

ผลการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชรินทร์ มั่งคั่ง^{1*} ณัฐกานต์ ไชยมงคล² และวรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร³

วันที่รับบทความ: (24 มิถุนายน พ.ศ. 2567) วันที่แก้ไขบทความ: (2 ตุลาคม พ.ศ. 2567) วันที่ตอบรับบทความ: (21 ตุลาคม พ.ศ. 2567)

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 2) วิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และ 3) วิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ หลังการจัดการเรียนรู้แบบวัฒนธรรมไทยสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 33 คน เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย แบบวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

ผลการวิจัยพบว่า

1. การจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.01$) เนื่องจากมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบ
2. ผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.79$, $SD = 0.20$) เนื่องจากการเน้นการปฏิบัติจริง
3. ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการอยู่ในระดับ ดีมาก ($M = 2.70$, $SD = 0.14$) เนื่องจากการเน้นการคำนึงถึงการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต

คำสำคัญ: วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน, ทักษะความคิดสร้างสรรค์, ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

➤ บทความวิจัย

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

^{2,3} นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

*ผู้รับผิดชอบหลัก E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

Effect of Creative Based Thai Culture Learning to Promote Creative Thinking Skills and Entrepreneurial Skills of Vocational Certificate Students

Charin Mangkhang^{1*} Natthakan Chaimongkhon² and Varintorn Siripongnapat³

Received: (June 24, 2024) Revised: (October 2, 2024) Accepted: (October 21, 2024)

Abstract

This research aims to: 1) design a learning management plan for the Civics and Morality subject using Thai cultural creativity-based learning to promote students' creative thinking and entrepreneurial skills at the vocational certificate level, 2) analyze students' creative thinking skills, and 3) analyze their entrepreneurial skills after implementing the creativity-based learning management plan. The sample consists of 33 students at the vocational certificate level. The research instruments include a set of learning management plans, an assessment form, and an assessment form for creative thinking skills and entrepreneurial skills.

The results of the research revealed that:

1. The implementation of Thai culture creativity-based learning to promote creative thinking and entrepreneurial skills for vocational certificate students shows that all five learning management plans are highly appropriate ($M = 4.66$, $SD = 0.01$) due to systematic development.
2. The analysis results of creative thinking skills are at a very good level ($M = 2.79$, $SD = 0.20$) due to the emphasis on practical application.
3. The analysis results of entrepreneurial skills are at a very good level ($M = 2.70$, $SD = 0.14$) due to the emphasis on considering future entrepreneurship.

Keywords: Thai Cultural Creative-Based, Creative Thinking Skills, Entrepreneurial Skills

➤ Research Articles

¹ Associate Professor, Dr., Faculty of Education, Chiang Mai University

^{2,3} Student, Bachelor of Education Program in Social Studies, Faculty of Education, Chiang Mai University

*Corresponding Author E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

บทนำ

สถานการณ์สังคมโลกศตวรรษที่ 21 ในหลายประเทศได้ให้ความสำคัญกับการเตรียมพลเมืองในชาติของตนให้มีศักยภาพภาพในการแข่งขันทั้งทางด้านเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีปัจจัยความสำเร็จที่นำไปสู่ความสำเร็จ คือ การขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงศักยภาพของระบบการศึกษา เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ถือได้ว่าเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของระบบเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 ในระบบการศึกษาของต่างประเทศ เช่น สิงคโปร์และเกาหลีใต้ ได้พัฒนาและใช้หลักสูตรการศึกษาที่เน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยการเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมและส่งเสริมการขยายตัวทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืน หลายประเทศจึงได้ปรับเปลี่ยนการพัฒนาประเทศ ให้เป็นการมุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรคนของในประเทศ รวมถึงการปรับแนวโน้มเชิงนโยบายการศึกษาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าความรู้ เพื่อส่งเสริมคนในประเทศ ให้มีความคิดสร้างสรรค์ (บัวพิศ รักดีวุฒิ, 2558) จะเห็นได้ว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นั้นจำเป็นต้องมีการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะเยาวชน เพื่อให้มีความสามารถแข่งขันได้ การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Education) ของผู้เรียนเป็นทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ที่ได้รับความสนใจและมีการดำเนินการเพิ่มขึ้น โดยกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ โดยเฉพาะในสถานศึกษาอาชีวศึกษาของประเทศ ซึ่งเป็นนโยบายของรัฐบาลปี พ.ศ. 2559 ได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศให้ประเทศไทยก้าวพ้นกับดักประเทศรายได้ปานกลาง เรียกว่า “โมเดลประเทศไทย 4.0” ให้เป็นประเทศรายได้สูง ปรับเปลี่ยนจากเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยประสิทธิภาพเป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการในระบบการศึกษาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบัน เพราะทักษะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการทำธุรกิจ แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคศตวรรษที่ 21 ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขปัญหา การสร้างนวัตกรรม การพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม การสร้างสรรค์วัฒนธรรมองค์กรหรือการส่งเสริมความสุขและความพึงพอใจในชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้เราสามารถปรับตัวและอยู่รอดในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แต่ยังเป็นแรงผลักดันที่ทำให้เราก้าวไปข้างหน้าและพัฒนาสังคมได้อย่างยั่งยืน โดยองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้น Guilford (1967) ได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน ทั้งในการคิดด้านการใช้ถ้อยคำ การโยงสัมพันธ์ การแสดงออก ค้นค้น โดยในหัวข้อนี้มีระยะเวลาที่สั้นและไวมาเป็นตัวกำกับ
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิด แบ่งออกเป็น
 - 3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ
 - 3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา และ

4. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน

ปัจจุบันอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีความสร้างสรรค์ทั่วโลกมีมูลค่าถึง 424.4 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และมีอัตราการเติบโตในอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั่วโลกเฉลี่ยสูงกว่า 8.7% ทำให้การจ้างงานในอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เติบโตมากกว่าอุตสาหกรรมอื่นถึง 50 % (Thailand Creative and Design Center, 2007, อ้างถึงใน ธนะวัชร จริยะภูมิ และพัลลภ พิริยะสุรวงศ์, 2558) ซึ่งระบบเศรษฐกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ทักษะ เทคโนโลยีมาผสมผสานกับทรัพย์สินทางวัฒนธรรม จะสร้าง “มูลค่า” และ “คุณค่า” ซึ่งสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดโลกได้ ทำให้ปัจจุบัน สินค้าและบริการเหล่านี้ คือ กุญแจสำคัญในการแข่งขันทางธุรกิจระดับนานาชาติ (ธนะวัชร จริยะภูมิ และคณะ, 2558) อย่างไรก็ตามสถานศึกษายังขาดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษาที่ได้นำแนวคิดวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการซึ่งมีความสำคัญและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพที่ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานออกแบบตามทฤษฎีด้านการวัดความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (1962) แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนานของ Edward (2004) และพัฒนามาจากกระบวนการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ จากการศึกษาผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มี 5 ขั้นตอนด้วยกัน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นกำหนดปัญหา 3) ขั้นคิดค้นหาคำตอบ 4) ขั้นนำเสนอผลงาน และ 5) ขั้นวิเคราะห์ผลงาน ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ดังนั้นการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) กระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ซึ่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการนำมาซึ่งประโยชน์มากมายสำหรับนักเรียน ทั้งในด้านการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การเสริมสร้างทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การทำงานเป็นทีม การเพิ่มความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตนเอง การเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต การส่งเสริมความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว และการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยให้พวกเขาพร้อมเผชิญกับอนาคตที่ไม่แน่นอนได้อย่างมั่นใจ

วัตถุประสงค์การวิจัย

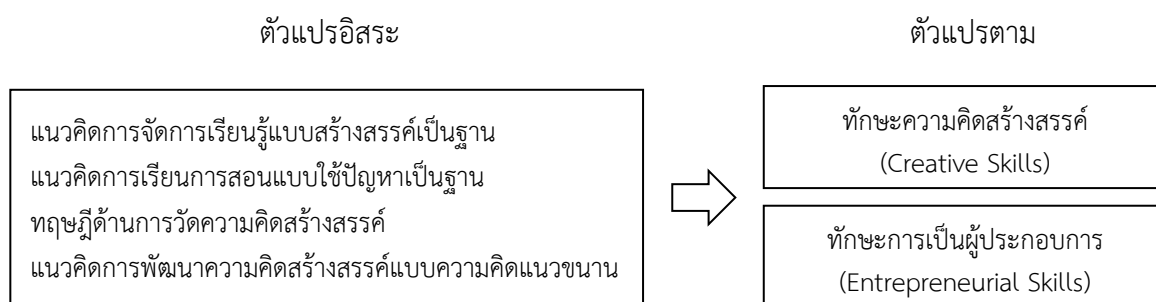
1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

2. เพื่อวิเคราะห์ระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

3. เพื่อวิเคราะห์ระดับทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ

กรอบแนวคิดการวิจัย

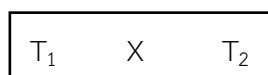
การจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยแบบแผนการวิจัยแบบทดลองขั้นพื้นฐาน (Pre-experimental design) แบบ One-group pre-test post-test design โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)



ภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัย

จากภาพที่ 2 แบบแผนการวิจัย T1 แทน การทดสอบก่อนเรียน, X แทน การทดลองการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ และ T2 แทนการทดสอบหลังเรียน

ประชากร กลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูล

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ที่กำลังศึกษาภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 436 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เป็นห้องเรียน 1 ห้องเรียน ในชั้นปีที่ 2 จำนวน 33 คน

ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) ผ่านการกำหนดคุณสมบัติให้เป็นบุคคลที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษา และเป็นครูผู้สอนที่ปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ วิเคราะห์รายด้านดังต่อไปนี้ 1) มาตรฐานการเรียนรู้ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) กำหนดสาระสำคัญ 4) การกำหนดสาระการเรียนรู้ 5) การกำหนดกระบวนการเรียนรู้ 6) สื่อการเรียนรู้ และ 7) การกำหนดวิธีการวัดและการวิเคราะห์ผล โดยกำหนดให้มีเกณฑ์การให้คะแนนแผนการจัดการเรียนรู้ (มาเรียมนิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

ระดับที่ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับที่ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับที่ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับที่ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับที่ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2. แบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Rating Scale) 3 ระดับ โดย 3 คือ ดี 2 คือ พอใช้ และ 1 คือ ปรับปรุง รายการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย 4 รายการ คือ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดคล่องแคล่ว 3) ความคิดยืดหยุ่น และ 4) ความคิดละเอียดลออ ด้านละ 3 ข้อ รวม 12 ข้อ คะแนนรวม 36 คะแนน

3. แบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Rating Scale) 3 ระดับ โดย 3 คือ ดี 2 คือ พอใช้ และ 1 คือ ปรับปรุง รายการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย 4 รายการ คือ 1) การมองหาโอกาสและการตั้งเป้าหมาย 2) การคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ 3) การวางแผนและการจัดการ และ 4) การคำนึงถึงความเสี่ยง ด้านละ 3 ข้อ รวม 12 ข้อ คะแนนรวม 36 คะแนน

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นฐานแนวคิดวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

2. ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ในรายวิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนที่คาดหวัง ตลอดจนศึกษากิจกรรมที่สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอน

3. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ แบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ท่านตรวจสอบ โดยกำหนดให้ใช้แบบวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีแบบประเมินค่า 5 ระดับ

5. แบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านตรวจสอบ เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินพบว่าอยู่ในช่วง 0.67-1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

6. ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ แบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

7. ประเมินแบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการวิเคราะห์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้

8. นำแผนการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ มาทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

9. ประเมินแบบวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และแบบวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการประเมินกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ โดยกำหนดค่าเฉลี่ยการให้คะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 คือ มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 คือ มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 คือ มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 คือ มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 คือ มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้ระดับที่ยอมรับได้อยู่ในระดับมากขึ้นไป

2. นำผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (M) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ โดยแบบวิเคราะห์นั้นจะมีระดับคะแนนอยู่ที่ โดยกำหนดให้ค่าเฉลี่ยดังนี้ ค่าเฉลี่ย 2.01-3.00 คือ ดีมาก เฉลี่ย 1.01-2.00 คือ ดี และค่าเฉลี่ย 0.01 – 1.00 คือ ปรับปรุง โดยกำหนดให้ระดับที่ยอมรับได้อยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาหน้าที่พลเมืองและศีลธรรม ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป 2) สารสำคัญ 3) จุดประสงค์การเรียนรู้ 4) สมรรถนะประจำหน่วยการเรียนรู้ 5) เนื้อหา 6) กิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 7) สื่อการเรียนรู้ 8) สื่อและแหล่งการเรียนรู้ และ 9) การวัดและการวิเคราะห์ผล จากผลการวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ในระดับดีมาก ($M = 4.66$, $SD = 0.01$) อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อสามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.24$), แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.65$, $SD = 0.23$), แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.67$, $SD = 0.25$) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.24$) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66$, $SD = 0.24$)

โดยสามารถนำเสนอบทบาทครูและบทบาทนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานทั้ง 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นกำหนดปัญหา 3) ขั้นคิดค้นหาคำตอบ 4) ขั้นนำเสนอผลงาน และ 5) ขั้นประเมินผลงาน ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 บทบาทครูและบทบาทนักเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นตอน	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Getting Attention)	ครูนำเสนอข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและประเทศเพื่อนบ้าน	นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและประเทศเพื่อนบ้านได้อย่างเหมาะสม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นที่ 2 กำหนดปัญหา (Identify Problems and Grouping by Student Interests)	ครูพัฒนาทักษะการตั้งคำถามและการคิดวิเคราะห์และวางแผนเพื่อนำไปสู่การค้นหาคำตอบผ่านการพูดคุยประเด็นปัญหาในการศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมไทยในแต่ละภูมิภาค	นักเรียนร่วมกันวางแผนพูดคุยประเด็นปัญหาในการศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมไทยในแต่ละภูมิภาคได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ขั้นที่ 3 คิดค้นหาคำตอบ (Research and Thinking)	ครูกำหนดประเด็นปัญหาให้นักเรียนสืบเสาะและออกแบบผลิตภัณฑ์ตามภูมิภาคที่ตนเองเลือกตามความสนใจ	นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันลงมือกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่กลุ่มของตนวางแผนไว้ตามขั้นตอน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (Presentation)	ครูให้ความรู้และคำแนะนำเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการถ่ายทอดหรือการนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์	นักเรียนนำเสนอผลงานที่กลุ่มของตนเองได้รังสรรค์ออกมาให้กับผู้อื่นได้รับชมและรับฟังร่วมกัน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ขั้นที่ 5 วิเคราะห์ผลงาน (Evaluation)	ครูเสนอวิธีการปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความแตกต่างเป็นเอกลักษณ์กว่าผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ตามท้องตลาด	นักเรียนร่วมกันตรวจสอบผลงานที่สร้างขึ้นมาว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งขึ้นไว้หรือไม่ ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบนั้นมีประโยชน์ คุ่มค่า และสามารถแก้ไขปัญหาได้จริงหรือไม่

2. ผลการวิเคราะห์ระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ สามารถนำเสนอได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์

รายการวิเคราะห์	ก่อนเรียน		การแปลผล	หลังเรียน		การแปลผล
	M	SD		M	SD	
1. ความคิดริเริ่ม	1.56	0.88	ดี	2.93	0.33	ดีมาก
2. ความคิดคล่องแคล่ว	1.22	0.44	ดี	2.81	0.67	ดีมาก
3. ความคิดยืดหยุ่น	1.44	0.53	ดี	2.75	0.67	ดีมาก
4. ความคิดละเอียดลออ	1.44	0.53	ดี	2.68	0.71	ดีมาก
ภาพรวม	1.42	0.14	ดี	2.79	0.20	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 1.42, SD = 0.14$) โดยรายการวิเคราะห์ที่สูงที่สุด คือ ความคิดริเริ่มอยู่ในระดับดี ($M = 1.56, SD = 0.88$) และในลำดับสุดท้ายคือ ความคิดคล่องแคล่วอยู่ในระดับดี ($M = 1.22, SD = 0.44$)

ผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.79, SD = 0.20$) โดยรายการวิเคราะห์ที่สูงที่สุด คือ ความคิดริเริ่มอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.93, SD = 0.13$) และในลำดับสุดท้ายคือ ความคิดละเอียดลอออยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.75, SD = 0.22$) สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนคิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.43

3. ผลการวิเคราะห์ระดับทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ด้วยการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ สามารถนำเสนอได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการเป็นผู้ประกอบการ

รายการวิเคราะห์	ก่อนเรียน		การแปลผล	หลังเรียน		การแปลผล
	M	SD		M	SD	
1. การมองหาโอกาสและการตั้งเป้าหมาย	1.89	0.60	ดี	2.87	0.33	ดีมาก
2. การคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่	1.67	0.50	ดี	2.75	0.67	ดีมาก
3. การวางแผนและการจัดการ	1.22	0.44	ดี	2.62	0.71	ดีมาก
4. การคำนึงถึงความเสี่ยง	1.56	0.73	ดี	2.56	0.73	ดีมาก
ภาพรวม	1.58	0.28	ดี	2.70	0.14	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการก่อนเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($M = 1.58, SD = 0.28$) โดยรายการประเมินที่สูงที่สุด คือ การมองหาโอกาสและการตั้งเป้าหมายใหม่ ($M = 1.89, SD = 0.60$) รายการประเมินต่ำที่สุด คือ การคำนึงถึงความเสี่ยง ($M = 1.56, SD = 0.73$)

ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการหลังเรียนโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.70, SD = 0.14$) โดยรายการประเมินที่สูงที่สุด คือ การมองหาโอกาสและการตั้งเป้าหมายใหม่ ($M = 2.87, SD = 0.17$) รายการประเมินต่ำที่สุด คือ การคำนึงถึงความเสี่ยง ($M = 2.56, SD = 0.13$) สูงขึ้นกว่าก่อนเรียนคิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.31

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ จากผลการวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66, SD = 0.01$) อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องมาจากการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ได้รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากรูปแบบเดิมที่มีอยู่โดยใช้ฐานคิดจากวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาดังกล่าวต้องการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผ่านการเปลี่ยนแปลงทัศนคติหรือกระบวนการทัศน์เดิมไปสู่การเกิดกระบวนการทัศน์ใหม่ ตลอดจนส่งเสริมการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นต่อสังคมโลกส่งผลให้ได้รับผลการวิเคราะห์อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของวิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558) ที่กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและกระบวนการทัศน์แบบดั้งเดิมไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ที่ไปไกลกว่าการได้รับความรู้แบบง่าย ๆ ไปสู่การเน้นการพัฒนาทักษะและทัศนคติ ทักษะการคิด

ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะองค์การ ทักษะคิดเชิงบวก เคารพตนเอง นวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะและค่านิยมทางเทคโนโลยี ทักษะการประกอบการ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความคิดยืดหยุ่น การจงใจตนเอง และความตระหนักในสภาพแวดล้อมและเหนืออื่นใด คือ ความสามารถใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งผลจากการที่ได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย ที่ได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาจากสภาพปัญหาจริงในห้องเรียนปัจจุบัน นำมาสู่การศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ในการการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนที่ได้เตรียมการไว้ จึงส่งผลให้ได้รับผลการวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุดข้างต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของเกียรติศักดิ์ วงษ์เลี้ยง (2565) จากผลการวิจัยเห็นได้ว่าผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุดเนื่องมาจากผู้วิจัยดำเนินการเป็นขั้นตอน อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้

2. การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่า ผลการวิเคราะห์ทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.79$, $SD = 0.20$) เนื่องมาจากในการจัดการเรียนรู้ นั้นครูผู้สอนควรสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและประเทศเพื่อนบ้าน นักเรียนได้มีส่วนร่วมใน การวางแผนพูดคุยประเด็นปัญหาในการศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมไทยในแต่ละภูมิภาค ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันลงมือกระทำตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์และดัดแปลงวัสดุอุปกรณ์ ในภูมิภาคของตนออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์สามารถสะท้อนภูมิภาคของตน นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลงานที่กลุ่มของตนเองได้รังสรรค์ออกมาให้กับผู้อื่นได้รับชมและรับฟัง และนักเรียนร่วมกันตรวจสอบผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบว่ามีประโยชน์ คุ่มค่าและสามารถแก้ไขปัญหาได้จริงหรือไม่ สัมพันธ์กับแนวคิดของ Torrance (1962) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลงานหรือสิ่งแปลกใหม่ ที่ไม่รู้จักมาก่อนซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวบรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดเป็นทักษะทางอาชีพและทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ที่สร้างรายได้ให้ในอนาคต ซึ่งในกระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของอนรรฆ สมพงษ์ และลดาวลีย์ มะลิไทย (2560) ที่กล่าวว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นกระบวนการสอนที่หลากหลาย ไม่ยึดติดกับวิธีใดวิธีหนึ่งและเน้นผู้เรียนให้มีทักษะมากกว่ามีแค่ความรู้แบบเดิม อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะชีวิต และทักษะผู้ประกอบการ และกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทยรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากหนังสือเรียนที่ภาครัฐกำหนด เช่น วัฒนธรรมในท้องถิ่นของตนเอง วัฒนธรรมร่วมในอาเซียน ผ่านการวิเคราะห์วิพากษ์ข่าวสาร เหตุการณ์ปัจจุบัน ตลอดจนนักเรียนยังได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยที่นอกเหนือจากตำราเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของพิชชานันท์ ปานพรม และสิรินภา กิจเกื้อกูล (2565) ที่ได้ใช้เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียนส่งผลให้มีผลการเรียนรู้ในด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

3. ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.70$, $SD = 0.14$) เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

ชิ้นงานของกลุ่มตนเอง ผ่านการนำเอาปัจจัยที่แตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาคมาสร้างผลงาน ด้วยการศึกษารเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นำทรัพยากรท้องถิ่นของตนเองมายกระดับคุณค่า สร้างเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและส่งเสริมทักษะการประกอบอาชีพและทักษะการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนยังได้ฝึกทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการนำองค์ความรู้สาระวิชาที่ตนเองได้เรียนมาปรับใช้ในการทำงานเป็นทีม ทั้งในเรื่องของการศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภค การวางแผนวางโครงสร้างของระบบตลาดแรงงาน การศึกษากระแสตลาดจากโลกปัจจุบัน การวิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็ง อุปสรรค และโอกาส สอดคล้องกับแนวคิดของ Timmons (1990) ที่กล่าวว่า ทักษะความเป็นผู้ประกอบการ เป็นกระบวนการในการสร้างหรือการแสวงหาโอกาสและดำเนินการให้เกิดขึ้น แม้อาจไม่สามารถควบคุมทรัพยากรที่ใช้ได้ทั้งหมด ความเป็นผู้ประกอบการเกี่ยวข้องกับการให้ความหมายหรือแนวคิดการสร้างธุรกิจใหม่และการกระจายผลประโยชน์และคุณค่าแก่บุคคล องค์กร และสังคม เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ และสิ่งแปลกใหม่ที่ทรงคุณค่าและสร้างรายได้ให้แก่ผู้ผลิต สัมพันธ์กับแนวคิดของ Hisrich, Peters and Shepherd (2008) ที่ว่าความเป็นผู้ประกอบการ จะต้องมีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่า โดยมีการจัดสรรทรัพยากรและเวลาที่มีอยู่อย่างเหมาะสม เพื่อให้แนวคิดที่คิดค้นขึ้นมากลายเป็นผลิตภัณฑ์ตอบสนองความต้องการแก่ลูกค้าและการได้รับผลตอบแทนจากการประกอบการโดยยอมรับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น ด้วยเหตุนี้ทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการจึงมีความจำเป็นอย่างมากที่ครูผู้สอนจะส่งเสริมให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่สถานการณ์สังคมโลก

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ” สามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า 1) ผลการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเชิงสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ จากผลการวิเคราะห์คุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า ภาพรวมของแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($M = 4.66, SD = 0.01$) เนื่องมาจากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลายในการสร้างกระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ 2) ผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน พบว่าในภาพรวมอยู่ที่อยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.79, SD = 0.20$) เนื่องจากกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดออกแบบและลงมือปฏิบัติจริง และ 3) ผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($M = 2.70, SD = 0.14$) เนื่องจากการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่คำนึงถึงการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต ซึ่งทักษะเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้นักเรียนสามารถเผชิญกับความท้าทายในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยให้พวกเขาพร้อมเผชิญกับอนาคตที่ไม่แน่นอนได้อย่างมั่นใจ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1.1 จากผลการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่อยู่ในระดับดีมากเนื่องจากกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีบทบาทในการคิดออกแบบและลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรเน้นการปฏิบัติจริงโดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก

1.2 จากผลการวิเคราะห์ทักษะการเป็นผู้ประกอบการอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่คำนึงถึงการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้ให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในอนาคตได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เนื่องจากสภาพสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปเสมอ ดังนั้นจึงควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการนำการจัดการเรียนรู้ไปบูรณาการข้ามศาสตร์ต่อยอดเพิ่มเติมกับสาขาวิชาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นของนักเรียน

2.2 ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้ออกมาเป็นรูปธรรม เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดศักยภาพทางด้านอาชีพและการหารายได้เสริมของนักเรียน เพื่อสร้างการเห็นคุณค่าต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้เพิ่มมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เกียรติศักดิ์ วงษ์เลี้ยง. (2565). การพัฒนาทักษะการคิดทางประวัติศาสตร์เพื่อการเรียนรู้เท่าทันสังคมผ่านชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยใช้พิพิธภัณฑ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรัตนโกสินทร์]. NU Intellectual Repository. สืบค้นจาก <http://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/handle/123456789/5059>
- ธนวัชร จริยะภูมิ และพัลลภ พิริยะสุวงศ์. (2558). รูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21. วารสารปัญญาทัศน์, 7(3), 292-302. สืบค้นจาก <https://doi.org/10.14456/pim.2015.87>
- บัวพิศ ภักดีวุฒิ. (2558). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวังหลวงพิทยาสรรพ์ จังหวัดหนองคาย โดยใช้ชุดฝึกทักษะพื้นฐานและชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามวงจรการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์ของ Plsek [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พิชานันท์ ปานพรม และสิรินภา กิจเกื้อกูล. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนอาชีวศึกษา เรื่อง สารอาหารในชีวิตประจำวัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 16(1), 150-164.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา. ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL).

วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). *สภาวะการศึกษาไทยปี 2559/2560 แนวทางการปฏิรูปการศึกษาไทยเพื่อก้าวสู่ยุค Thailand 4.0*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย. (2560). *การจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning: CBL [สไลด์นำเสนอ])*.

สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/slideshow/cbl-77494336/77494336>

ภาษาอังกฤษ

Bono, E. D. (2004). *คิดแนวข้าง* (ยุดา รักไทย, ผู้แปล). เอ็กซ์เปอร์เนท จำกัด.

Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Co.

Hisrich, R., Peters, M., & Shepherd, D. (2008). *Entrepreneurship* (7th ed.). New York: McGraw- Hill International Edition.

Timmons, J. (1990). *New venture creation: Entrepreneurship for the 21st century*. Massachusetts: Irwin McGraw Hill.

Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. New Jersey: Prentice Hall.