เพื่อความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน
- 9) ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพมีความรับผิดชอบและรู้จักเคารพผู้อื่น
- 10) เพื่อช่วยให้หลักสูตรสมบูรณ์ยิ่งขึ้นช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ของทางการศึกษาอย่างแท้จริง
- 11) เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนวิชาต่างๆในหลักสูตรของนักเรียนให้ดีขึ้น
- 12) เพื่อให้นักเรียนใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์และมีประสิทธิภาพซึ่งกิจกรรมเสริมหลักสูตรควรที่เป็นสิ่งที่สามารถสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ดังนี้
  - (๑) ช่วยให้ได้รับความรู้ ประสบการณ์และความชาญสูงขึ้น
  - (๒) ก่อให้เกิดความสุขใจ เมื่อมีความรับผิดชอบและร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และก่อให้เกิดความภูมิใจเมื่องานนั้นสำเร็จไปตามความปรารถนา
  - (๓) ช่วยพัฒนาภาวะผู้นำ สร้างความทรหดอดทน มีจิตใจและมีระเบียบวินัย เพื่อเป็นพลเมืองดีของชาติในวันข้างหน้า
  - (๔) ช่วยให้เห็นแนวทางการดำรงชีพในวันข้างหน้าได้ถูกต้องแจ่มชัดยิ่งขึ้น
  - (๕) ช่วยให้มีความรู้และซาบซึ้งในทฤษฎี ประสบการณ์ธรรมชาติของสิ่งต่างๆตลอดจนถึงรู้จักใช้ทรัพยากรต่างๆเพื่อการบริหารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
  - (๖) ช่วยให้ผู้รู้จักดำรงตนเองในสังคมและครองชีพอยู่ด้วยความผาสุก

<sup>7</sup> สะอาด พวงปรีก, “การจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนอาชีวศึกษา ระดับ ปวช. สาขาพาณิชย์กรรมตามทัศนะของนักเรียนจังหวัดปราจีนบุรี”, หน้า 50-52.

<sup>8</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 50-52.

(๓) ช่วยฝึกฝนให้เป็นผู้ที่มีความคิดในทางปัญญามีอุดมการณ์มีความสามารถสูง

(๘) ช่วยแสวงหาแนวทาง ทักษะคิด ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

(๙) ช่วยให้เข้าใจถึงการทำงานตามระบบวิทยาศาสตร์ การวินิจฉัยปัญหาและการทำงานต่างๆทำไปโดยอาศัยเหตุผล

(10) ช่วยให้เข้าใจถึงระบบบริหารกลุ่มน้อยที่เป็นองค์ประกอบและต้องเชื่อมโยงกับสังคมใหญ่ในส่วนรวม

กิจกรรมเสริมหลักสูตรตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพให้เป็นไปตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ ว่าด้วย การจัดกิจกรรมในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อปลูกฝังค่านิยม ส่งเสริมการทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มในการทำประโยชน์ต่อสังคมทะนุบำรุงขนบทำเนียมประเพณีอันดีงาม เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม วินัยในตนเอง โดยการคิดวิเคราะห์ วางแผนลงมือปฏิบัติและประเมินผล<sup>9</sup>

กิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่กระทำขึ้นเพื่อให้การเรียนการสอนในครั้งนั้นๆได้ผลดี หมายถึงการสอนของครูเป็นไปอย่างมีความหมาย นักเรียนได้ทั้งความรู้และความสนุกเพลิดเพลิน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทางการปฏิรูปการสอน มีหลักสำคัญ ดังนี้

๑) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เพียงใดขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่สอดคล้องกับการรับรู้ของผู้เรียน  
๒) กระบวนการหรือวิธีการสอนมีความสำคัญมากกว่าองค์ความรู้  
๓) มนุษย์จะมีความรู้เดิมอยู่ส่วนหนึ่งเสมอ เมื่อรวมกับสิ่งที่พบใหม่ก็จะเป็นการสร้างความรู้ใหม่

๔) กระบวนการเรียนรู้มีหลากหลายวิธี ทุกคนควรแสวงหากระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองเหมาะกับเรื่องราวที่จะเรียนรู้

๕) ครูจะต้องยึดมาตรฐานหลักสูตร วิเคราะห์เนื้อหาให้สอดคล้องกับผู้เรียนเพื่อนำไปสู่คุณภาพการเรียนรู้ตามมาตรฐานหลักสูตรและสอดคล้องกับบริบททางสังคม วัฒนธรรมของชุมชนชนบทสังคมและโลก

๖) ครูต้องมีความรู้ถูกต้องชัดเจน ลุ่มลึกในวิชาที่สอนเป็นพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

๗) การออกแบบการสอนตามสภาพจริงที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ เรียนรู้จากการปฏิบัติของตน โดยครูเอื้ออาทรให้คำปรึกษาใกล้ชิด ดำรงความมีจิตวิญญาณของความเป็นครูดี

๘) การวัดและประเมินผลต้องเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสอนเป็นไปเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน มีการวัดผลสัมฤทธิ์ การประเมินความองงามทุกด้าน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน มีวิธีประเมินหลายอย่าง มีแฟ้มคุณภาพผลงานที่กลั่นกรอง เลือกลงบันทึกสะท้อนความเก่งรอบตัวของผู้เรียน

<sup>9</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 50-52.

๙) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด ครูผู้สอนต้องชาญฉลาดในการใช้สิ่งรอบตัว สถานการณ์จริง สื่อเสริมประสิทธิภาพการเรียนการสอน แหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดโลกหรืออินเทอร์เน็ต รวมทั้งโลกในนี้เป็นห้องเรียน

๑๐) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขอันเกิดจากการเรียนรู้และมีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์เป็นการเดินทางไปสู่วัฒนธรรมการเรียนรู้ใหม่ที่ครูและผู้เรียนรู้ไปพร้อมๆกันครูรักเด็ก เด็กก็รักครู

๑๑) การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญที่สุด ต้องเน้นคุณภาพของผู้เรียนและผลงานของครูในการออกแบบการเรียนรู้คู่กัน<sup>10</sup>

กิจกรรมการเรียน หมายถึง การดำเนินการต่างๆ ในโรงเรียน ทั้งโดยครูและนักเรียน เช่น การสอนให้นักเรียนค้นคว้าอภิปราย การบรรยาย การอบรม การสาธิต การปฏิบัติงาน การจัดนิทรรศการและการศึกษาออกสถานที่ ซึ่งจากการศึกษาได้มีผู้กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

**รุ่งทิwa จักรกร** ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นเป็นวิธีการที่จะนำผู้เรียนไปสู่วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนนี้จะต้องอาศัยเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เข้ามาช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

๑) กิจกรรมการเรียนการสอน มีส่วนให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน

๒) ฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ<sup>11</sup>

### 2.2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

**Guilford, J. P.** กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทั่วไปในการทำงานของสมอง เป็นความคิดได้หลายทาง ซึ่งประกอบด้วย ความยืดหยุ่นในการคิด ความคล่องแคล่วในการคิด และการคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ<sup>12</sup>

**Torrance, E. P.** กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะเฉพาะภายในตัวบุคคลที่จะสามารถคิดได้หลายแง่มุมผสมผสานจนได้ผลใหม่ซึ่งถูกต้องสมบูรณ์กว่า<sup>13</sup>

<sup>10</sup>วิโรจน์ ศรีวิเศษ, “ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของครูประถมในโรงเรียนพื้นที่กั้นดาร เขตปฏิบัติ การที่ 3 จังหวัดสุราษฎร์ธานี”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย:มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์), 2545. หน้า 86.

<sup>11</sup>รุ่งทิwa จักรกร, *การเรียนมัธยมศึกษา*, (กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2526), หน้า 84-93.

<sup>12</sup> Guilford, J. P. (1956). *Fundamental statistics in psychology and education* (3rd ed.). New York: McGraw-Hill, p.389.

<sup>13</sup> Torrance, E. P. (1963). *Education and the creative potential*. Minneapolis: The Lund Press.p.47.

**ยูล บลูซัน** กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่กว้างขวาง อาจอยู่ในรูปแบบการผลิตสิ่งใหม่ๆที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น หรือความสามารถในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เป็นสิ่งใหม่ด้วยการใช้ความคิดอย่างอิสระ<sup>14</sup>

**พรพรรณ อินทสงค์** กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดดัดแปลงสิ่งเดิมให้ดีและแปลกใหม่ หรือผลิตสิ่งแปลกใหม่ขึ้นและเมื่อมีปัญหาที่สามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ด้วยวิธีแปลกใหม่ขึ้น และเมื่อมีปัญหาที่สามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ด้วยวิธีแปลกใหม่ และเป็นวิธีเฉพาะของตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคล่องในการคิด<sup>15</sup>

**Torrance** ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ ผลิตหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วรวบรวมเป็นสมมติฐาน และทำการทดสอบสมมติฐานแล้วรายงานผลที่ได้รับจากการค้นพบ<sup>16</sup>

**อารี** กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดได้หลายแนวทาง ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการดัดแปลง ตลอดจนความเต็มผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนมีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นไม่ใช่การคิดสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างจินตนาการให้เป็นไปได้<sup>17</sup>

**กรมวิชาการ** ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้น ทำให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นและความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะหรือความคิดริเริ่ม<sup>18</sup>

**กุลนิษก์ สอนวิทย์** ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งมีผลมาจากการเรียนรู้ การริเริ่มและประสบการณ์ที่

<sup>14</sup> ยูล บลูซัน. “ความสัมพันธ์ระหว่างแบบการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอัมพวันวิทยาลัยจังหวัดสมุทรสงคราม”,วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (สำเนา) , 2525, หน้า 14.

<sup>15</sup> พรพรรณ อินทสงค์. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์และทัศนคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากการสอนแบบสืบสวนสอบสวนกับการสอนตามแผนของกลุ่มโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดฉะเชิงเทรา, ปรียญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒน์ ประสานมิตร. (สำเนา),2532, หน้า 31.

<sup>16</sup> Torrance E.P. (1 9 6 5). Rewarding creative behavior: experiments in classroom creativity. Englewood cliffs, N.J.: Prentice Hall inc.

<sup>17</sup> อารี รังสรรค์, ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: ชนะการพิมพ์, 2526, หน้า 26.

<sup>18</sup> กรมวิชาการ. คู่มือและสื่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองสำหรับเด็กประถม ก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ คุรุสภาลาดพร้าว, 2537.

สะสมมา อีกทั้งประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับการส่งเสริม โดยการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการแสดงออก<sup>19</sup>

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ คิดได้หลากหลายทิศทาง โดยอาศัยประสบการณ์เดิมหรือประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับการส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะหรือความคิดริเริ่ม

### 2.2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

เจอร์ซิล (Jersild ) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ได้ช่วยพัฒนาเด็ก<sup>20</sup> ดังนี้ คือ

1. ความเป็นอิสระ กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะเป็นการส่งเสริมอิสรภาพในการทำงาน เช่น กิจกรรมทางดนตรี วาดภาพ การแสดง เป็นต้น
2. สนุกสนาน เด็กจะรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพทำโดยให้เด็กเห็นว่าทุกอย่างมีความหมายสำหรับเขา
3. ความพอใจและความสนุกสนานขณะที่เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ การเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความสามารถทางสร้างสรรค์จะช่วยให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าความเป็นมนุษย์ ช่วยส่งเสริมให้เขามีกำลังใจเข้าใจตนเองว่ามีความคิดที่ดีและมีความสามารถ
4. การผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดันความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง
5. สร้างนิสัยการทำงานที่ดี มีระเบียบ
6. การพัฒนากล้ามเนื้อมือเด็กทำกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะพัฒนากล้ามเนื้อมือ กล้ามเนื้อเล็กและใหญ่ได้
7. การค้นคว้าทดลองและการสำรวจ เด็กชอบทำกิจกรรมที่ใช้วัสดุต่างๆ ซ้ำๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่มและจินตนาการของเขาสำรวจฝึกฝนสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่

**ปราโมทย์ ขันติลาภพันธ์** กล่าวถึง ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่า ช่วยให้บุคคลกระทำการสิ่งต่างๆ ได้ประสบผลสำเร็จ รู้จักวิธีแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นคุณสมบัติที่ทุกหน่วยงานและสังคมต้องการ เพราะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะพยายามหาโอกาสปรับปรุงและแก้ไขสภาพการทำงานในรูปแบบเดิมด้วย

<sup>19</sup> กุลนิชร์ สอนวิทย์. การศึกษาความต้องการการนิเทศการสอนของครูผู้สอนวิชาชีพ ประเภทวิชาศิลปหัตถกรรม ในสถานศึกษาสังกัดกรมอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร, 2534.

<sup>20</sup> Jersild, Arthur T. (1972). Child Psychology. 6th ed. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice-Hall.

วิธีการที่มีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม นอกจากนี้ยังสามารถดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุขอีกด้วย<sup>21</sup>

**อนงค์ แสงเงิน** กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่ควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝัง เพื่อช่วยผ่อนคลายอารมณ์และสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็กสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตได้ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้คนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้ อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นประโยชน์ต่อ สังคมและชุมชนได้อีกด้วย จึงควรจัดให้มีการส่งเสริมสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ อันจะช่วยให้สังคมเจริญก้าวหน้าต่อไปในอนาคต<sup>22</sup>

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมาก ดังที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ช่วยให้เกิดการพัฒนาไปในทางที่ดีและถูกต้อง หากคนรู้จักนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อมนุษยชาติ

### 2.2.3 ลักษณะและกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (อ้างถึงใน อีริชชี่ เนตรถนอมศักดิ์ (2538) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหรือหลายทิศทาง หรือเรียกว่าการคิดนอกเนกมัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคล่องในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ต้องอาศัยลักษณะ ความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งต้องอาศัยความคิด จินตนาการ หรือที่เรียกว่า ความคิดจินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างสรรค์ และหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย

ความคิดริเริ่มนั้นสามารถอธิบายได้ตามลักษณะดังนี้คือ

1. ลักษณะทางกระบวนการ คือ เป็นกระบวนการคิด และสามารถแตกความคิดจากของเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ ที่ไม่ซ้ำซ้อนกับของเดิม
2. ลักษณะของบุคคล คือ บุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จะเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเองเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าลอง กล้าแสดงออก ไม่ขลาดกลัวต่อความไม่แน่นอน หรือคลุมเครือแต่เต็มใจและยินดีที่จะเผชิญและเสี่ยงกับสภาพการณ์ดังกล่าว บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีด้วย
3. ลักษณะทางผลิตผล ผลงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มจึงเป็นงานที่แปลกใหม่ ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีคุณค่าทั้งต่อตนเอง และเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม คุณค่าของงานจึงมีตั้งแต่ระดับต้น เช่น ผลงานที่เกิดจากความต้องการแสดงความคิดอย่างอิสระ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง

<sup>21</sup> ปราโมทย์ ชันติลาภพันธ์. (2530). ความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดทางการเรียนด้านภาษาไทยและคณิตศาสตร์กับผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดระยอง. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

<sup>22</sup> อนงค์ แสงเงิน. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร/กรุงเทพฯ, 2533.



ทำเพื่อสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของงาน และค่อย ๆ พัฒนาขึ้นโดยเพิ่มทักษะบางอย่าง ต่อมาจึงเป็นขั้นงานประดิษฐ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คิดค้นใหม่ ไม่ซ้ำกับใคร นอกจากนั้นก็พัฒนางานประดิษฐ์ให้ดีขึ้นจนเป็นขั้นสูงสุด

ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด แบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2. ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่คิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลากำหนด

3. ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้สีหรือประโยค คือ ความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

4. ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด จึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่าง เปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด

ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทางแบ่งออกเป็น

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ

2. ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลาย และสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียด เพื่อตกแต่ง หรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่จะทำให้บุคคลสามารถที่จะผลิต ความคิดที่แปลกใหม่หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ โดยมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้มี การศึกษาและได้กำหนดรูปแบบของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ พอสรุปได้ดังนี้

### 1. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์

เทอร์เรนซ์ (Tomaso. 12 Guiding Geative tilesit.) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยพัฒนา แนวคิดของทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญามาใช้ในการวิจัยในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ และให้ นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้อีกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่อง ขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น

ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อ ทดสอบสมมติฐาน ซึ่งสามารถจำแนกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ได้เป็น 5 ขั้น<sup>23</sup> ดังนี้

1.1 การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact-finding) เริ่มจากความรู้สึกกังวลใจ มีความสับสน วุ่นวาย (Mess) แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร

1.2 การค้นพบปัญหา (Problem - finding) เมื่อใช้ความคิดพิจารณาจนเกิด ความเข้าใจ จนพบปัญหาที่เกิดขึ้นว่าเกิดมาจากสาเหตุใด

1.3 การค้นพบแนวคิด (Idea-finding) คิดและตั้งสมมติฐานตลอดจนเก็บ รวบรวมข้อมูล ต่างๆ เพื่อทำการทดสอบแนวคิด

1.4 การค้นพบคำตอบ (Solution-finding) หลังจากทดสอบแนวคิดก็จะได้ คำตอบ

1.5 การยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ (Acceptance-finding) ยอมรับข้อ ค้นพบที่เป็น คำตอบและพัฒนาแนวคิดต่อไปว่าสิ่งที่ค้นพบจะนำไปสู่การเกิดแนวคิดและเกิด การค้นพบใหม่ต่อไปที่ เรียกว่า “New challenge” นิยามและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์จะคล้าย กับการคิด แก้ปัญหาแต่ในส่วนการวัดของทอร์แรนซ์ จะใช้วิธีการวัดในลักษณะของความคิดตนเองกับ และมุ่ง แก้ปัญหาโดยการเชื่อมโยงความคิด ดังนั้นจึงสามารถสรุปแนวคิดของทอร์แรนซ์ได้ว่า ความคิด สร้างสรรค์ คือ กระบวนการแก้ปัญหาสามารถทำให้เกิดความคิดในลักษณะความคิดตนเอง นั้นเอง

## 2. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวอลลาส

กระบวนการคิดสร้างสรรค์นี้เสนอโดยวอลลาส (Plsek. 1996: Online citing Wallas, 1925. The art of thought.) ซึ่งได้เสนอการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์จะผ่าน 4 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นกรกำหนดปัญหา สังเกต และศึกษา

2.2 ขั้นครุ่นคิด (Incubation) เป็นช่วงเวลาของการเก็บประเด็นปัญหาไว้ก่อน (lay the issue a side for a time)

2.3 ขั้นของการรู้แจ้ง (lumination) เป็นขั้นของการเกิดขึ้นของความคิดใหม่ ในช่วงหนึ่ง

2.4 ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นขั้นของการตรวจสอบความคิดใหม่ที่เกิดขึ้น

**ทอร์แรนซ์** (Torrance E.P) ได้ยืนยันว่า รูปแบบกระบวนการคิดของวอลลาสเป็น พื้นฐานที่สำคัญมากในหลักสูตรฝึกอบรมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในขั้นของการครุ่นคิด (Incubation) และการเกิดการคิดใหม่ (luminisation) อย่างทันทีทันใดนั้นจึงทำให้ คนจำนวนมากมีความเห็น ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของจิตใต้สำนึกที่ไม่ สามารถปฏิบัติได้แต่ ข้อสังเกตจาก ขั้นตอนที่ 1 และที่ 4 จะเห็นว่าการคิดสร้างสรรค์จะเริ่มต้นด้วย ความมุ่งมั่นในการเตรียมการคือการ กำหนดปัญหา สังเกต ศึกษา และจบลงด้วยการพิสูจน์โดย การวิพากษ์ (Critical verification) ซึ่ง เสนอให้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์กับการวิเคราะห์เป็นสิ่งที่ เกี่ยวข้องกันมากกว่าจะตรงข้ามกัน นั่นคือ ผู้ที่คิดสร้างสรรค์จะทำการศึกษาและวิเคราะห์แต่จะได้รับการฝึกกลไกการรับรู้โน้มเอียงไปทางการ

<sup>23</sup> ประภาวัลย์ แพร่วาณิชย์. การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้แผนผังทางปัญญาเพื่อเพิ่มพูนความสามารถ ในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพยาบาล. วิทยานิพนธ์ ค.ศ. (อุดมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร, 2543, หน้า 48-49.

วิจารณ์สิ่งต่างๆ ที่มีความแตกต่างจากสิ่งอื่น ๆ และผู้คิด สร้างสรรค์จะทำการพิสูจน์และตัดสินใจ แต่พวกเขาจะเชื่อในเรื่องของความประหลาดใจและจะ หลีกเลี่ยงการตัดสินใจในทันทีทันใด<sup>24</sup>

### 3. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของบารอน (Baron)

บารอน (Psek. 1996: Online : citing Baron) ได้เห็นความสำคัญของ ความคิดสร้างสรรค์ของจิตใต้สำนึกและกระบวนการของการเกิดขึ้นโดยบังเอิญ ใน 4 ขั้นตอน ที่ เรียกว่า “Psychic creation model. ดังนี้

3.1 ขั้นความคิด (Conception) เป็นขั้นของการเตรียมการคิด 32 ขั้นการพัฒนาความคิด (Gestation) 33 ขั้นของการอดทนต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและการเกิดขึ้นของความคิด (Paturation)

3.4 ขั้นของการส่งเสริมพัฒนา (Brining up the baby) รูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของบารอนจะสนับสนุนแนวคิดความคิด สร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการที่ลึกลับที่เกี่ยวข้องกับการคิดของจิตใต้สำนึกที่ถูกควบคุมโดย ผู้สร้างสรรค์เอง

4. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของรอสแมน (Rossman) TOEL (Plsek. 1996: Online : citing Rossman. 1931. The psychology of inventor.) ได้ทำการตรวจสอบกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยผ่านการสอบถามนักประดิษฐ์จำนวน 710 คน และได้ขยายขั้นตอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จาก 4 ขั้นตอนของวอลลาสเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 การสังเกตสิ่งที่ต้องการค้นหาหรือสิ่งที่ยุ่งยาก (Observation of need or difficulty)

4.2 การวิเคราะห์สิ่งที่ต้องการค้นหา (Analysis of the need)

4.3 สืบหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ (A survey of al available information)

4.4 กำหนดวิธีการแก้ปัญหาตามวัตถุประสงค์ทั้งหมด (A formulation of all objective solutions)

4.5 วิเคราะห์วิพากษ์วิธีการแก้ปัญหาทั้งที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ (A critical analysis of these solution for their advantage and disadvantage)

4.6 เกิดความคิดใหม่ เกิดสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ (The birth of the new Idea the invention)

4.7 การทดลองเพื่อทดสอบวิธีการแก้ปัญหา เลือกและดัดแปลงรูปร่างให้มี 47 B o (Experimentation to test out the most promising solution and the selection and perfection of the final embodiment)

### 5. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ ออสบอร์น (Osborn)

Domafu (Pisek 1996: Online : citing Osborn. 1953. Creative imagination.) ซึ่งเป็นผู้ที่คิดวิธีการระดมพลังสมอง (Brainstorming) ได้เสนอรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

<sup>24</sup> Torrance E.P. Rewarding creative behavior: experiments in classroom creativity. Englewood cliffs, N.J.: Prentice Hall inc., 1965.

- 5.1 ขั้นชี้ประเด็นปัญหา (Orientation)
- 5.2 ขั้นรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยตรง (Preparation)
- 5.3 ขั้นจำแนกแยกแยะรายการที่เกี่ยวกับปัญหา (Analysis)
- 5.4 ขั้นการสะสมรูปแบบการคิด (Ideating)
- 5.5 ขั้นครุ่นคิดไปสู่การรู้แจ้ง (Incubation)
- 5.6 ขั้นการสังเคราะห์สิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน (Synthesis)
- 5.7 ขั้นการตัดสินผลของการคิด (Evaluation)

ข้อสังเกต ออสบอร์นได้ชี้แนะว่าในขั้นตอนที่ 4 สามารถใช้วิธีการระดมพลังสมอง เป็นเครื่องมือในการฝึกปฏิบัติได้

6. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของพาร์เนส (Parnes) และคณะ wflua (Plek. 1996 Online: citing Parnes. 1992 and Isaksen and Trefflinger. 1985.) ได้วางแบบการแก้ปัญหา 6 ขั้นตอน หรือที่รู้จักกันดีว่าเป็นรูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (The Creative problem solving (CPS) model) ดังนี้

- 6.1 ขั้นการค้นพบวัตถุประสงค์ (Objective finding)
- 6.2 ขั้นการค้นพบความจริง (Fact finding)
- 6.3 ขั้นการค้นพบปัญหา (Problem finding)
- 6.4 ขั้นการค้นพบความคิด (Idea finding)
- 6.5 ขั้นการค้นพบวิธีการแก้ปัญหา (Solution finding)
- 6.6 ขั้นการยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance finding)

ขั้นที่ 3 และ 4 เป็นขั้นที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์และความคิดที่แปลกใหม่ ในขณะที่ขั้นที่ 1, 2, 5 และ 6 เป็นขั้นที่ต้องการทักษะพื้นฐานและการคิดเชิงวิเคราะห์

7. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ โคเบอร์ก (Koberg) และ แบ็กแนลส์ (Bagnal) โคเบอร์กและแบ็กแนลส์ (Plek. 1996: Online : citing Koberg and Bagnal. 1981.) ได้กำหนดรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ในหนังสือที่เรียกว่า The Universal Traveler มีขั้นตอน ดังนี้

- 7.1 ขั้นการยอมรับสถานการณ์ (Accept the situation) เป็นขั้นของการทำความเข้าใจ
- 7.2 ขั้นการวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นของการค้นพบสิ่งที่เรียกว่าโลกของ ปัญหา
- 7.3 ขั้นการนิยามปัญหา (Define) เป็นการนิยามประเด็นหลักและเป้าหมาย
- 7.4 ขั้นการสร้างความคิด (Ideate) เป็นขั้นของการสร้างความคิดที่หลากหลาย
- 7.5 ขั้นการเลือกความคิด (Select)
- 7.6 ขั้นการนำความคิดไปใช้ (Implement)
- 7.7 ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

8. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ แบนดอร์สกี (Bandrowski)

แบนดอร์สกี (Plek, 1996: Online ; citing Bandrowski, 1985.) ได้เสนอกระบวนการเพื่อการวางแผนยุทธศาสตร์ของการคิดสร้างสรรค์ที่เรียกว่า “A Model for creative strategic planning” มีขั้นตอน ดังนี้

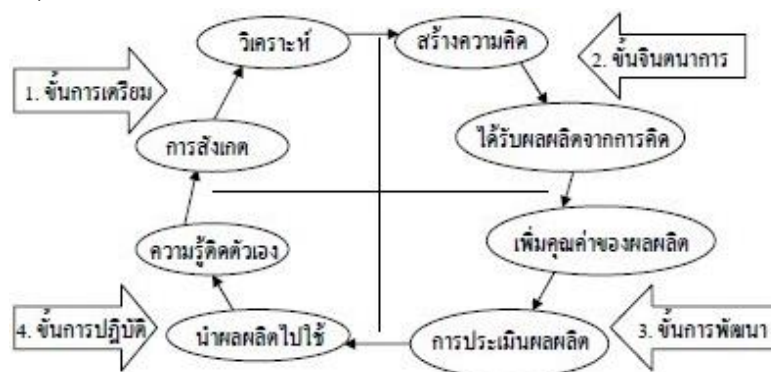
- 8.1 ชั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ประกอบด้วย
    - 8.1.1 การวางแผนกำหนดมาตรฐาน (Standard planning)
    - 8.1.2 การสร้างความเข้าใจให้เกิดความชัดเจน (Insight development)
  - 8.2 ชั้นการคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
    - 8.2.1 การผ่านข้ามการสร้างสรรค์ (Creative leap)
    - 8.2.2 ยุทธศาสตร์การติดต่อเชื่อมโยง (Strategic connections)
  - 8.3 ชั้นการพิจารณาอย่างละเอียดรอบครอบ (Judgment)
    - 8.3.1 การสร้างแนวคิด (Concept building)
    - 8.3.2 การวิพากษ์วิจารณ์อย่างละเอียดรอบครอบ (Critical judgment)
  - 8.4 ชั้นการวางแผน (Planning)
    - 8.4.1 การวางแผนปฏิบัติการ (Action planning)
    - 8.4.2 การวางแผนคิดอย่างสร้างสรรค์ที่เป็นไปได้ (Creative contingency planning)
  - 8.5 ชั้นการปฏิบัติการ (Action)
    - 8.5.1 การปฏิบัติการอย่างยืดหยุ่น (Flexible implementation)
    - 8.5.2 การตรวจสอบผลการปฏิบัติการ (Monitoring results)
9. ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของโรเบิร์ต เฟส (Robert Fritz)
- โรเบิร์ต เฟส (Psek. 1996: Online : dting Robet Fritz 1991.) ได้เสนอ กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้
- 9.1 สร้างความเข้าใจ (Conception)
  - 9.2 กำหนดวิสัยทัศน์ (Vision)
  - 9.3 ค้นหาความจริงที่เป็นอยู่ (Current reality)
  - 9.4 นำสู่การปฏิบัติ (Take action)
  - 9.5 ปรับปรุง เรียนรู้ ประเมิน และปรับปรุง (Adust learn,evaluate and adjust)
  - 9.6 การสร้างแรงกระตุ้น (Building momentum)
  - 9.7 เกิดความสำเร็จอย่างสมบูรณ์ (Completion)
  - 9.8 มีชีวิตที่เต็มไปด้วยการรับรู้ที่มีความหมาย และการวิเคราะห์ที่นำไปสู่ ความคิดเชิงสร้างสรรค์และความคิดจินตนาการ (Living with your creation)
- จากรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่รูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ของวอลลาสจนถึงรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของโรเบิร์ต เฟส ที่กล่าวข้างต้น เพอร์เชก (Pluek. 1996: Online) ได้ทำการสังเคราะห์รูปแบบต่างๆ เหล่านี้โดยการสกัดสาระที่สำคัญๆ กันมาประกอบเป็นรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยรูปแบบดังกล่าวถือว่าเป็นตัวแทนหนึ่งของ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ที่จะบอกเราว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นมาได้อย่างไร ซึ่งจะเป็นข้อมูลที่ชี้แนะเส้นทางของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้อเสนอของการสังเคราะห์ ดังนี้

1. กระบวนการคิดสร้างสรรค์จะเกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์ มีความหมาย มี การจินตนาการ มีการสร้างความคิด และมีการประเมินเชิงวิพากษ์ โดยภาพรวมของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ก็คือ ความสมดุลของการจินตนาการและการคิดวิเคราะห์

2. รูปแบบกระบวนการคิดสมัยใหม่จะให้ความสำคัญกับผลของความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดจากกระบวนการของจิตใต้สำนึก ที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้คิด ส่วนรูปแบบกระบวนการคิดสมัยใหม่ จะให้ความสำคัญกับการสร้างความคิดใหม่ที่มีความหมายภายใต้การปฏิบัติการควบคุมโดยผู้คิดเอง

3. กระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยรวมต้องการที่จะขับเคลื่อนไปสู่การปฏิบัติการคิด และการนำความคิดไปใช้ ดังนั้นจึงต้องมีการปฏิบัติการมากกว่าที่จะจินตนาการสิ่งใหม่เพียงอย่างเดียว

จากรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ดังที่กล่าวข้างต้น เพอร์เซค (Pisek 1996: Online) ได้ทำการสังเคราะห์และได้สรุปเป็นวงจรการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์ (The directed creativity cycle) 14731



ภาพประกอบ 2 แสดงวงจรการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์<sup>25</sup>

วงจรการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์จะเริ่มต้นด้วยการสังเกตสิ่งต่างๆ อย่างรอบครอบ โดยใช้การวิเคราะห์แยกแยะซึ่งกระบวนการทางสมองนี้จะสร้างความคิดเก็บไว้ในหน่วยความจำของเรา และจะนำเอาความคิดที่เก็บไว้นี้ไปใช้ในการสร้างความคิดที่แปลกใหม่โดยการเชื่อมโยงกับ ความคิดที่มีอยู่เดิมซึ่งเทคนิคที่ฝึกเพื่อให้เกิดการติดเชื่อมโยงความคิดที่มีอยู่เดิมได้แก่ การใช้วิธีการอุปมาอุปไมย (Analogies) การขยายความคิดที่ได้รับ (Branding out from a given Concept) การสุ่มสุ้า และการใช้วิธีการระดมพลังสมองจะทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับการที่จะตัดสินใจที่รวดเร็ว เกินไป พวกเราจะต้องได้รับผลความคิดและทำการตกแต่งความคิดก่อนที่จะปฏิบัติการประเมินยัง ไม่มีความเพียงพอที่จะมีความคิดสร้างสรรค์ เพราะยังไม่รู้คุณค่าของความคิด จนกว่าจะนำไปใช้ใน การปฏิบัติงาน ความคิดใหม่จะถูกนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติในโลกที่เราสำรวจอยู่และ ก็จะเริ่มไปสู่วงจรใหม่ของการสังเกตและวิเคราะห์อีกครั้งหนึ่ง

#### 2.2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

วิลสัน (Wilson. Education for gifted. Ep.)<sup>26</sup> กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) และความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) โดย

<sup>25</sup> Plan : Plsek Paul.E. Working paper : Model for the creative process. Online., 1996.

แบ่งเป็นชนิดย่อยๆ ได้อีกประเภทละ 2 ชนิดความคล่องแคล่ว ในการคิดแบ่งเป็น ความคล่องแคล่วในด้านการเชื่อมโยง (Associative Fluency) คือ ความสามารถในการคิดคำนึงหรือข้อความที่เขียนแล้วให้มีความหมายชัดเจน ถูกต้องรวดเร็วดังที่ต้องการ ความสามารถนี้มีความสำคัญต่อการอธิบายความคิดของตนได้เป็นอย่างดี และความคล่องแคล่วใน ด้านแนวความคิด (Heation7 Fuacy) เน้นถึงอัตราเร็วที่แต่ละคนสามารถเกิดความคิดในด้านต่างๆ ขึ้นมา ความยืดหยุ่นในการคิดแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ ความยืดหยุ่นในการปรับความคิด (Adaptive flexibility) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางของความคิด เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นใหม่ เพื่อจะได้ ค้นพบสิ่งใหม่ๆ ความยืดหยุ่นในการคิดหลายแนวทาง (Spontaneous Flexibility) คือ ความสามารถในการคิดที่จะตอบสนองปัญหาอย่างเดียวกันนั้นได้หลายๆ แบบ โดยคิดถึงปัญหานั้นในหลายๆด้าน โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้ที่จริงแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่นๆ ด้วยมิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว

**กิลฟอร์ด** (Guilford.The nature of human intelligence.) ได้อธิบายความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกล หลายทิศทาง หรือเรียกว่า ลักษณะความคิดนอกเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking)<sup>27</sup> ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจาก ความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่ม หรือที่เรียกว่า Wild Idea เป็นความคิดที่เป็น ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและ ประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น

ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกเป็นความคิดที่แปลก แตกต่าง จากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครนึกหรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัย ลักษณะความกล้าคิด กล้าลองเพื่อทดสอบความคิดของตน ปอยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัย ความคิดจินตนาการและคิดฝันจากจินตนาการ หรือที่เรียกว่าเป็นความคิดจินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงานจึงเป็นสิ่งคู่กัน

ตัวอย่างเช่น เคยมีผู้กล่าวว่าคนที่คิดอยากจะทำบินนั้นประหลาด และไม่มีทางเป็นไปได้แต่ต่อมาพี่น้อง ตระกูลไรต์ก็สามารถคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ เป็นต้น

<sup>26</sup> สิริลักษณ์ วงศ์เพชร. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนกับการสอนตามคู่มือครู ปรินซิพอล กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2542, หน้า 45.

<sup>27</sup> อารี พันธุ์มณี, ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พรีน (2537). ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ เลิฟออนลิฟเพรส. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์ กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท, 2540, หน้า 35-45.

**บาเล็ทต์** (Bariet. Think.) ได้ศึกษา ค้นคว้าเรื่องลักษณะความคิดริเริ่ม และได้สรุปว่า ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่น่าตื่นเต้นหรือที่เข่า เรียกว่า “Adventurous thinking ซึ่งเป็นความคิด แตกออกไปจากความคิดเก่าหรือความคิดเดิม หรือจากแบบพิมพ์และนำไปสู่ความคิดใหม่ โดยอาศัย ความไม่มีอคติ หรือไม่ปิดบังและสกัดกั้น ความคิด แต่ยอมเปิดรับความคิดและประสบการณ์ใหม่ๆ ซึ่ง จะนำไปสู่ความคิดที่ไม่ซ้ำกับ ความคิดเดิม และทอร์แรนซ์ (อาร์ พันธมณี 2545: 3543 : อ้างอิงจาก Torrance. 1962. Guiding creative talent.) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความคิดริเริ่มเป็นกระบวนการ ทางสมองที่สามารถคิด แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ความคิดริเริ่มเป็นลักษณะ ความคิดที่ไม่ยอมคล้อย ตามความคิด (Non-conformity) ของผู้อื่นอย่างง่ายดาย แต่จนกว่าจะมี เหตุผลสมควร และพร้อมกัน นั้นก็ยังสามารถขยายความคิดของผู้อื่นได้เด่นชัด และมีน้ำหนักขึ้นอีก ด้วยพฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปจากการศึกษาค้นคว้าก็พบว่าคนที่มี ความคิด ริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะชอบปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้งานของเขา มี ชีวิตชีวา และมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้าง ซับซ้อนอาศัย ความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเขาจะเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นและมีสมาธิแน่วแนในงาน ของตนโดยไม่ เห็นแก่สินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือเกิดจาก ความศรัทธาและ พื่อใจที่จะทำงานนั้นๆ

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม ซึ่งมักเป็นบุคคลที่กล้าคิดกล้าแสดงออก กล้า ทดลอง กล้าเสี่ยง และเล่นกับความคิดของตนเองจึงเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง และมี ความ เชื่อมั่นในตนเองจะไม่พลาดกลัวต่อสิ่งที่ลึกลับประหลาดหรือคลุมเครือ แต่กลับช่วยและทำทนาย ให้ อยากรอง และรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้นจัดว่าเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตที่ดีทีเดียว

นอกจากนั้น **ไวสเบิร์กและสปริงเกอร์** (Weisberg and springer. 1961 Environmental factors influencing creative function in gifted children.) ได้อธิบายเพิ่มเติม ผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยลักษณะพฤติกรรมของเด็กว่า เด็กที่มี ความคิดริเริ่มสูงจะมีความรู้สึกที่ เกี่ยวกับตนเองมักเป็นเด็กที่ระลึถึงสิ่งต่างๆ ได้ง่าย เป็นคนมี อารมณ์ขัน มีความเป็นอิสระ มี ความรู้สึกไว ช่างสังเกตมีความคิดแปลกใหม่ชอบการผจญภัย ชอบเสี่ยง ชอบทดลอง มีนิสัยอยากรู้อยากเห็น กระจายใคร่รู้อยู่เสมอ ไม่ยอมคล้อยตามความคิด ของคนอื่นง่ายๆ (Non-Conformity)

ความคิดคล่องแคล่ว (Fuency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดย แบ่งออกเป็นความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วส่วนนั่นเอง

ความคิดคล่องแคล่วทางการเชื่อมโยงสัมพันธ์ (Associational fuency) เป็น ความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่ กำหนด

ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก Experiend fuency) เป็นความสามารถ ใน การใช้วลีหรือประโยคกล่าวคือสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ ต้องการ จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิด สร้างสรรค์ ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fuency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการ ภายในเวลา



ที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

ความคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหา จะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามต้องการ ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มาก หลากๆ อย่างและแตกต่างกันแล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่าง เปรียบเทียบ กันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุดและให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด โดยคำนึงถึง หลักเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ใช้ เวลา การลงทุน ความยากง่าย บุคลากร เป็นต้น

ความคิดคล่องแคล่วส่วนนอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดี และเหมาะสมที่สุด แล้ว ยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใดๆ ก็ ตาม มักจะพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาหลายๆ วิธีโดยให้ออกาสในการเลือกเป็นอันดับลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วส่วนนอกจากช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกสรรแล้วยังมีช่องทางอื่นที่ เป็นไปได้ให้ เลือกด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ ความคิดที่มีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์ นั่นเอง

**ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดแบ่งออกเป็น ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous feibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้ หลาก ประเภทอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้าง หลาก ประเภท ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ จะสได้เพียงประเภทเดียว หรือสองประเภท เท่านั้น

ความคิดยืดหยุ่นทางการเปลี่ยนแปลง (Adaptive feibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อ การแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่น ในข้อ 1 ในเวลา 5 นาที ท่าน ลองคิด ว่าท่านสามารถจะใช้หว่ายทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระจุง กระจาด ตะกร้า กล่องใส่ดินสอ กระจอม เก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กบ เสียบผม ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมา จัดเป็นประเภท ก็จะได้ 5 ประเภท ดังนี้

**ประเภทที่ 1** เฟอร์นิเจอร์ - ตู เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

**ประเภทที่ 2** เครื่องใช้ - กระจุง กระจาด ตะกร้า กระจอม

**ประเภทที่ 3** เครื่องกีฬา - ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน

**ประเภทที่ 4** เครื่องประดับ กีบเสียบผม

**ประเภทที่ 5** เครื่องเขียน - กล่องใส่ดินสอ

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่ว ความ แปรกแตกต่างออกไป หลีกเลียงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วย

นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ ความคิด สร้างสรรค์ได้หลายหมวดหมู่ หลากประเภทตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลายๆ ทาง ความคิด ยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ได้ดีขึ้น

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) แม้ว่าลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดหลาย ลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่วก็ตาม แต่ลักษณะความคิด ละเอียดลออก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้วก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือ ผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้นผลผลิต สร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

**เนลเลอร์** (อารี พันธมณี: อ้างอิงจาก Kneller. The art science of creativity.)<sup>28</sup> กล่าวว่า ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่เป็นพิเศษให้สำเร็จและยังขยายความอีกว่าความคิดสร้างสรรค์ จึงไม่เพียงแต่ ประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่ แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความแปลกความใหม่ และความพิเศษ นั้นจะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วยดังนั้นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ เพียงแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่จะต้องพยายามคิดและประสานความคิดติดตามให้ตลอด หรือให้ เกิดความสำเร็จด้วยตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีท่าทีจะเป็นกวีนั้น ไม่เพียงแต่ชอบและคิดในเรื่อง ความงดงามของบทกลอนเท่านั้น แต่จะต้องพยายามสร้างผลงานกวีขึ้นมาด้วย หรือหากบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางทักษะการประดิษฐ์ต่างๆ แทนที่จะเล่นเฉยๆ กับลวดก็จะคิดและสร้างมัน ให้เป็นวิหุขขึ้นมาได้ พัฒนาการของความละเอียดลออ

พัฒนาการความละเอียดลออจะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือเด็กที่มีอายุมากจะ มีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้าน ความละเอียดลออ เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออจะเป็นเด็กที่มีความสามารถ ทางด้านการสังเกตสูงด้วย

กิลฟอร์ด และออปฟ์เนอร์ (เยาวพา เตชะคุปต์ อ้างอิงจาก Guilford and haepher, . The analysis of intelligence.) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความ สร้างสรรค์เพิ่มเติม และพบว่าความคิดสร้างสรรค์ต้องมืองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความคิดไวต่อปัญหา (Sensitivity of Problem)
6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึ่มซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

**เจเลน และเออร์บัน** (เจเลนและเออร์บัน, 1984. The tent for creative thinking - drawing production.)<sup>29</sup> ได้สร้างแบบทดสอบวัดความคาด สร้างสรรค์ที่เรียกว่า “The test for

<sup>28</sup> อารี พันธมณี, ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ปรีน (2537). ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ เลิฟอนลิฟเพรส. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์ กรุงเทพฯ: ไยโหมเอ็ดดูเคท, 2540, หน้า 35-45.

<sup>29</sup> ดิลก ดิลกานนท์, การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ปริญญาโท กศ.ต. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร), กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2534, หน้า 40.

Creative thinking - drawing production” ตามนิยามว่าความคิด สร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีสาระในเชิงนวัตกรรม จินตนาการ และ ความคิดต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึง ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Feility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความกล้าเสี่ยง(Flk-taking) และอารมณ์ขัน (Humor) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของเจเลนและเฮอร์บัน ประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่มตามที่ตนเองมีอยู่
4. ความคิดละเอียดลออ
5. การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยงอันตราย เช่น การแยกขอบเขต
6. อารมณ์ขัน

**ทอร์เรนซ์** (Terrance Thinking creatively with pictures.) ได้สร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่เรียกว่า The Torrance tests of creative thinking (TTCT) ตามนิยามที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ไวต่อปัญหา มองเห็นความแตกต่างข้อบกพร่องหรือความไม่สอดคล้องกันในสิ่งเร้าของบุคคล ซึ่งแบบทดสอบ ประกอบด้วยแบบทดสอบที่เป็นแบบภาษาและแบบรูปภาพ ซึ่งในการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ ของทอร์เรนซ์จะให้คะแนน 4 ลักษณะ คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Ferocity) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) จากการตรวจให้คะแนนจะเห็นว่ามีการตรวจให้คะแนนโดยยึดองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า องค์ประกอบความคิด สร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ ประกอบด้วย

1. ความคิดคล่อง (Fluency)
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
3. ความคิดริเริ่ม (Originality)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

**เฮอร์บัน** (Urban. Modeling creativity.) ได้นำเสนอทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของเฮอร์บัน ที่ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ<sup>30</sup> คือ

1. องค์ประกอบทางความคิดความรู้ ได้แก่
  - 1.1 ความคิดและการปฏิบัติที่มีความหลากหลาย มีลักษณะอ่อนกนัย 1.2 ความรู้ทั่วไป และความคิดที่เป็นพื้นฐาน
  - 1.3 ความรู้เฉพาะทางและทักษะเฉพาะทาง
2. องค์ประกอบด้านบุคลิกภาพ ได้แก่
  - 2.1 ความมีใจจดจ่อต่องาน มีความมุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
  - 2.2 มีแรงจูงใจและแรงผลักดันภายในสูงมาก
  - 2.3 เป็นคนเปิดเผยอดทนที่จะพยายามหาทางพิสูจน์ความสงสัยหรือ ความคลุมเครือ

<sup>30</sup> อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2545, กุมภาพันธ์), *ความคิดสร้างสรรค์: การมองต่างมุมของนักวิชาการ*. วารสารสารปฏิรูป. 447): 95.

**วิชัย วงษ์ใหญ่** ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้<sup>31</sup> ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากบุคคลอื่น
2. ความว่องไวหรือความพริ้งพริ้ว ปริมาณการคิดพริ้งพริ้วออกมามากกว่าบุคคล
3. ความคิดคล่องแคล่ว คือ ชนิดของความคิดที่ปรากฏออกมาจะแตกต่างกัน ออกไปโดยไม่ซ้ำกันเลย
4. ความละเอียดลออประณีต ความคิดที่แสดงออกมานั้นละเอียดลออ สามารถ ที่จะนำมาทำให้สมบูรณ์และประณีตต่อไปได้อย่างเต็มที่

**วิจิตร วรุตบางกูร** ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญที่เป็นตัวจุดไฟความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ 5 ประการ<sup>32</sup> คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดละเอียด
4. ความคิดแปลกใหม่ไม่ตามอย่างใคร
5. การตรวจสอบทบทวน

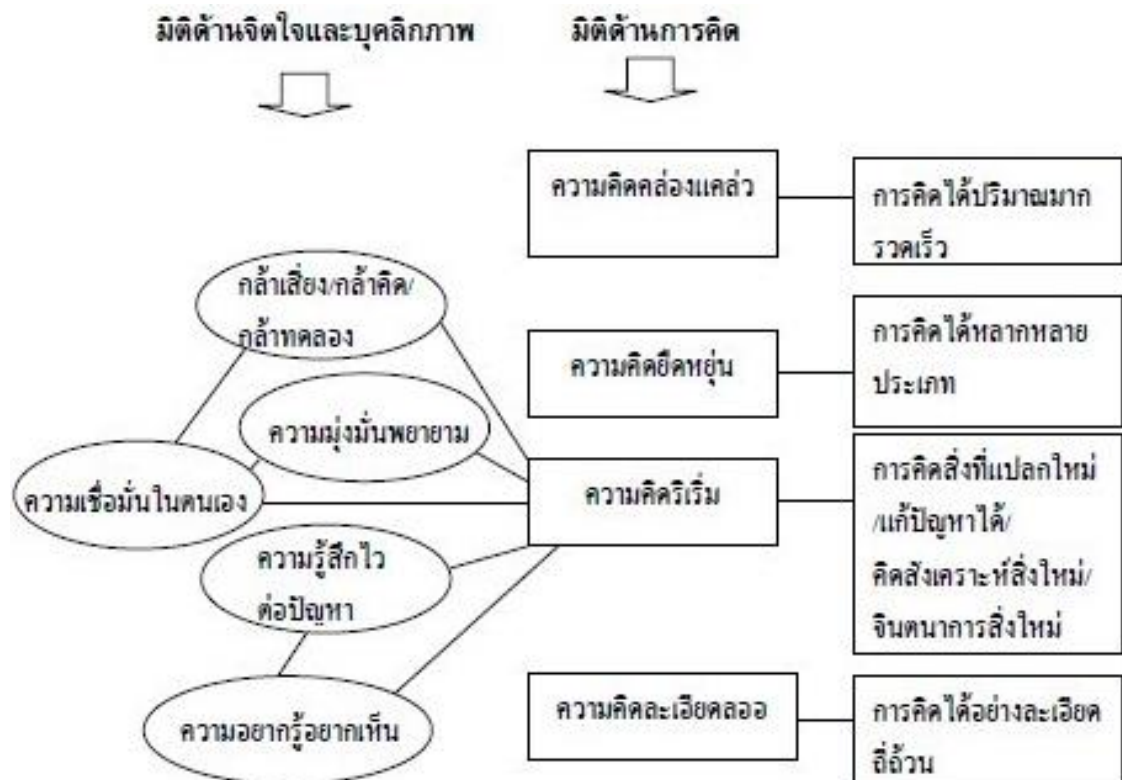
จากการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ ที่มีความสัมพันธ์ต่อกันคือ มิติด้านการคิด ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ และมิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพประกอบด้วย ความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าเสี่ยง กล้าคิด และความมุ่งมั่นอดทน โดยที่ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถของบุคคลในการค้นหาคำตอบได้หลายประเภทหลายทิศทาง ความคิดริเริ่ม เป็นความสามารถในการคิดในสิ่งแปลกใหม่ ความสามารถการจินตนาการสิ่งใหม่ ความสามารถในการสังเคราะห์แนวคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดที่มีอยู่เดิม ซึ่งจำเป็นต้อง อาศัยความกล้าคิด กล้าเสี่ยง การยอมรับความคิดและประสบการณ์ใหม่ๆ ความมุ่งมั่นในการทำงาน กล้าทดลองความอยากรู้อยากเห็น และความเชื่อมั่นในตนเอง ความอยากรู้อยากเห็น เป็นพฤติกรรม ของความต้องการตอบสนองความกระหายใคร่รู้ในทุกสิ่งทุกอย่าง มีความสงสัย ประหลาดใจ และมี ความรู้สึกไวต่อสิ่งที่พบเห็นและแสดงออกด้วย การชอบทดลองศึกษาค้นคว้า ซักถามอยู่เป็นนิจ และ มีความกระตือรือร้นที่จะซักถามเกี่ยวกับเรื่องแปลกใหม่อยู่เสมอ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็น พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความมั่นใจในการคิดการตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งต่างๆ

<sup>31</sup> วิชัย วงษ์ใหญ่ เอกสารประกอบการเรียนกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร-. (2537). กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน : ภาคปฏิบัติ กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน-. (2541) เอกสารประกอบการสอนเรื่อง “ทฤษฎีและการพัฒนาหลักสูตร วิชา ลส 800 ทฤษฎีและการปฏิบัติการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงหลักสูตร. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2523, หน้า 7.

<sup>32</sup> วิจิตร วรุตบางกูร และ สุพิชญา อีระกุล. การบริหารโรงเรียนและการนิเทศการศึกษาเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3. สมุทรปราการ : ชนิษฐาการพิมพ์, 2538, หน้า 12.

ให้สำเร็จตาม เป้าหมายที่วางไว้ และสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งแสดงออกด้วยการกล้าในการคิดและ การพูดใจคอมั่นคงไม่เชื่อคนง่ายมีเหตุผลรอบครอบ มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบทำสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ กล้าเสี่ยง ชอบแสดงตัว มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานให้สำเร็จชอบอิสระและชอบช่วยเหลือหมู่คณะ (ศรีสุตา คัมภีร์ภัทร.: กรมวิชาการ )

จากข้อสรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวสามารถแสดงเป็นแผนผัง แสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยงของ 2 มิติ ได้ดังนี้



ภาพประกอบ 3 แสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

### 2.2.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมแนวคิดและผลงานวิจัยเกี่ยวกับลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

กรมวิชาการ (กรมวิชาการ, 2534, 14)

1. มีความรู้สึกไหวต่อปัญหา
2. มองเห็นการณ์ไกล
3. ความเป็นตัวของตัวเอง
4. มีความสามารถในการคิดหลายแง่หลายมุม

5. มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความคิดอย่างคล่องแคล่ว<sup>33</sup>

**ทอร์เรนซ์** ได้กล่าวว่า

1. มีความอยากรู้อยากเห็น
2. มีความคิดยืดหยุ่น
3. มีความไวต่อปัญหา
4. กำหนดนิยามใหม่
5. มีความเชื่อมั่นในตน
6. มีความคิดริเริ่ม
7. มีความหยิ่ง<sup>34</sup>

**ครอบครัว**

1. เป็นผู้มีประสบการณ์กว้างขวาง
2. มีความเต็มใจที่จะเสี่ยง
3. รักความก้าวหน้า
4. มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความคิดอย่างคล่องแคล่ว<sup>35</sup>

**มาสโล** (อ้างใน อารี พันธมณี)

1. ความเป็นตัวของตัวเอง
2. ไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่ยังไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับ
3. พอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญต่อสิ่งที่ลึกลับ

**แกริสัน**

1. เป็นคนที่สนใจปัญหายอมรับการเปลี่ยนแปลงไม่กลัวต่อ
2. เป็นคนมีความสนใจกว้างขวาง
3. เป็นคนชอบคิดหาทางแก้ปัญหาไว้หลายๆทาง
4. เป็นคนที่มีสุขภาพสมบูรณ์ สุขภาพจิตดี
5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อม<sup>36</sup>

**กิลฟอร์ด** (กรมวิชาการ 2534: 14: อ้างอิงจาก Guilford. 1967) The Nature of human intelligence.)

1. มีความรู้สึกไวต่อปัญหา
2. สามารถที่จะผลิตแนวคิดใหม่ๆหรือวิธีการแก้ปัญหาใหม่

<sup>33</sup> กรมวิชาการ, *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล*, กรุงเทพฯ, 2534, หน้า 14.

<sup>34</sup> Torrance E.P. (1965). *Rewarding creative behavior: experiments in classroom creativity*. Englewood cliffs, N.J.: Prentice Hall inc

<sup>35</sup> กรมวิชาการ, *เรื่องเดียวกัน*, หน้า 14.

<sup>36</sup> อารี พันธมณี. (2540), *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้* กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ปรี๊น (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). *คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6*. กรุงเทพฯ เลิฟออนลิฟเพรส. (2545). *ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์* กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท.

3. มีความยืดหยุ่นในการแก้ปัญหา
4. มีความสามารถในการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวความคิดที่ทับซ้อน<sup>37</sup>

#### แอนเดอร์สัน

1. พอใจที่จะทำงานยากๆ ชอบทำงานหลายชนิด
2. มีความพยายามที่จะแก้ปัญหา
3. มีพลังงานจำนวนมากที่จะใช้เชิงวิชาการ
4. สนุกที่จะคิด ยอมรับในสิ่งที่ท้าทายความสามารถ
5. มีความพอใจที่จะทำงานฝีมือๆกับการใช้ความคิดต้องการ ที่จะขยายความคิด
6. ชอบตั้งคำถามว่าทำไม อย่างไร
7. ไม่ชอบการแนะนำที่มากเกินไป
8. ไม่ด่วนสรุปเหตุการณ์ต่างๆ แต่ต้องการที่จะสำรวจสิ่งนั้นๆให้ แน่ชัดเสียก่อน
9. ต้องการที่จะตอบปัญหาในรูปแบบต่างๆ
10. ไม่กังวลใจในความไม่ถูกต้องหรือความผิดพลาดแต่ต้องการทราบถึงสาเหตุของความผิดพลาดนั้นๆ<sup>38</sup>

#### เวสเลอร์

1. มีความไวในการรับรู้สิ่งรอบตัว
2. มีความยืดหยุ่นทางการคิด
3. มีอิสระในการตัดสินใจ
4. มีใจกว้างอดทนต่อภาวะปัญหา
5. มีความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา
6. มีความสามารถในการสังเคราะห์และมีแรงจูงใจสูง<sup>39</sup>

**กิลมอร์** (วีรพล แสงปัญญา อ้างอิงจาก Gilmore. The productive personality )

1. เป็นคนที่มีความเป็นอิสระ
2. มีความสามารถแก้ปัญหา
3. มีความคล่องแคล่วยืดหยุ่น
4. เป็นคนใจกว้างในการรับประสบการณ์ต่างๆ

**ลูโก และเฮอร์ชีย์** (ผสดี กฏอินทร์,อ้างอิงจาก Lugo and Hershey. Human development.)

1. ชอบสิ่งแปลกใหม่
2. มีความมั่นใจในตนเอง
3. มีใจเปิดกว้างที่จะรับสถานการณ์ใหม่

<sup>37</sup> Guilford J.P. (1988). "Some change in the structure of intellect model. Educational Psychological Measurement. 48(1):1-4.

<sup>38</sup> วีรพล แสงปัญญา, 2540: 29 อ้างอิงจาก Anderson 1970. Developing children's thinking through science. p. 60.

<sup>39</sup> ประสาท อิตรปริดา. 2547: 143; 1 1961. The leader looks at creativity. pp. 2-3.

4. มีความอดทน

5. มีอารมณ์ขัน

6. ไม่ตึงเครียด<sup>40</sup>

**เอิร์พ** (จีระพันธ์ พูลพัฒน์ อ้างอิงจาก Earp. Improving instruction of the experienced teacher.)

1. มีความคิดนอกเนกนัย

2. มีอารมณ์ขัน

3. มีเหตุผลแตกต่างไปจากคนอื่น

4. กล้าทำในสิ่งที่แตกต่างออกไป

5. มองปัญหาได้ลึกซึ้ง

6. ไม่กังวลกับผลกระทบสนใจแสวงหาความคิดใหม่ๆ<sup>41</sup>

**ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา**

1. อยากรู้อยากเห็น เปิดรับประสบการณ์ใหม่

2. ความต้องการสิ่งแปลกใหม่ ชอบสำรวจ

3. ความกล้าเสี่ยง

4. ความพอใจชอบเผชิญกับสิ่งที่ซับซ้อน

5. ความเป็นตัวของตัวเอง

6. ความคิดริเริ่มแตกต่างจากคนอื่น

7. ความไวต่อการรู้สึก

8. มีอารมณ์ขัน

9. มั่นใจในตนเอง

10. ความยืดหยุ่น

11. ชอบจินตนาการ<sup>42</sup>

**วิชัย วงษ์ใหญ่**

1. มีความอยากรู้อยากเห็น

2. ประหลาดใจหรือสนใจในสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่

3. ชอบเสี่ยง

4. มีความสามารถในการคิดได้กว้างขวางลึกซึ้ง

<sup>40</sup> ผุสดี ภูอินทร์. (2526), เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 8-15. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

<sup>41</sup> จีระพันธ์ พูลพัฒน์. เอกสารคำสอนรายวิชา 2703628 การจัดการกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

<sup>42</sup> ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, ความคิดสร้างสรรค์ พรสวรรค์ที่พัฒนาได้. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.



5. ไม่ชอบคล้อยตามผู้อื่น
6. เป็นอิสระทั้งความคิดและการกระทำ
7. มีความพินิจพิเคราะห์ละเอียดลออ
8. มีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ
9. ทำงานเพื่อความสุขของตนเอง
10. มีความไวต่อปัญหา
11. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นใหม่เสมอ
12. มีความคิดของตนเองไม่ซ้ำแบบใคร
13. คิดลึกซึ้งแตกฉาน
14. รู้จักดัดแปลงความคิดให้เหมาะสม
15. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน<sup>43</sup>

#### **รุ่งศิริ เข้มตระกูล**

1. มีบุคลิกภาพเข้มแข็งเชื่อมั่นในตนเอง
2. มีสมาธิดี ไม่ยอมแพ้ต่อปัญหา กล้าเสี่ยง
3. เป็นผู้มีความแปลกแตกต่างจากคนอื่นทั่วไป
4. อยากรู้อยากเห็น
5. เป็นผู้มีความรู้สึกไวต่อปัญหา
6. มีประสบการณ์กว้างขวาง
7. ยอมรับความเปลี่ยนแปลงและความขัดแย้งที่เกิดขึ้น
8. ชอบความเป็นอิสระ
9. มีจินตนาการสูง<sup>44</sup>

#### **อัญชลี และสุกัญญา**

1. มีความอยากรู้อยากเห็น
2. ชอบคิดริเริ่ม
3. มีความสามารถในการติดต่ออย่างกว้างขวาง
4. มีความยืดหยุ่นในการคิดและการทำ
5. ชอบแก้ไขดัดแปลง
6. ช่างคิด ช่างฝัน
7. มีอุดมการณ์
8. มีความเชื่อมั่นในตนเองและชอบตัดสินใจด้วยตนเอง
9. ไม่ชอบคล้อยตามผู้อื่น

---

<sup>43</sup> วิชัย วงษ์ใหญ่. เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง “การจัดการเรียนรู้สู่การบริการด้วยหัวใจความเป็นมนุษย์กระบวนการถอดบทเรียนเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน” วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนีเขื่อนแก่น, 2548.

<sup>44</sup> รุ่งศิริ เข้มตระกูล. (2004, January-April). ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity). ChristianUniversity Journal. 10(1): 23.

10. ชอบเสี่ยงและผจญภัย
11. ชอบเดา ชอบตั้งสมมติฐาน
12. ทำงานเพื่อความสุขโดยไม่หวังผลตอบแทน<sup>45</sup>

**ยุพา และเบญจมาศ** ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

1. เป็นตัวของตัวเอง มีความคิดอิสระ
2. มีความบากบั่นของความสลับซับซ้อนของงาน
3. อยากรู้อยากเห็น มีแรงจูงใจสูง
4. ไวต่อปัญหา รับรู้เร็ว มีความคิดยืดหยุ่น แก้ปัญหาได้ คล่องแคล่ว
5. ช่างสงสัย ชอบค้นหาคำตอบ
6. มีความสามารถในการใช้สมาธิ
7. มีความคิดริเริ่ม ชอบเผชิญกับปัญหาใหม่
8. ยอมรับในสิ่งที่ไม่แน่นอน ไม่ขาดกลัวต่อสิ่งที่ยังไม่ทราบ
9. มีความอดทนต่อความไม่เป็นระเบียบ
10. มีอารมณ์ขัน มีจินตนาการ<sup>46</sup>

จะเห็นว่าส่วนใหญ่ นักจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงลักษณะของ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างจะมีความสอดคล้องกันเป็นส่วนใหญ่ในส่วนที่แตกต่างก็เป็น เพียงการขยายลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ให้ครอบคลุมคุณลักษณะมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ซึ่งจากการพิจารณาข้อความโดยภาพรวมทั้งหมดสามารถจำแนกลักษณะของบุคคลที่มีความคิด สร้างสรรค์ออกได้เป็น 2 มิติ คือ มิติด้านการคิด และด้านจิตใจและบุคลิกภาพ

คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ มิติด้านการคิด ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ และ มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ประกอบด้วย ความอยากรู้อยากเห็น และความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งผล จากการสังเคราะห์ดังกล่าวมีความสอดคล้องกันกับข้อสรุปที่ผู้วิจัยได้จากการศึกษาทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของคาเกลส์ แฟรงก์ วิลเลียม และที่ได้จากการศึกษาผลการศึกษเกี่ยวกับ องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศ จาก ข้อค้นพบดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความเชื่อว่าการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่มี คุณภาพและมีความยั่งยืนจำเป็นต้องพัฒนาคุณลักษณะของบุคคลตาม องค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ ใน 2 มิติทั้งมิติด้านการคิดและมิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพไปพร้อมๆ กัน โดยที่มิติทั้งสองมีความสัมพันธ์กันส่งเสริมซึ่งกันและกันและมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้อง กันกับผลการวิจัยของ ลี ซุงวา (Lee Kyung Hwal. 2005: 194-199) ได้ ทำการศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างความคิดอเนกนัยกับคุณลักษณะด้านบุคลิกภาพที่ประกอบด้วย ความอยากรู้อยากเห็น ความ เป็นอิสระ ความกล้าเสี่ยงและความมุ่งมั่นในการทำงานก็พบว่าทั้งสอง

<sup>45</sup> อัญชลี แจ่มเจริญ และ สุภิญญา อาวีวรรณ. หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์ภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: เฉลิมชัยการพิมพ์, 2533.

<sup>46</sup> เบญจมาศ กาญจนวิโรจน์. เอกสารประกอบการสัมมนา : การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์, กรุงเทพฯ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2531.

ด้านมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการศึกษาของเบนส์ลี (Bernity : Astract) ที่ ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพบว่า ความรู้ ความเข้าใจ และ ความจำ ไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ส่วนความคิดตนเองนัย และการประเมินค่า มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ส่วนกระบวนการด้านจิตใจความรู้สึก (Affective process) แซนดรา (Sandra ) ได้กล่าวสรุปว่ากระบวนการด้านจิตใจและบุคลิกภาพมีความเกี่ยวข้อง กับความคิดสร้างสรรค์โดยมีความสัมพันธ์อย่างมากกับความสามารถในการคิดหลายทิศทางและ ความสามารถในการคิดดัดแปลงและเป็นลักษณะเฉพาะของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ด้วย จากผลการวิจัยดังกล่าวจะพบว่าความคิดตนเองนัยมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์และมีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะด้านจิตใจและบุคลิกภาพ

แต่จากการศึกษาพัฒนาการของบุคคลในด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า ความคิดละเอียดลออของบุคคลจะพัฒนาไปตามอายุคือ เด็กที่มีอายุมากก็จะมีความสามารถในการคิดละเอียดลออมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อย (อาร์ พันธมณี ) ประกอบกับความคิด ละเอียดลออได้ สอดแทรกอยู่กับความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มอยู่แล้ว และจากการที่ผู้วิจัย ได้ทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของไทยพบว่าส่วนใหญ่ มุ่งทำการศึกษาและ พัฒนามิตีด้านการคิดเพียง 3 ลักษณะเท่านั้น ซึ่งก็สอดคล้องกับ วันเพ็ญ จันทร์เจริญ ได้กล่าวว่า งานวิจัยส่วนใหญ่จะยึดองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ด้านกระบวนการ คิด 3 ลักษณะ ทั้งนี้ เพราะว่าความคิดละเอียดลออนั้นได้สอดแทรกอยู่กับลักษณะด้านการคิดทั้ง 3 ลักษณะนั้นแล้ว ด้วย เหตุและผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงไม่กำหนดความคิดละเอียดลออเป็นเป้าหมายหลัก ของการพัฒนา หลักสูตรเสริมในครั้ง นี้ เพราะความคิดละเอียดลออได้สอดแทรกอยู่กับความคิด คล่องแคล่ว ความคิด ยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มอยู่แล้ว

จากข้อสรุปเกี่ยวกับความหมายของความคิดสร้างสรรค์และองค์ประกอบของความคิด สร้างสรรค์ดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองของบุคคลที่แสดงออกในลักษณะของ ความสามารถในการคิดได้อย่างหลากหลาย หลายทิศทาง หลายแง่มุม มีความสามารถใน

การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ มีจินตนาการ มีการแสดงออกทางด้านจิตใจและบุคลิกภาพ อันจะ นำไปสู่การคิดแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หรือประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ซึ่งประกอบด้วย 2 มิติ คือ

### 1.มิตีด้านการคิด ประกอบด้วย

1.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fuency) เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบ ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยความสามารถของ บุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด แบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ ( Word Fluency ) ซึ่งเป็น ความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ ( Associational Fluency ) เป็นความสามารถที่คิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลา กำหนด

3. ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก ( Expressional Fluency ) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค คือ ความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ ประโยคที่ต้องการ

4. ความคล่องแคล่วในการคิด ( Ideational Fluency ) เป็นความสามารถที่จะ คิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด จึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึง นำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่าง เปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ ดีที่สุด

1.2 ความคิดยืดหยุ่น (Felpify) เป็นความสามารถของบุคคลในการค้นหาคำตอบได้ หลายประเภทหลายทิศทาง

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที ( Spontaneous Flexibility ) เป็น ความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ

2. ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง ( Adaptive Flexibility ) เป็น ความสามารถที่จะคิดได้หลากหลาย และสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

1.3 ความคิดริเริ่ม (Originally) เป็นความสามารถในการคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่าง จาก ความคิดที่มีอยู่เดิม

## 2. มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ประกอบด้วย

2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (Cuicy) เป็นพฤติกรรมของความต้องการตอบสนอง ความกระหายใคร่รู้ใน ทุกสิ่งทุกอย่าง มีความสงสัย ประหลาดใจ และมีความรู้สึกไวต่อสิ่งที่พบเห็น และแสดงออกด้วยการชอบทดลอง ศึกษาค้นคว้า ซักถามอยู่เป็นนิจ และมีความกระตือรือร้นที่ จะ ซักถามเกี่ยวกับเรื่องที่แปลกใหม่อยู่เสมอ

2.2 ความเชื่อมั่นในตนเอง (Self confidence) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความ มั่นใจในการคิดการตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ และสามารถปรับตัว เข้ากับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมต่างๆได้อย่างเหมาะสม ซึ่งแสดงออกด้วยการกล้าในการคิด และการพูด ใจคอมั่นคงไม่เชื่อคนง่ายมีเหตุผล รอบคอบ มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบหาสิ่งแปลกๆ ใหม่ ๆ กล้าเสี่ยง ชอบแสดงตัว มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานให้สำเร็จชอบอิสระ และชอบช่วยเหลือหมู่ คณะ

### 2.2.6 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

**ทอร์แรร์** (จงใจ ขจรศิลป์, : อ้างอิงจาก Tarance. 14. The Manesota studies of creative thinking ) ได้อ้างถึงงานวิจัยของลิกอน เกี่ยวกับพัฒนาการของ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยสรุป<sup>47</sup> ดังนี้

วัยแรกเกิด - 2 ขวบ ในระยะแรกของชีวิตเด็กเริ่มพัฒนาการด้านจินตนาการจะ เห็นได้ว่าเด็กเริ่มถามชื่อของสิ่งต่างๆ โดยพยายามทำเสียงต่างๆ หรือจ้องหะเมื่อเริ่มคิดทำอะไรได้ เด็กก็จะตั้งชื่อให้ เด็กเริ่มคาดหวังในเหตุการณ์ชีวิตประจำวัน เมื่อ 2 ขวบเด็กเริ่มแสวงหาโอกาสหรือ ทำสิ่งที่แปลกไปกว่าเดิม โดยมีความกระตือรือร้นที่จะสำรวจโดยการสัมผัส ด้วยความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และเด็กจะเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนแตะต้องไม่ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการที่เด็กได้ แสดงออก และลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคนในช่วงระยะเวลาที่เด็กควรจะได้รับ การกระตุ้นโดย

การให้สิ่งเร้าโดยการ เล่นสิ่งต่างๆ เช่น ไม้บล็อกขนาดใหญ่ ตุ๊กตา และของเล่นที่น่าเล่น และปลอดภัย โดยที่พ่อแม่ควรสนใจเล่นกับเด็ก การที่พ่อแม่ร้องเพลงให้เด็กฟัง และเล่นการตั้งคำถาม ต่างๆ ช่วยให้เด็กพัฒนาด้านจินตนาการ

ระยะ 2 - 4 ขวบ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากประสบการณ์โดยตรง แล้วจะถ่ายทอด ประสบการณ์ที่รับรู้โดยวิธีการแสดงออกและจินตนาการ เช่น เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เสนน้าร้อน เมื่อเด็กได้มีโอกาสสัมผัสจับต้องน้ำร้อนเด็กก็รู้ว่าเป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ เด็กในระยะนี้จะตื่นเต้นกับ ประสบการณ์ต่างๆ ได้ง่ายมีช่วงความสนใจสั้น เด็กจะเริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเองและเกิด ความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ๆ อาจจะทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ดังนั้นพ่อแม่ควรระมัดระวังให้ เด็กอยู่ใน สิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยอยู่เสมอ ในช่วงนี้ควรให้เด็กเล่นของเล่นสำเร็จรูปเพื่อให้เกิด ไปด้วย เช่น ไม้ บล็อก อาจสร้างเป็นบ้าน รถไฟ เป็นต้น

ระยะ 4-6 ขวบ ในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง แต่เด็กยังไม่มีความสามารถ ในการสังเกตเนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเรียนรู้การวางแผนจะเริ่มสนุกสนานกับ การวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบท่าทของผู้ใหญ่หรือ ผู้ ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่ม ตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและเริ่มคิดถึงการกระทำของตนที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะ พัฒนาในระยะนี้โดยงานศิลปะในทางสร้างสรรค์ จากประสบการณ์ใหม่ๆ และการทายคำพูด ใน ระยะนี้ไม่ควรประเมินเด็กโดยใช้มาตรฐานของเด็กวัยที่สูงกว่า เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือจาก การเล่นเพื่อฝึกด้านจินตนาการ เช่น จัดหาสิ่งของต่างๆ ให้เล่นขายของเล่นเป็นหม้อ เล่นเป็นครู เป็นต้น และเมื่อเล่นเสร็จก็ควรจะเน้นเรื่องเก็บของเข้าที่ ซึ่งครูพ่อแม่ควรจะอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้ แสดงออกในด้านความคิด โดยวิธีการส่งเสริมและชมเชย

นอกจากนี้ทอร์แรนซ์ (กรมวิชาการ : อ้างอิงจาก Torrance. Guiding creative talent.) ได้สรุปพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์จากการศึกษาของลิกอน ในเด็กวัยเรียน ดังนี้

เด็กวัยประถมศึกษา (อายุระหว่าง 6-12 ปี)

<sup>47</sup> จงใจ ขจรศิลป์. , การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย ปริญญาโท กศ.ม.กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2532.

อายุ 6-8 ปี จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเปลี่ยนไปสู่ความจริงมากขึ้นเขา พยายามที่จะบรรยายออกมาแม้ในขณะที่เขาเล่น เด็กวัยนี้รักการเรียนรู้มาก ดังนั้นการจัด ประสบการณ์ที่ทำทหาย และสนุกสนานให้เด็กในวัยนี้ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นให้แก่เด็ก

อายุ 6-10 ปี เด็กจะใช้ทักษะหลายร้านในการสร้างสรรค์และสามารถค้นพบ วิธีที่จะใช้ความสามารถเฉพาะตัวของเขาสร้างสรรค์ เด็กมักจะเทียบตัวเองกับคนที่น่ายกย่องซึ่ง สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ ความสามารถในการถามและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเพิ่มขึ้น

อายุ 10-12 ปี เด็กชอบการสำรวจค้นคว้าเด็กผู้หญิงชอบอ่านหนังสือและเล่น สมมุติ เด็กชายชอบเรียนจากประสบการณ์ตรง ช่วงเวลาของความสนใจจะนานขึ้น ความสามารถ ทางศิลปะ และดนตรีจะพัฒนาได้เร็ว เด็กชอบทดลองทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประสบการณ์ แต่มักขาด ความมั่นใจในผลงานของตนเอง

เด็กวัยเรียนนี้จะมีความคิดสร้างสรรค์ลดลงบางช่วง ซึ่งอาจเป็นผลจากการเข้า สู่ระบบโรงเรียนเด็กต้องทำตามกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนด ขาดโอกาสแสดงความคิดเห็น

เด็กวัยมัธยมศึกษา (อายุระหว่าง 12-18)

พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 12-18 ปี ซึ่งอยู่ในระดับมัธยมศึกษา (The union college character research) ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 12-18 ปี สรุปลได้ ดังนี้ (อารี รังสินนท์.)

อายุ 12 - 14 ปี ลิกอน พบว่า เด็กอายุ 12-14 ปี มีแนวโน้มชอบเกี่ยวกับกิจกรรม ปัจจุบัน ไม่ชอบวางแผนเกี่ยวกับอนาคต ชอบการผจญภัยมากกว่าเหตุผล ระเบียบนี้จัดเป็นช่วงแห่งการผจญภัย เด็กเริ่มแยกเพศ เด็กฉลาดจะสร้างผลงานสร้างสรรค์ทั้งด้านจินตนาการ ศิลปะดนตรี เครื่องจักรยนต์กลไก เด็กเริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ และประกอบกับระยะนี้เด็กจะอยู่ในช่วงที่กำลังเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การเรียนรู้ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เหล่านี้จึงทำให้เด็กเกิดความไม่แน่ใจ ไม่มั่นคง และหวาดกลัวการไม่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน เกิดต้องการเรียนรู้และโอกาสเลือกทดลองทำอาชีพที่สนใจ เพื่อเป็นการเตรียมตัวล่วงหน้า แม้ว่าในอนาคตเขาจะเปลี่ยนอาชีพใหม่ ระยะนี้เด็กควรได้รับประสบการณ์ในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ และดำเนินการในเรื่องที่ได้ตัดสินใจแล้วให้ตลอด เด็กควรได้รับการฝึกให้วางแผนงานที่น่าตื่นเต้นและยากมากขึ้น นอกจากนี้ เด็กควรได้รับการฝึกให้รู้จักคำนึงถึงความต้องการของคนอื่นๆ และให้รู้จักยอมรับและยกย่องเพื่อนๆ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

อายุ 14-16 ปี ช่วงอายุนี้การจินตนาการส่วนมากจะเกี่ยวกับอาชีพที่เด็กมุ่งหวัง ในอนาคตทั้งเด็กหญิงและเด็กชายและยังคงชอบการผจญภัย ความสนใจ ทักษะคติของเด็กพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วแม้ไม่คงที่นัก เด็กจะยังไม่เรียนรู้ว่าตนจะนำหลักการต่างๆ ไปประยุกต์ อย่างสร้างสรรค์ ได้อย่างไร แต่จะเรียนรู้ได้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด เด็กมักกังวลเรื่องการยอมรับของกลุ่มเพื่อน และมักจะกลัวเกี่ยวกับการสำรวจทดสอบความสามารถ

อายุ 16-18 ปี ช่วยอายุนี้ต้องการที่จะใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่เด็กมักจะจินตนาการของตนไว้ในแง่ที่มีความทะเยอทะยาน ความสนใจของเด็กมั่นคงพอที่จะกำหนดเกี่ยวกับทัศนคติที่สำคัญของเขา เขามีความสามารถที่จะคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรม และถ่ายทอด ความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะได้ เด็กสามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหา และ

สามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอย่างแข็งขัน เด็กรวยนี้สามารถแก้ปัญหาซึ่งต้องใช้ การประยุกต์ในสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วมาแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

### 3.4 องค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้กล่าวถึงการคิดว่า กลไกความสามารถในการคิดมีใช้จะเกิดขึ้นมาได้ลอยๆ แต่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับคุณสมบัติ พื้นฐานภายในบางประการของมนุษย์ที่เหนียวแน่นและเอื้ออำนวยให้เกิดการคิดและตัดสินใจควบคู่ไป กับข้อมูล 3 ด้าน ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับคน สังคมสิ่งแวดล้อม และข้อมูลทางวิชาการ ซึ่งคุณสมบัติ ภายในของมนุษย์หรือลักษณะนิสัยของมนุษย์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการคิด สามารถสรุปจัดกลุ่มได้ 6 กลุ่ม คือ

1. ใจกว้างและเป็นธรรม เป็นลักษณะนิสัยที่มีความหมายรวมถึงความมีใจเป็นกลาง มีความยุติธรรม และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ยอมรับในความรู้อีกของคนอื่นๆ ยอมรับว่า ความคิดเห็นต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งอาจมีได้หลายแบบหลายอย่าง ความคิดของเราเป็นรูปแบบหนึ่งที่คิดได้

2. กระตือรือร้น ใฝ่รู้ เป็นลักษณะนิสัยของคนที่ขงคิดและคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความกระตือรือร้นที่จะคิด ใฝ่รู้ใฝ่เรียน อยากรู้ อยากเห็น อยากคิดอยากทำในสิ่งแปลกๆ ใหม่ ๆ ไม่ชอบ อยู่นิ่งอยู่กับที่ ต้องการแสวงหาความจริงที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ เป็นคนขี้สงสัย เป็นคนกล้าเสี่ยง กล้าทดลองบนพื้นฐานของความมีเหตุผล เป็นคนที่ไวต่อการรับสิ่งเร้าคิดได้รวดเร็วคล่องตัว

3. ช่างวิเคราะห์และผสมผสาน เป็นคนที่รู้จักมองสิ่งต่างๆ ได้หลายแง่มุม สามารถวิเคราะห์รายละเอียดของสิ่งต่างๆ ได้ดี ในขณะที่เดียวกันก็ต้องรู้จักที่จะผสมผสานสิ่งที่วิเคราะห์ได้ให้กลายเป็นข้อมูลหรือข้อสรุปใหม่ได้หลายรูปแบบบนพื้นฐานของการทำงานอย่างมีระบบระเบียบบุคคลใน ลักษณะนี้จะมองเห็นความต่างในความเหมือนและจะมองเห็นความเหมือนในความแตกต่างของสิ่งของคู่ใดคู่หนึ่งได้ และเป็นคนชอบจัดระเบียบสิ่งของและข้อมูลความรู้

4. ขยันต่อสู้และอดทน เป็นลักษณะของคนที่ยืนยันที่จะคิด เป็นนักต่อสู้ที่เชื่อว่าปัญหาทุกอย่างมีทางแก้ไขถ้าพยายามหรือตั้งใจที่จะแก้ เป็นคนที่อดทนต่อภาวะที่คลุมเครือและซับซ้อน

5. มั่นใจในตนเอง เป็นลักษณะนิสัยที่หมายถึงการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง เป็นคนที่มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานใดๆ จนสำเร็จ กล้าคิดกล้าตัดสินใจ และกล้า แสดงออกอย่างเหมาะสม

5. น่ารัก น่าคบ เป็นลักษณะนิสัยที่เป็นคนอ่อนน้อมถ่อมตนไม่ก้าวร้าวมีอารมณ์ขันมีความจริงใจและมีวินัย

**เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์** ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่ช่วยเสริมสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ว่า แม้ว่ามนุษย์จะมีสมองซีกขวาที่ทำหน้าที่ในการคิดสร้างสรรค์แต่ไม่ได้ หมายความว่า ทุกคนจะสามารถใช้สมองส่วนนี้ในการคิดสร้างสรรค์ได้เท่าเทียมกัน เพราะการที่คน แต่ละคนจะคิดสร้างสรรค์ได้ดีหรือไม่หรือมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่สำคัญ<sup>48</sup> ดังนี้

<sup>48</sup> เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. การคิดเชิงสังเคราะห์, กรุงเทพฯ : ชัคเซลมีเดีย จริย์ สุวัตถิ. (2534), กล้าคิดกล้าเผชิญ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2545, หน้า 21-28.

1. องค์ประกอบด้านทัศนคติและบุคลิกลักษณะองค์ประกอบด้านนี้ได้มีเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์หลายฉบับได้เชื่อมโยงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เข้ากับทัศนคติและบุคลิกลักษณะของบุคคลโดยเห็นว่ามีเกี่ยวข้องกันเป็นอย่างมากคนที่มีเพียง

เทคนิควิธีการคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่งแต่หากมีทัศนคติและ บุคลิกภาพที่สร้างสรรค์ร่วมด้วยบุคคลนั้นจะสามารถคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดีมาก ซึ่งทัศนคติและ บุคลิกภาพ ดังกล่าวได้แก่ เป็นคนที่เปิดกว้างรับประสบการณ์ใหม่ มีอิสระในการคิดและตัดสินใจ กล้าเผชิญความเสี่ยง มีแรงจูงใจอันสูงส่งที่จะทำให้สำเร็จเป็นคนที่ทำงานหนัก มีความสนใจ ต่อสิ่งที่มีความสลับซับซ้อน อดทนต่อปัญหาที่มองไม่เห็นคำตอบ มีความสามารถในการปรับตัวด้านสุนทรีย์ะ บากบันอูตสาหะ เรียนรู้จากประสบการณ์ความล้มเหลว และรับมือกับสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี

2. องค์ประกอบด้านความสามารถทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นทักษะระดับสูงของความสามารถทางสติปัญญา ความสามารถเหล่านั้นได้แก่

2.1 ความสามารถในการกำหนดขอบเขตของปัญหา 22 ความสามารถในการใช้จินตนาการ

23 ความสามารถในการคัดเลือกอย่างมียุทธศาสตร์ เช่น ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ด้วยตนเอง ความสามารถในการมุ่งสู่หนทางแก้ปัญหาที่มีศักยภาพ

2.4 ความสามารถในการประเมินอย่างมีประสิทธิภาพ

3. องค์ประกอบด้านความรู้ ความรู้เป็นเหมือนดาบสองคมที่มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ในแง่บวก จากการวิจัยของโรเซนแมน (Rosenman, 1988) พบว่าความรู้ที่สะสมมาเป็นเวลาหลายปีมีความสำคัญต่อการทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คนที่มี ความรู้ มักจะคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าคนที่ไม่มีความรู้ และในแง่ลบ ความรู้อาจเป็นตัวขัดขวาง ความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย หากเกิดการยึดติดในความรู้ที่มีอยู่มากเกินไป จนเป็นอุปสรรคทำให้ ขาดความยืดหยุ่นในการคิดนอกกรอบคิดเกี่ยวกับสิ่งใหม่ๆ

4. องค์ประกอบด้านรูปแบบการคิด รูปแบบการคิดของแต่ละคนมีผลต่อการรับรู้ และบุคลิกลักษณะของคน ๆ นั้น รูปแบบการคิดจะช่วยให้เกิดการประยุกต์ความสามารถทาง สติปัญญา งานวิจัยหลายชิ้นบ่งบอกว่ารูปแบบการคิดของคนบางคนช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ และในทางตรงข้ามรูปแบบของบางคนขัดขวางการคิดสร้างสรรค์

5. องค์ประกอบด้านแรงจูงใจ แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กระตุ้นให้คนเกิดความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจที่กระตุ้นจากภายในมีประโยชน์ต่อความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความต้องการความสำเร็จ ความต้องการสิ่งใหม่ การตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น

6. องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อม การที่คนจะสามารถคิดสร้างสรรค์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมร่วมด้วยเป็นสำคัญ ซึ่งคนที่มีลักษณะสร้างสรรค์มักเป็นผู้ที่ได้รับการกระตุ้นและได้รับการส่งเสริมสนับสนุนโดยการสร้างบรรยากาศที่ไม่มีการสร้างกรอบมาตรฐานเพื่อปิดกั้น อันได้แก่ สังคมที่ส่งเสริมสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของคน สังคมที่ส่งเสริม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม สังคมที่มีแบบอย่างคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งบริบทสังคมเช่นนี้ ย่อมส่งเสริมให้คนในสังคมนั้นมีความคิดสร้างสรรค์



**ประสาท อิศรเสนา** ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ จะขึ้นอยู่กับ ปัจจัยสองส่วนเสมอ<sup>49</sup> คือ

1. ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abiles) หรือทักษะการคิด (Skil) ซึ่งเป็น ศักยภาพ ภายในบุคคล

2 ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่ง ไม่เพียงแต่จะมีแรงจูงใจหรือมีทักษะหรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องมีทั้งศักยภาพทางการคิด (Cognitive) จะต้องมีความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์ (Arachoe) หรือสภาพแรงจูงใจที่เอื้ออำนวยต่อความคิด สร้างสรรค์ควบคู่ไปด้วยเสมอ

สอดคล้องกับตาลตัน (จรัญ สุวัตถ : อ้างอิงจาก Dalton. . Adventures in thinking) ได้ อธิบายปัจจัยของความคิดสร้างสรรค์ว่ามี 2 ปัจจัย คือ

2.1 ปัจจัยด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) หรือความสามารถทางการคิด (Thinking abilities) ประกอบด้วย

2.1.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือ คิดจำแนกการตอบโต้ได้ตรง ประเด็น ติดตามความคิดได้ตลอดสาย เป็นต้น

2.1.2 ความคิดยืดหยุ่น (Feibility) คือ คิดไว้ได้หลายรูปแบบคิดปรับเปลี่ยน ลำดับ ขั้นตอน พิจารณาปัญหาหรือเรื่องราวหลายๆทาง เป็นต้น

2.1.3 ความคิดริเริ่ม (Originality) คือ มีความคิดที่แปลกใหม่ คิดผสมผสาน ความคิดที่มีอยู่เดิมออกมาเป็นรูปแบบใหม่ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ เป็นต้น

2.1.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ คิดเพิ่มเติมความคิดและ รายละเอียดที่น่าสนใจ จัดโยงสัมพันธ์ความคิดเข้าเป็นกลุ่ม และการคิดขยายเรื่อง เป็นต้น

2.2 ปัจจัยด้านจิตใจ (Affective) หรือความสามารถทางความรู้สึก (Feeling abilities) ประกอบด้วย

2.2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) คือ ชอบพิศวงสงสัยในสิ่ง และเป็น คน ชอบคิด

2.2.2 ความกล้าซัดซัด (Competity) คือ รู้สึกอยากทำสิ่งที่ยาก สิ่งประณีต ค้นหาทางหลายๆทางที่ต่างออกไป จัดความเป็นระเบียบจากความไม่เป็นระเบียบ และเห็นส่วนที่ หายไป ว่ามันน่าจะเป็นอะไร

2.2.3 ความกล้าเสี่ยง (Risk talking) คือ กล้าเสนอความคิดของตนต่อผู้อื่น กล้าเดา กล้าวิจารณ์และกล้าเผชิญกับความล้มเหลวและกล้ายืนความคิดของตนเอง

2.2.4 จินตนาการ (Imagination) คือ ส่องรู้ความรู้สึกของผู้อื่นวาดฝันได้ ทุกกาล สถานที่จินตนาการภาพไว้ในสมอง และวาดฝันถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น

**ลี ชุง วา (Intermational education Journal.)** ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ ระหว่างความสามารถในการการคิดสร้างสรรค์กับบุคลิกภาพของนักเรียน โดย ทำการศึกษา กับ

<sup>49</sup> ประสาท อิศรปริดา, **สารัตถะ จิตวิทยาการศึกษา** โครงการตำราคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, ขอนแก่น โรงพิมพ์คลังนันทวิทยา . 2549, หน้า 8-9.

นักเรียนจำนวน 716 คน จำแนกเป็นนักเรียนในเมืองใหญ่ 314 คน เมืองขนาดกลาง 240 คน และในเมืองขนาดเล็ก 235 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้พัฒนาตามแนวคิด รูปแบบการวัดของโวลคาโน (Volcano model for reativity measurement) ซึ่งรูปแบบนี้ยึดตาม แนวคิดทฤษฎีของกิลฟอร์ดและทอร์แรนซ์ เครื่องมือนี้จำแนกเป็น 2 ด้าน คือ

1. ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking ability ) ประกอบด้วย

1.1 ด้านภาษาประกอบด้วยจินตนาการ (Imagination) ความคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดริเริ่ม (Originality)

1.2 ด้านการวาดภาพ ประกอบด้วย ความต่อเนื่อง (Continuatom) การเชื่อมโยงและความสมบูรณ์ของภาพ (Connection and armpetion) ส่วนประกอบเป็นสิ่งใหม่ (New element) สารสำคัญ (Theme) และความแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนเดิม (Unconventionality)

2. ด้านบุคลิกภาพ (Creative personality) ประกอบด้วย

2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)

2.2 ความเป็นอิสระ (Independence)

2.3 ความกล้าเสี่ยง (Run-a-risk)

2.4 ความมุ่งมั่นทำงานให้สำเร็จ (Task Commitment)

จากการศึกษา พบว่า โดยภาพรวมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์ กับบุคลิกภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านย่อย พบว่า ความคิดจินตนาการ และความคิดเชื่อมโยง มีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพทั้ง 4 ด้าน ความคิดคล่องแคล่วมีความสัมพันธ์กับความอยากรู้อยากเห็นและความเป็นอิสระ จากผลการวิจัยดังกล่าวก็จะทำให้ เห็นว่าคุณลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่ได้จากแนวคิดความเชื่อของผู้เชี่ยวชาญและที่ได้จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบใหญ่ ๆ คือ องค์ประกอบด้านการคิด (Cognitive) ได้แก่ ความสามารถในการคิดที่หลากหลายแย่งมุมและแปลกใหม่ และองค์ประกอบด้านจิตใจหรือความรู้สึก (Affective) ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าเสี่ยงการจินตนาการ ความมานะบากบั่นอดทน ความพอใจทำสิ่งที่สลับซับซ้อน และแรงจูงใจ

### 2.2.7 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

เด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ และความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริม ให้พัฒนาเด็กได้ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงนั้น จะต้องได้รับการส่งเสริมคุณลักษณะด้านความคิดสร้างสรรค์ให้ได้พัฒนาอย่างเต็มที่ตั้งแต่ในวัยเด็ก<sup>50</sup> ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ยอมรับคุณค่าและความสามารถของบุคคลอย่างไม่มีเงื่อนไข

2. แสดงและเน้นให้เห็นว่าความคิดของเขามีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

<sup>50</sup> กรมวิชาการ, ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล, กรุงเทพฯ, 2534.

3. ให้ความเข้าใจและเห็นใจในตัวเขา และความรู้สึกของเขา
  4. อย่าพยายามกำหนดแบบเพื่อให้ทุกคนมีความคิดและบุคลิกภาพเดียวกัน
  5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลเฉพาะผลงานที่มีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ควรให้ผลงานแปลกใหม่มีโอกาสได้รับรางวัลและคำชมบ้าง
  6. ส่งเสริมให้ใช้จินตนาการของตนเอง โดยยกย่องเมื่อใช้จินตนาการที่แปลก และมีคุณค่า
  7. กระตุ้นและส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ
  8. ส่งเสริมให้ถามและให้ความสนใจต่อคำถาม รวมทั้งชี้แนะแหล่งคำตอบ
  9. ตั้งใจและเอาใจใส่ความคิดแปลก ๆ ของเขาด้วยใจเป็นกลาง
  10. พึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลา และค่อยเป็นค่อยไป
- บรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับ และการกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้พบความคิดใหม่ ๆ และสามารถพัฒนาศักยภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ให้เจริญก้าวหน้าตามขีดความสามารถของเขา

จากการศึกษาของ Gale ( อ้างใน วรรณิกา , 2528 ) พบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้ถ่ายทอดทางยีน ( Gene ) ของบิดามารดา หากแต่เป็นพฤติกรรมที่ได้รับภายหลัง ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลจะมากหรือน้อยเพียงไรย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ไม่ใช่พรสวรรค์พิเศษที่คนเพียงส่วนน้อยเป็นเจ้าของ หากแต่เป็นสมรรถภาพซึ่งมนุษย์เป็นเจ้าของได้ Gale ให้ความเห็นว่าโรงเรียนและพ่อแม่เป็นตัวจักรสำคัญในการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เขาอธิบายว่า

ความคิดสร้างสรรค์ ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้โดยการบังคับจิตใจ หรืออยู่ภายใต้อิทธิพลของการสอนที่เคร่งครัดระเบียบ แต่เป็นผลผลิตในเชิงจิตวิทยาและสังคมที่มีอิสระ บ้านและโรงเรียนมีส่วนทำให้เด็กเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีอิสระเสรีในการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ตรงกันข้าม ถ้าโรงเรียนและพ่อแม่ควบคุมเด็กให้อยู่ในกรอบประเพณีเพื่อป้องกันการปกครอง ซึ่งการกระทำเช่นนี้เป็นการสกัดกั้นความคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ คือความคิดสร้างสรรค์โดยสิ้นเชิง

1) แนวการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ( Williams อ้างถึงใน อาร์ , 2526 )

รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีด้วยกันหลายรูปแบบ แต่ Williams ( อ้างถึงใน อาร์ , 2526 ) ได้สรุปถึงรูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา ( Content ) หมายถึง การสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น ยังคงยึดหลักสูตรเป็นแกน และจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมการสอนของครู ( Teacher Behavior ) หมายถึง ในการสอนของครูเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น Williams เน้นเทคนิควิธีสอน และการเสนอกิจกรรมอันเป็นหัวใจสำคัญในการเสริมสร้างพฤติกรรมสร้างสรรค์ เขากล่าวว่าครูสามารถสอนเนื้อหาวิชาที่กำหนดในหลักสูตร และใช้เทคนิควิธีสอน การจัดกิจกรรมที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้

มิติที่ 3 ด้านพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ( Pupil Behavior ) หมายถึง ในการสอนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้น Williams ให้ความสำคัญทั้งทางด้านสติปัญญา และด้านจิตใจ หรือความรู้สึกของเด็กซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยเขาแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ หรือสติปัญญา ( Cognitive Behavior ) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านกลไกและการทำงานของสมองแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ความคล่องในการคิด
- 1.2 ความคิดยืดหยุ่น
- 1.3 ความคิดริเริ่ม
- 1.4 ความคิดละเอียดละออ

ลักษณะที่ 2 ด้านความรู้สึกหรือจิตใจ ( Affective Behavior ) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม เป็นต้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- 2.1 ความอยากรู้อยากเห็น
- 2.2 ความพร้อมใจที่จะเสี่ยง
- 2.3 ความพอใจที่จะทำสิ่งซับซ้อน
- 2.4 ความคิดจินตนาการ

นอกจากนี้ได้มีนักจิตวิทยา และนักการศึกษาที่กล่าวถึง เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นมาตรฐาน เพื่อใช้ในการฝึกฝนบุคคลทั่วไป ให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นไป เทคนิคเหล่านี้ได้แก่

1. การระดมพลังสมอง (Brainstorming ) หลักสำคัญของการระดมพลังสมอง คือการให้โอกาสคิดอย่างอิสระที่สุด โดยเลื่อนการประเมินความคิดออกไป ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในระหว่างที่มีการคิด การวิจารณ์หรือการประเมินผลใดๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในระหว่างการคิดจะเป็นสิ่งขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ จุดประสงค์ของการระดมพลังสมองก็เพื่อจะนำไปสู่การที่สามารถแก้ปัญหาได้ Alex Caborn เป็นผู้คิดเทคนิคนี้ขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการระดมพลังสมองออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ตัดการวิจารณ์ออกไป ช่วยทำให้เกิดการรับรู้โดยมีสถานการณ์ที่สร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต่อการเกิดจินตนาการ

ขั้นที่ 2 ให้อิสระ ยังมีความคิดที่กว้างไกลมากเท่าใดก็ยิ่งดี เพราะเป็นไปได้ที่ว่าความคิดที่ดูจะไร้สาระ อาจจะนำไปสู่บางสิ่งที่มีจินตนาการได้

ขั้นที่ 3 ต้องการปริมาณ ขั้นนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงจุดหมายของการระดมพลังสมอง ยิ่งมากความคิดก็จะได้มีโอกาสที่จะพบกับความคิดดีๆ มากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 4 การผสมผสานและปรับปรุงความคิด นั่นคือการขยายความคิดให้กว้างไกลออกไป ในระหว่างการอภิปรายนักเรียนจะพิจารณาความคิดของตนเองและของเพื่อนตามลำดับ

2. Attribute listing ผู้สร้างเทคนิคนี้คือ โรเบิร์ต คลอปฟอร์ด เทคนิคนี้มีลักษณะเป็นการสร้างแนวคิดใหม่โดยอาศัยแนวคิดเดิม วิธีการใช้แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือวิธี Attribute modifying คือการปรับเปลี่ยนลักษณะบางประการของแนวคิดหรือผลงานเดิม เช่น สี พื้นผนังห้อง แล้วปรับเปลี่ยนแต่ละส่วน เมื่อนำมารวมกันก็จะได้รูปแบบของห้องในแนวใหม่เกิดขึ้นมากมาย และวิธี

Attribute Transferring คือ การคิดถ่ายโยงลักษณะบางประการจากสถานการณ์หนึ่งมาใช้ในอีกสถานการณ์หนึ่ง เช่น การถ่ายโยงลักษณะของงานคาร์นิวัล มาใช้เป็นแนวคิดในการจัดงานปีใหม่ของโรงเรียน เป็นต้น

3. Morphological Synthesis เป็นเทคนิคที่ใช้ในการสร้างความคิดใหม่ๆ โดยใช้วิธีการแยกแยะองค์ประกอบของความคิดหรือปัญหา ให้องค์ประกอบหนึ่งอยู่บนแกนตั้งของตาราง ซึ่งเรียกว่า ตาราง เมทริกซ์ และอีกองค์ประกอบหนึ่งอยู่บนแกนนอน เมื่อองค์ประกอบบนแกนตั้งมาสัมพันธ์กับองค์ประกอบบนแกนนอนในช่วงตารางก็จะเกิดความคิดใหม่ขึ้น

4. Idea Checklist เป็นเทคนิคที่ใช้ในการค้นหาความคิดหรือแนวทางที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว โดยอาศัยกระบวนการตรวจสอบความคิดที่มีผู้ทำไว้แล้ว เช่น อาจใช้สมุดโทรศัพท์หน้าเหลืองเป็นรายการตรวจสอบความคิดในการค้นหาอาชีพต่างๆ ได้ หรือใช้ 73 Idea-Spurring Questions ของ ออสบอร์น สามารถเป็นรายการตรวจสอบความคิดให้โรงงานอุตสาหกรรมเกิดความคิดในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ได้มากมายหลายแนวทาง

5. Synectics Methods โดยรากศัพท์ Synectics หมายความว่า การเชื่อมเข้ากันของสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน William j.j. Gordon เป็นผู้คิดขึ้น โดยการสร้างความคุ้นเคยที่แปลกใหม่ และความแปลกใหม่ที่เป็นที่คุ้นเคย จากนั้นจึงสรุปเป็นแนวคิดใหม่ กระบวนการของการคิดเป็นของ Gordon มี 4 ประการ คือ

- 5.1 การสร้างจินตนาการขึ้นในจิตใจของเรา หรือการพิจารณาความคิดใหม่
- 5.2 การประยุกต์เอาความรู้ในสาขาวิชาหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น
- 5.3 การประยุกต์ใช้การเปรียบเทียบ หรืออุปมาในการแก้ปัญหา
- 5.4 การประยุกต์เอาความคิดใดๆ ก็ตามที่เกิดจากจินตนาการมาใช้แก้ปัญหา

จากแนวคิดเกี่ยวกับการนำเทคนิคการสอนเพื่อช่วยให้เกิดการพัฒนาคิดสร้างสรรค์ ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ชี้ให้เห็นแล้วว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถสอนกันได้

และจากผลงานของ Sund และ Trowbridge ( อ้างถึงใน กรมวิชาการ 2534 ) ที่ได้รวบรวมผลงานวิจัยทางจิตวิทยาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งมีผลต่อการเรียนการสอนในโรงเรียนมัธยมศึกษา สรุปได้ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดได้กับทุกคน และทุกวัยในบางสิ่งบางอย่าง
2. ความสามารถและการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนนั้นจะแตกต่างกัน
3. ความอิสระในการคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญมากและมีผลต่อสุขภาพจิตด้วย
4. เด็กๆจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อสถานการณ์เรียนรู้ผู้นั้นอยู่ในภาวะสร้างสรรค์

#### 2.1.8 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

Torrance (อ้างถึงใน อารี 2526 ) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้ คือ

ลักษณะที่ 1 ความไม่สมบูรณ์ การเปิดกว้าง ( Incompleteness Openess )

ลักษณะพื้นฐานแรกที่สุดในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา คือ ความไม่สมบูรณ์ หรือความเปิดกว้าง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นจำนวนมากได้เสนอแนะว่า ความไม่สมบูรณ์จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ เช่นการใช้คำถามที่ยั่วท้าทายให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบหรือหาข้อมูลในทางที่แปลกๆ ใหม่ๆ หรือให้คาดการณ์พยากรณ์จากข้อมูลที่มีจำกัด

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่อยู่ในตัวเด็กทุกคนและสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมในทางตรงคือ การสอน ผูกฝนอบรม และในทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศและการจัดสภาพแวดล้อม ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มีนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนวทางและหลักการส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ทั้งในทางตรง คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและทางอ้อมคือการจัดบรรยากาศและ การจัดสภาพแวดล้อม ตลอดจนอุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

**บุญชม ศรีสะอาด** ได้เสนอแนวทางการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ความคิดสร้างสรรค์<sup>51</sup> ไว้ดังนี้

1. จัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้พบ ได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ในด้านที่ผู้เรียนถนัด สนใจ ซึ่งจะเป็นการกระตุ้น สร้างแรงดลใจ ได้แนวทางและได้ความคิดที่หลากหลาย
2. ให้ความและให้โอกาสในการคิด จินตนาการ เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่ดี บางครั้งต้องอาศัยเวลา เหมือนการปมผลไม้ให้ลูก การให้โอกาสก็เป็นส่วนที่จะช่วยให้สามารถ ผลิตผลงานความคิดสร้างสรรค์ได้
3. จัดสิ่งอำนวยความสะดวกไม่ว่าจะเป็นด้านสถานที่ เครื่องมือ สื่ออุปกรณ์ต่างๆ เพื่อส่งเสริมการสร้างผลงานที่สร้างสรรค์
4. จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหา
5. ครูผู้สอนต้องมีใจกว้าง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในความหลากหลายของความคิด จินตนาการ บุคลิกภาพ และการแสดงออกของผู้เรียน
6. ให้ผู้เรียนระดมพลังสมอง เพื่อให้คิดค้นอย่างหลากหลาย
7. ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ซึ่งจะมีการช่วยคิดช่วยทำจากมวลสมาชิกในกลุ่ม
8. ให้การเสริมแรงที่ดี เช่น ให้ความสนใจ สังเกตการปฏิบัติงานและผลงาน แสดงความชื่นชม ชabas ซึ่ง และให้กำลังใจ

**ประสาธ อิศรปริดา** ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมและพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับใดจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสองส่วน เสมอ คือ ส่วนของความสามารถหรือทักษะในการคิดซึ่งเป็นศักยภาพภายในตัวบุคคล กับ ส่วนประกอบด้านแรงจูงใจ ซึ่งอาจจะเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่งบุคคลที่มีความคิด สร้างสรรค์สูงจะต้องมีส่วนประกอบดังกล่าวหลายๆ อย่างที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมอ นั่นคือ ไม่ เพียงแต่จะมีแรงจูงใจหรือทักษะหรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงเท่านั้น แต่จะต้องมีศักยภาพทางการคิด (Cognitive) ต้องมีความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์ (Affective) หรือสภาพแรงจูงใจที่เอื้อฮานวยต่อการคิดสร้างสรรค์ ควบคู่ไปด้วยเสมอ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า องค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นก็คือ ความสามารถ ทักษะและแรงจูงใจที่จะคิดสร้างสรรค์ ทั้งสามอย่างนี้จะอยู่ในลักษณะที่เอื้อซึ่งกันและ กัน จะไม่เกิดขึ้นอย่างโดด

<sup>51</sup> บุญชม ศรีสะอาด., การวิจัยสำหรับครู, กรุงเทพฯ สุวีริยาสาส์น, 2546, หน้า 22-23.

เดี่ยว ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของศักยภาพที่มีอยู่แล้วในตัวบุคคล และเกิดจากการฝึกอบรม ถ้าบุคคลมีศักยภาพทางการคิด ได้รับการฝึกให้มีทักษะการคิดและได้ รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่จะคิดค้นหรือริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ความก้าวหน้าในการคิดก็จะเกิดขึ้นได้<sup>52</sup>

อารี รังสนันท์ (2526. 103-104) ได้กล่าวถึงหลักสูตรและวิธีสอนความคิดสร้างสรรค์ ว่าในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กควรจัดหลักสูตรและกิจกรรมให้เด็กเกิดความเข้าใจ รู้จักคิด คิดเป็น และสามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จ ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ ครูควรปรับปรุงวิธีสอนและยืดหยุ่นเนื้อหาวิชา<sup>53</sup>ในลักษณะดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง พยายามอย่าบังคับให้เด็กทำตามคำสั่งครู อยู่ตลอดเวลา
2. ส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต ช่างซักถาม และตอบคำถาม หรือพยายาม ค้นหาคำตอบด้วยความกระตือรือร้น
3. สนใจและตั้งใจฟังคำถามแปลกๆ ใหม่ๆ ของเด็กและยอมรับความคิดแปลกๆ ของเด็ก
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของเด็กมีคุณค่าและเป็นประโยชน์โดยการให้กำลังใจ ชมเชย ยกย่อง และนำผลงานมาใช้ให้เกิดประโยชน์
5. ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่ม นอกจากจะยอมรับความคิดแปลกๆ ของเด็ก แล้วก็ไม่ควรตำหนิหรือวิจารณ์ความคิดของเด็ก
6. ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง สสำรวจ ค้นคว้า ทดลองด้วยความสนใจของ ตนเอง มีใจเพื่อหวังคะแนนที่จะได้รับ
7. กระตุ้นให้เด็กมีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น และการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
8. ส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จ ให้กำลังใจ ยกย่องชมเชยขจัดความกลัว ความก้าวร้าวของเด็กและสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ความมั่นคงปลอดภัยให้กับเด็ก

จากการศึกษาแนวทางและหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และ สังเคราะห์แนวคิดหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการสรุปหลักการที่สำคัญใน การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดวิธีสอนและกิจกรรมการสอนใน หลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ จากการศึกษาปฏิบัติจริง

<sup>52</sup> ประสาท อิศรปริดา, (2549), สารัตถะ จิตวิทยาการศึกษา โครงการตำราคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ขอนแก่น โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา . (2538), สารัตถะทางจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์, มหาสารคาม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.(2530), รายงานการวิจัย การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึกคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม

<sup>53</sup> อารี รังสนันท์. , ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: ธนะการพิมพ์,2526, หน้า 103-104.

2. ฝึกปฏิบัติเทคนิคยุทธศาสตร์การคิดที่ส่งเสริมเอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ เช่น ฝึกทักษะการคิดการแก้ปัญหา และการจินตนาการ โดยใช้เทคนิคการระดมพลังสมอง การใช้คำถาม ปลายเปิด การใช้เทคนิคในเนคตีส

3. จัดบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีอิสระในการคิด มีอิสระในการปฏิบัติงาน และมี อิสระในการเรียนรู้

4. สร้างแรงจูงใจ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายใน ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่นในตนเอง และความกล้าแสดงออก เป็นต้น

5. สร้างผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของการคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหาและคุณค่าของ การคิดด้วยตนเอง

6. ให้การเสริมแรงทางบวก 4.3 เทคนิคการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เทคนิคการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีหลากหลายวิธี เทคนิคที่เป็นที่รู้จักกัน ดีที่สุด มีดังนี้ (Colangelo and Dafs, 1991: 241-242)

1. เทคนิควิธีการระดมพลังสมอง (Brainstorming) ซึ่ง ออสบอน (Osborn) เป็นผู้พัฒนา โดยเป็นการพัฒนาผ่านความเชื่อเรื่องของการตัดสินใจและการค้นหาสิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ ออสบอน (Colangelo and Davis. 1991 : Born Osvom 1963. Applies imagination) 1947 เราไม่สามารถจะคิดวิพากษ์ (Critical) และคิดสร้างสรรค์ได้ในเวลาเดียวกัน การระดมพลังสมองช่วยส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศของการสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมการจินตนาการ ช่วยสอนให้เกิดลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ (Creative attitudes) และเป็นการสอนเพื่อให้นักเรียนได้พิจารณาความคิดที่หลากหลายก่อนที่จะแก้ไขปัญหา

2. เทคนิคการบันทึกคุณลักษณะ (Attribute listing) คาฟฟอร์ด (Colangelo and Davis. 1991 the n Crawford. 1978. The techniques of creative thinking.) 1.10 การบันทึกคุณลักษณะประกอบด้วยยุทธศาสตร์ย่อย 2 วิธี คือ เทคนิคการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะ (Attribute transferring) เป็นการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะจากคุณลักษณะในสถานการณ์หนึ่งไปยัง สถานการณ์อื่นๆ โดยใช้การคิดเปรียบเทียบ (Analogical thinking) เป็นฐาน และเทคนิคการดัดแปลงคุณลักษณะ (Attribute modifying) เป็นวิธีการบันทึกคุณลักษณะที่ทำการบันทึกแล้วทำการดัดแปลงคุณลักษณะของผลผลิตหรือกระบวนการที่สำคัญ เช่น การวางแผนการเขียนเรื่องสั้น โดยการบันทึกตัวละครในเรื่อง กำหนดเรื่องราวที่สำคัญ (Story object) กำหนดฉาก (Setting) กำหนดเป้าหมาย และ ปัญหาอุปสรรค

3. การสังเคราะห์โครงสร้าง (Morphological synthesis) เป็นการขยายหรือการดัดแปลง คุณลักษณะอยู่ในรูปของเมตริกซ์ ความคิดในคุณลักษณะหนึ่งจะถูกบันทึกลงในแกนหนึ่งของ เมตริกซ์ ส่วนความคิดคุณลักษณะอื่น ๆ ก็จะถูกบันทึกลงในแกนเมตริกซ์อื่นรวมความคิดใหม่ทั้ง 12 สิ่ง ก็จะถูกบันทึกในช่องเล็กๆ ของเมตริกซ์

4. เทคนิคการตรวจสอบรายการ (Chadis เป็นวิธีที่เกี่ยวข้องกับการใช้การจดบันทึกลงบน รายการความคิดที่เป็นแรงบันดาลใจของตนเอง แบบตรวจสอบรายการที่รู้จักกันดี คือ แบบตรวจสอบ รายการสำหรับการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาคือ 3 คำ กะตุ้นความคิด ของออสบอน



73 ideaspuring questions เป็นคำถามที่กระตุ้นในการทำให้เหมาะสม (Adapt) การดัดแปลง (Modfy) การขยาย (Magnary) การย่อให้ลดลง (Anty) การใช้สิ่งทดแทน (Substitute) และอื่นๆ

5. เทคนิคการเปรียบเทียบ (Analogy) เป็นเทคนิคการค้นพบความคิด 3 วิธี โดยใช้วิธีซินเน็คติคส์ (Synnectics) เป็นฐานในการเปรียบเทียบ ประกอบด้วย

1) วิธีการเปรียบเทียบโดยตรง (Direed saalogy) เป็นการค้นหาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของปัญหากับวิธีการแก้ปัญหาในธรรมชาติ

2) การเปรียบเทียบบุคคล (Personp saalogy) เป็นการจินตนาการด้วยตนเองไปสู่ปัญหา

3) การเปรียบเทียบ จินตนาการ (Fatty amogy) เป็นการจินตนาการสิ่งหนึ่งที่กว้างที่สุดแล้วเลือกปัญหาที่จะไปสู่วิธีการแก้ปัญหา

นอกจากที่ โคแรนจ์โรและเดวิส ได้เสนอเทคนิควิธีการสอนความคิดสร้างสรรค์ที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับใช้กันแล้ว จากผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศก็มีการยืนยันว่า วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry) หรือในปัจจุบัน

**วลัยกรณ์ คำมา** ได้ทำการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับความเชื่อมั่นในตนเองในประเทศไทย โดยนำงานวิจัยที่เกี่ยวกับความเชื่อมั่นในตนเองที่ผลิตในช่วงปี พ.ศ.2526 - 2546 จำนวน 108 เล่ม มาทำการสังเคราะห์ด้วยวิธีการสังเคราะห์เชิงปริมาณและสังเคราะห์เชิงคุณภาพ ผลการวิจัยสรุปได้<sup>54</sup> ดังนี้

6.1 การสังเคราะห์วิธีการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นการสังเคราะห์ เชิงปริมาณ โดยวิธีวิเคราะห์เมตต้า พบว่า วิธีการที่สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้สูงขึ้นได้ ได้แก่ การให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม การฝึกกิจกรรมกล้าแสดงออก กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ และการบำบัดโดยใช้กิจกรรมศิลปะ โดยมีค่าเฉลี่ยของค่าขนาดของผล เท่ากับ 3.33, 1.76 , 1.53 1.21 และ 0.28 ตามลำดับ การสังเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยวิธีวิเคราะห์ เนื้อหา พบว่า วิธีการตามแนวทางทฤษฎี ทางจิตวิทยาที่สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้ สูงขึ้นได้ ได้แก่ การให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยา การฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออก กระบวนการกลุ่ม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การบำบัดโดยใช้กิจกรรมศิลปะ การฝึกควบคุมตนเองและฝึกความรู้สึกไว การฝึกสมรรถภาพทางกาย การบำบัดโดยใช้ดนตรี วรรณกรรม และใช้การเสริมแรง ซึ่งวิธีการที่ใช้ เป็นรูปแบบจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้สูงขึ้น ได้แก่ การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การสอนแบบโครงการ การสอนโดยใช้ชุดการสอน บทเรียนสำเร็จรูป การสอนแบบการเรียนรู้เพื่อรอบรู้ การสอนการพัฒนา บุคลิกภาพ การสอนแบบการทดลอง การสอนแบบสาธิต การสอนแบบเน้นกระบวนการ และ การสอนแบบสืบสวนสอบสวน

6.2 การสังเคราะห์ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อมั่นในตนเองในเชิงปริมาณ พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อมั่นในตนเอง ได้แก่ สัมพันธภาพกับบุคคลรอบข้าง เพศ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.29 , 0.23 ตามลำดับ ในเชิงคุณภาพ ได้แก่ สัมพันธภาพ เพศ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะการเลี้ยงดู บุคลิกภาพ ความวิตกกังวล ความภาคภูมิใจใน

<sup>54</sup> วลัยกรณ์ คำมา. การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับความเชื่อมั่นในตนเองในประเทศไทยวิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การแนะนำและให้คำปรึกษา), ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร, 2548.

ตนเอง ลักษณะผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์ การยอมรับตน ความฉลาดทางอารมณ์ การสนับสนุน ทางสังคม คุณธรรมจริยธรรม และระเบียบวินัย

**อุทัย ชีวะธนรักษ์ (2517)** ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลของการสอนแบบสืบสวน สอบสวน (โดยเน้นทักษะขั้นสูงของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์) กับการสอนแบบเดิมในวิชา วิทยาศาสตร์ทั่วไประดับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลก่อน และหลังการสอนแบบสืบสวนสอบสวนที่มีต่อทักษะขั้นสูงของกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคิด แบบอเนกนัย การคิดแบบสืบสวนสอบสวน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ทักษะคิดใน วิชา วิทยาศาสตร์ ความมีวินัยในตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองเปรียบเทียบผลการสอน แบบสืบสวน สอบสวนกับการสอนแบบเดิมตามตัวแปรที่กำหนด และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวแปร ทั้งหมดโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 34 คน กลุ่มควบคุม 33 คน ผล จากการศึกษาระายงานเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรที่จะศึกษาในครั้งนี้ มีดังนี้ การ เปรียบเทียบผลการศึกษาก่อนและหลังการสอนในกลุ่มทดลอง<sup>55</sup> พบว่า

หลังการทดลองสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบสืบสวนสอบสวน นักเรียนมีคะแนนความคิด อเนกนัยและ ความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 001 ตามลำดับ ส่วนในกลุ่มควบคุม พบว่า ก่อนและหลังการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเดิมมีคะแนน ความคิดอเนกนัยและความเชื่อมั่นในตนเองไม่แตกต่างกัน และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนความคิดอเนกนัยและคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีข้อสังเกตว่า ค่าเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง เพิ่มขึ้นมากกว่ากลุ่มควบคุมและหลังการทดลองการกระจายของคะแนนของกลุ่มทดลองน้อยกว่า การ ทดลอง ส่วนของกลุ่มควบคุมการกระจายของคะแนนหลักการทดลองมีการกระจาย เพิ่มขึ้น

**ทัศนีย์ คุณาวัดนาวุฒิ (2515 58)** ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบการสอนแบบ สืบสวนสอบสวน และการสอนแบบปกติที่ส่งผลต่อความคิดแบบสืบสวนสอบสวน แบบการรับรู้ และ ความอยากรู้อยาก เห็น กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 แบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มที่ใช้การสอนแบบสืบสวนสอบสวนชนิดที่นักเรียนเป็นผู้ถาม และ กลุ่มที่ใช้การสอนชนิด ที่ครูและนักเรียนช่วยกันถาม ส่วนกลุ่ม ควบคุมเป็นกลุ่มที่ใช้การสอนแบบ ปกติ ข้อค้นพบที่ได้จาก การศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความอยากรู้อยากเห็น พบว่า นักเรียนที่ ได้รับการสอนแบบสืบสวน สอบสวนชนิดนักเรียนเป็นผู้ถามมีความอยากรู้อยากเห็นไม่แตกต่างกับ นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบ ปกติ แต่จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบความอยากรู้อยากเห็นระหว่าง ก่อนและหลังได้รับการสอน พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังได้ รับการสอนมีความอยากรู้อยาก เห็นสูงกว่าก่อนการสอน<sup>56</sup>

<sup>55</sup> อุทัย ชีวะธนรักษ์. ผลของการสอนแบบสืบสวนสอบสวน(โดยเน้นทักษะขั้นสูงของกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์) กับการสอนแบบเดิมในวิชาวิทยาศาสตร์ทั่วไป ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา ปริญญาโท (กศ.ม.) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา, 2517.

<sup>56</sup> ทัศนีย์ คุณาวัดนา. (2515), การศึกษาเปรียบเทียบการสอนแบบสืบสวนสอบสวนและการสอน แบบเดิมที่ส่งผลต่อความคิดแบบสืบสวนสอบสวน แบบการรับรู้ และ ความอยากรู้อยากเห็น. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2515, หน้า 58.

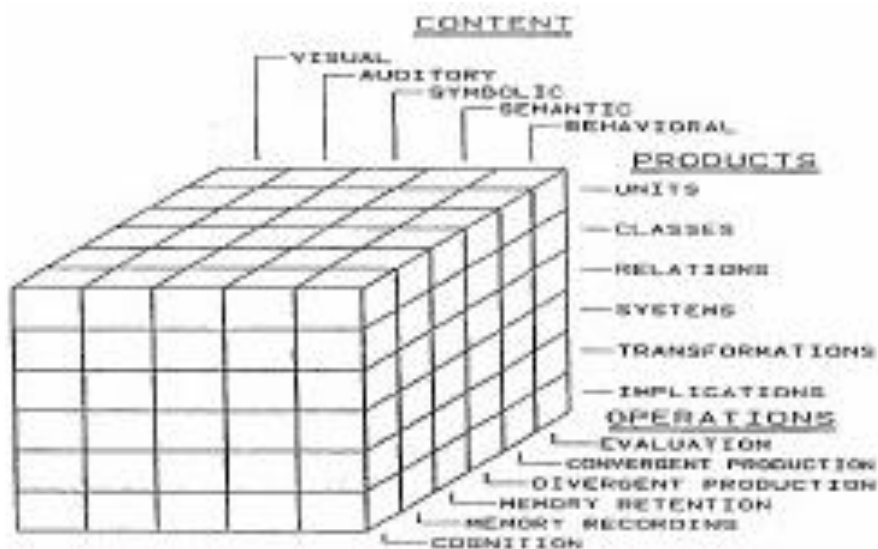
สรุปได้ว่า การสอนมีหลากหลายวิธีเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

### 2.2.8 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้มีทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้แตกต่างออกไปดังนี้

#### 1) ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ เริ่มจากกิลฟอร์ด (Guiford) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะได้ทำการศึกษาและวิจัยโดยการวิเคราะห์ ตัวประกอบ Factor analysis) ของสติปัญญาอยู่เป็นเวลา 20 ปี ในที่สุดได้เสนอแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญา ซึ่งแบบจำลองนี้ได้ครอบคลุมสมรรถภาพทางสมองต่างๆ จากการวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาวิธีการคิดขึ้น 2 ประเภท คือ ความคิดเอกนัย (Convergeant thinking) และความคิดอเนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งเป็นความคิดหลายทิศทางที่สามารถเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาได้ตลอดจนการนำไปสู่ผลผลิตของความคิดหรือคำตอบได้หลายอย่างด้วย และกิลฟอร์ดได้อธิบายว่า ความคิดอเนกนัยก็คือ ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง ในส่วนโครงสร้างทางสติปัญญานั้นกิลฟอร์ด<sup>57</sup> ได้แบ่งออกเป็น 3 มิติ ดังภาพประกอบที่ แสดงข้างล่างนี้



ภาพประกอบ 1 แสดงแบบจำลองโครงสร้างสติปัญญาของ เจ พี กิลฟอร์ด

รายละเอียดของมิติทั้งสามสามารถเสนอได้ดังนี้ (Guilford.)

**มิติที่ 1 มิติด้านกระบวนการคิด (Operations)** เป็นกระบวนการที่อินทรีย์จัดกระทำกับ ข้อมูลซึ่งข้อมูลก็คือสิ่งที่อินทรีย์แยกความแตกต่างได้ แบ่งได้เป็น 6 ลักษณะดังนี้

<sup>57</sup> Guilford J.P. "Some change in the structure of intellect model. Educational Psychological Measurement. 48(1):1-4., 1988.

1. ความรู้ความเข้าใจ (Cognition) เป็นความสามารถทางสมองที่จะตีความเมื่อเห็นสิ่งเร้า ได้ทันทีใด เป็นลักษณะของการค้นพบ ระแวงระวัง ค้นพบซ้ำ หรือจำได้ถึงข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบที่หลากหลายหรือเป็นความเข้าใจที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด

2 การจำ (Memory) เป็นความสามารถของบุคคลที่จะเก็บสะสมความรู้ไว้แล้วสามารถระลึก ออกมาได้เมื่อมีสิ่งเร้า แบ่งออกเป็น

2.1 ความจำระยะยาว (Memory retention) เป็นหน่วยความจำที่ถาวร มีความไม่จำกัด

2.2 ความจำระยะสั้น (Memory recording) เป็นหน่วยความจำที่เก็บสิ่งเร้าอยู่ในระยะสั้น ๆ

3. การคิดเอกลัษณ์ (Divergent production) เป็นกระบวนการของสมองที่คิดได้หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบโดยไม่จำกัดจำนวน ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่และยังเป็นการกำเนิดของข้อมูลจากการได้รับข้อมูลโดยเน้นที่หลากหลายลักษณะนี้มีความเกี่ยวข้องกับ ศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก

4. การคิดเอกลัษณ์ (Convergent production) เป็นกระบวนการของสมองที่จะสรุปหรือตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดีที่สุดจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ ซึ่งการสรุปจะต้องมีคำตอบเพียงคำตอบเดียว และเป็นการกำเนิดของข้อมูลจากการได้รับข้อมูลโดยเน้นไปที่ความเป็นหนึ่งเดียวหรือการยอมรับในผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

5. การประเมิน (Evaluation) เป็นการตัดสินใจเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม ความพึงพอใจ โดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

**มิติที่ 2 มิติด้านเนื้อหา (Content)** เป็นส่วนที่แทนข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดหรือเป็นสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดกระบวนการคิด แบ่งได้เป็น 5 ลักษณะดังนี้

1. ภาพ (Figural) เป็นข้อมูลประเภทรูปธรรมสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสแบ่งได้เป็น

1.1 การเห็นหรือการรับรู้ทางตา (Visual) เช่น เมื่อเห็นเส้น (lines) และรูปแบบ (Forms) มันก็จะแสดงถึงคุณสมบัติของรูปร่าง (Shapes) ขนาด (Sizes) และความหยาบละเอียด (Texture) เป็นต้น

1.2 การได้ยินหรือการรับรู้ทางหู (Auditory) จะอยู่ในรูปของจังหวะ (Rhythms) ทำนอง (Melodes) และเสียงพูด (Speech sound)

2. สัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นสิ่งเร้าที่มีความซับซ้อนมากกว่าภาพ เพราะอยู่ในรูปของเครื่องหมาย เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี เป็นต้น

3. ภาษา (Semantic) เป็นสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน เป็นสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดความคิดทางภาษา

4. พฤติกรรม (Behavioral) เป็นข้อมูลจากการแสดงออกของอาการทางรวมทั้ง ความต้องการ อารมณ์ ความตั้งใจ การรับรู้การที่ต และความปลอดภัย เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การแสดงความคิดเห็น

**มิติที่ 3 มิติด้านผลของการคิด (Product)** เป็นมิติที่แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงานของสมองหรือเป็นผลของข้อมูลที่ได้จากกระบวนการคิดแบบต่างๆ แบ่งได้เป็น 6 ลักษณะดังนี้

1. หน่วย (Units) เป็นส่วนย่อยที่ถูกแยกออกมา มีคุณสมบัติเฉพาะของตนเอง ที่แตกต่างจากสิ่งอื่น

2. กลุ่ม (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งของที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติร่วมกัน เช่น ผลไม้

3. ความสัมพันธ์ (Relations) เป็นผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่างๆ ตั้งแต่ 2 พวก เข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางอย่างเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปหน่วยกับหน่วย กลุ่ม กับกลุ่ม หรือระบบกับระบบ เช่น การหาค่าตรงข้าม การอุปมาอุปไมย

4. ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลการคิดหลายๆ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงการให้คำนิยามใหม่ การตีความ การขยายความ การเปลี่ยนแปลงข้อมูลไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น

6. การประยุกต์ (Implication) หมายถึง การคาดหวังหรือการทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดไว้ให้และเกิดความแตกต่างไปจากเดิม (Guitord.)

## 2) ทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของคาเกลล์

คาเกลล์ (ติลก ดิลกานนท์.: อ้างอิงจาก Cagle, A general Abstract-Concrete model of creative Thinking.) ได้เสนอรูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ใน รูปสามมิติเช่นเดียวกับ กิลฟอร์ด ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างหลักสองส่วน คือ ส่วนทางด้านนามธรรม (Abstract domain) และส่วนทางด้านรูปธรรม (Concrete domain) ในแต่ละส่วนจะประกอบด้วย 3 มิติ คือ มิติด้านรูปแบบของการคิด (Dimension of types of thought) มิติด้านเจตคติทางสมอง (Dimension of mental attitudes) และมิติด้านลำดับขั้นของการคิด (Dimension of stages) แต่ละ มิติประกอบด้วย องค์ประกอบย่อย<sup>58</sup> ดังนี้

1. มิติด้านรูปแบบของการคิด ประกอบด้วย การคิดย้อนกลับ (Reflective thought) การคิดรับรู้ (Sensory thought) การคิดหยั่งรู้ (intuitive thought) การคิดเปรียบเทียบ (Metaphorical thought) และการคิดเอกนัยและอนเอกนัย (Convergent and divergent thought) ความคิดในมิตินี้จะประสานสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องกับความคิดอีกสองมิติทั้งในส่วนที่เป็นนามธรรม และรูปธรรม

2. มิติด้านเจตคติทางสมอง ประกอบด้วย จินตนาการ (Imagination) ความคิด ยืดหยุ่น (Flexibility) ความใจกว้าง (Tolerance) ความกล้าเสี่ยง (Risk taking) และความอยากรู้ อยากรูเห็น (Curiosity)

3. มิติด้านลำดับขั้นของความคิด มิตินี้จะเกิดความคิดขึ้นในด้านนามธรรมก่อน ตามลำดับขั้น 5 ขั้น คือ

3.1 ขั้นจำแนก (Identification) เป็นขั้นการจัดจำแนกและกำหนดปัญหา

<sup>58</sup> ตีลก ดิลกานนท์., การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ปริญญานิพนธ์ กศ.ต. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร), กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, 2534, หน้า 16-17.

32 สิ่งเร้าชั้นความคิดปรากฏ (Reversion) เป็นชั้นการปรากฏของความคิดใหม่ที่เกี่ยวกับปัญหานั้น

33 ชั้นสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นชั้นการประมวลความคิดใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น จากชั้นที่สองและนำมาสังเคราะห์ให้เกิดวิธีการแก้ปัญหาขึ้น

3.4 ชั้นประเมิน (Evaluation) เป็นความคิดที่เกี่ยวกับวิธีแก้ปัญหาที่สังเคราะห์ ได้จากชั้นที่สามจะนำมาประเมินในขั้นนี้

3.5 ชั้นพิสูจน์ทบทวน (Verification) วิธีการที่ได้จากการประเมินใน ขั้นที่สี่ จะ ถูกนำมาพิจารณาทบทวนดูความเที่ยงตรงอีกครั้งหนึ่งถ้าพบว่าวิธีดังกล่าวนั้นมีความเที่ยงตรงพอที่จะผ่านไป ยังส่วนของรูปธรรมต่อไป

### 3) ทฤษฎีองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของแฟรงค์ วิลเลียม

แฟรงค์ วิลเลียม ได้เสนอรูปแบบการสอนความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 3 มิติ คือ มิติด้านเนื้อหา มิติด้านการสอนของครู และมิติด้านพฤติกรรมผู้เรียน ซึ่งในด้านพฤติกรรมผู้เรียนได้ แบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการคิดอเนกนัย และองค์ประกอบด้านจิตใจอารมณ์ โดยมีรายละเอียด<sup>59</sup> ดังนี้

รูปแบบการสอนความคิดสร้างสรรค์รูปแบบนี้ได้รับความนิยมค่อนข้างมากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยมี แฟรงค์ วิลเลียม เป็นนักจิตวิทยาและนักการศึกษา ชาวอเมริกัน เป็นผู้พัฒนารูปแบบการสอนความคิดสร้างสรรค์ขึ้น ที่เรียกว่า Williams Cube CAN Model อันเป็นรูปแบบในการส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกหรือเจตคติในรูป 3 มิติ คือ

**มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Content)** เป็นการให้ความสำคัญโดยการยึดหลักสูตรเป็น เกณฑ์ในการสอนความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถสอนแทรกได้ใน ทุกเนื้อหาวิชาของหลักสูตร ซึ่ง แฟรงค์ วิลเลียม ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น ภาษา เลขคณิต สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ดนตรี และศิลปะ เป็นต้น

**มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมการสอนของครู (Teacher behavior)** ในด้านการสอน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แฟรงค์ วิลเลียม ได้เน้นพฤติกรรมการสอนของครูโดย การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กลยุทธ์และวิธีสอนไว้ 18 ลักษณะ คือ

1. การสอน Paradox หมายถึง การสอนเกี่ยวกับความคิดใน 4 ลักษณะ
  - 1.1 ความคิดเห็นซึ่งขัดแย้งในตัวเอง
  - 1.2 ความคิดเห็นซึ่งต้านกับสามัญสำนึก
  - 1.3 ความจริงที่ยากจะเชื่อถือหรืออธิบายได้
  - 1.4 ความคิดเห็นหรือความเชื่อที่ฝังใจมานาน

<sup>59</sup> อารี พันธุ์มณี. , ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ปริ้น (2537). ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ เลิฟออนลิฟเพรส. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์ กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท, 2540, หน้า 131-145.

การสอนให้คิดในลักษณะนี้ เป็นการฝึกวิธีการประเมินค่าระหว่างข้อมูลที่ แท้จริง และยังช่วยให้คิดในสิ่งที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมที่เคยมีเป็นการฝึกให้มองสิ่งเดิมใน รูปแบบที่แตกต่างออกไป เป็นการส่งเสริมความคิดเห็นที่ไม่ให้คล้อยตามกัน โดยปราศจากเหตุผล

2. การพิจารณาลักษณะ (Attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียนคิดพิจารณา ถึงลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปจากที่เคยคิดและแตกต่างไปอย่างคาดไม่ถึง ด้วย เช่น ให้บอกประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้มากที่สุด โดยกล่าวว่าหนังสือพิมพ์นอกจากใช้ ห่อของแล้วยังใช้ประโยชน์อะไรได้อีกบ้าง บอกมาให้มากที่สุด

3. การเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบ สิ่งของหรือสถานการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันหรือตรงกันข้ามกัน อาจเป็น คำเปรียบเทียบคำพังเพย หรือสุภาษิตก็ได้

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อน (Discrepancy) ไปจากความจริง หมายถึง การแสดงความ คิดเห็น ระบุข้อชี้ถึงสิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริงหรือขาดตกบกพร่อง ผิดปกติหรือ สิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์

5. การใช้คำถามยั่วและกระตุ้นให้ตอบ (Provocative question) หมายถึง การตั้งคำถามแบบปลายเปิด และเป็นคำถามที่ยั่ว และเร้าความรู้สึกนึกคิด ให้ชวนคิดค้นเพื่อให้ได้ คำตอบที่สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และมีหลายๆ คำตอบ

6. การเปลี่ยนแปลง (Example of change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการ เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง การปรับปรุงสิ่งต่างๆ ที่คงสภาพมาเป็นเวลานานให้เป็นในรูปแบบอื่น ๆ และ เปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีต่างๆ อย่างอิสระ

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Example of habit) หมายถึง การฝึกให้ นักเรียนเป็นคนมีความยืดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นต่างๆ เพื่อปรับตนเข้ากับ สภาพการณ์ใหม่ๆ

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An organized random search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่ โดยอาศัยโครงสร้างเดิม หรือ กฎเกณฑ์เดิมที่เคยมี แต่พยายามคิดหลักการขึ้นใหม่ให้ต่างไปจากเดิม

9. ทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล (The doll search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียน รู้จักการสำรวจเพื่อหาข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น

9.1 การค้นคว้าแบบนักประวัติศาสตร์ (Hidories) เป็นการศึกษา ค้นคว้าหรือสำเร็จวิธีการปฏิบัติกันมาแต่ดึกดำบรรพ์

9.2 การค้นคว้าแบบบรรยาย (Descriptive search) เป็นการลงหา วิธีใหม่แบบลองผิดลองถูกก่อนค้นพบ แล้วจึงเสนอผลงาน

9.3 การค้นคว้าแบบนักวิทยาศาสตร์ (Experimental search) เป็น การสำรวจค้นคว้า โดยการตั้งสมมติฐาน แล้วหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์สมมติฐานแล้วจึงเสนอผลการศึกษา ที่ได้รับ

10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (Tolerance for ambiguity) เป็น การฝึกให้นักเรียนมีความอดทน และพยายามที่จะค้นหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวมหรือเป็นสอง นัย ลึกลับหรือทำนาย ความนึกคิดต่างๆ

11. การแสดงออกจากความหยั่งรู้ (Intuitive expression) เป็นการฝึกให้รู้จัก การแสดง ความรู้สึก ความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากมีสิ่งที่มาเร้าอวัยวะทั้งห้า

12 การพัฒนาคน (Adjustment for development) หมายถึง การฝึกให้ นักเรียนรู้จัก พิจารณาศึกษาดูความพลาดพลั้ง ล้มเหลวซึ่งเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แล้วหา ประโยชน์จากความผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือใช้ความผิดพลาดเป็น บทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative person and process) หมายถึง การให้ศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิด ตลอดจนวิธีการและประสบการณ์ของเขาด้วย

14. การประเมินสถานการณ์ (Evaluate situation) หมายถึง การฝึกให้หา ศาตอพบ โดยคำนึงผลที่จะเกิดขึ้น และความหมายที่เกี่ยวข้องเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้ว จะเกิดผลตามมาอย่างไร

15. พัฒนาทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (A creative skil) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิด แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกนึกคิดต่อเรื่องที่อ่านหนังสือประกอบทุกๆวิชา การส่งเสริมและให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อเรื่องที่อ่านมากกว่าที่จะมุ่ง ทบทวนข้อมูลต่างๆ ที่จำได้หรือเข้าใจ

16. พัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (A Geative listening skil) หมายถึง การฝึกให้เกิด ความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง หลังจากการฟังบทความ เรื่องราว ดนตรี เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูล ความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่นๆ ต่อไป

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (A Creative writing skill) หมายถึง การฝึกให้ แสดงความคิด ความรู้สึก และจินตนาการด้านการเขียนบรรยายหรือพรรณนาให้เห็นภาพ อย่างชัดเจน

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่างๆ (Misualization skill) หมายถึง การฝึก ให้แสดง ความรู้สึกนึกคิดในแง่มุมแปลกๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำของเดิม

**มิติที่ 3 ด้านพฤติกรรมกรเรียนของนักเรียน (Pupil behavior)** เมื่อครูได้จัด กระบวนการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชา และกลวิธีการสอนดังกล่าวแล้ว นักเรียนจะมี การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านสติปัญญาและด้านเจตคติ โดยแบ่ง พฤติกรรม การเรียนของนักเรียนออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

**ลักษณะที่ 1 : ด้านความรู้ ความเข้าใจหรือด้านสติปัญญา** หมายถึง นักเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านกลไกของสมองใน 4 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องตัว (Fuency thinking)
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexible thinking)
3. ความคิดริเริ่ม (Original thinking)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaborative thinking)

**ลักษณะที่ 2 : ด้านความรู้สึกหรือด้านจิตใจ** หมายถึง การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมด้าน ความรู้สึก จิตใจ หรือเจตคติด้านต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้



1. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) 2. ความเต็มใจที่จะเสี่ยง (Risk-taking) 3. ความพอใจที่จะทำสิ่งที่สลับซับซ้อน (Complexity)

4. ความคิดจินตนาการ (Imagination)

จากแนวคิดทฤษฎีของนักจิตวิทยาทั้งสามท่านดังกล่าวจะเห็นว่าทั้งสามท่านมี แนวคิดที่สอดคล้องกันในเรื่องของความเชื่อที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางการคิด (Cognitive process) โดยเน้นในด้านของการคิดอเนกนัยเหมือนกัน ส่วนที่แตกต่างกันคือ คาเกลส์ และแฟรงค์ วิลเลียม นอกจากจะเน้นที่การคิดอเนกนัยแล้วยังให้ความสำคัญกับองค์ประกอบอื่นๆ อีก คือ องค์ประกอบด้านเจตคติทางสมอง ได้แก่ จินตนาการ ความใจกว้าง ความกล้าเสี่ยง และ ความอยากรู้อยากเห็น และองค์ประกอบด้านลำดับขั้นของความคิด

#### 4) ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เดวิส (Davis, Educational psychology : theory and practice)<sup>60</sup> ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึง ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ (Freud) จิตแพทย์ ชาวเวียนนาเป็นผู้นำกลุ่ม ฟรอยด์ ได้ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจาก ความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศ ซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตใต้สำนึกกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ในสังคม ดังนั้นเพื่อให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมาในรูปหรือพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้จึง เปลี่ยนเป็นความคิดสร้างสรรค์ ฟรอยด์ยังให้ทรรศนะเพิ่มเติมว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของ ความร่าเริง แจ่มใส ผ่อนคลาย อิสระหรือลักษณะของความเป็นเด็กซึ่งบริสุทธิ์เป็นธรรมชาติเป็นไปตามสภาพที่แท้จริงไม่เสแสร้งหรือปรุงแต่งและมีความคิดแจ่มใส บริสุทธิ์ สนุกสนาน ไม่มี ความยึดติดต่อสิ่งใด และไม่เคร่งเครียด

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มี สัจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะ สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างสภาวะหรือ บรรยากาศที่เอื้ออำนวย ซึ่งบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิง จิตวิทยา คือ การยอมรับในค่าของคน เคารพในสิทธิและความคิดเห็น ไม่มีการตราค่า ประเมินหรือ เปรียบเทียบ

<sup>60</sup> กรมวิชาการ, ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล, กรุงเทพฯ, 2534, หน้า 6.

ความคิดเห็น มีความมั่นใจในตนเอง ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎีในเนคติดส์ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่อธิบายการเกิดขึ้นของความคิดสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างจากทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทั่วไป คือ ทฤษฎีทั่ว ๆ ไป จะกล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลแต่ละคน แต่ทฤษฎีนี้จะกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น เมื่อให้บุคคลที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันมากๆ ทั้งด้านบุคลิกภาพและด้านความคิดมาทำงานใน ระบบกลุ่มที่ศาในภาษากรีก เรียกว่า “ Syrectic ” ซึ่งทฤษฎีในเนคติดส์นี้ ศาสตราจารย์ วิลเลียม เจ.เจ. กอร์ดอน (lim ...Garcon) ได้เสนอแนวคิดนี้ไว้ในหนังสือชื่อ Snectics : The development of Creative capacity” ปี ค.ศ. 1961 โดยมีแนวคิดที่สำคัญ ดังนี้ (ยงยุทธ ณ นคร, : อ้างอิงจาก Gordon, Synectics.)

ความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีเด่นั้นขึ้นอยู่กับความหลากหลายของ ความชำนาญ ความรู้ และประสบการณ์ที่น่าสนใจของแต่ละบุคคล ผลทางปฏิบัติของความคิดสร้างสรรค์ย่อมเกิดขึ้นบนพื้นฐานและมรรควิธีเดียวกันในทุกสาขาวิชาชีพเกณฑ์ในการรวมกลุ่ม บุคคลนั้น เน้นลักษณะภูมิหลังทางอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญกว่าทางด้านสติปัญญา เพราะกลไก ทางอารมณ์นั้น จะเกิดปฏิกิริยาโดยตรงได้รวดเร็วและง่าย เมื่อเผชิญต่อปัญหาทันทีทันใด โดย กอร์ดอน มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์เรื่อง อื่น ๆ เกิดขึ้นจากวิธีการคิดหรือกลไกในการคิดแบบเดียวกันและขบวนการคิดของบุคคลใน การแก้ปัญหาต่างๆ จะไม่ลดน้อยลงเมื่อบุคคลมาร่วมกันคิดแก้ปัญหาในระบบกลุ่มแต่ตรงกันข้าม หากนำผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ อยู่แล้วมาร่วมกันแก้ปัญหาที่ย่อมจะสามารถกำหนดกรอบของปัญหา ต่างๆ ได้อย่างรอบครอบชัดเจนยิ่งขึ้นและสามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้น การรวมกันจะเป็นการกระตุ้นให้ แต่ละคนเสนอความคิดและ แสดงความรู้สักได้อย่างเปิดเผย กลุ่มที่มีความแตกต่างกันมากก็ยิ่งวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างถี่ถ้วนทำให้มีการมองปัญหาในแนวที่บุคคลอื่นๆ ไม่คาดคิดมาก่อน มากขึ้น ดังนั้นบุคคลในกลุ่มจึงสามารถค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่มีรูปแบบแตกต่างกันหลายรูปแบบ ซึ่งปัจจุบันได้มีการนำวิธีการนี้ไปใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ โดยมีการพัฒนารูปแบบกระบวนการ ออกไปอย่างกว้างขวาง

จากทฤษฎีดังกล่าว สามารถสรุปเป็นแนวทางที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนได้ ดังนี้

1. ทฤษฎีเชิงจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีมนุษยนิยม มีความเชื่อในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะที่เป็นกระบวนการทางจิต ดังนั้นการจะกระตุ้นจิตให้คิดอย่างสร้างสรรค์นั้น จะต้องทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน มีอารมณ์แจ่มใส และสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยใน เชิงจิตวิทยา คือ การยอมรับในค่าของคน เคารพในสิทธิและความคิดเห็น มีความเชื่อมั่นในตนเอง และการสร้างจิตใจให้เปิดกว้างในการรับประสบการณ์ใหม่

2. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม และทฤษฎีในเนคติดส์ เป็นกลุ่มที่มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางการคิด ดังนั้นการจะพัฒนาให้เกิดกระบวนการคิดหรือเกิดความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมีการจัดการเรียนรู้โดยเน้นพัฒนาความสามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังอีกสิ่งเร้าหนึ่ง มีการเสริมแรงทางบวกในสิ่งที่นักเรียนตอบสนองได้ถูกต้อง และให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มจัดบุคคลที่มีความแตกต่างกันในเรื่องของ

บุคลิกภาพและความคิดมากๆ เข้ากลุ่มเดียวกันซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างถ่องแท้

5) ทฤษฎีของ Freud มีทัศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากความขัดแย้งซึ่งถูกขบขันออกมาโดยพลังจิตใต้สำนึกขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระขึ้นมากมาย แต่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีสิ่งนี้

6) ทฤษฎีของ taylor ได้ให้ข้อคิดของทฤษฎีที่น่าสนใจว่า ผลงานของความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือไม่จำเป็นต้องคิดค้นคว้าประดิษฐ์สิ่งของใหม่ๆ ที่ยังไม่มีใครได้คิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดด้านนามธรรมสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้น อาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นที่สุด เป็นสิ่งสามัญธรรมดา คือ เป็นพฤติกรรมหรือการแสดงออกของตนอย่างอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและทักษะแต่อย่างใด คือให้แต่เพียงกล้าแสดงออกอย่างอิสระเท่านั้น

ขั้นที่ 2 เป็นผลงานซึ่งผลิตออกมาโดยผลงานนั้นจำเป็นต้องอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคล ไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใครแม้ว่างานนั้นจะมีคนอื่นคิดแล้วก็ตาม

ขั้นที่ 4 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 เป็นขั้นพัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่สี่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมสูงสุดได้ เช่น ชาร์ล ดาร์วิน คิดตั้งทฤษฎีวิวัฒนาการขึ้น

3. ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการโยงสัมพันธ์ (Associative Theory)

กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยการสร้างแนวคิดใหม่ โดยการรวมสิ่งที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน ซึ่งการรวมกันนี้จะต้องเป็นไปตามเงื่อนไขเฉพาะอย่าง หรือรวมกันแล้วต้องเกิดประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง หรือเมื่อระลึกสิ่งใดได้ก็เป็นแนวทางในการระลึกถึงสิ่งอื่น ๆ ต่อ ๆ กันไปสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อนึกถึงโต๊ะ ก็ทำให้นึกถึงเก้าอี้ไปใช้วางของ เป็นต้น

4. ทฤษฎีโครงสร้างทางสมอง (The Structure of Intellect theory) ทฤษฎีนี้ สร้างโดย Guilford นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เข้าได้อธิบายโครงสร้างทางสมอง ในรูปแบบจำลองสามมิติ (Three Dimensional Model) ดังนี้

มิติที่ 1 วิธีการคิด (Operations) แบ่งออกเป็นห้าด้าน คือ การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) การจำ (Memory) การคิดออกเนกนัย ( Divergent Production) การคิดเอกนัย ( Convergent Production ) และการประเมินค่า ( Evaluation)

มิติที่ 2 เนื้อหา (Contents) แบ่งออกเป็นสี่แบบ คือ ภาพ (Figural) สัญลักษณ์ (Symbolic) ภาษา ( Semantic) และพฤติกรรม (Behavioral)

มิติที่ 3 ผลการคิด (Products) แบ่งออกเป็นหกแบบ คือ หน่วย (Units) จำพวก (Classes) ความสัมพันธ์ (Relation) ระบบ (System) การแปลงรูป (Transformation) และการประยุกต์ (Implications)

5. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ของ Torrance กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์จะแสดงออกตลอดกระบวนการของความรู้สึกรู้สึกหรือการเห็นปัญหา การรวบรวมความคิดเพื่อก่อตั้งเป็นสมมติฐาน การทดสอบ และการแปลงสมมติฐาน ตลอดจนการเผยแพร่ถึงผลผลิตที่ได้รับ ซึ่งทฤษฎีของ Torrance อาจขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดริเริ่มเพื่อแสวงหาวิธีใหม่ในการเผชิญหรือแก้ปัญหา<sup>61</sup>

## 2.2 แนวทางการจัดการเรียนการสอนความคิดสร้างสรรค์

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีผู้เสนอลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนไว้ที่น่าสนใจไว้มีดังนี้

1. **ทฤษฎีโมเดล AUTA (The AUTA model)** เป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ใหม่ล่าสุดซึ่งสร้างโดย Davis และ OSullivan ได้เสนอขึ้นในปี ค.ศ. 1980 คือโมเดลAUTAซึ่งได้อธิบายลำดับขั้นเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าประกอบด้วยกระบวนการที่ทำให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์และลำดับขั้นของการแนะนำเพื่อการสอนสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์รูปแบบของโมเดล AUTAประกอบด้วยขั้นตอน ขั้นดังนี้ (อรจิรา จะแรมรัมย์. 2545: 23-24)

1.1 การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ (Awareness of the importance of creativity) เป็นขั้นตอนแรกที่จะทำให้ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นเกี่ยวกับการเพิ่มความสำนึกในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการพัฒนาของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาปรัชญาญาณ การรู้จักตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ และการมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม ผู้เรียนจะได้เข้าใจบทบาทของนวัตกรรมสร้างสรรค์ผ่านมาทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับความศิวิไลซ์ และ วิธีแก้ปัญหาในปัจจุบันและอนาคต

1.2 ความเข้าใจในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ (Understanding of the nature of creativity) เนื้อหาสาระที่มีความสำคัญซึ่งจะมีส่วนช่วยให้เข้าใจเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1.2.1 บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์

1.2.3 ความสามารถที่สร้างสรรค์

1.2.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

1.2.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1.2.6 วิธีฝึกและปัจจัยที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

1.3 เทคนิคที่ทำให้เกิดผลผลิตที่สร้างสรรค์ (Techniques of creative production)

วิธีการในการคิดอย่างสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลที่ให้ผลผลิตที่สร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้เทคนิคมาตรฐานในการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1.3.1 การระดมพลังสมอง

<sup>61</sup>อ้างอิงใน ซีร์ชัย เนตรถนอมศักดิ์ , 2538

- 1.3.2 การเอาคุณลักษณะต่างๆ ออกมาแจกแจงหรือปรับลักษณะต่าง
- 1.3.3 การจับคู่ในลักษณะ2ด้านแล้วจับคู่สลับกันหลายๆคู่ก็จะได้รูปแบบ หลายรูปแบบ
- 1.3.4 การใช้ความคิดริเริ่มหรือสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว
- 1.3.5 การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดา ให้ แปลกใหม่ โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

1.4 การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลที่แท้จริง (Set factualization) เป้าหมายที่แท้จริงของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือการรู้จักตนเอง ซึ่งหมายถึง การที่บุคคลเต็มไปด้วยการพัฒนาความสามารถและปรีชาญาณของแต่ละบุคคลความพึงพอใจใน สิ่งที่สามารถเป็นไปได้ การรู้จักตนเองนั้นประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

- 1.4.1 เป็นเปิดประสบการณ์ต่างๆมาปรับเข้ากับตนเอง
- 1.4.2 มีความเกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ของเพื่อนมนุษย์
- 1.4.3 เรียนรู้และผลิตสื่อต่างๆตามความคิดริเริ่ม
- 1.4.4 มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงแนวทางการดำรงชีวิตให้ เหมาะสม

**โคเรนจ์โรและเดวิส (Calangdo and Davis )** ที่ได้เสนอขั้นตอน การฝึกอบรมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ดังนี้

1. อบรมสั่งสอนให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักของความคิดสร้างสรรค์สร้างเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative attitude) สร้างอารมณ์และแรงจูงใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นจุดเริ่มต้น ที่มีเหตุผลของการอบรมความคิดสร้างสรรค์

2. ปรับปรุงความรู้คิดของนักเรียน (Students' metacognitive) ความเข้าใจ ความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative people) เข้าใจความคิด (Ideas) กระบวนการ (Processes) นิยาม (Definitions) เทคนิคการคิดสร้างสรรค์ (Technique) การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Test) และอื่นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสัมผัสได้ในขั้นต่อไปและสามารถที่จะบูรณาการ กับขั้นตอนที่ 1 ได้

3. การฝึกปฏิบัติการคิดที่หลากหลายโดยใช้การประชุมระดมพลังสมอง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ให้แข็งแกร่งและเพิ่มเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative attitudes) และความตระหนักของความคิดสร้างสรรค์ให้มากยิ่งขึ้น

4. สอนและฝึกปฏิบัติเทคนิคการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถึงแม้จะทำให้เกิด ความคล่องแคล่วในการปฏิบัติหรือไม่ก็ตามแต่อย่างน้อยจะช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้เรียนให้รู้ ว่าความคิดมาจากไหน

5. สิ่งที่เป็นผลจากกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จะประเมินคุณค่าได้จาก เจตคติความคิดสร้างสรรค์ การเพิ่มขึ้นของทักษะและความสามารถในการคิด และความเข้าใจความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคความคิดสร้างสรรค์ อันจะเป็นผลต่อการพัฒนา การคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาของนักเรียนต่อไป

4.5 อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีผู้กล่าวถึงอุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ไว้ดังนี้

อารี พันธุ์ณี ได้กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะใช้วิธีการสอน การสร้างสภาพแวดล้อมหรือเจตคติของผู้ใกล้แล้ว ควรจะขจัดอุปสรรคที่ สกटकั้นไม่ให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาให้หมดไปจึงจะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไป อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์<sup>62</sup> มีดังนี้

1. การไม่ชอบให้ซักถาม หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็ก เป็นคนช่างซักถามหรือยับยั้งการถามและรู้สึกลัวว่าคาญและไม่พอใจการที่เด็กถามบ่อยๆและ โดยเฉพาะเด็กบางคนชอบถามคำถามแปลกๆ

2. การเอาอย่างกันหรือการทำตามกัน หมายถึง การกระทำที่ชอบเอาอย่างกัน คิดตามกัน คิดในสิ่งที่เคยมีแล้ว เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดและกระทำให้แตกต่างจากคนอื่นหรือ ของเดิม บางครั้งอาจกล้าคิดแต่ไม่กล้าแสดงออกเพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวสังคมไม่ยอมรับ การกระทำของตน

3. การเน้นบทบาทและความแตกต่างทางเพศมากเกินไป หมายถึง การที่สังคมได้ กำหนดบทบาทของเพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด ทำให้ทั้งสองเพศไม่กล้าส่วส้าในเส้นที่ ปิดกั้นไว้ ทั้งที่ตนมีความสามารถ เช่น กำหนดเพศชายต้องเล่นปืนผาหน้าไม้ เพศหญิงต้อง เล่นตุ๊กตา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ควรกำหนดตายตัวแต่ควรมีการหล่อมล้ากันอยู่บ้าง

4. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว หมายถึง การที่ สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไปเมื่อทำการสิ่งใดก็ต้องการให้เกิดความสำเร็จเพียงอย่าง เดียวล้มเหลวไม่ได้ถ้าล้มเหลวก็จะถูกประณาม ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดความหวาดกลัวไม่ กล้าคิดที่แปลกใหม่

5. บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไป หมายความว่า การกระทำและความคิดทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัดจะคลาดเคลื่อนหรือ เบี่ยงเบนไปแม้แต่น้อยก็ถือว่าเป็นความผิดที่ร้ายแรงและไม่สามารถให้อภัยได้ บรรยากาศดังกล่าว จะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัดหวาดกลัวและไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัว หมายถึง ความไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดง และไม่กล้ากระทำสิ่งใด ใหม่เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวการถูกตำหนิติเตียน และกลัวการถูกลงโทษ ความกลัวจึงทำให้ เป็นคนที่ลังเล ขาดความเชื่อมั่น อึดอัดใจและตื่นตกใจง่าย

7. ความเคยชิน หมายถึง การยอมรับหรือการติดอยู่กับรูปแบบหรือการกระทำ เดิมที่เคยทำเป็นประจำโดยไม่มี การเปลี่ยนแปลงใหม่ เคยชินกับสภาพชีวิตที่เคยเป็นมาความเคยชิน เป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่

8. ความมีอคติหรือความลำเอียง หมายถึง ความเชื่อหรือคิดตามทัศนคติของ ตนเอง ยึดมั่นกับความคิดของตนเองโดยไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ เกิดทัศนคติที่แคบ ไม่ยอมเชื่อแนวทาง อื่นๆที่เป็นไปได้คิดเพียงคาดออบที่ถูกมีเพียงคำออบเดียวเท่านั้นและในการตัดสินใจต่างๆก็จะนำเอา ความคิดความเชื่อของตนแต่เพียงอย่างเดียวเข้ามาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ

<sup>62</sup> อารี พันธุ์ณี. (2540), ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ปริ้น (2537). ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ เลิฟออนลิฟเพรส. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์ กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท.

9. ความเฉื่อยชา หมายถึง ความอดอาด เชื่องช้า และความสาช้าในการริเริ่ม ทั้งความคิดและการกระทำ ความเฉื่อยชา เป็นอุปสรรคยิ่งต่อการสร้างสรรค์ เป็นการแสดงถึง การขาดความคิดริเริ่ม ขาดแรงที่จะผลักดันให้ทำสิ่งใหม่ๆแต่กลับเชื่องช้าอยู่กับที่

10. ความเกียจคร้าน ความเกียจคร้านเป็นอุปสรรคของงานทุกชนิดอย่าหวังว่า จะประสบความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์เลย แม้แต่การหลีกเลี่ยงความล้มเหลวก็เป็นไปได้ยาก ความเกียจคร้านรวมถึงลักษณะที่ทำให้ผ่านไป ไม่เอาจริงเอาจังในสิ่งใด สักแต่ทำให้พอเสร็จ ทำงานอย่างไม่เต็มที่เต็มความสามารถ ดังนั้นคนที่มีความเกียจคร้านจะไม่สามารถสร้างสรรค์งานที่

## 2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับการวัดและเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์

การวัดความคิดสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้เจริญถึงขีดสูงสุดนอกจากนั้นยังเป็นข้อมูลในการจัดโปรแกรม การเรียนการสอนและกิจกรรมอีกด้วย ซึ่งการวัดความคิดสร้างสรรค์ได้มีนักจิตวิทยาและ นักการศึกษาได้ ทำการศึกษาและพัฒนาเครื่องมือการวัดความคิดสร้างสรรค์ มาเป็นลำดับ ตั้งแต่

การใช้วิธีการสังเกต พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ การวัดจากการวาดภาพ จากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม การวัดจาก รอยหยดหมึกโดยให้ผู้เรียนดูภาพรอยหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่ผู้เรียนเห็น การวัดจากการเขียนเรียงความและงานศิลปะ และการวัดโดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

**อารี พันธมณี** เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ที่นิยมใช้กันค่อนข้างแพร่หลายเป็นที่รู้จักกันทั่วไป ได้แก่ แบบทดสอบของกิลฟอร์ด ทอร์แรนซ์ วอลลาส และโคเคน และ เจลเลนและเออร์แบน ซึ่ง แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์แต่ละชนิดมีรายละเอียดของเครื่องมือ<sup>63</sup> ดังนี้

### 1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

การวัดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีโครงสร้างเขาวนปัญญาของกิลฟอร์ด ถ้าจะวัดให้ครบถ้วนสมบูรณ์จะต้องสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทั้งหมดเซลล์ แต่ในทางปฏิบัติ จะไม่วัดทั้งหมด ซึ่งกิลฟอร์ดได้สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กขึ้นโดยวัดเพียง 1 ใน 3 ของความสามารถทั้งหมด เท่านั้น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบ่งออกเป็น 2 ฉบับ คือ ฉบับภาษา (Verbal tasks) กับฉบับรูปภาพ (Nonverbal tasks) แต่ละฉบับประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ชุด ดังนี้ (ประสาธ อิศรปริดา. 2549: 155 : อ้างอิงจาก Guilford. 1967. The nation of human intelligence. p. 197)

#### 1.1 ฉบับภาษา (Verod tasks) ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ชุด คือ

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถ DM (Divergent –Semantic-units) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาเป็น หน่วย

<sup>63</sup> อารี พันธมณี., ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ปริ้น (2537). ความคิดสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412. (2543). คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ เลิฟออนลิฟเพรส. (2545). ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์ กรุงเทพฯ: ไยไหมเอ็ดดูเคท., 2545, หน้า 207-232.

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMC (Divergent –Semantic-classes) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาเป็น ประเภทหรือกลุ่ม

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMR (Divergent –Semantic-relation) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาใน รูปของความสัมพันธ์

ชุดที่ 4 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMS (Divergent-semantic systems) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาในรูปของระบบ

ชุดที่ 5 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMI (Divergent-semantic implications) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมา ในรูปการประยุกต์

## 2. ฉบับรูปภาพ (No verbal tasks) ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ชุด

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถ DvU(Divergent-visual-units) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของ หน่วย

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถ Dvc (Divergent – visual-classes)เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาใน รูปของประเภทหรือกลุ่ม

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVS (Divergent – visual-Systems)เป็นแบบทดสอบที่ได้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาใน รูปของระบบ

ชุดที่ 4 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVT (Divergent – visual-transformation)เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบ ออกมาในรูปของการแปลงรูป

ชุดที่ 5 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVI (Divergent – visual-implication) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบ ออกมาในรูปของการประยุกต์

การให้คะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดแต่ละฉบับจะ วัดความคิดสร้างสรรค์เพียงด้านเดียว หรือให้คะแนนแบบเดียว เช่น ถ้าจะวัดด้านความคิด คล่องแคล่วแบบทดสอบที่ใช้วัดก็จะให้คะแนนตามจำนวนคำตอบที่เด็กตอบได้ แต่ถ้าจะวัด ด้านความคิดยืดหยุ่นด้านความคิดริเริ่ม หรือด้านความคิดละเอียดลออ ก็จะสร้างแบบทดสอบ ขึ้นใหม่อีกต่างหาก แต่ถ้าจำเป็นจะใช้แบบทดสอบเดิม แต่ต้องการวัดด้านอื่นจะต้องมีคำชี้แจง ไว้ชัดเจน เช่น ถ้าจะวัดด้านความคิดยืดหยุ่น การให้คะแนนก็จะให้ตามจำนวนคำตอบที่มีทิศทางที่ แตกต่างกันถ้ามีทิศทางเดียวกันก็จะนับเป็น 1 คะแนน เป็นต้น

## 2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (Torrance test of creative thinking) ซึ่งรู้จักกันแพร่หลายก็คือ ฉบับภาษา (Thinking creatively with words) และฉบับรูปภาพ (Thinking relatively with picture) แต่ละฉบับจะมี 2 ชุด คือ ชุด ก และชุด ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบ



คู่ขนาน ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ชุดใดชุดหนึ่งก็ได้ (ประสาท อิศรปริดา : อ้างอิงจาก Khatena. The creatively gifted child.)

**2.1 ฉบับภาษา (Verbal tasks)** แบบทดสอบฉบับนี้ ทอร์แรนซ์ เรียกว่า การคิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยคำ (Thinking Creatively with words) มีทั้งหมด 7 ชุด ชุดที่ 1-3 เป็น ชุดถาม และเดา (Ask-and - guess) ชุดที่ 4 เป็นชุดปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น (Product improvement) ชุดที่ 5 เป็นชุดประโยชน์แบบแปลกๆ ของสิ่งของ (Unusual Uses) ชุดที่ 6 เป็นชุดคำถามแปลกๆ (Unusual questions) และชุดที่ 7 เป็นชุดคิดแบบสมมติ (Just suppose)

**ชุดที่ 1-3 ชุดถามและเดา (Ask-and - guess)** แบบทดสอบชุดนี้จะ เริ่มด้วยการให้ผู้ถูกทดสอบดูภาพที่กำหนดให้ แล้วกระตุ้นให้เขาถามคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นใน ภาพนั้น ให้เขาเดาสาเหตุหรือให้เหตุผลในสิ่งที่เกิดขึ้นและเดาผลลัพธ์ที่จะตามมา

**ชุดที่ 4 ชุดปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product improvement)** แบบทดสอบ ชุดนี้จะ เป็นภาพตุ๊กตาสุนัข ผู้ทดสอบจะให้เด็กดูภาพแล้วให้เด็กจินตนาการและตอบด้วยคำพูดว่า ควรจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตุ๊กตาสุนัขตัวนั้นอย่างไรบ้าง เพื่อให้เป็นตุ๊กตาที่น่าเล่น และให้เกิด ความสนุกสนานมากขึ้น

**ชุดที่ 5 ชุดประโยชน์แบบแปลกๆของสิ่งของ (Unusual uses)** เป็น แบบทดสอบที่ คล้ายกับชุดประโยชน์ของก้อนอิฐของกิลฟอร์ด เช่น กระจกมีประโยชน์อะไรบ้าง ตอบมาให้มากที่สุด

**ชุดที่ 6 ชุดคำถามคำแปลกๆ (Unusual questions)** เป็นแบบทดสอบ ที่ให้ผู้ตอบคิด คำถามที่แปลกๆมาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

**ชุดที่ 7 ชุดการคิดแบบสมมติ (Just suppose)** แบบทดสอบชุดนี้จะ กระตุ้นให้ผู้ตอบ เกิดจินตนาการจากการสมมติในสิ่งที่เป็นไปได้ เช่น ถ้าฝนที่ตกลงมาแข็งตัวเป็น น้ำแข็งและเม็ดฝน ค้างอยู่ในอากาศโดยไม่เคลื่อนลงมา จะเกิดอะไรขึ้น ตอบมาให้มากที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนซ์ฉบับภาษา จะให้คะแนนตามด้านการคิดเพียง 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดยืดหยุ่น และในชุดที่ 6 ที่มีการใช้กันในฉบับก่อนๆ นั้นได้ถูกตัดไป เนื่องจากมีผลการศึกษาพบว่าชุดที่ 6 ไม่มีความสัมพันธ์ชัดเจนกับความสามารถใน การคิดสร้างสรรค์ ของบุคคลดังนั้นจึงเหลือเพียง 6 ชุด

โดยแต่ละชุดมีเกณฑ์การตรวจให้คะแนน ดังนี้ (นิธิพัฒน์ เมฆจร. 2547: 66-67)

**ชุดที่ 1 ชุดถามและเดา (Ask-and - guess)** กิจกรรมการตั้งคำถาม มีเกณฑ์ การตรวจให้คะแนน ดังนี้

1) ความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำถามที่ตั้งขึ้น จะให้คะแนนคำถามละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบที่เกี่ยวกับการตั้งคำถามนั้นตอบจากรูปภาพที่ ปรากฏให้ 0 คะแนน

2) ความคิดริเริ่ม จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่แปลกใหม่ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบซ้ำกับในคู่มือให้ 0 คะแนน

3) ความคิดยืดหยุ่น จะตรวจให้คะแนนโดยการนับคะแนนจากกลุ่มคำตอบ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน

**ชุดที่ 2-3 ชุดถามและเดา (Ask-and-guess)** กิจกรรมการคาดเดาสาเหตุ และกิจกรรมการคาดเดาผลที่จะเกิดตามมา มีเกณฑ์การตรวจให้คะแนน ดังนี้

1) ความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่คิด ได้ โดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบนั้นไม่มีความสัมพันธ์กับภาพที่กำหนดให้ให้ 0 คะแนน

2) ความคิดริเริ่ม จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่แปลกใหม่ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบคำตอบกับในคู่มือให้ 0 คะแนน

3) ความคิดยืดหยุ่น จะตรวจให้คะแนนโดยการนับคะแนนจากกลุ่มคำตอบ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน

**ชุดที่ 4 ชุดปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product improvement)** มีเกณฑ์ การตรวจให้คะแนน ดังนี้

1) ความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่คิด ได้ โดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบนั้นไม่ได้ปรับปรุงเพื่อนำมาใช้ในการเล่นไฟ 0 คะแนน

2) ความคิดริเริ่ม จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่แปลกใหม่ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบคำตอบซ้ำกับในคู่มือให้ 0 คะแนน

3) ความคิดยืดหยุ่น จะตรวจให้คะแนนโดยการนับคะแนนจากกลุ่มคำตอบ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน

**ชุดที่ 5 ชุดประโยชน์แบบแปลกๆของสิ่งของ (Unusual uses)** มีเกณฑ์ การตรวจให้คะแนน ดังนี้

1) ความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบ ที่คิดได้ โดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบนั้นเป็นการดัดแปลงแบบเพื่อฝันหรือป่า ในสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ให้ 0 คะแนน

2) ความคิดริเริ่ม จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่แปลกใหม่ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบคำตอบซ้ำกับในคู่มือให้ 0 คะแนน

3) ความคิดยืดหยุ่น จะตรวจให้คะแนนโดยการนับคะแนนจากกลุ่มคำตอบ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน

**ชุดที่ 6 ชุดการคิดแบบสมมติ (Just suppose)** มีเกณฑ์การตรวจให้คะแนน ดังนี้

1) ความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่คิด ได้ โดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าคำตอบนั้นมีความใกล้เคียงกันมากให้ 0 คะแนน

2) ความคิดริเริ่ม จะตรวจให้คะแนนโดยการนับจำนวนคำตอบที่แปลกใหม่ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบคำตอบซ้ำกับในคู่มือให้ 0 คะแนน

3) ความคิดยืดหยุ่น จะตรวจให้คะแนนโดยการนับคะแนนจากกลุ่มคำตอบ โดยจะให้คะแนนกลุ่มคำตอบละ 1 คะแนน 22 ฉบับรูปภาพ (No verbs ais) แบบทดสอบฉบับนี้ ทอร์แรนซ์ เรียกว่า การคิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยภาพ (Thinking gravely with Picture) ซึ่งมี 2 ฉบับ คือ ฉบับ ก และ ฉบับ ข ผู้ดำเนินการสอบสามารถเลือกใช้ฉบับใดก็ได้ แบบทดสอบทั้งฉบับ ก และฉบับ ข ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด หรือ 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 : การวาดภาพ (Picture Construction) กิจกรรมนี้จะให้ เด็กวาดต่อเติม ส่วนของภาพที่กำหนดให้ (ภาพที่กำหนดในฉบับ ก จะเป็นภาพคล้ายรูปไป ฉบับ ข จะเป็นภาพคล้าย รูปถั่ว) โดยให้วาดเป็นภาพของอะไรก็ได้ให้สมบูรณ์ ให้เด็กพยายามคิดและวาด ภาพที่แปลกๆ แล้ว เพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อให้เป็นภาพที่น่าสนใจ เร้าใจ และแปลกใหม่ ให้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้ เมื่อ วาดเสร็จแล้วให้คิดชื่อภาพนั้นๆ ให้เป็นชื่อที่แปลกๆ แล้วเขียนไว้ใต้ภาพดังกล่าว

กิจกรรมที่ 2 : การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) กิจกรรม นี้จะมีภาพ เส้นซึ่งเป็นส่วนของภาพๆหนึ่งจำนวน 10 ภาพ ให้เด็กต่อเติมภาพดังกล่าวให้เป็นรูปหรือ ภาพอะไรก็ได้ ให้สมบูรณ์ ให้เด็กพยายามคิดและต่อเติมให้เป็นภาพที่แปลกๆ แล้วเพิ่มเติม รายละเอียดเพื่อให้เป็น ภาพที่น่าสนใจ เร้าใจ และแปลกใหม่ ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เมื่อวาดเสร็จ แล้วให้คิดชื่อภาพนั้นๆ ให้เป็นชื่อที่แปลกๆแล้วเขียนไว้ใต้ภาพดังกล่าว

กิจกรรมที่ 3 : ให้ต่อเติมภาพเส้นคู่ขนานหรือวงกลม กิจกรรมนี้ถ้าเป็น ฉบับ ก จะมีภาพ เส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ ถ้าเป็นฉบับ ข จะมีวงกลมจำนวน 30 รูป ในการสอบจะ ให้เด็กวาดภาพสิ่ง ใด ๆ ก็ได้ โดยใช้ภาพที่กำหนดให้เป็นส่วนประกอบสำคัญของภาพหรืออาจจะต่อ เติมเส้นคู่ขนาน (หรือวงกลม) หลายๆภาพเข้าด้วยกันเป็นภาพเดียวกันก็ได้ ให้เด็กพยายามคิดและ วาดเป็นภาพที่ แปลกๆ พยายามวาดเป็นภาพต่างๆกันให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หลังจากวาดเสร็จ แล้วให้ตั้งชื่อ ภาพแต่ละภาพเป็นชื่อแปลกแล้วเขียนกำกับไว้ใต้ภาพแต่ละภาพนั้น ๆ ในการสอบเด็ก จะมีเวลาทำ กิจกรรมกิจกรรมละ 10 นาทีโดยก่อนสอบผู้ดำเนินการสอบต้องกระตุ้นให้เด็กเห็นความสำคัญ และ เกิดแรงจูงใจในการทำข้อสอบ วิธีการทดสอบทำได้ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ในการให้ คะแนน จะมีเกณฑ์ให้คะแนนด้านความคล่องในการคิดด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านการคิดริเริ่ม และ ด้าน ความคิดละเอียดลออ

การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ มีการให้ คะแนนแบ่ง ออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านความคล่องแคล่ว (Fuency) ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ด้าน ความคิดริเริ่ม (Originality) และด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

### 3. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของวอลลาสและโคแกน

เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ของวอลลาสและโคแกนสร้างขึ้นจากพื้นฐานความคิด ด้านการโยงสัมพันธ์ ตามการให้นิยามว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการโยงสัมพันธ์ ของ วัตถุหรือเหตุการณ์ไปสู่สถานการณ์ที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ ซึ่งลักษณะเครื่องมือวัดของ “วอล ลาสและโคแกนมีลักษณะคล้ายกับของทอร์เรนซ์ก็คือแบ่งออกเป็น 2 ฉบับดังนี้ (ดิลก ดิลกานนท์. 2534

#### 1. ฉบับที่เป็นภาษา (Verbal) แบ่งออกเป็นแบบทดสอบย่อย 3 ฉบับ

1.1 ฉบับที่ 1 การยกตัวอย่าง (Instances) เป็นการให้บอกชื่อ สิ่งของตามลักษณะที่ กำหนดมาให้มากที่สุด เช่น ให้บอกชื่อสิ่งของที่มีลักษณะกลมมาให้มากที่สุด

1.2 ฉบับที่ 2 การบอกประโยชน์ของสิ่งของ (Alternate Uses) เป็นการให้บอกการใช้ ประโยชน์ที่แปลกใหม่ของสิ่งของที่กำหนดให้นอกเหนือจากที่ใช้ประโยชน์ ตามปกติ เช่น ให้บอก ประโยชน์ของถ้วยกาแฟหรือหนังสือพิมพ์มาให้มากที่สุด

1.3 ฉบับที่ 3 การบอกความคล้ายคลึง (Simulate) เป็นการให้ บอกความคล้ายคลึงกันของมันฝรั่งและหัวผักกาดมาให้มากที่สุด

**2. ฉบับที่เป็นแบบทดสอบรูปภาพ (Visual) แบ่งออกเป็นแบบทดสอบ ย่อย 2 ฉบับ คือ**

2.1 ฉบับที่ 1 การบอกความหมายของภาพ (Paterm meaning) เป็นการให้บอกความหมายของภาพที่กำหนดให้มาให้มากที่สุด

2.2 ฉบับที่ 2 การบอกความหมายของเส้น (Line meaning) เป็น การให้บอกความหมายของเส้นจากภาพที่กำหนดให้มาให้มากที่สุด

การตรวจให้คะแนนจากแบบทดสอบมีการให้คะแนน 2 ลักษณะ คือ คะแนนความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งหมายถึงจำนวนคำตอบที่ได้มาทั้งหมด และคะแนนความคิดริเริ่ม (Uniqueness) หมายถึง จำนวนคำตอบที่ไม่ซ้ำกับของผู้อื่นในกลุ่มตัวอย่างที่ตอบข้อสอบนั้น

#### **4. แบบทดสอบของเจเลนและเฮอร์บัน**

เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ของเจเลนและเฮอร์บันสร้างขึ้นจากพื้นฐาน ความคิดตามนิยามว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีสาระ (Productive thinking) ในเชิงนวัตกรรม จินตนาการ และความคิดต่อนอกนัย ซึ่งประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) และอารมณ์ขัน (Humor) ซึ่งลักษณะเครื่องมือวัดของเจเลนและ เฮอร์บันนี้จะกำหนดให้ผู้เข้าสอบแสดงความสามารถทางการคิดอย่างมีสาระของเขาด้วย การต่อเติมภาพที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ  $5 \times 5$  นิ้ว ภายใน กรอบสี่เหลี่ยมจะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่งและอยู่ภายนอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่ง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 11 เกณฑ์ ดังนี้ ดิลก ดิลกานนท์. 2534: 40-44)

1. ความสมบูรณ์ (Completion) มีการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ซึ่งมี 6 ส่วน จะมีส่วนละ 1 คะแนน

2. การเพิ่มเติม (Additions) การขยายหรือเพิ่มเติมของภาพในแต่ละส่วน ให้มีความหมายมากขึ้นจะให้ส่วนละ 1 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (New elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่ต่อเติมเพิ่มลงไป โดยเป็นอิสระจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะให้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ ไม่เกิน 6 คะแนน

4. การต่อโยงด้วยเส้น (Connections made with a line) ภาพหรือ ส่วนของภาพถ้ามีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดให้ 6 คะแนน

5. การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Connections made to produce a theme) ภาพหรือส่วนของภาพใดที่ทำให้ดูเป็นเรื่องเป็นราวหรือเกิดเป็นภาพรวมจะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดให้ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยให้ส่วนของภาพต่อให้ต่อเนื่องกัน (Boundarybreaking that is fragment-dependent) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่ นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกันเขตโดยส่วนของภาพเป็นอิสระแก่กัน (Boundary-breaking that is fragment-independent) ภาพที่ต่อเติมเชื่อมโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบ กับภาพภายในกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หรือมีการต่อเติมภาพอื่นนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

8. การจัดภาพในลักษณะภาพสามมิติ (Perspective) ส่วนของภาพที่มี การต่อเติมในลักษณะสามมิติ คือ มีส่วนลึกหรือมีระยะใกล้-ไกลจะได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Humor) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพ หรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

10. ความคิดเฮปโลกใหม่ (Unconventionality) ภาพที่แสดงถึงความคิด แปลกใหม่ จากปกติธรรมดาทั่วไปโดยพิจารณาจากเกณฑ์ดังนี้

10.1 การเขียนภาพกลับหัว จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน 102 ภาพที่เป็นนามธรรม ให้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

10.3 ภาพที่เป็นสัญลักษณ์หรือการใช้คำพูด ให้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

10.4 การต่อเติมภาพที่ไม่เป็นภาพที่ทำกันทั่วไป จะให้คะแนนสูงสุด ไม่เกิน 3 คะแนน แต่ถ้ามีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังนี้

"รูปครึ่งวงกลมต่อเติมเป็นดวงอาทิตย์หรือหน้าคน "รูปมุมฉากต่อเติมเป็นบ้านหรือกล่อง

"รูปเส้นโค้งต่อเป็น ต้นไม้ หรือดอกไม้ -รูปเส้นประต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางส่วนเป็นต้น

ภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะดังกล่าวนี้จะหักคะแนนจากเกณฑ์นี้ ภาพละ 1 คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน 3 คะแนน ดังนั้นคะแนนสูงสุดของเกณฑ์ข้อนี้คือ  $(a+b+c+d) = 12$  คะแนน

11. เวลา (speed) การใช้เวลาในการต่อเติมภาพให้คะแนนดังนี้

11.1 ใช้เวลากว่า 2 นาที ให้ 5 คะแนน

11.2 ใช้เวลา 2-4 นาที ให้ 5 คะแนน

11.3 ใช้เวลา 4-6 นาที ให้ 4 คะแนน

11.4 ใช้เวลา 6 - 8 นาที ให้ 3 คะแนน

11.5 ใช้เวลา 8- 10 นาที ให้ 2 คะแนน

11.6 ใช้เวลา 10 - 12 นาที ให้ 1 คะแนน

11.7 ใช้เวลามากกว่า 12 นาที ให้ 0 คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 11 เกณฑ์ดังกล่าว คะแนนรวม สูงสุดคือ 72 คะแนน ซึ่งจะถือคะแนนรวมจากทุกเกณฑ์เป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน โดยไม่แยกคะแนนเกณฑ์ย่อยๆ

จากการศึกษาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์และการวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว จะเห็นว่าแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ เป็นแบบทดสอบที่นิยมใช้ในการวัดความคิด สร้างสรรค์ ทั้งในต่างประเทศและประเทศไทย ดังจะเห็นได้จากมีนักการศึกษาไทยได้มีการศึกษา ความคิดสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์และได้มีการศึกษา พัฒนาปรับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ให้เหมาะสมและมีการหา คุณภาพของ

แบบทดสอบดังกล่าว และจากการศึกษาก็พบว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรน เมื่อนำมาใช้กับเด็กไทยก็มีความเชื่อมั่นค่อนข้างสูงและเนื่องจากแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนระดับภาษา ก สามารถวัดค่าการคิดได้ครอบคลุมทั้งด้านความคิด คล่องแคล่ว ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดยืดหยุ่น ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงจะ ประยุกต์ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนระดับภาษา ก เพื่อวัดมิติด้านการคิด 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดริเริ่ม ส่วนมิติด้านจิตใจ และบุคลิกภาพ ด้านความอยากรู้อยากเห็นและด้านความเชื่อมั่นในตนเองผู้วิจัยสร้างแบบวัดขึ้นเอง

## 2.4 บริบทพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

หากกล่าวถึงพื้นที่สร้างสรรค์นั้น หมายถึง พื้นที่แห่งการสร้างประสบการณ์เรียนรู้ร่วมกัน สร้างโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาตามวัยของเยาวชน โดยมุ่งตอบสนองความต้องการของเด็ก ครอบครัว และชุมชน (ดีจัง Space, 2555) ซึ่งพื้นที่สร้างสรรค์แบ่งเป็นสองประเภท ประเภทแรก คือ พื้นที่ที่สามารถจับต้องได้ ซึ่งสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันแบบ face to face กล่าวคือทุกคนอยู่พร้อมหน้า และทำกิจกรรมบางอย่างที่สนใจทางเดียวกันอยู่ด้วยกัน อาทิ ลานเสกิต 7 เสมียนจากโครงการพื้นที่สร้างสรรค์ “เบ็ดเสร็จ7เสมียน” เป็นพื้นที่ชุมชนอำเภอ 7 เสมียน จังหวัดราชบุรี ซึ่งเดิมเป็นศูนย์รวมของชุมชน มีตลาด ผู้คนมารวมตัวบริเวณนี้ค่อนข้างมาก เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ใกล้สถานีรถไฟมากที่สุด สามารถเดินทางเข้าเมือง หรือไปจังหวัดทางใต้ต่อได้โดยใช้ถนนสุขุมวิท พอเกิดโครงการตัดถนนสุขุมวิทสายใหม่ เพื่อลดระยะทางในการเดินทาง ก็ทำให้จังหวัดราชบุรีเจียบเหงาลง ไม่มีผู้คนจากต่างพื้นที่เดินทางเข้ามาอีก โครงการดังกล่าวจึงเข้ามาดำเนินการสร้างพื้นที่เล่นเสกิต ซึ่งเป็นกิจกรรมที่กำลังนิยมในหมู่เยาวชนรุ่นใหม่ และคนกลุ่มอื่น ๆ ที่สนใจ เพื่อเพิ่มจำนวนคนเข้ามาใช้พื้นที่ร่วมกัน เมื่อจำนวนคนเพิ่มเข้ามาเรื่อย ๆ ปัจจัยต่อมาที่จะได้รับการส่งเสริม คือ เศรษฐกิจของชุมชนเจ็ดเสมียนที่ได้จำนวนผู้บริโภคเพิ่มขึ้น และดึงดูดให้กลุ่มค้าขายเข้ามาในพื้นที่ เพื่อสร้างผลกำไรให้กับตนเอง ซึ่งชุมชนก็จะได้ความหลากหลายของสินค้า กลุ่มคน การแลกเปลี่ยนในแง่ของความรู้ระหว่างวัย รวมไปถึงจำนวนการเข้ามาใช้พื้นที่ ซึ่งเกิดขึ้นเกือบตลอดทั้งวัน ทำให้ลดปัญหาของอาชญากรรม และพื้นที่ได้ใช้เกิดผลประโยชน์สูงสุด โดยช่วงเวลาบ่ายที่อาจจะมีจำนวนผู้คนเข้ามาน้อย กลับเพิ่มขึ้นด้วยกลุ่มคนที่ใช้ลานเสกิตแทน

ในส่วนของประเภทที่สองนั้น คือ พื้นที่สร้างสรรค์ที่ไม่สามารถจับต้องได้ หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย โดยไม่ได้เป็นการกระทำต่อหน้า อาจหมายถึงความสัมพันธ์ได้ด้วย เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน การติดต่อเพื่อนในโลกออนไลน์อย่าง Twitter Facebook การแลกเปลี่ยนความคิดกันผ่าน Clubhouse ทำหน้าที่เสมือนเวทีเสวนาขนาดย่อมบนสมาร์ทโฟนของแต่ละคน การเปิดพื้นที่คุยระหว่างกลุ่มเพื่อนผ่าน Zoom เป็นต้น ทุกคนเพียงใช้อุปกรณ์ และความพร้อมของตนเองเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ หรือช่วยสร้างพื้นที่สร้างสรรค์เหล่านี้ขึ้นมาด้วยการชักชวนคนรู้จัก หรือคนอื่น ๆ ที่มีความสนใจร่วมกัน มาต่อยอดให้พื้นที่ขยายกว้าง เป็นที่รู้จักมากขึ้นจากการเป็นจุดสนใจของสังคมออนไลน์ไป

การเกิดพื้นที่สร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาตัวเอง และการเรียนรู้ตัวตนของเยาวชน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมแก่การได้ทดลองทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ ช่วยให้มองเห็นตัวตนที่ชัดเจน ฝึกฝนการใช้เหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง รวมทั้งความสนใจทางการศึกษาต่อ หรือหน้าที่การงานในอนาคตได้อีกด้วย ปัญหาประการหนึ่งที่กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่มักจะแสดงความคิดเห็น คือ เรื่องพื้นที่สาธารณะบริเวณพื้นที่ชุมชนของตนเอง ว่าไม่ได้รับการจัดการที่ดีกระทั่งไม่มีพื้นที่กลางให้เด็ก และเยาวชนใช้บริการ มาพบเจอกัน กลับเป็นห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ที่ทำหน้าที่พื้นที่ส่วนกลางแก่ผู้คนเท่านั้น หากประเทศไทยสามารถจัดสรรพื้นที่ดังกล่าวให้กับพื้นที่ชุมชนทั่วไป ไม่ว่าจะในลักษณะของสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น หรือแบบใดก็ตาม ควรคำนึงถึงการเข้าถึงของคนในพื้นที่ด้วย เมื่อมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมนั้น ก็เปิดโอกาสให้สร้างสรรค์อะไรที่แปลกใหม่ ส่งเสริมให้คนในพื้นที่ได้เข้ามาใช้พื้นที่ร่วมกัน เปลี่ยนพฤติกรรมคนพื้นที่ให้ท้าวความรู้จักร่วมกัน บางครั้งก็อาจจะเรียนรู้พาไปเจอโอกาสที่เกี่ยวกับความชอบ หรือตรงกับความสามารถตนเองได้ เช่น ปีกเข้ามาดูลานสเก็ตในชุมชนของตัวเอง แล้วเจอกับช่างถ่ายภาพอาชีพที่กำลังถ่ายรูปลานสเก็ตในลาน จึงอยากทำความรู้จักด้วย และสอบถามเกี่ยวกับการถ่ายรูป ซึ่งต่อมามทราบว่าเป็นคนในพื้นที่เดียวกัน เลยพาไปออกทริปฝึกถ่ายรูปด้วยกัน เป็นต้น โอกาสสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ หลายครั้งที่เราไม่เห็นถึงของดีในพื้นที่ของตัวเอง เนื่องจากไม่ได้รับโอกาสในการแสดงออก พื้นที่ในการเข้าถึงกิจกรรมอันสร้างสรรค์

ฉะนั้นการเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ทั่วทุกชุมชนนั้น จะช่วยลดปัญหาหลากหลายปัจจัยทางสังคม อาทิ การมีผู้สูบบุหรี่ในชุมชน ไม่มีผู้คนใช้บริการ พื้นที่ที่ไม่ได้รับการพัฒนา จำนวนคนในชุมชนลดลง และที่สำคัญยังเชื่อมความต้องการของเยาวชนในปัจจุบันอีกด้วย เพราะการเพิ่มพื้นที่สาธารณะในชุมชน สร้าง “ตลาด” กล่าวคือ แหล่งรวมซึ่งอาจจะเป็นผลงานศิลปะ วิชาการความรู้ เต้น Tik Tok นั่งปิกนิก หรือจัดคอนเสิร์ตขนาดย่อม ขึ้นอยู่ที่คนในชุมชนทุกวัยร่วมกันสร้างสรรค์ให้เป็นสิ่งใดก็ได้ ซึ่งจะดึงดูดกลุ่มคนผ่านเข้ามาสร้างบางอย่าง พัฒนาชุมชนไปพร้อมกัน<sup>64</sup>

### 2.5.1 โรงเรียนนหาราช “ประชานิมิต”

โรงเรียนนหาราช “ประชานิมิต” จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดเล็ก จัดตั้งและดำเนินการสอน มาตั้งแต่ ปีการศึกษา 2494 ณ บริเวณวัดปากคลอง ด้วยความร่วมมือของประชาชนชาวอำเภอนหาราช ต่อมาในปี พ.ศ. 2514 ได้ย้ายโรงเรียนจากวัดปากคลอง ตำบลหัวไผ่ อำเภอนหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มาอยู่ที่ หมู่ที่ 2 ตำบลนหาราช อำเภอนหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในพื้นที่ 49 ไร่ - งาน 7 ตารางวา ซึ่งเป็นที่ดินของวัดวังและประชาชนบริจาค สร้างอาคารเรียนชั้น 1 หลัง เป็นอาคาร 214 และหอประชุม 1 หลัง ต่อมาในปี พ.ศ. 2517 โรงเรียนได้รับคัดเลือกจากกรมสามัญศึกษา ให้เข้าอยู่ในโครงการ ค.ม.ช. รุ่น 11 จึงได้รับการช่วยเหลือด้านอุปกรณ์เป็นอย่างดี และในปี พ.ศ. 2518 ได้รับงบประมาณสร้างอาคารเรียนชั้นอีกครั้ง หลัง เป็นอาคารเรียน 216 ก. ครั้งหลัง พร้อมกับโรงฝึกงาน 2 หลัง ในปี พ.ศ. 2519 ได้รับงบประมาณจัดสร้างโรงฝึกงานอุตสาหกรรมอีก 1 หลัง ในปี พ.ศ. 2536 ได้รับงบประมาณจัดสร้าง

<sup>64</sup> ศุภธิมน อุณาภิรักษ์, ทำไมพื้นที่สร้างสรรค์จึงสำคัญต่อเยาวชน, <https://www.imaginthailandmovement.com> [ออนไลน์วันที่ 27 มกราคม 2566]

อาคารเรียน 216 ล. (พิเศษ 12 ห้อง) จำนวน 1 หลัง ในปี พ.ศ. 2544 ได้รับงบประมาณสร้างอาคาร  
โรงอาหาร 300 ที่นั่ง 1 หลัง ในปี พ.ศ. 2546 ได้รับงบประมาณสร้างถนน คสล. กว้าง 4 เมตร ยาว  
340 เมตร ปัจจุบันมีนักเรียน 128 คน ผู้บริหาร 1 คน ครู 9 คน ครูอัตราจ้าง 2 คน ครูธุรการ 1 คน  
ลูกจ้างประจำ 1 คน เปิดสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6<sup>65</sup>

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

#### 1.งานวิจัยเกี่ยวกับ การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์

**พิพร เขาวนัประยูร** ได้ศึกษาผลการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ด้วย  
วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์โรงเรียนอนุบาลอินทราบ้านเด็กอำเภอมะริม จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ปี  
การศึกษา 2550 จำนวน 10 คน ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้ความสามารถในการสร้างผลงานสร้างสรรค์มี  
คะแนนโดยรวมสูงขึ้นในการทำผลงานแต่ละแผน คะแนนความสามารถในภาพรวมของแต่ละแผนที่มีมาก  
ที่สุดคือคะแนนของความคิดยืดหยุ่น รองลงมาคือ คะแนนของความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ  
สุดท้ายคือคะแนนของความคิดคล่อง ตามลำดับ<sup>66</sup>

**วาสนา บัวงาม** ได้ศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทาง  
สติปัญญาในระดับเรียนได้โดยใช้กิจกรรมศิลปะกรณีศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทาง  
สติปัญญาในระดับเรียนได้ไม่มีความพิการซ้ำซ้อนจำนวน 4 คน (ชาย 2 คน และ หญิง 2 คน) มีระดับ  
เชาวน์ปัญญาระหว่าง 50-70 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ผลการศึกษา  
พบว่า กรณีศึกษามีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องความคิดยืดหยุ่น  
และความคิดละเอียดลออสูงขึ้นหลังได้รับการสอนด้วยกิจกรรม ศิลปะ<sup>67</sup>

**พัชรี บุญเป็ง** ได้ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า ผลของการนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัด  
ความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP มาเทียบกับเกณฑ์การแปลผลระดับความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนมี  
ความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 46.93 คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง<sup>68</sup>

**ปยุณรัตน์ ศิรินพงค์** ได้ศึกษาการสร้างเกมสื่อประสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก  
ปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาค้นคว้าทำให้ได้เกมมัลติมีเดียที่มีการออกแบบที่เหมาะสมกับการ  
รับรู้ของเด็กปฐมวัยซึ่งกิจกรรมภายในเกมกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด แสดงออกในวิถีของความคิดสร้างสรรค์  
อย่างสนุกสนาน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 ที่กำหนดไว้คือคะแนนเฉลี่ยจากการทำ

<sup>65</sup> โรงเรียน มหาวิทยาลัย “ ประชา นิมิต ” จังหวัด พระ นคร ศรี อ ยู ธ ยา ,  
[http://prachanimit.ac.th/datashow\\_35166](http://prachanimit.ac.th/datashow_35166) ออนไลน์วันที่ 24 มิถุนายน 2566.

<sup>66</sup> พิพร เขาวนัประยูร, การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์  
โรงเรียนอนุบาลอินทราบ้านเด็ก อำเภอมะริม จังหวัดเชียงใหม่, 2551.

<sup>67</sup> วาสนา บัวงาม, การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียน  
ได้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะ, รายงานการวิจัย สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ,บัณฑิตวิทยาลัย,มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2550.

<sup>68</sup> พชรี บุญเป็ง, การใช้ชุดกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ  
เด็กปฐมวัย, รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2554, หน้า บทคัดย่อ.



แบบทดสอบหลังเล่นเกมของผู้เล่นทั้งหมด ด้ร้อยละ 98 และจำนวนผู้เล่นร้อยละ 90 ทำคะแนนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้<sup>69</sup>

**ลำลี มิ่งเชื้อ** ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะกลุ่มเป้าหมายที่ใช้เป็นนักเรียนโรงเรียน มอภวิทยา อำเภอลำปาง จังหวัดลำปาง จำนวน 12 คน ผลที่ได้ พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วย แผนการเรียนรู้สาระศิลปะเพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .01

**สมพร หลิมเจริญ** ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2” <sup>70</sup> ผลการวิจัยพบว่า ด้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิด ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และ ความคิดริเริ่มและ 23 มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพผู้แก่ความ อยากรู้อยากเห็น และ ความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (content free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสอง มิติ ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรไปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีโครงสร้างเนื้อหา 4 หน่วย การเรียนรู้ และใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 29 ชั่วโมง กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิค การระดมพลังสมอง และกิจกรรมการสอนสืบสวนสอบสวนแบบอิงวิจัยสังสี การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร ผู้วิจัย ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผน แบบ การทดลอง แบบ สุ่ม randomized pretest-posted control group design กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งเลือกมาโดยการใช้กระบวนการสุ่มโดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม กลุ่ม ตัวอย่างมีจำนวนห้องเรียนละ 30 คน กำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่ม ผลการวิจัย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นต่อ หลักสูตรเสริมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินหลักสูตรเสริมพบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ กำหนด หลังการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแผนการสอน ด้านระยะเวลา และด้านภาษาใน คำชี้แจงในแผนการสอนบางหน่วยเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์แบบสมบูรณ์

## 2. งานวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมการสอน

**น้ามันต์ เรืองฤทธิ์** พัฒนานวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนานวัตกรรม การสอนแบบผสมผสานและพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) ด้านความรู้และทักษะทางปัญญาและด้านทักษะ

<sup>69</sup> ปุณยรัตน์ ศิริบุษย์, การสร้างเกมสื่อประสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย, งานวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2551, หน้า บทคัดย่อ.

<sup>70</sup> สมพร หลิมเจริญ, การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 , รายงานการวิจัยของมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ, 2552, หน้า 158-159.

ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาวิชาเอก เทคโนโลยี การศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้โครงงานเป็นฐาน 2) แบบประเมิน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินโครงการนิทรรศการ 4) แบบประเมินการทำงานร่วมกัน และ จาการศึกษา ผลการวิจัยดังนี้

1. นวัตกรรมฯ ประกอบด้วย 1) องค์ประกอบ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) คู่มือการเรียน 4) ประมวลรายวิชา 5) ระบบบริหารการเรียนการสอนออนไลน์ 6) แบบ ประเมินความรู้และทักษะทางปัญญา 7) แบบประเมินทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความ รับผิดชอบ 2) ขั้นตอนของนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ชั้น เติร์มการ 2) ชั้นการเรียนการสอน และ 3) ชั้นประเมินผล

2. ผลการพัฒนาผลการเรียนรู้ 1) ด้านความรู้และทักษะทางปัญญา พบว่า ค่าเฉลี่ย ของความรู้และ ทักษะทางปัญญาอยู่ที่ร้อยละ 84.66 แสดงว่านักศึกษามีความรู้และทักษะทางปัญญา อยู่ในระดับดีมาก 2) ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 อยู่ในระดับดี<sup>71</sup>

นิลมนี พิทักษ์และคณะ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้ โครงงานกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ ครูโรงเรียน จำนวน 10 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่เน้น ทักษะการคิดโดยโครงงาน 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่แบบบันทึก การประเมิน คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ของครู แบบสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู แบบประเมิน พฤติกรรมด้านทักษะการคิดของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนารูปแบบการ เรียนรู้ตาม กระบวนการ เรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้โครงงาน ต้องดำเนินการให้ความรู้เชิง หลักการแนวคิด เกี่ยวกับทักษะการคิด การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้โครงงาน การผลิตสื่อ อุปกรณ์ประกอบการสอน จากนั้น จึงพัฒนาความรู้จากที่อบรมมาจัดเตรียมเขียนแผนการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดโดยโครงงาน เมื่อกลุ่มเป้าหมายสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แล้วจัด กิจกรรมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคลโดยมีผู้วิจัยให้คำปรึกษาแก้ไข พร้อมทั้งจะนำไป ปฏิบัติการในชั้นเรียน<sup>72</sup>

**อัจฉรา ประเสริฐสิน, เทพสุตา จิตรระกุล, จอย ทองกล่อมศรี** ได้วิจัยแนวทางการ จัดการนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยของครู และนิยาม

<sup>71</sup>น้ามนต์ เรืองฤทธิ์, “การพัฒนานวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ,” ใน Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับ ภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน 2560: 679-693.

<sup>72</sup>นิลมนีพิทักษ์ และคณะ, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด กลุ่มสาระสังคม ศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม (THE DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT MODEL FOCUSING ON THINKING SKILLS FOR THE SUBSTANCE OF SOCIAL STUDY) (ขอ น แก่ น : ค ณ ะ ตี ก ข า ศ า ส ต ร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, (มปป))

นวัตกรรมทางการเรียนการสอนไว้หมายถึง ความสามารถในการใช้นวัตกรรมสื่อการสอน เป็นตัวกลางหรือช่องทางถ่ายทอดองค์ความรู้ทักษะ รวมไปถึงประสบการณ์จากแหล่งความรู้ไปสู่ ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีโทรคมนาคม ที่นักการศึกษาพยายามนำศักยภาพของเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ๆ การวิจัยนี้ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการสนทนากลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลเป็นบุคลากรจากโรงเรียน ในเขตกรุงเทพมหานคร 3 สังกัด ได้แก่ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร (สพฐ.) สังกัด สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร (กทม.) และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษา เอกชน (สช.) สังกัดละ 2 คน รวม 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสนทนากลุ่ม เพื่อหาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียน การสอน และการทำวิจัยของครู มีความตรงเชิงเนื้อหา (ค่า IOC ระหว่าง 0.60 - 1.00) ผลการวิจัยพบว่า<sup>73</sup> แนวทางการจัดการ นวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยของครูประกอบด้วย 7 ด้าน คือ 1) การจัดการ อบรมความรู้ที่ทันสมัยเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม 2) การส่งเสริมสนับสนุน อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเหมาะสม 3) การจัดเวทีนำเสนอผลงานเพื่อการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ 4) มีนโยบายส่งเสริมการใช้นวัตกรรมในชั้นเรียน 5) มีงบประมาณจัดทำ นวัตกรรม 6) กำหนด จำนวนนักเรียนแต่ละห้องให้มีความเหมาะสมกับจำนวนสื่อการเรียนรู้อะไร และ 7) สร้างแรงจูงใจให้ครูในการสร้างนวัตกรรม เช่น การให้รางวัล

**สุตาภัทร จันทรประเสริฐ, ศิริรัตน์สัตยวุฒิ, พรเทพ แก้วเชื้อ, ศิรินยา แดงอ่อน และวรรณวิมล บุญญพงษ์** ได้ศึกษานวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 เพื่อการนำ นวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 มาปรับใช้นวัตกรรม หรือเทคนิคต่างๆ 13 เทคนิคของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 ได้แก่<sup>74</sup> เทคนิคที่ 1 การ พัฒนาทักษะผ่านรายวิชา, เทคนิคที่ 2 กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : กรณีการใช้ Activity Base Learning, เทคนิคที่ 3 ออกแบบการสอน 360 องศา, เทคนิคที่ 4 ค้นคว้าหาข้อมูล เพิ่มเติมจากวิชาการต่อทคอม <http://www.vcharkarn.com>, เทคนิคที่ 5 การสอนแบบ CIPPA การ จัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, เทคนิคที่ 6 การเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง: โมเดลชิปปา, เทคนิคที่ 7 วิธีการเสนอแนะในการสอนแบบนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง, เทคนิคที่ 8 การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน Project-based Learning, เทคนิคที่ 9 การจัดการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21, เทคนิคที่ 10 ห้องเรียนออนไลน์, เทคนิคที่ 11 การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิคที่ 12 การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน, เทคนิคที่ 13 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี

**พรทิพย์ ไชยโส** ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครูเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน” ผลการวิจัยพบว่า

<sup>73</sup> อัจฉรา ประเสริฐสิน, เทพสุดา จิวตระกูล, จอย ทองกลมศรี, “การศึกษาแนวทางการ จัดการ นวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยของครู,” ในวารสารบรรณ ศาสตร์ มศว. ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: 78-89.

<sup>74</sup> สุตาภัทร จันทรประเสริฐ และคณะ, “นวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0,” ใน เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ “วลัยลักษณ์วิจัย” (ครั้งที่ 10 ระหว่างวันที่ 27-28 มีนาคม 2561: 74).

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอนคือขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นการสืบเสาะหาคำตอบ ขั้นการสรุปผล ขั้นการขยายความรู้ และขั้นการประเมินผล เรียกว่า ชื่อว่า 3S2E Model นำเสนอนวัตกรรม ในลักษณะของเอกสารคู่มือสำหรับอาจารย์และเอกสารการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาครู โดยจัดลำดับ โครงสร้างจัดเป็นหน่วยการเรียนรู้ 9 หน่วย ใช้เวลาในการสอนและทำกิจกรรมแต่ละหน่วยประมาณ 3 ชั่วโมง ผลการนำนวัตกรรมไปใช้พบว่านิสิตนักศึกษาครูมากกว่าร้อยละ 50 มีสมรรถนะด้านการประเมิน อยู่ในระดับดีมาก และมีจำนวนนิสิตนักศึกษาครูมากกว่าร้อยละ 90 ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ทั้งนี้ มีสมรรถนะด้านการประเมินที่นิสิตนักศึกษาครูได้รับการพัฒนา 9 สมรรถนะ ประกอบด้วย

1. สมรรถนะในการกำหนดวัตถุประสงค์ในการประเมินและสิ่งที่ประเมิน
2. สมรรถนะในการให้ผลย้อนกลับกับผู้เรียน
3. สมรรถนะในการสร้างและใช้เครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. สมรรถนะในการให้คะแนนและแปลความหมายคะแนน
5. สมรรถนะในการออกแบบการประเมินสภาพจริง
6. สมรรถนะในการตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือประเมิน
7. สมรรถนะในการให้ระดับคะแนนและการรายงานผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
8. สมรรถนะในการใช้ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอน

ของครู

9. สมรรถนะในการจัดทำโครงการในการออกแบบการประเมินการเรียนรู้ อาจารย์ที่ใช้ นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นส่วนใหญ่มีความเห็นว่าคู่มือและกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก นิสิตนักศึกษาที่เรียนรายงานว่าได้เรียนรู้ตามบทเรียนที่เรียนและตระหนักว่าสมรรถนะด้านการ ประเมินเป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูที่จะนำไปใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนต่อไป<sup>75</sup>

### 3.งานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

นิลมณี พิทักษ์และคณะ (มปป.) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้โครงงาน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ ครูโรงเรียน จำนวน 10 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่เน้น ทักษะการคิดโดยโครงงาน และ 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ แบบบันทึก การ ประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ของครู แบบสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู แบบ ประเมินพฤติกรรมด้านทักษะการคิดของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า<sup>76</sup> การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ตามกระบวนการ เรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้โครงงานต้องดำเนินการให้ความรู้เชิง หลักการ

<sup>75</sup>พรทิพย์ ไชยโส, “การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการ ประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครูเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน”, รายงานวิจัย, (นักวิชาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา, 2556), บทคัดย่อ.

<sup>76</sup>นิลมณีพิทักษ์ และคณะ, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด กลุ่มสาระสังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (THE DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT MODEL FOCUSING ON THINKING SKILLS FOR THE SUBSTANCE OF SOCIAL STUDY) (ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, (มปป))

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญโดยใช้โครงงาน การผลิตสื่ออุปกรณ์ประกอบการสอน จากนั้น จึงพัฒนาความรู้จากที่อบรมมาจัดเตรียมเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดโดยโครงงาน เมื่อกลุ่มเป้าหมายสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แล้วจัดกิจกรรมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคลโดยมีผู้วิจัยให้คำปรึกษาแก้ไข พร้อมทั้งจะนำไปปฏิบัติการในชั้นเรียน

นันทน์ เรื่องฤทธิ์ พัฒนานวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้ โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนานวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานและพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555) ด้านความรู้และทักษะทางปัญญาและ ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาวิชาเอก เทคโนโลยีการศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย 1) นวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้โครงงานเป็นฐาน 2) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินโครงการนิทรรศการ และ 4) แบบประเมินการทำงานร่วมกัน ผลการวิจัย<sup>77</sup> ดังนี้

1. นวัตกรรมฯ ประกอบด้วย 1) องค์ประกอบ 7 องค์ประกอบได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) คู่มือการเรียน 4) ประมวลรายวิชา 5) ระบบบริหารการเรียนการสอนออนไลน์ 6) แบบประเมินความรู้และทักษะทางปัญญา 7) แบบประเมินทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความรับผิดชอบ 2) ขั้นตอนของนวัตกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) ขั้นตอนเตรียมการ 2) ขั้นตอนการเรียนการสอน และ 3) ขั้นตอนประเมินผล

2. ผลการพัฒนาผลการ เรียนรู้ 1) ด้านความรู้และทักษะทางปัญญา พบว่าค่าเฉลี่ยของความรู้และ ทักษะทางปัญญาอยู่ที่ ร้อย ละ 84.66 แสดงว่านักศึกษามีความรู้และทักษะทางปัญญาอยู่ในระดับดีมาก 2) ด้านทักษะ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 อยู่ในระดับดี

อจศรา ประเสริฐสิน, เทพสุดา จิวตระกูล, จอย ทองกล่อมศรี ได้วิจัยแนว ทางการจัดการ นวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน และการทำวิจัยของครู และนิยาม นวัตกรรมทางการเรียนการสอนไว้หมายถึง ความสามารถในการใช้นวัตกรรมสื่อการสอน เป็นตัวกลาง หรือช่องทางถ่ายทอดองค์ความรู้ทักษะ รวมไปถึงประสบการณ์จากแหล่งความรู้ไปสู่ ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นวัตกรรมการเรียนการสอนเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรคมนาคมที่นักการศึกษาพยายาม นำศักยภาพของเทคโนโลยีเหล่านี้ มาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ๆ การวิจัยนี้ เก็บข้อมูลเชิง คุณภาพโดยการ สทนากลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลเป็นบุคลากรจากโรงเรียน ในเขตกรุงเทพมหานคร 3 สังกัด ได้แก่ สังกัด

<sup>77</sup>นันทน์ เรื่องฤทธิ์, “การพัฒนานวัตกรรมการสอนแบบผสมผสานโดยใช้โครงงานเป็นฐาน รายวิชา 468 310 เทคนิคการนำเสนอและการจัดนิทรรศการ,” ใน Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับ ภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน 2560: 679-693.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร (สพฐ.) สังกัด สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร (กทม.) และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษา เอกชน (สช.) สังกัดละ 2 คน รวม 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสนทนากลุ่ม เพื่อหาแนวทางการจัดการนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน และการทำวิจัยของครู มีความตรงเชิงเนื้อหา (ค่า IOC ระหว่าง 0.60 - 1.00) ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการจัดการนวัตกรรมการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยของครูประกอบด้วย 7 ด้าน<sup>78</sup> คือ

1. การจัดการ อบรมความรู้ที่ทันสมัยเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม
2. การส่งเสริมสนับสนุน อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเหมาะสม
3. การจัดเวทีนำเสนอผลงานเพื่อการแลกเปลี่ยน เรียนรู้
4. มีนโยบายส่งเสริมการใช้นวัตกรรมในชั้นเรียน
5. มีงบประมาณจัดทำนวัตกรรม
6. กำหนด จำนวนนักเรียนแต่ละห้องให้มีความเหมาะสมกับจำนวนสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์
7. สร้างแรงจูงใจให้ครูในการสร้างนวัตกรรม เช่นการให้รางวัล

สุตาภัทร จันทร์ประเสริฐ, ศิริรัตน์স্যวุฒิ, พรเทพ แก้วเชื้อ, ศิริญา แต่งอ่อน และวรรณวิมล บุญญพงษ์ ได้ศึกษานวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 เพื่อนำนวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 มาปรับใช้นวัตกรรม หรือเทคนิคต่างๆ 13 เทคนิคของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0 ได้แก่<sup>79</sup> เทคนิคที่ 1 การพัฒนาทักษะผ่านรายวิชา, เทคนิคที่ 2 กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : กรณีการใช้ Activity Base Learning, เทคนิคที่ 3 ออกแบบการสอน 360 องศา, เทคนิคที่ 4 ค้นคว้าหาข้อมูล เพิ่มเติมจากวิชาการดอทคอม <http://www.vcharkarn.com>, เทคนิคที่ 5 การสอนแบบ CIPPA การจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, เทคนิคที่ 6 การเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา, เทคนิคที่ 7 วิธีการเสนอแนะในการสอนแบบนักศึกษาเป็นศูนย์กลาง, เทคนิคที่ 8 การ จัดการเรียนรู้อย่างใช้โครงงานเป็นฐาน Project-based Learning, เทคนิคที่ 9 การจัดการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21, เทคนิคที่ 10 ห้องเรียนออนไลน์, เทคนิคที่ 11 การเรียนรู้แบบร่วมมือ, เทคนิคที่ 12 การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน, เทคนิคที่ 13 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี

### 2.5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ดานาซซี เฮนริกเซน (Danah Henriksen) ได้ศึกษาเรื่องครูสอนอย่างที่คุณครู เป็นศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของครูที่ประสบความสำเร็จในฐานะการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ (We Teach Who We Are: Creativity and Trans -Disciplinary Thinking in the Practices of Accomplished Teachers) และได้รับรางวัลครูแห่งปี (Teacher of the Year) จากครูที่ได้รับรางวัลแห่งปี ระหว่างปี 2007-2010 จำนวน 15 คน ศึกษาวิธีการนำความคิดสร้างสรรค์ ไปถ่าย

<sup>78</sup> อัจฉรา ประเสริฐสิน, เทพสุตา จิตรตระกูล, จอย ทองกลมศรี, “การศึกษาแนวทางการ จัดการ นวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำ วิจัยของครู,” ในวารสารบรรณ ศาสตรัม ศว. ปีที่10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: 78-89.

<sup>79</sup> สุตาภัทร จันทร์ประเสริฐ และคณะ, “นวัตกรรมการสอนของอาจารย์มหาวิทยาลัยแบบใหม่ในยุค 4.0,” ใน เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติ “วลัยลักษณ์วิจัย” (ครั้งที่ 10 ระหว่างวันที่ 27-28 มีนาคม 2561).

ถอดในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า ครูที่ได้รับรางวัลเป็นครูสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สอนภาษาสอน ประถมศึกษาครูที่ประสบผลสำเร็จให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการเรียนรู้ และ นวัตกรรม แสดงความคิดเห็นว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการเตรียมนักเรียนสำหรับอนาคต รวมทั้งทักษะใน ศตวรรษที่ 21 ได้แก่การคิดเชิงวิพากษ์การสื่อสารและการทำงานร่วมกันซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นจุด แ่งสำหรับนักเรียนที่มีทักษะศตวรรษที่ 21 ออกจากผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ วิธีสอนของครูโดยการ แทรก ในเนื้อหาวิชาที่สอน เช่น นำศิลปะ เพลงการเต้นรำมาแทรกในวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และ เชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวันของนักเรียน และพบว่าครูผู้สร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างมากทางวิชาการ และส่งผลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาและความสำเร็จของนักเรียน<sup>80</sup>

ซิน นี แล ะ ไคร คี นิ ส (Sinay, E., Nahornick, A., & Graikinis, D.) คณะกรรมการ โรงเรียนเทศบาลโตรอนโต ได้วิจัยเรื่องการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงลึก : ความคิด สร้างสรรค์ และ นวัตกรรมในการเรียนการสอน โดยมีเป้าหมายในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทาง นวัตกรรมหรือปัญญาประดิษฐ์ (Innovative Intelligence : I2Q) ในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียน การรายงานฉบับนี้เป็นผลจากการติดตามการดำเนินโครงการการพัฒนา ความฉลาดทางนวัตกรรม (I 2Q) ในโรงเรียนนาร่องในเทศบาลโตรอนโต ปี 2557-2558 และในปีต่อๆ ไป (2015-17) ดำเนินการ โดยการอบรมครูและผู้บริหารให้มีความคิดรวบยอด ความรู้ ความเข้าใจ และยุทธวิธีการสอนสมัยใหม่ ทางวิทยาศาสตร์ และการพัฒนานักเรียนด้านทักษะ พฤติกรรมและการ คิดเชิงนวัตกรรม วิธีวิจัยเชิง ทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และมีมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยเพื่อตอบคำถามว่า

1. คุณลักษณะของนักประดิษฐ์ของนักเรียนชั้น ป. 5 และ ม. 1 เป็นอย่างไร
2. ความคิดรวบยอด ความรู้และความเข้าใจของครูและผู้บริหารคืออะไร
3. ยุทธวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยผลักดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
4. โรงเรียนต้องสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนอะไรบ้าง
5. ผู้บริหารและครูมีความคิดเห็นต่อประสิทธิผลของโครงการอย่างไรบ้าง

ผลการวิจัย ดังนี้<sup>81</sup> ได้แก่ 1) นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์ทั้งในการปฏิบัติกิจกรรมและ การเรียนรู้และใน บริบทของการเรียนรายวิชาต่างๆ มากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ โดยแสดง ความเป็นผู้นำ ถ้าแสดงความคิดเห็นเพื่อการแก้ปัญหาอย่างหลากหลายวิธี 2) ครูและผู้บริหารทั้ง กลุ่มทดลองและควบคุมมีความคิดเห็นว่าเป็นว่า (1) นักเรียนทุกคนมีความคิด สร้างสรรค์ (2) ความคิด สร้างสรรค์เป็นทักษะพื้นฐานและ (3) ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญในสาขาวิชาที่หลากหลาย

<sup>80</sup>Danah Henriksen, We Teach Who We Are: Creativity and Trans -Disciplinary Thinking in the Practices of Accomplished Teachers (Dissertation, Educational Psychology and Educational Technology: Michigan State University, 2011) P.1

<sup>81</sup>Sinay, E., Nahornick, A., & Graikinis, D., Fostering global competencies and deeper learning with digital technologies research series: Creativity and innovation in teaching and learning: A focus on innovative intelligence (I2Q) pilot program Research Report No. 17/18- 11. (Toronto: Ontario, Canada, 2017) P. 53.

นอกจากนี้ครูและผู้บริหารเชื่อว่านักเรียนสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลากหลายสาขาวิชา 3) ยุทธวิธีการจัดการเรียนรู้ของครูให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้แก่การเรียนรู้แบบร่วมมือ และครูต้องให้ผู้เรียน (1) การเรียนรู้โดยการแก้ปัญหา (2) การเรียนรู้แบบสืบหา (3) การตั้งคำถามให้ใช้ความคิดระดับสูงและ (4) การตั้งคำถามแบบปลายเปิด 4) โรงเรียนควรสนับสนุนให้มีการประชุมเชิงปฏิบัติการสาธิตวิธีการพัฒนาความฉลาดทาง นวัตกรรม จัดโอกาสในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ จัดสรรเวลาให้ครูได้ทดลองพัฒนากิจกรรมใหม่และการใช้เวลาในการปรับเปลี่ยนโปรแกรมการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนในชั้นเด็กเล็ก 5) ผู้บริหารและครูมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อประสิทธิผลของโครงการ

โครงการเลเมลสัน-เอ็มไอที และมูลนิธิวิทยาศาสตร์ชาติ (The Lemelson-MIT Program and the National Science Foundation (2004)<sup>82</sup> ได้ จัดทำรายงาน เรื่องการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์เพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิต, ความสามารถในการแข่งขันและการพัฒนาที่ยั่งยืน (Invention Enhancing Inventiveness for quality of life, competitiveness, and sustainability) การศึกษาดำเนินการภายใต้การอุปถัมภ์ของโครงการเลเมลสัน – เอ็มไอทีที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์และการสนับสนุนจากมูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติ รายงานนี้วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากผลการวิจัยและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ และความคิดสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์จากเอกสารการรายงานผลการประชุมปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับสิ่งประดิษฐ์และความคิดสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ จำนวน 5 เรื่อง ผู้เข้าประชุมปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องทั้ง 5 เรื่อง มีจำนวนทั้งหมด 56 คนซึ่งเป็นนักประวัติศาสตร์ นักจิตวิทยา วิศวกร เกษีกร และนักกฎหมายซึ่งมีข้อค้นพบที่เกี่ยวกับด้าน การจัดการศึกษาว่า การศึกษาเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนสังคมที่คิดสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ และเสนอแนะว่า<sup>82</sup>

1. การบ่มเพาะจิตใจคนให้เป็นนักคิดสร้างสรรค์ควรเริ่มในโรงเรียนและ วิทยาลัยโดยจัดการเรียนรู้ผ่านหลักสูตร และกิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งการจัดตั้งชมรม สิ่งประดิษฐ์และการจัดกิจกรรมการประกวดสิ่งประดิษฐ์
2. ความคิดสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ ต้องกำหนดเป็นเป้าหมายทางการศึกษาของทุกระดับและต้องระบุไว้ในมาตรฐานแห่งชาติเพื่อการศึกษาของสหรัฐอเมริกา (K-12) และในมาตรฐานสาขาวิศวกรรม
3. หลักสูตรของวิทยาลัยต้องให้ฝึกการ แก้ปัญหาแบบปลายเปิดและต้องบรรจุเรื่อง การศึกษาประวัติศาสตร์เกี่ยวกับผลกระทบทางสังคมและการเมืองที่เกิดจากการสร้างสิ่งประดิษฐ์ขึ้นมาด้วย
4. สนับสนุนสื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการสอนของครู

<sup>82</sup>The Lemelson-MIT Program and the National Science Foundation (2004) Invention Enhancing Inventiveness for quality of life, competitiveness, and sustainability, Report of the Committee for Study of Invention, accessed April 23, 2004, available from <https://lemelson.mit.edu/sites/default/files/content/images/InventionEducation/Invention%20Assembly%20Report%20Exec%20Summary.pdf>



5. ต้องมีการสอนสิ่งประดิษฐ์ประวัติศาสตร์สิ่งประดิษฐ์ การสร้างสิ่งประดิษฐ์ในทุกหลักสูตรมิใช่เพียงสอนในสาขาวิศวกรรม หรือวิทยาศาสตร์เท่านั้น

ดานาซ ฮีเซนริกเซน (Danah Henriksen) (2011)<sup>51</sup> ได้ศึกษาเรื่องครูสอนอย่างที่ครูเป็น ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของครูที่ประสบความสำเร็จในฐานะการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ (We Teach Who We Are: Creativity and Trans -Disciplinary Thinking in the Practices of Accomplished Teachers) และได้รับรางวัลครูแห่งปี (Teacher of the Year) จากครูที่ได้รับรางวัลแห่งปี ระหว่างปี 2007-2010 จำนวน 15 คน ศึกษาวิธีการนำความคิดสร้างสรรค์ไปถ่ายทอดในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า

ครูที่ได้รับรางวัลเป็นครูสอนวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สอนภาษา สอน ประถมศึกษาครูที่ประสบผลสำเร็จให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม แสดงความคิดเห็นว่าเป็นสิ่งจำเป็นในการเตรียมนักเรียนสำหรับอนาคต รวมทั้งทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์การสื่อสารและการทำงานร่วมกันซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็น จุดแบ่งสำหรับนักเรียนที่มีทักษะศตวรรษที่ 21 ออกจากผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ วิธีสอนของครูโดยการ แทรกในเนื้อหาวิชาที่สอน เช่น นำศิลปะ เพลง การเต้นรำ มาแทรกในวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และ เชื่อมโยงสู่ชีวิตประจำวันของนักเรียน และพบว่าครูผู้สร้างสรรค์มีความ สำคัญอย่างมากทางวิชาการ และส่งผลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาและความสำเร็จของนักเรียน<sup>83</sup>

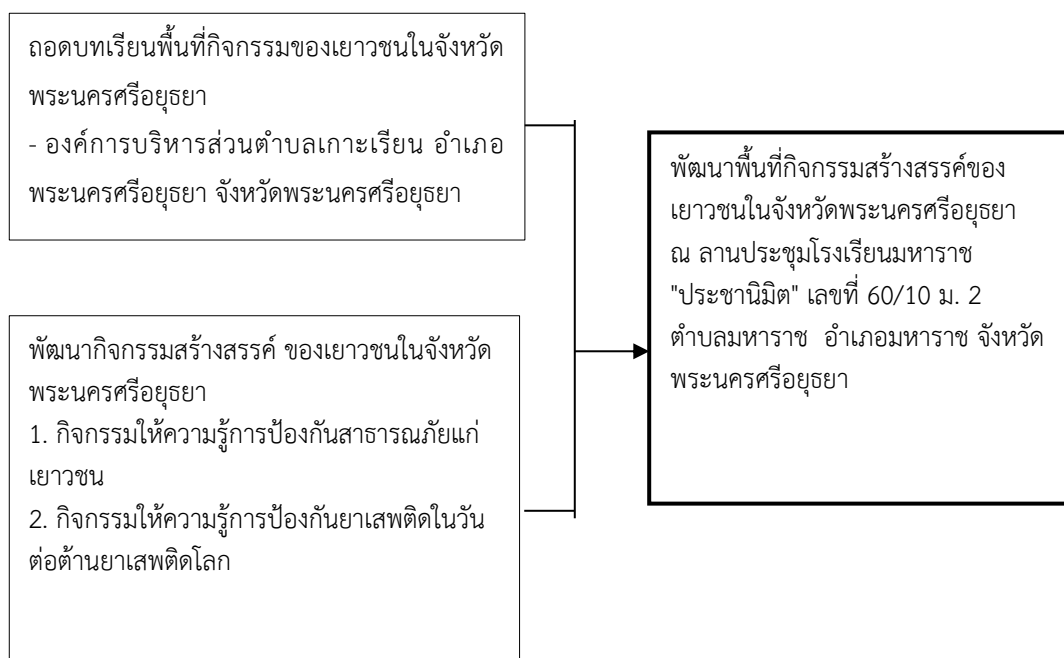
เอลีคซ์ เบล ราจ, (Alex Bell Raj) เช็ตตี้ ซีเวียร์ (Chetty Xavier) จาราเวล เนเวียนา เพจโควา (Jaravel Neviana Petkova) จอร์น แวน รินเนน (John Van Reenen) (2017) 52 ได้ศึกษาคุณลักษณะสำคัญของบุคคลที่เป็นนักประดิษฐ์ของประเทศ สหรัฐอเมริกา ในบทความวิจัย ชื่อว่าใครเป็นนักประดิษฐ์ในอเมริกา: ความสำคัญของการค้นพบนวัตกรรม (Who Becomes an Inventor in America The Importance of Exposure to Innovation) ผู้วิจัยศึกษาตัวแปร ด้านความสามารถ ในการประดิษฐ์ ว่ามาจากพันธุกรรม หรือ เกิดจากสภาวะแวดล้อมของนัก ประดิษฐ์ โดยใช้ข้อมูลจากนักประดิษฐ์ 1.2 ล้านคนจากบันทึกสิทธิบัตรที่เชื่อมโยงกับบันทึกภาษี ผลปรากฏว่า สิ่งแวดล้อมส่งผลต่อการเป็นนักประดิษฐ์มากกว่าพันธุกรรม เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้สูง มีแนวโน้มที่จะเป็นนักประดิษฐ์มากกว่าเด็กที่มีรายได้ต่ำกว่า ปานกลาง ถึงสิบเท่า และได้ทำการทดสอบคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย ผลการทดสอบยืนยันว่าสภาวะแวดล้อม มีอิทธิพลต่อการเป็นนักประดิษฐ์ ประการที่สองการได้รับนวัตกรรมในช่วงวัยเด็กใน ระดับก่อนประถมศึกษา มีความสำคัญเชิงสาเหตุส่งผลต่อศักยภาพของเด็กที่จะเป็นนักประดิษฐ์ การที่ผู้เรียนเติบโตในครอบครัวหรือ สิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมหรือใช้เทคโนโลยีสูง เด็กมีโอกาสที่จะเติบโตเป็นนักประดิษฐ์ การที่นักเรียนได้เรียนในชั้นเรียนที่มีเทคโนโลยี การ จัดการเรียนการสอนที่มีอัตราการใช้นวัตกรรมสูงทำให้มีความเป็นไปได้สูงขึ้นในการเป็นนัก ประดิษฐ์ เด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะเป็นนักประดิษฐ์ ในขณะที่เรียนในชั้นเรียนแต่เมื่อเติบโตขึ้นสิ่งแวดล้อมและสังคมจะทำให้ผู้หญิงจะไม่เลือกอาชีพนัก

<sup>83</sup>Danah Henriksen , We Teach Who We Are: Creativity and Trans -Disciplinary Thinking in the Practices of Accomplished Teachers (Dissertation, Educational Psychology and Educational Technology: Michigan State University, 2011).

ประดิษฐ์ ดังนั้นการพัฒนานักประดิษฐ์ จึงควรให้ความสำคัญของการจัดสิ่งแวดล้อมด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยก่อนประถมศึกษา และไม่ว่าจะเป็เด็กผู้หญิง และผู้ด้อยโอกาสสามารถเป็นนักประดิษฐ์ได้<sup>84</sup>

## 2.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ“การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนา แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษา แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ และบริบทพื้นที่นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาวิฤตพุดนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ ดังนี้



แผนภาพที่ 2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

<sup>84</sup>Alex Bell Raj and others, Who Becomes an Inventor in America? The Importance of Exposure to Innovation, accessed Decembe 23, 2017, available from [www.equality-ofopportunity.org/assets/documents/inventors\\_paper.pdf](http://www.equality-ofopportunity.org/assets/documents/inventors_paper.pdf)

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.1 รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ผู้วิจัยได้ศึกษาโดยใช้การวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Research Method) โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### 3.2 ประชากร และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

##### ก. การวิจัยเชิงปริมาณ

**ประชากร** ได้แก่ เยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คนที่เข้าร่วมในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยใช้ประชากรทั้งหมดที่เข้าร่วมกิจกรรม ใน 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารเสพติดแก่เยาวชน 2) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

##### ข. การวิจัยเชิงคุณภาพ

##### ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่

1) สัมภาษณ์กลุ่มผู้บริหาร ครู และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน จำนวน 15 คน โดยกำหนดเกณฑ์ คือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในประเด็นที่ศึกษา และเป็นผู้ที่ยินดีจะให้ข้อมูลเชิงลึกถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของพื้นที่ ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) ตามคุณสมบัติ ได้แก่ เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน มีประสบการณ์บริหารสถานศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี และเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ได้แก่

1. ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน
2. ครู จำนวน 10 คน
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน จำนวน 3 คน

2) สนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เพื่อพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นิเวศวิทยาวัฒนธรรมเชิงพุทธบูรณาการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 10 รูป/คน ของกลุ่มปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับเพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ ผู้บริหาร ครู ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### ก. การวิจัยเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัย ได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำแนวคิดทฤษฎีมาสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลภาคสนาม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอนรายละเอียดมีดังนี้

#### ก. การวิจัยเชิงปริมาณ

##### 1) แบบสอบถาม

1) ศึกษาหลักการแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) กำหนดนิยามปฏิบัติการเพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยอาศัยฐานทฤษฎีและงานวิจัย

3) ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยซึ่งในการสร้างแบบสอบถามผู้วิจัยจะคำนึงถึงการสร้างแบบสอบถามให้เป็นไปตามหลักวิชาการที่ถูกต้องและการได้แบบสอบถามที่ดีมีคุณภาพมีความตรงทั้งในเชิงโครงสร้าง (construct validity) และความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) รวมทั้งความเชื่อมั่น (reliability)

##### 4) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยดำเนินการดังนี้

4.1 นำร่างแบบสอบถามที่ได้จัดทำขึ้น จำนวน 15 ข้อเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจแก้ไขและปรับปรุงให้มีความเหมาะสม

4.2 นำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญรวมจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) การใช้ภาษาและพิจารณาว่าแบบสอบถามครอบคลุมของเนื้อหาหรือไม่โดยการหาดัชนี (index of congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าวัดได้ตรงกับนิยามปฏิบัติการ

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าวัดได้ไม่ตรงกับนิยามปฏิบัติการและ

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าวัดได้ตรงกับนิยามปฏิบัติการหรือไม่

5) พิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปเพื่อจัดทำเป็นแบบสอบถามเพื่อใช้ในการวิจัยซึ่งผลจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญปรากฏว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.5 ถึง 1.00 มีจำนวน 15 รายการ และปรับปรุงแก้ไขภาษาตามที่ยุติเสนอแนะเพื่อนำไปสู่การทดลองใช้ต่อไป

6) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบและการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (tryout) กับสถานศึกษาชั้นพื้นฐานที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ชุดในโรงเรียนบางปะอิน "ราชานุเคราะห์ 1" โดยกำหนดให้นักเรียน จำนวน 30 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จากนั้นนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยหาค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's Alpha ผลจากการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นปรากฏว่าแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นรวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.875

## ข. การวิจัยเชิงคุณภาพ

1) **แบบสัมภาษณ์ (Interview)** เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง มีประเด็นคำถามแบบปลายเปิด 4 ประเด็น ซึ่งได้จากผลการศึกษาคำถามการถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาใน ๔ ด้าน โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นผู้บริหารโรงเรียน ได้แก่ ชื่อ - นามสกุล ตำแหน่ง สังกัดโรงเรียน

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์การศึกษาคำถามการถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใน 4 คือ ด้านพื้นที่ ด้านกระบวนการสร้าง ด้านกิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ด้านเป้าหมายของพื้นที่กิจกรรม

### 2) คู่มือการสนทนากลุ่ม

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างคำถามการสนทนากลุ่ม

3) ประมวลผลข้อมูลที่ได้จากการศึกษา กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างคำถามการสนทนากลุ่ม โดยขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ

4) สร้างคู่มือการสนทนากลุ่มตามระเบียบวิธีวิจัยให้มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

5) นำเสนอโครงสร้างแบบสัมภาษณ์ต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Validity)

6) ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการวิจัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7) จัดพิมพ์คู่มือให้เป็นฉบับสมบูรณ์สำหรับนำไปใช้จริงเพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

## 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากเอกสาร ดังนี้

### ก. การวิจัยเชิงคุณภาพ

#### 1) แบบสัมภาษณ์

1) ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เพื่อทำงานวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้บริหารสถานศึกษา

2) ผู้วิจัยลงพื้นที่สัมภาษณ์ด้วยตนเอง พร้อมหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสัมภาษณ์ จำนวน 15 ฉบับ และขอความอนุเคราะห์บันทึกภาพประกอบการสัมภาษณ์

3) ดำเนินการศึกษาจากภาคสนาม (Field Studies) เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## 2) การสนทนากลุ่ม

1) ขั้นตอนการเตรียมการ ประกอบด้วย การกำหนดวันการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การจัดทำกำหนดการสนทนากลุ่มการประชุม ณ ห้องประชุม C 510 อาคารเรียนรวมโซน C ชั้น 5 มจร.วังน้อย พระนครศรีอยุธยา การจัดทำหนังสือเชิญประธานพร้อมคำกล่าวเปิด และคำกล่าวรายงานต่อประธาน การประสานงานเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ และการจัดทำเอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบด้วยแบบคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

2) ขั้นตอนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบด้วย 1) การนำเสนอข้อมูลร่างการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) การดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) 3) การจดบันทึกรายละเอียดการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และข้อเสนอแนะ การบันทึกเสียงโดยใช้อุปกรณ์ การบันทึกภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง 4) การถอดเทปและการวิเคราะห์ข้อมูล

### ข. การวิจัยเชิงปริมาณ

#### 1) แบบสอบถาม

1) ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยส่งแบบสอบถามผ่าน application line ส่วนตัวในการเก็บข้อมูล เพื่อทำงานวิจัยจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เพื่อขอความอนุเคราะห์จากสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการตอบ

2) ผู้วิจัยส่งแบบสอบถามผ่าน application line ส่วนตัว พร้อมหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามจำนวน 50 ฉบับ และขอความอนุเคราะห์ให้ตอบกลับภายใน 4 สัปดาห์

3) ดำเนินการศึกษาจากภาคสนาม (Field Studies) ติดตามตามเก็บแบบสอบถามคืน การเก็บข้อมูลตามความเป็นจริงถูกต้องมากที่สุดและนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาครั้งแรกรวบรวมตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4) ติดตามประสานงานไปยังโรงเรียนที่ยังไม่ส่งแบบสอบถามกลับคืน ภายหลังจากสิ้นสุดระยะเวลาที่กำหนดในหนังสือขอความอนุเคราะห์ 1 สัปดาห์ และทวงถามอีกครั้งหลังจาก ทวงถามครั้งแรกไปแล้วเป็นเวลา 1 สัปดาห์

## 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

### ก. การวิจัยเชิงคุณภาพ

1) แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) การสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และสรุปผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

## ข. การวิจัยเชิงปริมาณ

### 1) แบบสอบถาม

1. เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาแจกแจงความถี่ของคำตอบแต่ละข้อด้วยการลงรหัสคำตอบในแต่ละข้อ ให้เป็นตัวเลขประจำแบบสอบถามทั้งหมด เพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วกรอกลงในแบบฟอร์มการลงรหัสทั่วไป (general coding form) ซึ่งเป็นการเตรียมข้อมูล เพื่อส่งไปบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์

3. การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จะใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

2) ข้อมูลกิจกรรมและสรุปเพื่อประเมินการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ใช้การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\mu$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $\sigma$ ) ค่าเฉลี่ยของคำตอบโดยภาพรวมรายชั้นตอน/รายด้าน และรายข้อ หรือรายกิจกรรม ที่คำนวณได้นำมาแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด

ค่าคะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มาก

ค่าคะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง

ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ น้อย

ค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ น้อยที่สุด<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> สุวิมล ว่องวานิช, “การสังเคราะห์เทคนิคที่ใช้ในการประเมินความต้องการจำเป็นในนิสิตคณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย”, *รายงานวิจัย*, (คณะครุศาสตร์: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542), หน้า 19.

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาโดยดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 4.1 ผลการศึกษาถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผลการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ 1) ที่ทำการองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

โดยพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่ได้รับการสนับสนุนกิจกรรมจากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน โดยมีกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยคณะผู้วิจัยได้พัฒนาโรงเรียนนวมหาราช “ประชานิมิตร” หมู่ที่ 2 ตำบล หัวไผ่ อำเภอนวมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่ พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีรายละเอียดของการถอดบทเรียนของพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดังนี้

##### 1. องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

องค์การบริหารส่วนตำบล เกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีฐานะเป็นนิติบุคคล และเป็นราชการบริหารส่วนท้องถิ่นรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ. 2537 และแก้ไขเพิ่มเติมถึง (ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2562 โดยยกฐานะจากสภาตำบลที่มีรายได้โดยไม่รวมเงินอุดหนุนในปีงบประมาณที่ล่วงมาติดต่อกันสามปีเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าปีละหนึ่งแสนห้าหมื่นบาท องค์การบริหารส่วนตำบล ประกอบด้วยสภาองค์การบริหารส่วนตำบล และนายกองค์การบริหารส่วนตำบล

1) สภาองค์การบริหารส่วนตำบล ประกอบด้วยสมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบลจำนวนหมู่บ้านละหนึ่งคน ซึ่งเลือกตั้งขึ้นโดยราษฎรผู้มีสิทธิเลือกตั้งในแต่ละหมู่บ้านในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลนั้น

2) องค์การบริหารส่วนตำบลมีนายกองค์การบริหารส่วนตำบล 1 คน และรองนายกองค์การบริหารส่วนตำบลได้ไม่เกิน 2 คน ซึ่งมาจากการเลือกตั้งผู้บริหารท้องถิ่นโดยตรงจากการเลือกตั้งโดยตรงของประชาชนตามกฎหมายว่าด้วยการเลือกตั้งสมาชิกสภาท้องถิ่นหรือผู้บริหารท้องถิ่น



การบริหารองค์การบริหารส่วนตำบลมีกฎหมายกำหนดให้มีคณะกรรมการบริหาร อบต. (ม.58) ประกอบด้วยนายกองค์การบริหารส่วนตำบล 1 คน รองนายกองค์การบริหารส่วนตำบล 2 คน ซึ่งมาจากการเลือกตั้งโดยตรงของประชาชน ผู้บริหารขององค์การบริหารส่วนตำบลหรือผู้บริหารท้องถิ่นเรียกว่านายกองค์การบริหารส่วนตำบล ซึ่งมาจากการเลือกตั้งผู้บริหารท้องถิ่นโดยตรง

อำนาจหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนตำบล 1) พัฒนาตำบลทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (มาตรา 66) โดยมีหน้าที่ต้องทำตามมาตรา 67 ดังนี้ 1) จัดให้มีและบำรุงทางน้ำและทางบก 2) รักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อย การดูแลการจราจร และส่งเสริมสนับสนุนหน่วยงานอื่นในการปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว 3) การรักษาความสะอาดของถนน ทางน้ำ ทางเดินและที่สาธารณะ รวมทั้งการกำจัดขยะมูลฝอยและสิ่งปฏิกูล 4) ป้องกันโรคและระงับโรคติดต่อ 5) ป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย 6) จัดการ ส่งเสริม และสนับสนุนการจัดการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม และการฝึกอบรมให้แก่ประชาชน รวมทั้งการจัดการหรือสนับสนุนดูแลและพัฒนาเด็กเล็กตามแนวทางที่เสนอแนะจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา 7) ส่งเสริมการพัฒนาสตรี เด็กและเยาวชน ผู้สูงอายุและพิการ 8) คุ้มครอง ดูแลและบำรุงรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 9) บำรุงรักษาศิลปะจารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมอันดีของท้องถิ่น 10) ปฏิบัติหน้าที่อื่นตามที่ทางราชการมอบหมาย

โดยผู้วิจัยได้้องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2566 เพื่อศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขั้นตอนก่อนการลงพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา คือ การประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมและประเด็นในการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.1 ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ร่วมประชุมกัน เพื่อเตรียมความพร้อมและประเด็นก่อนการลงพื้นที่วิจัย

หลังจากประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมและสรุปประเด็นในการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเรียบร้อยแล้วทางคณะผู้วิจัยได้ลงพื้นที่วิจัย ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566 โดยได้ติดต่อทางผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมในเบื้องต้นเพื่อศึกษาในประเด็นพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.2 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.2 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ พบปะผู้ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.2 ผู้วิจัยได้มอบของที่ระลึกให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.2 กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีเจ้าหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนตำบลได้จัดกิจกรรมขึ้นร่วมกับเยาวชน เพื่อเป็นพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



โดยก่อนการจัดกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนทาง  
องค์การบริหารส่วนตำบลได้จัดเจ้าหน้าที่คอยบริการลงทะเบียนให้กับเยาวชนเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม  
ค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน



ภาพที่ 4.3 เยาวชนได้ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและ  
เยาวชนโดยมีเจ้าหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนตำบลอำนวยความสะดวก



ภาพที่ 4.3 เจ้าหน้าที่และจิตอาสาในการจัดกิจกรรม  
ได้อธิบายกิจกรรมให้เยาวชนได้ทราบกิจกรรมและกติกาการทำกิจกรรม

จากการลงพื้นที่ องค์กรบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า ปัจจุบัน สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันของเยาวชน เป็นพื้นที่ที่เกิดการ แลกเปลี่ยนข้อมูลหลายแง่มุมของสังคมที่เคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็ว และเกิดการรับสารอย่างฉับพลัน โดยไม่มีความจำเป็นในการพึ่งพาสื่อดั้งเดิมอย่างโทรทัศน์ หรือวิทยุอีกต่อไป ทำให้ลักษณะการใช้ เครื่องมือสื่อสารเหล่านี้ จะกลายเป็นปัจจัยที่ห้าของเยาวชนยุคใหม่ ซึ่งสร้างความสับสนแก่ผู้ใหญ่ ในเรื่องของพฤติกรรมเยาวชน โดยมีแนวโน้มใช้เวลาส่วนมากกับหน้าจอสีเหลี่ยม หรือเป็นอุปกรณ์ ทางการเรียนของพวกเขาเหล่านั้น ทำให้เกิดการวิจารณ์ว่า “เด็กติดสมาร์ทโฟน ไม่สนใจสิ่งรอบตัว” หรือ “วัน ๆ ไม่ทำอะไรนอกจากเล่นโทรศัพท์” หากจะกล่าวโทษอุปกรณ์เหล่านี้ คงเป็นเพียงแค่ สาเหตุส่วนย่อยเท่านั้น ที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ แต่แท้จริงแล้วผู้ใหญ่ ในสังคมเอง ได้เบียดเบียนพื้นที่สาธารณะของเยาวชนในการเปิดโอกาสให้เกิด “พื้นที่สร้างสรรค์ใน ชุมชน” กระทั่งนำพื้นที่ไปใช้ในประโยชน์อื่น โดยผู้บริหารขององค์กรบริหารส่วนตำบลและผู้ที่เกี่ยว ข้องทุกภาคส่วนจึงได้เล็งเห็นปัญหาดังกล่าวจึงได้จัดกิจกรรมและพื้นที่แห่งการสร้างประสบการณ์ เรียนรู้ร่วมกัน สร้างโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาตามวัยของเยาวชน โดยมุ่งตอบสนององ ความต้องการของเด็ก ครอบครัว และชุมชน <sup>1</sup>



ภาพที่ 4.3 ตัวแทนของเยาวชนได้อธิบายกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดี เพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

<sup>1</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 1 เจ้าหน้าที่ของ องค์กรบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566



ภาพที่ 4.3 เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีการระดมสมอง (Brainstorming)  
กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดี

การระดมสมอง เป็นกระบวนการรวบรวมความคิดและไอเดียร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อหาทางออกหรือวิธีการแก้ปัญหาร่วมกัน โดยผู้ที่เสนอไอเดียจะไม่ถูกจำกัดกรอบความคิด และไม่ถูกตัดสินว่าไอเดียนั้นถูกหรือผิด เป็นไปได้หรือไม่ ทุกคนในกลุ่มสามารถแชร์ไอเดียที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อได้อย่างอิสระ ยังมีปริมาณไอเดียเยอะเท่าไร ยิ่งสะท้อนให้เห็นมุมมองที่หลากหลาย และมองเห็นโอกาสที่จะนำไปสู่ข้อสรุปหรือทางออกใหม่ ๆ ได้มากขึ้นเท่านั้น

การระดมสมองดีต่อการทำงานเป็นทีมอย่างไร การระดมสมองที่ดีและมีประสิทธิภาพ จะนำไปสู่การกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจใหม่ ๆ ซึ่งนอกจากจะส่งผลดีต่อเนื้องานแล้ว ยังส่งผลดีต่อการทำงานร่วมกันในทีม<sup>2</sup> ดังนี้

1) ช่วยให้ทุกคนในทีมเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพราะหลักในการระดมสมอง คือทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเสนอไอเดีย และแสดงความคิดเห็นแบบไม่ปิดกั้น ไม่ตัดสิน ไม่ว่าไอเดียนั้น ๆ จะแปลก หลุดโลก หรือซ้ำกันภายในกลุ่ม ไม่ว่าคนในทีมจะมีตำแหน่งอะไร อายุเท่าไร กล้าแสดงออก หรือมีนิสัยขี้อาย ก็สามารถแชร์ไอเดียร่วมกันได้อย่างเท่าเทียม

2) มีไอเดียที่หลากหลาย การระดมสมองเป็นการแชร์ไอเดียที่เน้นปริมาณ เพื่อมองหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ เป็นการรวบรวมไอเดียจากคนที่มีประสบการณ์ มุมมอง ชุดความคิด และจินตนาการที่หลากหลายมาไว้ในที่เดียวกัน

<sup>2</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 3 เจ้าหน้าที่ของ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566.

3) ฝึกการทำงานเป็นทีม เป็นการกระตุ้นให้ทีมทุกคนมีส่วนร่วมในโปรเจกต์นั้น ๆ ทุกคนจะรู้สึกว่าเป็นโปรเจกต์นี้เป็นโปรเจกต์ของ "พวกเราทุกคน" ไม่ใช่ของคนใดคนหนึ่ง ส่งผลให้ทุกคนในทีมรักและเคารพกันจนสามารถพัฒนาโปรเจกต์นั้น ๆ ประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

4) ช่วยลดช่องว่างที่อาจเกิดขึ้นในทีม บางครั้งการทำงานร่วมกันภายในทีมอาจเกิดช่องว่างจากปัจจัยต่าง ๆ ได้ เช่น เป็นการฟอร์มทีมจากต่างแผนก ต่างอายุ แต่ละคนไม่คุ้นเคยกัน การทำงานคนละสไตล์กัน ฯลฯ การระดมสมองจะช่วยเปิดโอกาสให้ภายในทีมได้ทำความรู้จักกันได้ พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ปรับเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติที่มีแก่กัน เมื่อทุกคนในทีมเข้าใจกันและกันมากขึ้น ช่องว่างในทีมนั้น ๆ ก็จะลดลงตามไปด้วย<sup>3</sup>

ขั้นตอนและวิธีการระดมสมองเพื่อสร้างสรรค์ไอเดียใหม่

1) กำหนดหัวข้อในการระดมสมองให้ชัดเจน ในการระดมสมองแต่ละครั้ง ควรกำหนดให้ชัดเจนว่าที่เรามาคุยกันวันนี้มีเป้าหมายเพื่ออะไร เพื่อแก้ปัญหา เพื่อปรับปรุงพัฒนา หรือเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ ควรเป็นหัวข้อที่เฉพาะเจาะจง เพื่อให้แนวทางในการพูดคุยมีทิศทางที่ชัดเจน ตรงประเด็น หลีกเลี่ยงหัวข้อที่กว้างเกินไปเพราะอาจทำให้การแชร์ไอเดียฟังไม่รู้จบได้ เช่น แทนที่จะถามว่า "ทำอย่างไรถึงจะทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้น" หากเปลี่ยนเป็น "ทำอย่างไรถึงจะเพิ่มยอดขายได้ 10 เท่า" จะช่วยกระตุ้นให้ทุกคนในทีมคิดหาไอเดียในการเพิ่มยอดขายได้หลากหลาย และหลุดออกจากกรอบเดิม ๆ ได้มากกว่า

2) ตั้งผู้ดำเนินการ หรือผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ที่อยู่ในตำแหน่งนี้ต้องเป็นคนที่เป็นคนกลาง คอยอำนวยความสะดวกให้ทุกคนในทีมแสดงความคิดเห็นกันได้อย่างอิสระและเท่าเทียมกัน คอยสังเกตไม่ให้ใครคนใดคนหนึ่งแสดงความคิดเห็นนานเกินไป หรือมีคนที่ยังไม่ได้แสดงความคิดเห็นเลย รวมไปถึงต้องเป็นผู้ไกล่เกลี่ยหากเกิดข้อขัดแย้งกัน เป็นคนคอยคลี่คลายบรรยากาศตึงเครียดต่าง ๆ ให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น และคอยควบคุมการพูดคุยไม่ให้ไหลไปจนหาข้อสรุปไม่ได้

3) กำหนดเวลาในการระดมสมอง การระดมสมองในแต่ละครั้ง ควรมีระยะเวลาประมาณ 30 นาที - 1.5 ชั่วโมง ไม่ควรสั้นหรือยืดเยื้อนานเกินไป เพราะการประชุมที่ใช้เวลานานเกินไปอาจส่งผลให้สมองเริ่มล้า ไอเดียดับตัน หลุดประเด็น และทำให้เกิดความสับสนจนหาข้อสรุปไม่ได้ เมื่อเห็นวี่แววว่าประชุมเริ่มหลุดประเด็น ผู้ดำเนินการควรรีบดึงกลับเข้าประเด็นให้เร็วที่สุด<sup>4</sup>

4) ออกไอเดียให้เยอะเข้าไว้ ยิ่งออกไอเดียเยอะเท่าไร ยิ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ทีมหาความเป็นไปได้ที่เหมาะสมที่สุดเจอมากขึ้นเท่านั้น การออกไอเดียที่ดีควรเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำหนดไว้ในครานั้น ๆ เป็นไอเดียที่แต่ละคนอยากแชร์จริง ๆ โดยไม่ถูกฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโน้มน้ำหนักล้อยตามเป็นไอเดียที่อิสระ ไม่มีข้อกำหนด ไม่มีชุดความคิดแบบเดิมครอบไว้ และเปิดกว้างให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมาให้มากที่สุด

<sup>3</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 13 เจ้าหน้าที่ของ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566

<sup>4</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 5 เจ้าหน้าที่ของ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566.

5) ต่อยอดไอเดียของกันละกัน นอกจากการพูดแชร์ไอเดีย อีกสิ่งหนึ่งที่จำเป็นมาก ๆ ในการระดมสมอง คือ “การรับฟัง” และ “การต่อยอดไอเดียของกันและกัน” ในการแชร์ไอเดียแต่ละครั้งควรพูดทีละคน ค่อยทีละเรื่อง เพื่อป้องกันความสับสนและไม่ให้อิเดียดี ๆ หล่นหายไป

6) หากเราสนใจไอเดียไหน มีไอเดียของเพื่อนร่วมทีมที่คล้ายกับเรา หรือรู้สึกว่ามีไอเดียนี้มีความเป็นไปได้สูง ต่อยอดไอเดียเหล่านั้นไปให้สุดด้วยการตั้งคำถามกับไอเดียเหล่านั้นดู จะเป็นคำถามปลายปิดหรือปลายเปิดก็ได้ เพื่อให้ไอเดียเหล่านั้นกลายเป็นก้อนความคิดที่เป็นรูปเป็นร่างขึ้น เช่น มีคนเสนอไอเดียเพิ่มยอดขายเว็บไซต์ด้วยการทำ SEO เราสามารถถามต่อได้เลยว่า ทำอย่างไร ผ่านช่องทางไหนบ้าง ต้องใช้งบประมาณเท่าไร วัตถุประสงค์อย่างไร ค่าแบบไหนที่ใช้สำหรับเว็บไซต์เรา ต้องออกแบบเว็บใหม่ไหม มีการตลาดอะไรศัพท์ SEO ได้บ้าง และ SEO ต่อยอดไปใช้กับส่วนอื่นได้อีกไหม เหล่านี้เป็นต้น<sup>5</sup>

7) อย่าลืมจดบันทึกทุกไอเดียที่เกิดขึ้น ทุกไอเดียมีค่าเสมอ อย่ามองข้ามแม้จะเป็นไอเดียที่ธรรมดาหรือหลุดโลกแค่ไหนก็ตาม เพราะไอเดียที่ทุกคนในทีมแชร์ในวันนี้อาจนำไปปรับใช้กับโปรเจกต์อื่น ๆ ได้อีกมากมาย วิธีการที่ง่ายที่สุดคือการแจก Post-it ให้ทุกคน ใครมีไอเดียอะไรให้เขียนลงไป และเดินมาแปะบนกระดาน วิธีการนี้ช่วยให้ทีมทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นออกมาได้อย่างเต็มที่ เห็นไอเดียเป็นรูปเป็นร่าง และสามารถนำ Post-it นั้นมาเก็บบันทึกไว้ได้ง่ายอีกด้วย

8) จัดกลุ่มไอเดียคล้ายกันไว้ด้วยกัน หลังจากการระดมความคิดมาระยะหนึ่ง เราจะเริ่มเห็นว่าแต่ละไอเดียสามารถจัดกลุ่มรวมกันได้ ให้เราจัดกลุ่มไอเดียเหล่านั้นเรียงลำดับตามความสำคัญหรือความเป็นไปได้ กลุ่มไหนที่มีความเป็นไปได้สูงสุดให้โป๊สที่กลุ่มนั้นเพื่อต่อยอดไอเดียให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่าง เป็นแผนงานหรือแนวทางที่ชัดเจนขึ้น ส่วนไอเดียกลุ่มอื่น ๆ ให้เก็บไว้ให้ดี เพราะเราอาจได้หยิบกลุ่มไอเดียนั้น ๆ มาใช้ในอนาคตก็เป็นได้<sup>6</sup>

9) จำไว้ว่า การระดมสมองไม่จำเป็นต้องมีคนเดียว บางวาระ บางหัวข้อ อาจต้องใช้การระดมสมองมากกว่า 1 ครั้งเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่แปลกใหม่และมีประสิทธิภาพมากที่สุด การกำหนดว่า จะต้องได้ข้อสรุปหรือแนวทางแก้ไขภายในการระดมสมองครั้งเดียว อาจส่งผลให้ทุกคนในทีมรู้สึกกดดันจนไอเดียดี ๆ ตันตันเลยก็เป็นได้ บางครั้งการทิ้งระยะเวลาให้คนในทีมตกผลึกทางความคิด หรือให้ทุกคนในทีมได้ทดลองทำตามไอเดียของตัวเองดูก่อน แล้วค่อยจัดการระดมสมองอีกครั้ง อาจได้ผลลัพธ์ที่ทรงพลังยิ่งกว่า

---

<sup>5</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 15 เจ้าหน้าที่ของ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566.

<sup>6</sup> สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 9 เจ้าหน้าที่ของ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในวันที่ 18 พฤษภาคม 2566.





ภาพที่ 4.3 เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีการระดมสมอง (Brainstorming)

กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดี ลงมือปฏิบัติในการกำหนดกิจกรรมร่วมกัน

จากการลงพื้นที่สำรวจ กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทางผู้วิจัยได้สรุปพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้ดังนี้

1.พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

พื้นที่	กระบวนการสร้าง กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	เป้าหมายของพื้นที่กิจกรรม
1. พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัด	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ที่เกี่ยวข้องประชุมกำหนดกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน</li> <li>2. ประชาสัมพันธ์กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนผ่านเว็บไซต์ขององค์การบริหารส่วนตำบล</li> <li>3. รับสมัครเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน</li> <li>4. กำหนดสถานที่และผู้ที่เกี่ยวข้องแต่</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) สังคมมีพื้นที่กิจกรรมสำหรับเป็นศูนย์กลางของเยาวชน</li> <li>2) สร้างประสบการณ์สร้างโอกาสให้เด็กได้เติบโตพัฒนาตามวัย</li> <li>3) ตอบสนองความต้องการของเด็กครอบครัว ชุมชน</li> <li>4) เยาวชนได้ทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่างอิสระ และสร้างสรรค์</li> <li>5) เยาวชนได้ใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ห่างจาก social media</li> <li>6) เยาวชนได้พัฒนาสติและปัญญาจาก</li> </ol>

พื้นที่	กระบวนการสร้าง กิจกรรมของ เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	เป้าหมายของพื้นที่กิจกรรม
พระนครศรีอยุธยา	<p>ละฝ่าย เช่น ฝ่ายสถานที่ ฝ่าย สวัสดิการ ฝ่ายกิจกรรม เป็นต้น</p> <p>5. เยาวชนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์ สำหรับเด็กและเยาวชน</p> <p>6. เจ้าหน้าที่และจิตอาสาในการจัด กิจกรรมได้อธิบายกิจกรรมให้เยาวชน ได้ทราบกิจกรรมและกติกาการทำ กิจกรรม</p> <p>7. ตัวแทนของเยาวชนได้อธิบาย กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่ สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรม</p> <p>8. การระดมสมอง (Brainstorming) กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีด้วยการ 1) กำหนดหัวข้อในการระดมสมองให้ ชัดเจน 2) ตั้งผู้ดำเนินการ หรือผู้ อำนวยความสะดวก 3) กำหนดเวลาใน การระดมสมอง 4) ออกไอเดีย 5) ต่อยอด ไอเดียของกันละกัน 6) จัดบันทึก ทุกไอเดียที่เกิดขึ้น 7) จัดกลุ่มไอเดีย คล้ายกันไว้ด้วยกัน</p>	<p>กิจกรรม</p> <p>7) เยาวชนได้ค้นพบศักยภาพ และ คุณค่าของตนเอง</p> <p>8) มีการจัดสรรทรัพยากรในสังคม สามารถกำหนดทิศทางการบริการ หรือสวัสดิการสำหรับเด็ก</p> <p>9) ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ ได้เยาวชนที่มีคุณภาพ</p>

จากการบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า

1) พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะ  
เรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่เฉพาะกิจที่ยังไม่ยั่งยืนโดยมีการ  
จัดกิจกรรมเฉพาะบางวันหรือบางช่วงเวลาโดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่เกิดจากองค์การบริหารส่วน  
ตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้จัดขึ้นตามความพร้อมของ  
สถานที่ สวัสดิการ และวิทยากรในการจัดพื้นที่กิจกรรม

2) กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนขององค์การ  
บริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีการระดมสมองของ  
เยาวชนเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น เป็นกิจกรรมที่ดีมากแต่ยังขาดความยั่งยืนใน  
การจัดกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมเฉพาะวันหรือช่วงเวลา จึงไม่มีความยั่งยืนของพื้นที่กิจกรรม  
ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นองค์ความรู้นำไปพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยนำไปพัฒนากิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ โรงเรียนมหाराช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลมหाराช อำเภอมหाराช จังหวัดพระนครศรีอยุธยาต่อไป

## 4.2 พัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

### 4.2.1 การพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ในการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันกำหนดกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนและสอดคล้องกับกิจกรรมของโรงเรียนและสถานที่ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.5 ผู้วิจัยได้ประชุมร่วมกับ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อ พัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.6 ประชุมร่วมกับ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนา  
กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากการประชุมร่วมกับ ตัวแทนจากผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทางผู้วิจัยได้กำหนด  
กิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดังนี้

### 1. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารอันตรายแก่เยาวชน

#### ความสำคัญของกิจกรรม

จากสถานการณ์ภัยพิบัติในปัจจุบัน ทั้งจากภัยธรรมชาติ และภัยที่เกิดขึ้นจากการกระทำ  
ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นบ่อย และทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น ได้สร้างความสูญเสียอย่างมหาศาลต่อความ  
ปลอดภัยในการดำรงชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน ซึ่งเป็นผลกระทบโดยตรง ผลกระทบทางอ้อม  
คือสูญเสียเศรษฐกิจโดยของประเทศ เนื่องจากต้องนำงบประมาณไปใช้ในการช่วยเหลือ/  
รักษาพยาบาลผู้ประสบภัย ฟื้นฟูบูรณะถนนหนทาง สิ่งปลูกสร้าง และระบบสาธารณูปโภค ด้วยเหตุนี้  
ทางโรงเรียนนวมราช "ประชานิมิต" ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ด้านหนึ่งในการจัดการศึกษาให้แก่เด็ก  
และเยาวชนจึงต้องให้ความรู้ และความเข้าใจแก่เยาวชนเพื่อให้ป้องกันและบรรเทาสารอันตราย ได้  
ตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการภัยพิบัติเพื่อลดความสูญเสียที่จะเกิดขึ้น และได้เร่งรัดดำเนินการ  
ในการเตรียมความพร้อมให้กับชุมชน โดยมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชน เข้ามามีส่วนร่วมในการระดมพลัง  
แก้ไขปัญหาการใช้ทรัพยากรภายในโรงเรียนที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และพัฒนาผู้บริหาร ครู  
และนักเรียนให้มีความรู้ความสามารถในการเตรียมพร้อมป้องกันภัย สามารถช่วยเหลือตนเองและคน  
ในโรงเรียนและชุมชนให้มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินก่อนที่หน่วยงานภายนอกจะเข้ามา  
สนับสนุนช่วยเหลือต่อไป

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- 1) เพื่อให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสาธารณสุขภัยที่เกิดขึ้นในโรงเรียนได้
- 2) เพื่อให้เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการป้องกันสาธารณสุขภัยอย่างสร้างสรรค์และทันต่อการแก้ไขปัญหา
- 3) เพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสำคัญมีศักยภาพความรู้ความสามารถด้านการป้องกันภัยและระงับภัยต่างๆ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ครอบครัวและสังคมได้

### กระบวนการจัดกิจกรรม ดังนี้

- 1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชน
- 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
- 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียนเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชน
- 4) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชน ณ ลานกิจกรรมของโรงเรียน ในวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ.2566 ตั้งแต่เวลา 08.30 น.เป็นต้นไปโดยเรียงแถวฟังวิทยากรสาธิตในการให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชน
- 5) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุปกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชน

**ตัวชี้วัดกิจกรรม** ผู้บริหาร ครู นักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขภัยแก่เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสาธารณสุขภัยที่เกิดขึ้นในโรงเรียนได้มีศักยภาพความรู้ความสามารถด้านการป้องกันภัยและระงับภัยต่างๆ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ครอบครัวและสังคมได้ ร้อยละ 80

### ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสาธารณสุขภัยที่เกิดขึ้นในโรงเรียนได้
- 2) เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการป้องกันสาธารณสุขภัยอย่างสร้างสรรค์และทันต่อการแก้ไขปัญหา
- 3) ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสำคัญมีศักยภาพความรู้ความสามารถด้านการป้องกันภัยและระงับภัยต่างๆ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ครอบครัวและสังคมได้





ภาพที่ 4.7 เยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณภัยแก่เยาวชนโดยได้รับความร่วมมือและการอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่ เทศบาลตำบลมหาราชได้ให้ความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสาธารณภัยที่เกิดขึ้นในโรงเรียน



ภาพที่ 4.7 เยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณภัยแก่เยาวชนโดยได้รับความร่วมมือและการอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่ เทศบาลตำบลมหาราชได้ให้ความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสาธารณภัยที่เกิดขึ้นในโรงเรียน

## 2. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

### ความสำคัญของกิจกรรม

“การดูแลป้องกันเยาวชนให้ห่างไกลยาเสพติด ต้องพยายามสร้างมาตรการทางสังคม ใน การที่จะช่วยป้องกันปัญหาเสพติดในวัยรุ่น เนื่องจากยาเสพติดได้เข้ามาซุกจุกหรือครอบงำวัยรุ่นได้ ง่าย เพราะทัศนคติที่ถูกปลูกฝังในเด็กเยาวชนว่าแน่หรือเปล่า เมื่อเสพยาแล้วก็จะแน่ จะเท่ จะเป็น แมน จะเป็นคนกล้า การทำหายกันแบบนี้ทำให้เด็กมีค่านิยมที่ผิดไป เมื่อมีค่านิยมที่ผิด ก็ต้องเปลี่ยน ค่านิยมใหม่ เปลี่ยนทัศนคติใหม่” “ในการแก้ปัญหายาเสพติดสำหรับเยาวชนนั้น ต้องสร้างภูมิคุ้มกัน อย่างเข้าใจถึงจิตใจ ความต้องการของเขา เพราะบางครั้งการเกิดปัญหายาเสพติดก็มาจากหลาย สาเหตุ เราต้องสร้างค่านิยมใหม่ ต้องสร้างความมั่นใจให้เขารู้สึกดีกับตัวเอง ให้เขาได้สนุกโดยพยายาม หากิจกรรมต่างๆมาใช้ เช่น ดนตรี กีฬา สิ่งเหล่านี้ทำให้คนมีสังคม มีร่างกายแข็งแรง มีสุขภาพจิตดี เป็นสิ่งที่คนรุ่นใหม่ควรร่วมด้วยกัน” “การป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดให้หมดจากสังคมไทย ไม่สามารถดำเนินการให้สำเร็จได้ด้วยการทำงานขององค์กรใดองค์กรหนึ่ง แต่ทุกองค์กร ทุกฝ่ายต้อง ช่วยกัน และการรวมตัวกันของผู้ที่มีความตั้งใจที่จะไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด จะทำให้เกิดพลังในการ ร่วมกันป้องกันปัญหายาเสพติดอย่างเข้มแข็ง”<sup>7</sup> จากพระดำรัสดังกล่าวทางโรงเรียนจึงเล็งเห็น ความสำคัญของการจัดกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลกเพื่อให้ เยาวชนได้มีความรู้และภูมิคุ้มกันป้องกันอันตรายจากยาเสพติดอย่างถูกวิธีโดยได้รับความอนุเคราะห์ จากเจ้าหน้าที่สถานีตำรวจภูธรมหาสารและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้จัดกิจกรรมขึ้น ณ ลานประชุมของ โรงเรียนมหาสาร "ประชานิมิต"

### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- 1) เพื่อให้เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจสามารถเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้แก่เพื่อน เยาวชน ซึ่งจะช่วยป้องกันปัญหายาเสพติดในอนาคต
- 2) เพื่อให้เยาวชนมีพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนของโรงเรียนและสังคม
- 3) เพื่อสร้างความเข้าใจและยอมรับผู้มีปัญหายาเสพติด และให้โอกาสกลับมาเป็นส่วน หนึ่งของสังคม
- 4) เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันสารเสพติดในกลุ่มเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง

### กระบวนการจัดกิจกรรม ดังนี้

- 1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

<sup>7</sup> พระดำรัส ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี , <https://www.tobefriend.in.th/abouttobe/content7.php> [ออนไลน์วันที่ 23 สิงหาคม 2566]

2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียน ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม

3) ผู้บริหาร ครู นักเรียนจัดเตรียมป้ายไว้นิลและสถานที่กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

4) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก ในวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ.2566 ตั้งแต่เวลา 08.30 น.เป็นต้นไปโดยเรียงแถวฟังวิทยากรให้ความรู้ในกิจกรรมการป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

5) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

**ตัวชี้วัดกิจกรรม** ผู้บริหาร ครู นักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ ความเข้าใจสามารถเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้แก่เพื่อนเยาวชน มีพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนของโรงเรียนและสังคมเข้าใจและยอมรับผู้มีปัญหาเสพติด และให้โอกาสกลับมาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมอย่างน้อยร้อยละ 80

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจสามารถเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้แก่เพื่อนเยาวชน ซึ่งจะช่วยป้องกันปัญหาเสพติดในอนาคต

2) เยาวชนมีพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนของโรงเรียนและสังคม

3) สร้างความเข้าใจและยอมรับผู้มีปัญหาเสพติด และให้โอกาสกลับมาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

4) เกิดการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันสารเสพติดในกลุ่มเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้อง





ภาพที่ 4.7 เยาวชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้จัดกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนหาราช "ประชานิมิต"



ภาพที่ 4.8 เยาวชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้จัดกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนหาราช "ประชานิมิต" โดยเป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนของโรงเรียนและสังคม

จากการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาผู้วิจัยสรุปผลการพัฒนา ได้ดังนี้

กิจกรรม	กระบวนการจัดกิจกรรม	เป้าหมายของกิจกรรม
1.กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารเสพติดแก่เยาวชน	<p>1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารเสพติดแก่เยาวชน</p> <p>2) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม</p>	<p>1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดที่เกิดขึ้นในโรงเรียนได้</p> <p>2) เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการป้องกันสารเสพติดอย่างสร้างสรรค์และทันต่อการแก้ไขปัญหา</p> <p>3) ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสำคัญมีศักยภาพความรู้ความสามารถด้านการป้องกันภัยและระงับภัยต่างๆ สามารถถ่ายทอดความรู้ให้แก่ครอบครัวและสังคมได้</p>

กิจกรรม	กระบวนการจัดกิจกรรม	เป้าหมายของกิจกรรม
	<p>3) ผู้บริหาร ครู นักเรียน เตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรมให้ ความรู้การป้องกันสารณภัยแก่ เยาวชน</p> <p>4) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ร่วมกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารณภัยแก่เยาวชน ณ ลานกิจกรรม ของโรงเรียน ในวันที่ 13 กรกฎาคม พ.ศ.2566 ตั้งแต่เวลา 08.30 น.เป็นต้น ไปโดยเรียงแถวฟังวิทยากรสาธิตในการ ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันสารณ ภัยแก่เยาวชน</p> <p>5) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุป กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารณ ภัยแก่เยาวชน</p>	
<p>2.กิจกรรมให้ ความรู้การ ป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้าน ยาเสพติดโลก</p>	<p>1) โรงเรียนประชุมร่วมกับ ตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องใน ประเด็นกิจกรรมให้ความรู้การป้องกัน ยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก</p> <p>2) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และ กิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของ โรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และ เสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึง กำหนดการและการเตรียมความพร้อม ในการร่วมกิจกรรม</p> <p>3) ผู้บริหาร ครู นักเรียน จัดเตรียมป้ายไว้นิลและสถานที่ กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก</p> <p>4) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ร่วมกิจกรรมกิจกรรมให้ความรู้การ</p>	<p>1) เยาวชนมีความรู้ ความ เข้าใจสามารถเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทาง จิตใจให้แก่เพื่อนเยาวชน ซึ่งจะช่วย ป้องกันปัญหาเสพติดในอนาคต</p> <p>2) เยาวชนมีพื้นที่กิจกรรม สร้างสรรค์ โดยการสนับสนุนของ โรงเรียนและสังคม</p> <p>3) สร้างความเข้าใจและ ยอมรับผู้มีปัญหาเสพติด และให้ โอกาสกลับมาเป็นส่วนหนึ่งของสังคม</p> <p>4) เกิดการเผยแพร่ความรู้ เกี่ยวกับการป้องกันสารเสพติดในกลุ่ม เยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างถูกต้อง</p>

กิจกรรม	กระบวนการจัดกิจกรรม	เป้าหมายของกิจกรรม
	<p>ป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก ในวันที่ 26 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ตั้งแต่เวลา 08.30 น.เป็นต้นไป โดยเรียงแถวฟังวิทยากรให้ความรู้ในกิจกรรมการป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก</p> <p>5) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ร่วมกันประเมินกิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก</p>	

จากตารางที่ 4.3 การพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยสรุปผลการพัฒนา คือ

#### 1. กระบวนการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดังนี้

- 1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม
- 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียนเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 4) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ สถานที่ที่ได้จัดเตรียมในการจัดกิจกรรม
- 5) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุปกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

#### 2. เป้าหมายของกิจกรรม

- 1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรมสร้างสรรค์
- 2) เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์โดยผู้บริหาร ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการจัดสรรพื้นที่
- 3) ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในโรงเรียน
- 4) เยาวชนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จากกิจกรรมสร้างสรรค์ นำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ไปต่อยอดพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป

### 4.3 ผลการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผู้วิจัยได้ประชุมผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2566 เพื่อกำหนดการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน โดยมีขั้นตอนการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.1 ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ร่วมประชุมกัน เพื่อกำหนดประเด็นในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.1 ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ร่วมประชุมกัน ณ โรงเรียนนหาราช "ประชานิimit" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนหาราช อำเภอนหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อกำหนดประเด็นในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา



ภาพที่ 4.1 ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ลงพื้นที่  
เพื่อกำหนดลานหอประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต"  
เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

วัยรุ่นและเยาวชนควรเป็นวัยแห่งการเรียนรู้แต่สภาพแวดล้อมในปัจจุบัน กลับเต็มไปด้วย ความเสี่ยงและพิษภัย การพบปะพูดคุยกันทาง social media ที่อาจส่งผลให้วัยรุ่นและเยาวชนถูก ชักชวนไปในทางที่ผิดได้พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นและเยาวชน จึงเป็นแนวทางการดำเนินงาน เพื่อให้ทุกภาคส่วนของสังคมตระหนักถึงปัญหาและช่วยกันจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาอย่าง รอบด้าน ให้เกิดพื้นที่ดีๆ และกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่นและเยาวชนเพื่อตอบสนองความ ต้องการของวัยรุ่นและเยาวชนอย่างแท้จริงเป็นพื้นที่สร้างประสบการณ์สร้างโอกาสให้วัยรุ่นและ เยาวชน ได้แสดงศักยภาพเพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาคุณภาพชีวิตส่งผลให้วัยรุ่นและเยาวชนเติบโตขึ้น ทั้งทางอารมณ์ความคิดและพฤติกรรม<sup>8</sup>

พื้นที่สร้างสรรค์คือ การสร้างพื้นที่หรือโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้รวมกลุ่มในการสร้าง กิจกรรมที่สร้างสรรค์ มีการแสวงหาแกนนำ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพและเตรียมความพร้อมสู่ การเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพพื้นที่สร้างสรรค์อาจเป็นพื้นที่เสมือนจริง พื้นที่เคลื่อนย้ายได้พื้นที่ตาม เทศกาล ฯลฯ หากแต่ต้องมีความต่อเนื่องมีการพัฒนา และการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น<sup>9</sup>

<sup>8</sup> สทนทากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.

<sup>9</sup> สทนทากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.



พื้นที่ทางกายภาพพื้นที่สำหรับเล่นและทำกิจกรรมต่างๆอาจเป็นพื้นที่ในบ้าน โรงเรียน หรือในชุมชน ต้องเป็นพื้นที่ปลอดภัยสามารถทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่างอิสระและสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างเช่น โรงเรียน โรงพยาบาลศูนย์เยาวชน เปิดพื้นที่ให้มาเล่นกีฬา เปิดห้องสมุดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เป็นต้น<sup>10</sup> พื้นที่สื่อสารสาธารณะของโรงเรียนเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นและเยาวชนสามารถสื่อสาร และแสดงความคิดเห็นทางSocialmedia หรือapplication เช่น Facebook Line เกม Online Instagram Twitter ฯลฯ<sup>11</sup>

ดังนั้นทุกภาคส่วนจึงควรตระหนักและให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชน สำหรับแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาค่าที่เกิเกิดขึ้นกับวัยรุ่นและเยาวชน สังคมจำเป็นต้องหาทางออก โดยเฉพาะการให้โอกาสแก่วัยรุ่นและเยาวชนได้มีพื้นที่และกิจกรรมสร้างสรรค์ในเชิงคุณภาพอย่างหลากหลาย ทั้งทางวัฒนธรรม ศาสนา วิทยาศาสตร์เทคโนโลยีกีฬา นันทนาการการบำเพ็ญประโยชน์ และอาสาพัฒนาตามความสนใจและความต้องการบนหลักการของการมีส่วนร่วมซึ่งจะเป็นแนวทางสู่การแก้ไขปัญหาต่างๆได้อย่างเหมาะสม<sup>12</sup> และจะเป็นส่วนหนึ่งของการสนับสนุนบทบาทการแสดงออกของเด็กและเยาวชนอย่างสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญาความสามารถในการทำงาน ความรับผิดชอบตามวัย และเป็นการจัดปัญหาการใช้เวลามั่วสุมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงพัฒนาเยาวชนเพื่อให้ทำ ประโยชน์แก่ประเทศชาติก่อนที่จะถูกทำลายไปโดยอบายมุขทั้งหลาย<sup>13</sup>

สรุปจากการประชุมและสำรวจพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนเรียบร้อยแล้วทางผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ทางกายภาพ พื้นที่สำหรับเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัย ที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่างอิสระ และสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนมหาราช อำเภอมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขั้นตอนการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ดังนี้

- 1) รวมเอกสารที่เกี่ยวข้องยื่นกับผู้บริหารโรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต"เพื่อขออนุญาตใช้ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต"เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน
- 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษาได้ประชุมเพื่อพิจารณาการกำหนด ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต"เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต"

<sup>10</sup> สนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.

<sup>11</sup> สนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.

<sup>12</sup> สนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.

<sup>13</sup> สนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ในวันที่ 20 พฤศจิกายน 2566.

4) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยกำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนและกำหนดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเพื่อจัดในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้น

5) โรงเรียนได้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนได้ใช้พื้นที่ลานประชุมของ โรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" ตลอดปีการศึกษา

6) ผู้บริหาร ครู นักเรียนคณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัย ได้ประชุมเพื่อประเมินสรุปผลการใช้พื้นที่พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน



ภาพที่ 4.1 นักเรียนได้ใช้ลานหอประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เสริมสร้างความร่วมมือและความสามัคคีของนักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกัน



ภาพที่ 4.1 นักเรียนได้ใช้ประโยชน์จากลานหอประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต"

เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยจัดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนอย่างต่อเนื่องเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ เยาวชน ปลุกฝังให้เป็นคนดี คนเก่งและมีความสุข พัฒนาตนเองและประเทศชาติต่อไป

จากผลการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่พัฒนาขึ้นทำให้ได้ประโยชน์จากพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ดังนี้

- 1) ช่วยลดปัญหาหลากหลายปัจจัยทางสังคม อาทิ การมั่วสุมอบายมุขต่างๆ ของเยาวชน
- 2) โรงเรียน ชุมชนมีพื้นที่อิสระให้เยาวชนและคนในชุมชนได้แสดงออกในกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และเป็นอิสระ
- 3) เยาวชนได้ลงมือทำตามแนวทางที่คิด โดยมีการวางแผนการดำเนินงาน
- 4) ผู้บริหาร ครู คณะกรรมการสถานศึกษาเป็นที่ปรึกษา คอยอำนวยความสะดวก จัดหาทรัพยากรให้วัยรุ่นและเยาวชนในการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง
- 5) ได้ใช้ประโยชน์จากพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพของเยาวชน
- 6) เยาวชนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองและสังคม
- 7) เกิดความรัก ความสามัคคีกันของกลุ่มคนในโรงเรียนและชุมชน
- 8) ช่วยตอบโจทยความต้องการของวัยรุ่นและเยาวชน สร้างความเป็นเจ้าของพื้นที่ให้กับวัยรุ่นและเยาวชน ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานเกิดความยั่งยืน

#### 4.2.2 ผลการวิเคราะห์พัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

4.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลมหาราช อำเภอมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คน

ผลการวิจัยข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ต่อการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ตารางที่ 4.1 ค่าร้อยละข้อมูลทั่วไปของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" จำแนกตามสถานภาพ อายุ ระดับการศึกษา

ข้อมูลสภาพทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพ		
ผู้บริหาร	2	4.00
ครู	5	10.00



นักเรียน	43	86.00
รวม	50	100.0
อายุ		
11-15 ปี	18	36.00
16-20 ปี	25	50.00
21 ปีขึ้นไป	7	14.00
รวม	50	100.0
ระดับการศึกษา		
ชั้นมัธยมศึกษา	43	86.00
ปริญญาตรี	5	10.00
สูงกว่าปริญญาตรี	2	4.00
รวม	50	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่า เยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 86.00 ครู จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ผู้บริหาร จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 อายุส่วนใหญ่ 16-20 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 อายุ 11-15 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36.00 อายุ 21 ปีขึ้นไป จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ระดับการศึกษา ส่วนใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 86.00 ปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00

**ตารางที่ 4.4** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนนวมราช "ประชานิมิต" ภาพรวมทั้ง 3 ด้าน

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	N = ประชากร 50			
	ระดับความคิดเห็นของเยาวชน และผู้ใช้บริการ			
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1) ด้านพื้นที่กิจกรรม	4.32	0.64	มาก	1
2) ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์	4.18	0.69	มาก	2
3) ด้านความคิดสร้างสรรค์	4.15	0.58	มาก	3
ภาพรวม	4.22	0.64	มาก	

จากตารางที่ 4.4 ความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนนวมราช "ประชานิมิต" ภาพรวมทั้ง 3 ด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ทุกรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านพื้นที่กิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ

0.64 รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 และด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.5** ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ด้านพื้นที่กิจกรรม

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ด้านพื้นที่กิจกรรม	N = ประชากร 50			
	ระดับความคิดเห็นของเยาวชน และผู้ใช้พื้นที่			
ด้านพื้นที่กิจกรรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1) มีพื้นที่ให้วัยรุ่นและเยาวชนมารวมกลุ่มกัน	4.28	0.63	มาก	4
2) พื้นที่มีความกว้างขวาง สะอาดและปลอดภัย	4.20	0.70	มาก	5
3) ลักษณะความสัมพันธ์ของพื้นที่กิจกรรมต่างๆ สามารถทำกิจกรรมได้ครอบคลุม	4.50	0.59	มาก	1
4) เยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่าง สร้างสรรค์ และอิสระในพื้นที่	4.31	0.64	มาก	3
5) ผู้บริหาร ครู นักเรียน และชุมชนมีส่วนร่วมในการ กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์	4.32	0.63	มาก	2
ภาพรวม	4.32	0.64	มาก	

จากตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ภาพรวมด้านพื้นที่กิจกรรม พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 เรียงจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ลักษณะความสัมพันธ์ของพื้นที่กิจกรรมต่างๆ สามารถทำกิจกรรมได้ครอบคลุม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59 ผู้บริหาร ครู นักเรียน และชุมชนมีส่วนร่วมในการกำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 และเยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างสร้างสรรค์ และอิสระในพื้นที่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 และข้อที่มีความคิดเห็นต่ำที่สุด ได้แก่ พื้นที่มีความกว้างขวาง สะอาดและปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.6** ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์	N = ประชากร 50			
	ระดับความคิดเห็นของเยาวชน และผู้ใช้พื้นที่			
ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1) มีกิจกรรมในพื้นที่ที่วัยรุ่นและเยาวชนมารวมตัวกัน อย่างต่อเนื่อง	4.17	0.68	มาก	3
2) มีกิจกรรมใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชน	4.16	0.70	มาก	4
3) กิจกรรมสร้างสรรค์ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างจากตัวเอง	4.15	0.70	มาก	5
4) กิจกรรมสร้างสรรค์สามารถต่อยอดนวัตกรรม ใหม่ๆ ของเยาวชนได้	4.23	0.66	มาก	1
5) เยาวชนสามารถได้แสดงออกอย่างอิสระ และ ได้รับการยกย่องจากเพื่อน คนรอบข้าง	4.21	0.69	มาก	2
ภาพรวม	4.18	0.69	มาก	

จากตารางที่ 4.6 ความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ภาพรวมด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 เรียงจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ กิจกรรมสร้างสรรค์สามารถต่อยอดนวัตกรรมใหม่ๆ ของเยาวชนได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 เยาวชนสามารถได้แสดงออกอย่างอิสระ และได้รับการยกย่องจากเพื่อน คนรอบข้าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 และมีกิจกรรมในพื้นที่ที่วัยรุ่นและเยาวชนมารวมตัวกันอย่างต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 และข้อที่มีความคิดเห็นต่ำที่สุด ได้แก่ กิจกรรมสร้างสรรค์ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างจากตัวเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 ตามลำดับ

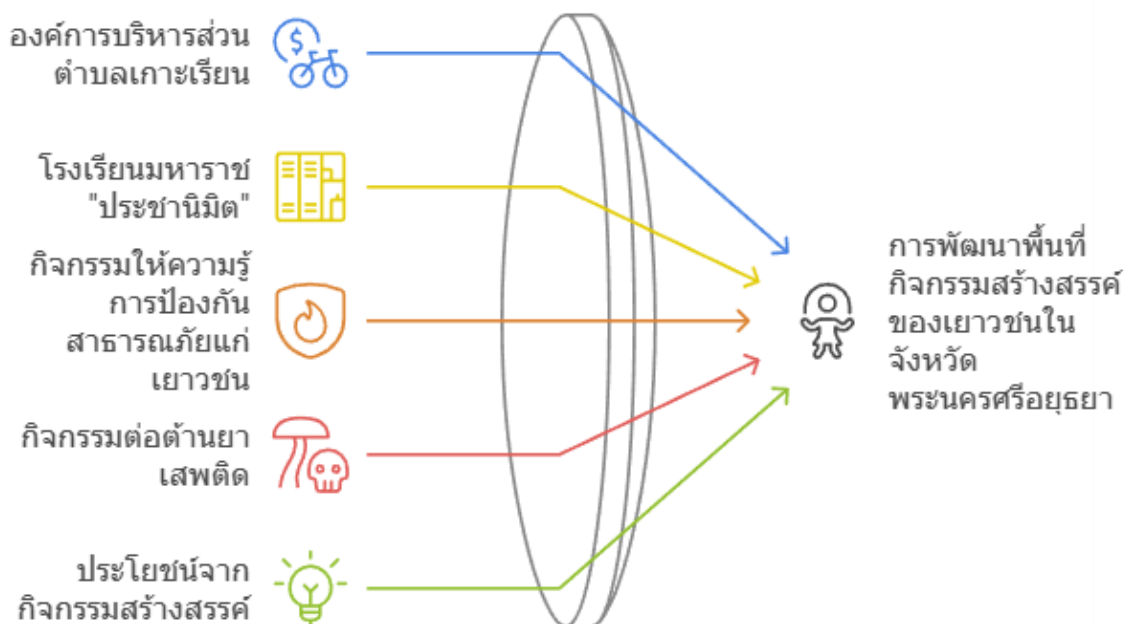
**ตารางที่ 4.7** ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ด้านความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ด้านความคิดสร้างสรรค์	N = ประชากร 50			
	ระดับความคิดเห็นของเยาวชน และผู้ใช้พื้นที่			
ด้านความคิดสร้างสรรค์	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	อันดับที่
1) ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ	4.04	0.61	มาก	5
2) ส่งเสริมความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ความเครียด	4.18	0.56	มาก	3
3) ส่งเสริมการแสดงออก และมีความมั่นใจในตนเอง	4.12	0.62	มาก	4
4) ส่งเสริมการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.18	0.58	มาก	2
5) ส่งเสริมคุณธรรมในด้านความอดทน การรอคอย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบและความมีวินัย ในตนเอง	4.24	0.52	มาก	1
ภาพรวม	4.15	0.58	มาก	

จากตารางที่ 4.7 ความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต ภาพรวมด้านความคิดสร้างสรรค์ พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 เรียงจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ส่งเสริมคุณธรรมในด้านความอดทน การรอคอย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบและความมีวินัยในตนเอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ส่งเสริมการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 และส่งเสริมความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 และข้อที่มีความคิดเห็นต่ำที่สุด ได้แก่ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 ตามลำดับ

#### 4.4 องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย

พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นพื้นที่ทางกายภาพ โดยพื้นที่สร้างสรรค์ที่ช่วยเปิดโอกาสให้สามารถสร้างประสบการณ์เพื่อพัฒนาตนเองตามความสนใจ อย่างรอบด้าน จะช่วยส่งเสริมให้เยาวชนมีกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการ เพิ่มภูมิคุ้มกันและพลังทางบวกแก่เด็กและเยาวชน ให้สามารถเผชิญกับสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว สู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีอีกทั้งยังเป็นการช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิด แรงบันดาลใจ มีความเข้าใจผู้อื่น มีจิตสาธารณะและเป็นพลเมืองที่ดี การดำเนินงานพื้นที่สร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนนับเป็นการทำงานเชิงรุกที่น่าสนใจสำหรับเยาวชน ช่วยลดปัญหาหลากหลายปัจจัย ทางสังคม อาทิ การมีวัสดุของเล่นต่างๆ ของเยาวชน โรงเรียน ชุมชนมีพื้นที่อิสระให้เยาวชนและคน ในชุมชนได้แสดงออกในกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และเป็นอิสระ เยาวชนได้ลงมือทำตาม แนวทางที่คิด โดยมีการวางแผนการดำเนินงาน ผู้บริหาร ครู คณะกรรมการสถานศึกษาเป็นที่ปรึกษา คอยอำนวยความสะดวก จัดหาทรัพยากรให้วัยรุ่นและเยาวชนในการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง ได้ใช้ ประโยชน์จากพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพของเยาวชน เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเอง และสังคม เกิดความรัก ความสามัคคีกันของกลุ่มคนในโรงเรียนและชุมชน และตอบโจทย์ความ ต้องการของวัยรุ่นและเยาวชน สร้างความเป็นเจ้าของพื้นที่ให้กับเยาวชน ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงาน เกิดความยั่งยืน



ภาพที่ 23 องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัย

ที่มา : พระครูภาวนาวุฒิปันธิต, 2566.

จากภาพที่ 23 แสดงองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย “การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ผู้วิจัยสรุปเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย คือ พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นการถอดบทเรียนจาก องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา นำไปพัฒนากิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมโรงเรียนมหाराช "ประชานิimit" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลมหाराช อำเภอมหाराช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้จัดกิจกรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

โดยกิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนของโรงเรียน 2 กิจกรรม

1. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขแก่เยาวชน หมายถึง กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณสุขแก่เยาวชน เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับภัยพิบัติต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว หรือภัยที่เกิดจากมนุษย์ เช่น อัคคีภัย รวมถึงวิธีการป้องกันตนเอง การเอาตัวรอด และการช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อเกิดเหตุการณ์ โดยผ่านการอบรม สัมมนา การฝึกซ้อมแผน หรือกิจกรรมเกมส์ต่างๆ เพื่อให้เยาวชนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน และเผยแพร่แก่คนรอบข้าง ซึ่งจะช่วยลดความสูญเสียจากภัยพิบัติในอนาคตได้

2. กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อรณรงค์และสร้างความตระหนักรู้ถึงภัยร้ายของยาเสพติดให้แก่ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน ซึ่งมักตกเป็นเป้าหมายของผู้ค้า มักจัดขึ้นในวันที่ 26 มิถุนายน ของทุกปี โดยมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การจัดนิทรรศการให้ความรู้ การเสวนา การจัดกิจกรรมแข่งขัน การ

แสดงละคร หรือการเดินรณรงค์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย โดยเนื้อหาจะเน้นให้เห็นถึงโทษของยาเสพติด ผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจ สังคม และครอบครัว รวมถึงวิธีการป้องกันตนเองจากยาเสพติด เพื่อให้เยาวชนและประชาชนทั่วไป มีภูมิคุ้มกัน และห่างไกลจากยาเสพติด

การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่พัฒนาขึ้นทำให้ได้ประโยชน์จากพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ ดังนี้

- 1) ช่วยลดปัญหาหลากหลายปัจจัยทางสังคม อาทิ การมั่วสุมอบายมุขต่างๆ ของเยาวชน
- 2) โรงเรียน ชุมชนมีพื้นที่อิสระให้เยาวชนและคนในชุมชนได้แสดงออกในกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์และเป็นอิสระ
- 3) เยาวชนได้ลงมือทำตามแนวทางที่คิด โดยมีการวางแผนการดำเนินงาน
- 4) ผู้บริหาร ครู คณะกรรมการสถานศึกษาเป็นที่ปรึกษา คอยอำนวยความสะดวก จัดหาทรัพยากรให้วัยรุ่นและเยาวชนในการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง
- 5) ได้ใช้ประโยชน์จากพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพของเยาวชน
- 6) เยาวชนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาตนเองและสังคม
- 7) เกิดความรัก ความสามัคคีกันของกลุ่มคนในโรงเรียนและชุมชน
- 8) ช่วยตอบโจทย์ความต้องการของวัยรุ่นและเยาวชน สร้างความเป็นเจ้าของพื้นที่ให้กับวัยรุ่นและเยาวชน ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานเกิดความยั่งยืน

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการมาเป็นส่วนสำคัญต่อการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร วารสาร สื่อสิ่งพิมพ์ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลเพื่อกำหนดนิยามเป็นขอบเขตเนื้อหา การสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยและเป็นโครงสร้างของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้สอดคล้องกับประเด็นปัญหา วัตถุประสงค์ ตามรูปแบบดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้บริหาร ครู เยาวชน จำนวน 15 คน โดยกำหนดเกณฑ์ คือเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในประเด็นที่ศึกษาและเป็นผู้ที่ยินดีจะให้ข้อมูลเชิงลึกถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของพื้นที่

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แนวคำถามในการสัมภาษณ์ พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบบสอบถามประเมินผลพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ การประชุมกลุ่มย่อย และแจกแบบประเมิน

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์ผลทางสถิติด้วยการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา และประเมินผลพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาด้วยสถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

#### 5.1 สรุปผลวิจัย

##### 5.1.1 ผลการศึกษาถอดบทเรียนพื้นที่ กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากการศึกษาการถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า

1) พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นพื้นที่เฉพาะกิจที่ยังไม่ยั่งยืนโดยมีการ



จัดกิจกรรมเฉพาะบางวันหรือบางช่วงเวลาโดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่เกิดจากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้จัดขึ้นตามความพร้อมของสถานที่ สวัสดิการ และวิทยากรในการจัดพื้นที่กิจกรรม

2) กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนขององค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีการระดมสมองของเยาวชนเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น เป็นกิจกรรมที่ดีมากแต่ยังขาดความยั่งยืนในการจัดกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมเฉพาะวันหรือช่วงเวลา จึงไม่มีความยั่งยืนของพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นองค์ความรู้นำไปพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยนำไปพัฒนากิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ โรงเรียนนวมราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนวมราช อำเภอนวมราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยาต่อไป

### 5.1.2 ผลการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ในการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันกำหนดกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนและสอดคล้องกับกิจกรรมของโรงเรียนและสถานที่ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสารอันตรายแก่เยาวชน 2) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

1. กระบวนการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ดังนี้

1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม

3) ผู้บริหาร ครู นักเรียนเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

4) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ สถานที่ที่ได้จัดเตรียมในการจัดกิจกรรม

5) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุปกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

## 2. เป้าหมายของกิจกรรม

- 1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรมสร้างสรรค์
- 2) เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์โดยผู้บริหาร ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการจัดสรรพื้นที่
- 3) ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในโรงเรียน
- 4) เยาวชนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จากกิจกรรมสร้างสรรค์ นำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ไปต่อยอดพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป

### 5.1.3 การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ทางกายภาพพื้นที่สำหรับเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัย ที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่างอิสระ และสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนมหาราช อำเภอนมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขั้นตอนการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ดังนี้

- 1) รวมเอกสารที่เกี่ยวข้องยื่นกับผู้บริหารโรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เพื่อขออนุญาตใช้ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน
- 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษาได้ประชุมเพื่อพิจารณาการกำหนด ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
- 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต"
- 4) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยกำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนและกำหนดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเพื่อจัดในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้น
- 5) โรงเรียนได้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนได้ใช้พื้นที่ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" ตลอดปีการศึกษา
- 6) ผู้บริหาร ครู นักเรียนคณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัย ได้ประชุมเพื่อประเมินสรุปผลการใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน

ผลการประเมินพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คนจากความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" ภาพรวม 3 ด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ารายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านพื้นที่กิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 และด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ตามลำดับ

## 5.2 อภิปรายผล

**ประเด็นที่ 1 ผลการศึกษาถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา** จากการศึกษาการถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า 1) พื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นพื้นที่เฉพาะกิจที่ยังไม่ยั่งยืนโดยมีการจัดกิจกรรมเฉพาะบางวันหรือบางช่วงเวลาโดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่เกิดจากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้จัดขึ้นตามความพร้อมของสถานที่ สวัสดิการ และวิทยากรในการจัดพื้นที่กิจกรรม 2) กิจกรรมค่ายร่วมใจทำดีเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนขององค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยามีการระดมสมองของเยาวชนเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ร่วมแสดงความคิดเห็น เป็นกิจกรรมที่ดีมากแต่ยังขาดความยั่งยืนในการจัดกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมเฉพาะวันหรือช่วงเวลา จึงไม่มีความยั่งยืนของพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

จากการศึกษาพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ องค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อเป็นองค์ความรู้นำไปพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยผู้วิจัยนำไปพัฒนากิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ โรงเรียนนวมราช "ประชานิมิตร" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนวมราช อำเภอนวมราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยาต่อไปจากผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ **สมพร หลิมเจริญ** ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ ๒”<sup>๑</sup> ผลการวิจัยพบว่า ต้องประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมให้นักเรียน เกิดความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประกอบด้วยคุณลักษณะ ๒ มิติ คือ ๑) มิติด้านการคิด ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และ ความคิดริเริ่มและ ๒) มิติด้านจิตใจและบุคลิกภาพ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น และ ความเชื่อมั่นในตนเอง หลักสูตรเสริม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้เป็นหลักสูตรที่ไม่ยึดเนื้อหาเป็นหลัก (content free) มีสาระสำคัญประกอบด้วย แนวคิดหลักการ วัตถุประสงค์ โครงสร้างของหลักสูตร การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล ในการพัฒนาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทั้งสอง มิติ ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรไปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีโครงสร้างเนื้อหา ๔ หน่วย การเรียนรู้ และใช้ระยะเวลารวมทั้งสิ้น ๒๙ ชั่วโมง กิจกรรมหลักที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิค การระดมพลังสมอง และกิจกรรมการสอนสืบสวนสอบสวนแบบอิงอริยสัจสี่ การตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตร ผู้วิจัย ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผน แบบ การทดลอง แบบ สุ่ม randomize pretest-posted control group design กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒ ห้องเรียน ซึ่งเลือกมาโดยการใช้กระบวนการสุ่มโดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม กลุ่ม ตัวอย่างมีจำนวนห้องเรียนละ ๓๐ คน กำหนด

<sup>1</sup> สมพร หลิมเจริญ, การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 2 รายงานการวิจัย, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, 2552, หน้า 158-159.

เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการสุ่ม ผลการวิจัย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ และนักเรียน กลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นต่อ หลักสูตรเสริมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินหลักสูตรเสริมพบว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด หลังการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแผนการสอนด้านระยะเวลา และด้านภาษาใน คำชี้แจงในแผนการสอนบางหน่วยเพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น แล้วจัดทำเป็นหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์แบบสมบูรณ์

**ประเด็นที่ 2 ผลการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา** ในการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้วิจัยได้ร่วมกับผู้บริหารสถานศึกษา ครู และนักเรียนรวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันกำหนดกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชนและสอดคล้องกับกิจกรรมของโรงเรียนและสถานที่ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ 2 กิจกรรม ได้แก่ 1) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันสาธารณภัยแก่เยาวชน 2) กิจกรรมให้ความรู้การป้องกันยาเสพติดในวันต่อต้านยาเสพติดโลก

1.กระบวนการพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้แก่ 1) โรงเรียนประชุมร่วมกับตัวแทนของนักวิจัย ผู้บริหาร ครู นักเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเด็นกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียน ประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ และกิจกรรมของโรงเรียนผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน แผ่นป้ายประชาสัมพันธ์ และเสียงตามสายของโรงเรียนเพื่อให้ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้ทราบถึงกำหนดการและการเตรียมความพร้อมในการร่วมกิจกรรม 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียนเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 4) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ สถานที่ที่ได้จัดเตรียมในการจัดกิจกรรม 5) ผู้บริหาร ครู นักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรมและสรุปกิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

2. เป้าหมายของกิจกรรม 1) เยาวชนมีความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรมสร้างสรรค์ 2) เยาวชนมีพื้นที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์โดยผู้บริหาร ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการจัดสรรพื้นที่ 3) ผู้บริหาร ครู และนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในโรงเรียน 4) เยาวชนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จากกิจกรรมสร้างสรรค์ นำความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่ได้ไปต่อยอดพัฒนาตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พัทรี บุญเป็ง ได้ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า ผลของการนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP มาเทียบกับเกณฑ์การแปลผลระดับความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ ๔๖.๙๓ คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง<sup>๒</sup> และ ปุณย

<sup>2</sup> พัทรี บุญเป็ง, การใช้ชุดกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย, รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2554, หน้า บทคัดย่อ.

รัตน์ ศิรินุพงศ์ ได้ศึกษาการสร้างเกมสื่อประสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาทำให้ได้เกมมัลติมีเดียที่มีการออกแบบที่เหมาะสมกับการรับรู้ของเด็กปฐมวัยซึ่งกิจกรรมภายในเกมกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด แสดงออกในวิถีของความคิดสร้างสรรค์อย่างสนุกสนาน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐาน ๙๐/๙๐ ที่กำหนดไว้คือคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเล่นเกมของผู้เล่นทั้งหมด ได้ร้อยละ ๙๘ และจำนวนผู้เล่นร้อยละ ๙๐ ทำคะแนนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้<sup>๓</sup>

### ประเด็นที่ 3 การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผู้วิจัยและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้กำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นพื้นที่ทางกายภาพพื้นที่สำหรับเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัย ที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมได้ตามวัยอย่างอิสระ และสร้างสรรค์ ณ ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลนมหาราช อำเภอเมืองอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยมีขั้นตอนการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน ได้แก่ 1) รวมเอกสารที่เกี่ยวข้องยื่นกับผู้บริหารโรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เพื่อขออนุญาตใช้ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน 2) ผู้บริหาร ครู นักเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษาได้ประชุมเพื่อพิจารณาการกำหนด ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" เป็นพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยได้ลงพื้นที่สำรวจลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" 4) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัยกำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนและกำหนดกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนเพื่อจัดในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้น 5) โรงเรียนได้จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชนได้ใช้พื้นที่ลานประชุมของ โรงเรียนนมหาราช "ประชานิมิต" ตลอดปีการศึกษา 6) ผู้บริหาร ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้วิจัย ได้ประชุมเพื่อประเมินสรุปผลการใช้พื้นที่พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน โดยผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของนิลมนิ พิทักษ์และคณะ (มปป.) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้โครงงานกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ ครูโรงเรียน จำนวน 10 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดโดยโครงงาน และ 2) เครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติการ ได้แก่ แบบบันทึก การประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ของครู แบบสังเกตการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ของครู แบบประเมินพฤติกรรมด้านทักษะการคิดของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า<sup>4</sup> การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตาม

<sup>3</sup> ปุณยรัตน์ ศิรินุพงศ์, การสร้างเกมสื่อประสมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย, รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2551, หน้า บทคัดย่อ.

<sup>4</sup> นิลมนิพิทักษ์ และคณะ, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (THE DEVELOPMENT OF LEARNING MANAGEMENT MODEL FOCUSING ON THINKING SKILLS FOR THE SUBSTANCE OF SOCIAL STUDY) (ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, (มปป))

กระบวนการ เรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิด โดยใช้โครงงานต้องดำเนิน การให้ความรู้เชิง หลักการแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิด การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญโดยใช้โครงงาน การผลิตสื่อ อุปกรณ์ประกอบการสอน จากนั้น จึงพัฒนาความรู้จากที่อบรมมาจัดเตรียมเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดโดยโครงงาน เมื่อกลุ่มเป้าหมายสามารถเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แล้วจัด กิจกรรมให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคคลโดยมีผู้วิจัยให้คำปรึกษาแก้ไข พร้อมทั้งจะนำไป ปฏิบัติการในชั้นเรียน

ผลการประเมินพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2566 ถึง 31 ตุลาคม 2566 จำนวน 50 คนจากความคิดเห็นของเยาวชน และผู้มาใช้ ผู้มาใช้พื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ลานประชุมของโรงเรียน มหาราช "ประชานิมิต" ภาพรวม 3 ด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.64 รายด้านทุกด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านพื้นที่กิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 และด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 ตามลำดับ จากผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ **พิพร เขาวนั ประยูร** ได้ศึกษาผลการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ด้วยวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ โรงเรียนอนุบาลอินทிரาบานเด็กอำเภอมะริม จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๐ จำนวน ๑๐ คน ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้ความสามารถใน การสร้างผลงานสร้างสรรค์มีคะแนนโดยรวมสูงขึ้นใน การทำผลงานแต่ละแผน คะแนน ความสามารถในภาพรวมของแต่ละแผนที่มากที่สุดคือคะแนนของ ความคิดยืดหยุ่น รองลงมาคือ คะแนนของความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ สุดท้ายคือคะแนน ของความคิดคล่อง ตามลำดับ<sup>๕</sup>

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1. จากผลวิจัยการถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอมะริม จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็น พื้นที่เฉพาะกิจที่ยังไม่ยั่งยืนโดยมีการจัดกิจกรรมเฉพาะบางวันหรือบางช่วงเวลาโดยกิจกรรมที่จัดขึ้น ในพื้นที่เกิดจากองค์การบริหารส่วนตำบลเกาะเรียน อำเภอมะริม จังหวัด พระนครศรีอยุธยา ได้จัดขึ้นตามความพร้อมของสถานที่ สวัสดิการ และวิทยาการในการจัดพื้นที่ กิจกรรมควรได้รับความร่วมมือจากชุมชนและจัดพื้นที่และกิจกรรมอย่างต่อเนื่องในทุกอาทิตย์เพื่อ ให้เกิดความยั่งยืนของพื้นที่

2. จากการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ณ ลานประชุมโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" เลขที่ 60/10 ม. 2 ตำบลมหาราช อำเภอมหาราช

<sup>5</sup> พิพร เขาวนั ประยูร, การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยวิธีสอนแบบสตอรีไลน์ โรงเรียนอนุบาลอินทிரาบานเด็ก อำเภอมะริม จังหวัดเชียงใหม่, 2551.

จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อาจเพิ่มกิจกรรมหรือจัดเป็นโซนเพื่อให้เกิดความหลากหลายของกิจกรรม และเพื่อเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้เยาวชนได้จัดกิจกรรมอย่างยั่งยืนต่อไป

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ขยายไปสู่โรงเรียน และวัดทั่วประเทศเพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในทุกจังหวัด เพราะวัดและโรงเรียนเป็นศูนย์กลางของชุมชน สามารถส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ที่สามารถทดแทนกหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาได้

2. ควรศึกษากิจกรรมที่สร้างในพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาเพื่อต่อยอดกิจกรรมอื่นๆ ให้แก่เยาวชนในพื้นที่

3. ควรศึกษาเครือข่ายพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ขยายเครือข่ายเป็นความร่วมมือและทำงานในลักษณะที่เอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกันระหว่างโรงเรียน วัด หน่วยงานราชการและเอกชนให้เกิดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ยั่งยืน

## บรรณานุกรม

### 1 ภาษาไทย

#### ก. ข้อมูลปฐมภูมิ

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พระไตรปิฎกฉบับภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.  
กรุงเทพมหานคร : มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๙.

#### ข. ข้อมูลทุติยภูมิ

##### (1) หนังสือ :

กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 .

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์แห่งประเทศไทยจำกัด, 2551.

ถวัลย์รัฐ วรเทพพุฒิพงษ์. การกำหนด และวิเคราะห์นโยบายสาธารณะ: ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เสมาธรรม, 2540

ทศนา แคมมณี. รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

\_\_\_\_\_ .ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

\_\_\_\_\_ .ศาสตร์การสอน:องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

\_\_\_\_\_ .ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พรพิมล พรพีระชนม์. การจัดกระบวนการเรียนรู้. สงขลา: เทมการพิมพ์สงขลา, 2550.

พรณี ช.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ่อนแถมมี, 2538.

พรณี สวนเพลง .อินเทอร์เน็ตบรอดคาสต์ นวัตกรรมสร้างสรรค์การศึกษาเพื่อพัฒนาครู ผู้ดูแลเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กทั่วประเทศไทย ระยะที่ 2 . คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต , 2554.

พระครูขันตวิโรภาส ขาว ขนดีโก. “รูปแบบการพัฒนาวัดในกรุงเทพมหานครให้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม: 2559.

พระครูวัฒนสุตานุกุล. “กระบวนการพัฒนาวัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้ของคณะสงฆ์ไทย”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย: 2557.

พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต. พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอส. อาร์. พรินต์ติ้ง แมส โปรดักส์ จำกัด, 2548.



- พระมหาขวัญ ภิรมโณ. “วัดอรุณราชวราราม: บทบาทการพัฒนาทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของวัดที่ส่งผลต่อศรัทธาของประชาชน”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม: 2553.
- พระราชวรมณี ป.อ. ปยุตต์ ปยุตโต. **ทางสายกลางของการศึกษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พรินต์ติ้งกรุ๊ป, 2530.
- พระราชวรมณี ประยุทธ์ ปยุตโต. **ทางสายกลางของการศึกษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2527.
- พิชิต ฤทธิจรรย์. **หลักการวัด และประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: เฮาสออฟ เคอร์มิสท, 2550.
- พลสุข หิงศานนท์. **การพัฒนารูปแบบ**. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช, 2540.
- ไพไลดา อริรุทธพานิชย์. “การพัฒนาครูด้านการวิจัยในชั้นเรียนด้วยชุดฝึกอบรมการวิจัยในชั้นเรียน”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 2552.
- ยุวัฒน์ วุฒิเมธี. **หลักการพัฒนาชุมชน และการพัฒนาชนบท**. กรุงเทพมหานคร: ไทยอนุเคราะห์ไทย, 2536.
- รังสรรค์ บุชยะมา. ผศ.. **การจัดการการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 2550.
- ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554**. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์, 2556.
- \_\_\_\_\_. **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้น, 2556.
- \_\_\_\_\_. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ, 2542**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่น จำกัด, 2546.
- วิชัย ต้นศิริ. **อุดมการณ์ทางการศึกษาทฤษฎี และภาคปฏิบัติ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. ดร.. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.
- ศิริบูรณ์ สายโกสุม.รศ.ดร.. **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2542.
- \_\_\_\_\_. **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. **สังคมไทย: แนวทางวิจัย และการพัฒนา**. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, 2535. หน้า 197.
- สมาน อัครภูมิ. **การใช้วิจัยพัฒนารูปแบบในวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอก**. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. ม.ป.ป..
- สำลี ทองฉิว. **การเผยแพร่นวัตกรรมทางการศึกษาสำหรับผู้บริหาร และครูยุคปฏิรูปการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพริ้นต์ติ้ง, 2553.

สุเทพ บุญเติม. การพัฒนารูปแบบการกำกับการติดตามสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัย ขอนแก่น, 2549.

อารมณ์ ใจเที่ยง. **หลักการสอน ฉบับปรับปรุง**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์, 2546.

อุทัย บุญประเสริฐ. **หลัก และทฤษฎีการบริหารการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ข้าวฟ่าง, 2544.

\_\_\_\_\_. **หลักการบริหารแบบใช้โรงเรียนเป็นฐาน**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

## (2) บทความ/สารสังเขปออนไลน์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.edu.mcu.ac.th/main/?page\\_id=1025](http://www.edu.mcu.ac.th/main/?page_id=1025) [7 พฤศจิกายน 2563].

**ทฤษฎีการรับรู้**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://thesis.rru.ac.th/files/pdf> [3 พฤศจิกายน 2563].

นภดล เหลืองภิรมย์. **ทฤษฎีนวัตกรรม**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://wordpress.com> [3 พฤศจิกายน 2563].

นวัตกรรมการศึกษา และเทคโนโลยีทางการศึกษา [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://manmanza.blogspot.com/2013\\_06\\_01\\_archive.html](http://manmanza.blogspot.com/2013_06_01_archive.html) [7 พฤษภาคม 2563].

นวัตกรรมการศึกษา และเทคโนโลยีทางการศึกษา [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/401951> [6 พฤษภาคม 2563].

**นวัตกรรมการศึกษา และเทคโนโลยีสารสนเทศการศึกษา**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.google.co.th/search?dcr>. [21 ตุลาคม 2563].

**แนวคิด ทฤษฎี นวัตกรรมทางการศึกษาที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/553766> [27 พฤษภาคม 2563].

บุญชม ศรีสะอาด. การพัฒนาการวิจัยโดยใช้รูปแบบ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [www.watpon.com/boonchom/08.doc](http://www.watpon.com/boonchom/08.doc) online [10 กุมภาพันธ์ 2563].

ปรากฏ เกิดมีสุข. **เทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษา**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.phojae.skn.go.th/Knowledge/pakarn.pdf>. [25 พฤศจิกายน 2563].

ปรีดา ยังสุขสถาพร, 2556. **Innovation System สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ สถาบันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.nia.or.th/innolinks/page.php?issue>=[25 พฤศจิกายน 2563].

ไพโรจน์ กลิ่นกุหลาบ. **เครือข่ายการเรียนรู้. สารานุกรมวิชาชีพครู**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://sites.google.com/site/supoldee/kherux-khay-kar-reiyn-ru>. [25 พฤศจิกายน 2563].

วิวรรธน์ จันทรเทพย์.มศ.ดร.. **ความสำคัญของนวัตกรรม**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://pc1554144053.blogspot.com/> ทฤษฎีนวัตกรรม [21 ตุลาคม 2563].

**สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://gnews.apps.go.th/news?news=36066> [10 ตุลาคม 2563].

อัจฉรา จันทร์ฉาย. “นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ”, 2553.ตุลาคม-ธันวาคม วารสารบริหารธุรกิจ. 33: 54.

**(๓) วิทยานิพนธ์/งานวิจัย :**

วันเพ็ญ ระวิพันธ์. “แนวทางการใช้นวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการจัดการเรียนรู้ของครู ตามนโยบาย ไทยแลนด์ 4.0 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ประถมศึกษา พระนครศรีอยุธยา เขต 2”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2560.

วีระพน ภาณุรักษ์ และคณะ. “รูปแบบการเผยแพร่แหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ เครือข่ายมหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม”. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2559.

สุทธิพงศ์ บุญผดุง. “การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครนายก”. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2558.

เสาวภา ไพทยวัฒน์ และคณะ. “การเปลี่ยนแปลงในชีวิตของสังคมเมืองกับการสร้างรูปแบบศรัทธา การมีส่วนร่วมในการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา และการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย: กรณีศึกษา วัดเบญจมบพิตรดุสิตวนาราม”. รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2553.

อลงกรณ์ คูตระกูล. “นวัตกรรมสังคม: กรณีศึกษาโครงการของท้องถิ่นในเขตภาคเหนือของประเทศไทย”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2553.

## 2. ภาษาอังกฤษ

Bardo and Hardman. *Urban Sociology: A Systematic Introduction*. USA.: F.E.Peacock Publisher, 1982.

Bardo. and Hartman. *Principles of Urban Sociology: A Systematic Introduction*. New York: F.E. Peacock, 1982.

Brown and Moberg. *Organization Theory and Management: A Macro Approach*. New York: Wiley & Sons, 1980.

Good. *Dictionary of Education 5th ed.*. New York: McGraw - Hill. 2005.

Joyce and Weil. Marsha. “**Model of Teaching**”. Englewood Cliffs: Prentice - Hall International Editions, 1986.

Keeves. *Educational research methodology. and measurement: An international handbook*. Oxford. England: Pergamon Press, 1988.

Philippe Mustar. [online] Source: <http://amle.aom.org/content/8/3/418.short> . [February 22. 2021].

Rogers. E. M.2003.*Diffusion of Innovations*. New York: Free Press. Retrieved.[online]. source: from books.google.co.th: <https://books.google.co.th/books>. P 12.[25 October 2017]

Smith and Others. **“Management: Making Organizations Perform”**. New York: Macmillan, 1980.

Steiner. **“Organizational Dilemmas as Barriers to Learning.”** *The Learning Organization*. 5. 4 1998:

*Teaching and Teacher Education* .Volume 13. Issue 4. May 1997. Pages 451-458 [Online]. Source: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X96000455>. [Feb. 22.2021]

Tosi. and Carroll. **Management 2nd ed.**. New York: John Wiley & Sons, 1982.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

**แบบสอบถามเพื่อการวิจัย**  
**เรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน**  
**ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา**

**คำชี้แจง**

1. การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3) เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ไม่มีผลกระทบต่อการทำงานของท่านแต่อย่างใด ดังนั้น ขอความกรุณาจากท่านตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นเครื่องมือวิจัยเรื่องนี้ อย่างอิสระตามความคิดเห็นของท่าน และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ

2. แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน

ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะได้รับความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามจากท่านด้วยดี จึงขอขอบคุณท่านมา ณ โอกาสนี้

พระครูภาวนาวุฒิปันธิต, ผศ.ดร.

พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ. ดร.

อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

### ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

#### 1. สถานภาพ

ผู้บริหาร       ครู       นักเรียน

#### 2. อายุ

11-15 ปี                       16-20 ปี

21 ปีขึ้นไป

#### 3. ระดับการศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษา               ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

### ตอนที่ 2 แบบสอบถามการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการดำเนินการ หรือไม่ได้ดำเนินการในแต่ละรายการ ซึ่งเป็นแบบสอบถามการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา หากท่านไม่ได้ดำเนินการ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องไม่ได้ดำเนินการ แต่ถ้าท่านดำเนินการจริงโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน ในแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้

5 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

3 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

2 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

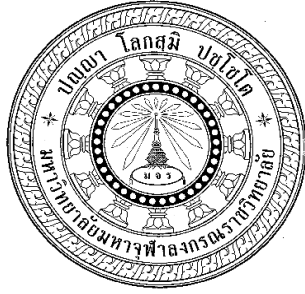
1 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ลำดับ ที่	การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของ เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
<b>1. ด้านพื้นที่กิจกรรม</b>						
1	มีพื้นที่ให้วัยรุ่นและเยาวชนมารวมกลุ่มกัน					
2	พื้นที่มีความกว้างขวาง สะอาดและปลอดภัย					



ลำดับ ที่	การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของ เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	ระดับความคิดเห็น				
		มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
		5	4	3	2	1
3	ลักษณะความสัมพันธ์ของพื้นที่กิจกรรมต่างๆ สามารถทำกิจกรรมได้ครอบคลุม					
4	เยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่าง สร้างสรรค์ และอิสระในพื้นที่					
5	ผู้บริหาร ครู นักเรียน และชุมชนมีส่วนร่วมใน การกำหนดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์					
<b>2. ด้านกิจกรรมสร้างสรรค์</b>						
1	มีกิจกรรมในพื้นที่ที่วัยรุ่นและเยาวชนมา รวมตัวกันอย่างต่อเนื่อง					
2	มีกิจกรรมใหม่ๆ อย่างสร้างสรรค์ สำหรับ เยาวชน					
3	กิจกรรมสร้างสรรค์ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่แตกต่างจาก ตัวเอง					
4	กิจกรรมสร้างสรรค์สามารถต่อยอดนวัตกรรม ใหม่ๆ ของเยาวชนได้					
5	เยาวชนสามารถได้แสดงออกอย่างอิสระ และ ได้รับการยกย่องจากเพื่อน คนรอบข้าง					
<b>3. ด้านความคิดสร้างสรรค์</b>						
1	ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ จินตนาการ					
2	ส่งเสริมความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อน คลายความเครียด					
3	ส่งเสริมการแสดงออก และมีความมั่นใจใน เอง					
4	ส่งเสริมการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น					
5	ส่งเสริมคุณธรรมในด้านความอดทน การรอ คอย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบ และความมีวินัยในตนเอง					

ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์



**แบบสัมภาษณ์**  
**โครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด**  
**พระนครศรีอยุธยา**

-----

**วัตถุประสงค์การวิจัย**

1. เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

**ผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วย :** ผู้บริหาร, ครู, นักเรียน

**คำชี้แจง :** แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ตอนที่ 2 คำถามการสัมภาษณ์

ข้อมูลในการให้สัมภาษณ์ครั้งนี้ จะนำไปใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัยเท่านั้น โดยจะไม่นำข้อมูลไป เผยแพร่ต่อสาธารณชนในกรณีใดทั้งสิ้น ซึ่งข้อมูลดังกล่าวจะถูกทำลายทั้งหมดเมื่อสิ้นสุดตามกระบวนการวิจัย

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อผู้ทรงคุณวุฒิให้การสัมภาษณ์

ชื่อ ..... ฉายา/นามสกุล.....

สถานที่ :.....

ตำบล ..... อำเภอ..... จังหวัด.....

โทรศัพท์..... E-mail :.....

## ตอนที่ 2 คำถามการสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่าแนวทางการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรมีลักษณะเด่นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีประการใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าการกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรมีคุณลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่าการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง ในการมีส่วนร่วมให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย  
คณะผู้วิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

.....

ผู้ให้การสัมภาษณ์

...../...../.....

.....

ผู้ทำการสัมภาษณ์

...../...../.....

...../...../2566

ภาคผนวก ค คู่มือสนทนากลุ่ม



คู่มือสนทนากลุ่ม โครงการวิจัย เรื่อง  
การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของ  
เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา

The development of creative activity areas of youth  
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province

พระศรภูพานาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร.  
พระศรฤกิตติญาณวิสิฐ, ผศ. ดร.  
หัวหน้าโครงการ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

- 1.....ผู้ทรงคุณวุฒิ
- 2.....ผู้ทรงคุณวุฒิ
- 3.....ผู้ทรงคุณวุฒิ
- 4.....ผู้ดำเนินรายการ
- 5.....ผู้ดำเนินรายการ



แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)  
เรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
The development of creative activity areas of youth  
in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.

ผู้วิจัย  
พระครูภาวนาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร.  
พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ. ดร.



**แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)**  
**เรื่อง การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชน**  
**ในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา**  
**The development of creative activity areas of youth**  
**in Phra Nakhon Si Ayutthaya Province.**

**คำชี้แจง**

แบบบันทึกการสนทนากลุ่มนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อบันทึกการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับคู่มือการสนทนากลุ่ม**

1. วันจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) วัน.....ที่.....  
.....พ.ศ. 2566
2. สถานที่ ห้องประชุมโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" ตำบล มหาราช อำเภอมหาราช  
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. ผู้ดำเนินรายการ พระสุรชัย สุรชโย,ดร.
4. ผู้บันทึกการสนทนากลุ่ม
  - 4.1 พระครูภาวนาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร.
  - 4.2 ผศ.ดร.บุญเชิด ชำนิศาสตร์
  - 4.3 ดร.วารีย์ โศกเตี้ย
5. ผู้ให้ข้อมูล
6. เวลา 09.30 – 12.00 น.
7. วัสดุอุปกรณ์ ประกอบด้วย กล้องถ่ายรูป เทปบันทึกเสียง กล้องวิดีโอ สมุด ปากกา

**ตอนที่ 2 กระบวนการสนทนากลุ่ม**

1. การจัดห้องสนทนากลุ่ม ห้องประชุมโรงเรียนมหาราช "ประชานิมิต" ตำบล มหาราช  
อำเภอมหาราช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยจัดเก้าอี้เป็นระดับ ผู้ดำเนินรายการอยู่หน้าห้อง ผู้  
บันทึกการสนทนากลุ่มอยู่ด้านหลัง และด้านข้างห้อง 3 คน
2. การสนทนาสร้างความคุ้นเคย
  - 2.1 การกล่าวทักทาย แนะนำตัวเอง และขอให้ผู้ให้ข้อมูลสนทนากลุ่มแนะนำตนเอง  
ทุกคน
  - 2.2 สนทนาเกี่ยวกับบรรยากาศทั่วไปในการบริหารความหลากหลาย
  - 2.3 อธิบายวัตถุประสงค์ กระบวนการในการซักถาม และขออนุญาตบันทึกเสียง

1. เพื่อถอดบทเรียนพื้นที่กิจกรรมของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
 2. เพื่อพัฒนากิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
 3. เพื่อพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาขอให้  
 แสดงความคิดเห็นโดยอิสระ เพราะจะไม่มีใครอ้างอิงรายบุคคลว่าใครเป็นคนพูด แต่จะนำเสนอความ  
 คิดเห็นเป็นภาพรวม

1) ให้ความเชื่อมั่นว่า ข้อมูลในการเก็บรวบรวมครั้งนี้ จะไม่กระทบต่อการให้ข้อมูล  
 แต่ประการใด

2) ขออนุญาตบันทึกเทป เพราะจดรายละเอียดในประเด็นต่าง ๆ ไม่ทัน และจะไม่  
 นำไปเผยแพร่ที่ใด นอกจากผู้วิจัยจะนำผลมาเปิดฟัง เพื่อสรุปความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลเท่านั้น

3. สนทนาซักถามความเข้าใจเบื้องต้น

4. สนทนาซักถามเพื่อให้เห็นความคิดเห็น และข้อเสนอแนะตามประเด็น โดยพยายามเปิด  
 โอกาส ให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็น และควบคุมผู้ที่แสดงความคิดเห็นมากกว่าผู้อื่น เมื่อตั้งประเด็น  
 ในการซักถาม และผู้ให้ข้อมูลครบถ้วนแล้วจะยุติการซักถาม โดยมีข้อคำถามสำคัญ ดังนี้

1. ท่านคิดว่าแนวทางการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนใน  
 จังหวัดพระนครศรีอยุธยาควรมีลักษณะเด่นอย่างไร

2. ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของ  
 เยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามีประการใดบ้าง

3. ท่านคิดว่าภารกิจกิจกรรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา  
 ควรมีคุณลักษณะอย่างไร

4. ท่านคิดว่าการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด  
 พระนครศรีอยุธยาควรเป็นอย่างไร

5. เมื่อได้ข้อมูลครบถ้วนแล้ว ผู้ดำเนินรายการแสดงความรู้สึกซาบซึ้ง ที่ผู้ให้ข้อมูลได้เสนอ  
 ความคิดเห็นที่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด  
 พระนครศรีอยุธยา

6. สรุปประเด็นหลักๆของการเก็บข้อมูลให้ผู้สนทนากลุ่มได้รับทราบ

7. กล่าวขอบคุณ มอบของที่ระลึก

8. ปิดการประชุมสนทนากลุ่ม

### ตอนที่ 3 บันทึกการสนทนากลุ่ม

ประเด็นที่ 1 ท่านคิดว่าแนวทางการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัด  
 พระนครศรีอยุธยาควรมีลักษณะเด่นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 2. ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา มีประการใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 3. ท่านคิดว่าภารกิจกรมสร้างสรรค์ ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ควรมีคุณลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 4. ท่านคิดว่าการพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

#### หมายเหตุ

1. เมื่อได้การพัฒนาพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ของเยาวชนในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาแล้วโปรดพิจารณาแนวทางดังกล่าวอีกครั้งหนึ่งใน 4 ประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) ความชัดเจนครอบคลุม
  - 2) ความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการดำเนินงานจริง
  - 3) สิ่งที่ต้องเพิ่มเติม
  - 4) ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไข
2. ปฏิบัติเช่นเดียวกันกับข้อ 1 จนครบทั้ง 4 ด้าน

ภาคผนวก ง ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

## ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) พระครูภาวนาวุฒิบัณฑิต, ผศ.ดร.  
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Asst. Prof. Dr. Phrukruphanawuddhibundit
2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา ภาควิชาบริหารการศึกษา สังกัดคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
3. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก  
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ตำบลลำไทร อำเภอมโนรมย์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 13170
4. ประวัติการศึกษา
  - ป.ธ. 4
  - พธ.บ. (พระพุทธศาสนา)
  - น.บ.(นิติศาสตร์)
  - พธ.ม. (การบริหารการศึกษา)
  - น.ม.(นิติศาสตร์)
  - พธ.ด. (พุทธบริหารการศึกษา)
  - ปร.ด. (รัฐศาสตร์)
5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ
  - 1) การพัฒนาหลักสูตรและการสอน
  - 2) การบริหารกิจการคณะสงฆ์
  - 3) การพัฒนาชุมชนและสังคม
6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ

เรื่องที่การวิจัย	ปีที่ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย	หน้าที่รับผิดชอบ
การขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการเรียนรู้วิถีพุทธ	ปีงบประมาณ 2564	หัวหน้าโครงการวิจัย

## 7. ผลงานทางวิชาการ

### 7.1 บทความวิจัย

1. กลยุทธ์เชิงพุทธและการใช้กลเชิงพุทธตามหลักพุทธธรรมสำหรับผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา” ในนิตยสารบัณฑิตสาร รวมบทความวิชาการประจำโครงการสัมมนาวิชาการ นำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี พุทธศักราช 2556.

2. โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา: สภาพปัจจุบันสภาพปัจจุบันและปัญหากระบวนการบริหารจัดการ” วารสารศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 ตุลาคม 2556 – มีนาคม 2557.

3.รูปแบบยุทธศาสตร์เชิงพุทธตามหลักพุทธธรรมสำหรับผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา” วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กันยายน-ธันวาคม 2557 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

4.พระมหาสมบัติ ธนปถุญ (ฉลองนิตติ์กุล), ดร.และคณะ “ยุทธศาสตร์เชิงพุทธสำหรับผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ 1, ฉบับที่ 2, (กันยายน-ธันวาคม 2557) : 84-92.

5.พระมหาสมบัติ ธนปถุญ (ฉลองนิตติ์กุล), ดร. และคณะ “การพัฒนาหลักสูตรพระปริยัติธรรม แผนกธรรม สำหรับโรงเรียนพระปริยัติธรรม ในเขตปกครองคณะสงฆ์ภาค 3”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ 2, ฉบับที่ 2, (พฤษภาคม-สิงหาคม 2558) : 50-58.

6.พระมหาสมบัติ ธนปถุญ (ฉลองนิตติ์กุล), ดร. และคณะ “บทบาทพระสงฆ์กับการเผยแผ่ยุคปัจจุบัน”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ 2, ฉบับที่ 3, (กันยายน-ธันวาคม 2558) : 132-138.

7.พระมหาสมบัติ ธนปถุญ (ฉลองนิตติ์กุล), ดร. “THE BUDDHIST STRATEGIES FOR ADMINISTRATION IN PHRAPARIYATTIDHAMMA SCHOOLS, GENERAL EDUCATION SECTION” Presented at International Conference for Education Harvard Medical School Harvard University, Boston, USA May 23, 2017

8. Phramaha Sombat Chalong, Recognized for Research and Presentation International Conference for Center Harvard Medical School Boston Massachusetts 21-25 May 2018

9. Phramaha Sombat Chalong, Ph.D., Environmental Conservation in Ethical Worldview, The 3rd Mcu International Academic Conference Theme : “Buddhism in The Digital Era” (Proceedings) Dec 1st 2017 (B.E.2560)

10. Phramaha Sombat Chalong, Asst. Prof. Dr. and authors, Educational Management Model of Temples for the Quality of Monks and Novices in the Future, The 1st International Conference on Multidisciplinary and Current Educational Research (ICMCER – 2020) Faculty of Education, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Ayutthaya in association with IFERP, 30th to 31st July, 2020 (B.E.2563)

## 8. หนังสือ/ตำรา/เอกสารประกอบการสอน

1.พระมหาสมบัติ ธนปถุญ, ดร. คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพ. : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2561. 228 หน้า.

2.พระมหาสมบัตินันตปญฺโญ, ผศ.ดร. กรรณฐาน : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2563. 250 หน้า.

3.พระมหาสมบัตินันตปญฺโญ, ดร. การบริหารการศึกษาในพระพุทธศาสนาหลักการการบริหารการศึกษา ทฤษฎี และงานวิจัย : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2561. 375 หน้า)

## ประวัติผู้ร่วมวิจัย

๑. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) พระครูกิตติญาณวิสิฐ, ผศ.ดร.

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Phrakrukittianavisit, Asst. Prof. Dr.

๒. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

๓. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ตำบลลำไทร อำเภอบางบาล จังหวัด  
พระนครศรีอยุธยา 13170

๔. ประวัติการศึกษา

- ป.ธ. ๔
- พธ.บ. (พระพุทธศาสนา),
- ร.ม. (รัฐศาสตร์)
- พธ.ด. (พุทธบริหารการศึกษา)

๕. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ

- ๑) พระพุทธศาสนากับการพัฒนาสังคม/เศรษฐกิจพอเพียงกับการศึกษา
- ๒) การพัฒนาชุมชน / สิ่งแวดล้อมสำหรับโรงเรียนและชุมชน

๖. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ

เรื่องที่มีการวิจัย	ปีที่ได้รับทุนสนับสนุน การการวิจัย	หน้าที่รับผิดชอบ
องค์ประกอบและรูปแบบการเชื่อมโยงการบริหาร การศึกษาเพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน	ปีงบประมาณ ๒๕๖๑	หัวหน้าโครงการ
วิกฤติการบริหารสถานศึกษาช่วงเปลี่ยนผ่านสู่ฐาน วิถีชีวิตใหม่	ปีงบประมาณ ๒๕๖๓	หัวหน้าโครงการ
ศึกษาแนวทางการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมทาง การศึกษา	ปีงบประมาณ ๒๕๖๔	หัวหน้าโครงการ

๗. ผลงานทางวิชาการ

๗.๑ บทความวิจัย

๑. ทรัพย์สถิต วงศ์หล้า, สมศักดิ์ บุญปุ, พระครูกิตติญาณวิสิฐ กิตติญาโน, จิระเดช ทาณะนี.  
“การจัดการเรียนรู้ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้วิชาพลศึกษาตามหลักพุทธบริหารการศึกษา  
โรงเรียนประถมศึกษาอำเภอบางปะอินสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา



พระนครศรีอยุธยา เขต ๒”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ (๒๐๑๙): ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ ๒๕๖๒: หน้า ๑๙๕-๒๐๗.

๒.รณกร ไช้เนาค, ประยูร แสงใส, พระครูกิตติญาณวิสิฐ กิตติญาณโน. “แนวทางการสร้างความสัมพันธ์ตามหลักพุทธบริหารการศึกษาระหว่างโรงเรียนกับชุมชนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๓ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ (๒๐๑๙): ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๑ ๒๕๖๒.

๓ . A Causal Model of Factors Affecting Graduates’ Engagement of GraduateProgram Mahachulalongkornrajavidyalaya UniversityAroonrad WilairatanakunAsst. Prof. Dr. PhramahaYannawatThitavaddhanoAsst. Prof. Dr. Phrakrukittianavisit Dr.ThongdeeSritragarn. 1 st International Conference On Multidisciplinary and Current Educational Research Organaizeed By Mahachulalongkornrajavidyalaya University (MCU) In Association With Institute For Engineering Research and Publuication (IFERP) 30 TH - 31 STJULY 2020 AYUTTAYA, THAILAND.

## ๗.๒ บทความทางวิชาการ

๑.พระครูกิตติญาณวิสิฐ (ธนา หอมหวล) และคณะ. “พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของผู้บริหารในการบริหารสถานศึกษา”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๑ (มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙) : หน้า ๗๘-๘๘.

๒.พระครูกิตติญาณวิสิฐ (ธนา หอมหวล) และคณะ. “เทคนิคการบริหารตามแนวพุทธ”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. ปีที่ ๒ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๙) : หน้า ๒๔-๓๒.

## ๘. หนังสือ/ตำรา/เอกสารประกอบการสอน

๑.พระครูกิตติญาณวิสิฐ (ธนา หอมหวล). (๒๕๖๑). ภาวะผู้นำทางการศึกษา. (อัสสัมชัญ, ๒๑๐ หน้า)