

แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3
The Development Guidelines for Teacher in Creative Learning Management
for Schools under the Maha Sarakham Primary Education Service Area Office 3

นิกสันต์ กลางพิมาย
ปองภพ ภูจอมจิตร์
สาขาวิชาการบริหารจัดการการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
Nicksant Klangphimai
Pongphop Phoojomjit
Master of Education (Educational Management) Rajabhat Mahasarakham University
Email: nick53017@gmail.com

วันที่รับบทความ: 1 มิถุนายน 2566; วันแก้ไขบทความ 6 กรกฎาคม 2566; วันตอบรับบทความ: 9 กรกฎาคม 2566

Received: June 1, 2023; Revised: July 6, 2023; Accepted: July 9, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 และ 2) เพื่อศึกษา แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 การวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา และครู รวม 278 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.78 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะที่ 2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า

1. สภาพปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ส่วนสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และเรียงลำดับตามผลตามความต้องการจำเป็น ดังนี้ 1) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ 2) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน และ 3) การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง

2. แนวทางพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ประกอบด้วย 6 แนวทาง ดังนี้ 1) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ มี 2 แนวทาง 2) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน มี 2 แนวทาง และ 3) ด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง มี 2 แนวทาง

คำสำคัญ : แนวทางการพัฒนาครู, การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

Abstract

The purposes of this research were to 1) study the current and the desirable state of developing for teacher in creative learning management for schools under the Maha Sarakham primary education service area office 3. 2) study the development guidelines for teacher in creative learning management for schools under the The Maha Sarakham primary education service area office 3. The research process was divided to 2 phases: Phase 1 ; to study the current and the desirable state of developing for teacher in creative learning management. The sample group used in the research was administrators and teachers, 278 people, by stratified sampling. The research tool was a questionnaire, confidence of the whole .78. The statistics used for data analysis were mean, standard deviation. Phase 2; to study the development guidelines for teacher in creative learning management for schools under the Maha Sarakham primary education service area office 3. The target group is 7 experts. The research tool was interview form, Data analysis by content analysis.

The research results were found that

1. The current state in overall was high average and the desirable state in overall was in the highest level. The priority need rank from high to low level was 1) Promoting creative processes 2) learning management for learner's nature, potential and needs of learners 3) learning management for practice and experience.

2. Guidelines for teacher development in creative learning management Include, 1) Promoting creative processes, 2 guidelines 2) learning management for learner's nature, potential and needs of learners, 2 guidelines 3) learning management for practice and experience, 2 guidelines

Keyword : Development guidelines for teacher, Creative learning management

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคมและสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนา กำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุขท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก ดังนั้นประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับการพัฒนา การศึกษาเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคม ของประเทศ ภูมิภาคและของโลก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน จึงต้องปรับสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ในเรื่องการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เวลาในการเรียนรู้ เครื่องมือหรือ อุปกรณ์ต่าง ๆ รวมทั้งชุมชน และนโยบายของรัฐและสถานศึกษาเพื่อให้การสนับสนุนสมรรถนะของผู้สอนและ ผู้เรียนในโลกอนาคต เพื่อให้ก้าวเข้าสู่โลกอนาคตโดยสมบูรณ์ ต้องฝึกนักเรียนให้เป็นนักคิดวิเคราะห์ คิด สร้างสรรค์ เป็นนักแก้ปัญหา สร้างนวัตกรรมได้ มีทักษะในการสื่อสารที่ดี ประสานความร่วมมือในการทำงาน เป็นพลเมืองที่มีคุณค่า เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รู้ทันสื่อและสารสนเทศและรู้ทันเรื่องการเงินและเศรษฐกิจ ซึ่งใน สภาพปัจจุบันบุคคลจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อที่จะช่วยให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่าง ปกติสุขในสังคมที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน , 2560) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบเดิมต้องมีการปรับตัวในการที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่าง รวดเร็ว ไม่เชื่องช้า แต่เป็นการเรียนรู้ที่เข้มข้น เป็นการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) รู้จริง รู้ชัด (วิชัย วงษ์ ใหญ่และมารุต พัฒนาผล, 2563) ดังที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ที่ได้สรุปการจัดการศึกษาใน ยุคปัจจุบันว่า การจัดการศึกษาจึงเน้นที่การปฏิรูปการเรียนรู้จากเดิมที่เน้นการท่องจำและการทำตามคำสั่งของ ครู เป็นการเน้นที่การคิดวิเคราะห์ คิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ประสบการณ์ ความชำนาญ และคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ยังสอดคล้องกับทักษะของเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง ทักษะแห่งอนาคตใหม่ในศตวรรษที่ 21 (21ST Century Skills) ดังกล่าว เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ของประชาชนคนไทยในฐานะการเป็นพลเมืองของโลกที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกแห่งเทคโนโลยี ซึ่งภายใต้ ความเป็นโลกเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์นั้น พบว่า คนไทยยังติดกับดักตกเป็นทาสทางความคิดทางเทคโนโลยี และไม่สามารถเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์พัฒนาต่อยอดการใช้งาน และก้าวไม่ผ่านไปสู่การเป็นผู้คิดนวัตกรรม สร้าง และผลิตภัณฑ์นำไปใช้เพื่อดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณภาพอย่างเหมาะสมพอเพียงตามลักษณะการใช้งาน สิ่ง เหล่านี้เป็นโจทย์ที่จะจัดการศึกษารองรับความเป็นศตวรรษที่ 21 กันอย่างไร เพื่อทำให้คนไทยมีคุณลักษณะ ด้านการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวได้อย่างชาญฉลาดเท่าทัน มีภาวะความเป็นผู้นำด้านการงานที่สามารถชี้นำ ตนเองในการพัฒนาการสร้างงานและอาชีพ และตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีสติ และด้าน

ศีลธรรมที่ให้ความเคารพซึ่งกันและกัน มีความซื่อสัตย์และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าภายใต้โลกแห่งศตวรรษที่ 21 (สำนักงานบริหารงานมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2560) สอดคล้องรายการงานสภาการณคุณภาพการศึกษาปี 2561-2562 ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ที่สรุปว่าในการจัดการศึกษาที่ผ่านมาทั้งในด้าน หลักสูตร การเรียนการสอนและการวัดประเมินผลเมื่อพิจารณาโดยรวมแล้ว พบว่า การจัดการศึกษาด้อย คุณภาพทั้งด้านประสิทธิภาพและประสิทธิผลดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทั้งระดับชาติ (O-NET) ระดับนานาชาติ (PISA) เด็กไทยมีผลสัมฤทธิ์ต่ำมาก ระดับความสามารถของนักเรียนไทยเมื่อเทียบกับชาติต่าง ๆ อยู่ในระดับต่ำมาก รวมทั้งมีคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์หลายประการ เช่น “ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด ” “รู้แต่ไม่ทำ” “นกแก้วนกขุนทอง” “เก่งแบบเปิด” “เรียนเพื่อสอบ” “ไม่มีความใฝ่เรียน ใฝ่รู้” “ไม่สนใจเรียนรู้” ประเด็นเหล่านี้เมื่อวิเคราะห์เจาะลึกถึงสาเหตุของปัญหา พบว่า มีปัญหาจากการบริหารจัดการการเรียนรู้ อาทิ หลักสูตรการเรียนการสอน และการวัดประเมิน ผลการเรียนรู้แบบเดิม หลักสูตรขาดความยืดหยุ่น ไม่ทัน ความต้องการของโลกและสังคม ไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและบริบทที่แตกต่างหลากหลาย การจัดการเรียนการสอนล้าสมัย ครูขาดทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิด สมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์

การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นเรื่องที่สำคัญ นั่นเพราะ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิด สร้างสรรค์และความคิดแบบโต (Growth mindset) โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (Coach) และมอบหมายความเอาใจ ใส่ (Care) ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ทั้งนี้การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ การเรียนรู้ในปัจจุบันที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกอย่างแท้จริง ซึ่งในยุค New normal ผู้เรียน จะต้องมีส่วนในการเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ (Creative power) ที่มีอยู่ในตนเอง ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข (วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนาผล, 2564) การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับโลกแห่งยุคศตวรรษที่ 21 จึงเป็นเรื่องที่ จำเป็นและสำคัญอย่างยิ่ง ดังที่สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ได้กล่าวถึงการพัฒนาครูว่า เป็นปัจจัย สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาบุคลากรของประเทศทางด้านการศึกษา โดยเฉพาะเมื่อสังคมโลกเกิดการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างไม่หยุดยั้ง อีกทั้งยังส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจ ระบบการปกครอง ระบบสังคมและ วัฒนธรรม มวลมนุษยชาติของทุกประเทศจึงได้พยายามที่จะปรับตัวรับกับสถานการณ์ดังกล่าว เช่นเดียวกับ ประชากรไทย โดยเฉพาะเยาวชนไทยย่อมรับผลกระทบดังกล่าวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากไม่แก้ไขย่อมส่งผล เสียต่ออนาคตของชาติอย่างแน่นอน รัฐบาลและผู้มีส่วนรับผิดชอบในการพัฒนาการศึกษาของชาติได้พยายาม ดำเนินการที่จะผลักดันและส่งเสริมการศึกษาสู่หนทางที่เหมาะสมและเป็นไปได้มากที่สุดเพื่อพัฒนาครูให้มีการ จัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคเปลี่ยนแปลงดังกล่าว และเป็นไปตามธรรมชาติและความต้องการของผู้เรียน พัฒนาผู้เรียนให้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น มีการสร้างสรรค์งานและสร้างนวัตกรรมได้

จากสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลก ความสำคัญของการจัดการศึกษา การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาครูดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาวิจัยการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทั้งนี้เพื่อให้ได้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลกที่รวดเร็วในยุคปัจจุบัน จึงกำหนดประเด็นการวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ซึ่งผลจากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะได้แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสภาพบริบทของการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน รวมทั้งบริบทของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ที่ผู้บริหารสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา และครูได้รับการพัฒนาและสามารถนำไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผลการวิจัยจะเป็นข้อมูลสารสนเทศสำหรับสถานศึกษาอื่นหรือหน่วยงานทางการศึกษาอื่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3
2. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัย แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ครั้งนี้ กำหนดขอบเขตการวิจัยตามระยะของการวิจัยในแต่ละระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

1.1 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1.1 ประชากร จำนวน 1,011 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 145 คน และครู จำนวน 866 คน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ปีการศึกษา 2565

1.1.2 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 278 คน กำหนดจากตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970) ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 80 คน และครู จำนวน 198 คน ที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงเรียน

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ปีการศึกษา 2565 ในส่วนวิธีการได้มาของกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนด ผู้วิจัยดำเนินการโดยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) จากประชากรในสถานศึกษาที่มีที่ตั้งในแต่ละอำเภอ 4 อำเภอ ได้แก่ อำเภอโกสุมพิสัย อำเภอเชียงยืน อำเภอกุดรัง และอำเภอชื่นชม

1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ได้จากการสังเคราะห์แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง 2) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ และ 3) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน

ระยะที่ 2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

2.1 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษา

2.1.1 สถานศึกษาดูงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) ด้านการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จนประสบความสำเร็จเป็นที่ประจักษ์ จำนวน 2 แห่ง

2.1.2 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 7 คน ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารการศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 จำนวน 2 คน 2) ศึกษานิเทศก์ จำนวน 2 คน และ 3) ผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 3 คน

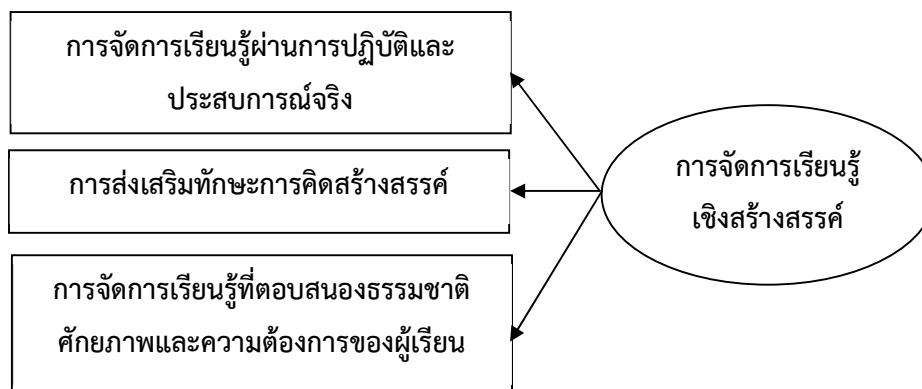
2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

1. ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สรุปได้องค์ประกอบ 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง 2) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ และ 3) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน



ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3. สร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย ตำแหน่ง และอำเภอที่เป็นที่ตั้งของสถานศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่ในปัจจุบัน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

จากนั้นแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบถาม โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence : IOC) สรุปค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าระหว่าง .60 – 1.00 และแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับผู้บริหารสถานศึกษาและครูที่ปฏิบัติหน้าที่ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 42 คน เพื่อวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ (Reliability) โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach, 1970) สรุปผลจากการค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .78

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการส่งแบบสอบถามถึงกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนดไว้ จากนั้นดำเนินการติดต่อแบบสอบถามคืนด้วยตนเอง พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถาม เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนทั้งหมด ไปตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบ จากนั้นนำแบบสอบถามที่มีการตอบแบบสมบูรณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูล

5.2 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าสถิติตามที่กำหนดไว้ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย ตำแหน่ง และอำเภอที่เป็นที่ตั้งของสถานศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่ในปัจจุบัน โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 กำหนดใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง มีสภาพปัจจุบัน/สภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

5.3 นำข้อมูลจากการศึกษาความสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความต้องการจำเป็นโดยใช้เทคนิค Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}) โดยใช้สูตรในการคำนวณ ดังนี้

$$PNI_{Modified} = (I - D) / D$$

เมื่อ PNI Modified หมายถึง ดัชนีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของความต้องการ การ

I = Importance หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean) ของสภาพที่คาดหวัง คือระดับความต้องการ

D = Degree of Success หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean) ของสภาพที่เป็นจริงในปัจจุบัน

ตัวเลขดัชนีความต้องการสูง แสดงว่ามีความจำเป็นในการพัฒนามาก

5.4 นำผลการวิเคราะห์มาจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นตามค่า Modified Priority Needs Index (PNI Modified) จากมากไปหาน้อย เพื่อเรียงลำดับตัวชี้วัดที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสูงสุด แล้วนำไปศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ในการวิจัยระยะที่ 2 ต่อไป

ระยะที่ 2 ศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

1. กำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ทำการศึกษา

2. สร้างเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ มีลักษณะแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน และครู จำนวน 1 คน ในการศึกษาดูงานสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) จำนวน 2 โรงเรียน โดยแบบสัมภาษณ์สร้างจากสรุปผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 จากการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 มาเป็นข้อมูล/รายละเอียดการสัมภาษณ์

2.2 แบบสัมภาษณ์ มีลักษณะแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ในการศึกษาข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ศึกษาดูงานสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 2 โรงเรียน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนบ้านหนองกุ้งวันดีประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 และ 2) โรงเรียนศรีโกสุมวิทยามิตรภาพที่ 209 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 โดยการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 1 คน และครู จำนวน 1 คน

3.2 สรุปผลการศึกษาดูงานสถานศึกษาที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) เพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์ในการศึกษาแนวทางการพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 7 คน ตามที่กำหนดไว้

3.3 สรุปผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

4. วิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากผลการศึกษาดูงาน และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิในการแนวทางการพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การพัฒนาคู่มือด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 สภาพปัจจุบันโดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุด ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้ผ่านการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศ 2) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของ และ

การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ตามลำดับ ส่วนสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดถึงต่ำสุด ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง 2) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ และ 3) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน และความต้องการจำเป็น พบว่า โดยรวมมีค่าดัชนีความต้องการจำเป็น $PNI_{Modified} = .14$ โดยเรียงลำดับด้านที่มีค่าดัชนีความต้องการจำเป็นสูงสุดถึงต่ำสุด ดังนี้ 1) การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ 2) การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน และ 3) การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครู ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยรวมและรายด้าน

การจัดการเรียนรู้ เชิงสร้างสรรค์	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์			PNI	ลำดับ
	$\bar{X}$	S.D	ระดับ	$\bar{X}$	S.D	ระดับ		
การจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและ ประสบการณ์จริง	4.26	.48	มาก	4.82	.35	มากที่สุด	.13	3
การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์	4.15	.49	มาก	4.80	.11	มากที่สุด	.16	1
การจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียน	4.22	.51	มาก	4.77	.34	มากที่สุด	.13	2
เฉลี่ยโดยรวม	4.21	.49	มาก	4.80	.27	มากที่สุด	.14	-

2. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ประกอบด้วย 6 แนวทาง ดังนี้ 1) ด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริง ประกอบด้วย 2 แนวทางการพัฒนา ดังนี้ (1) พัฒนาทักษะการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และ (2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ 2) ด้านการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 2 แนวทางการพัฒนา ดังนี้ (1) สร้างบรรยากาศการคิดสร้างสรรค์ และ (2) ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยี และ 3) ด้านการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองธรรมชาติ ศักยภาพและความต้องการของผู้เรียนประกอบด้วย 2 แนวทางการพัฒนา ดังนี้ (1) การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และ (2) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ครั้งนี้ มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ที่มีสรุปผลสภาพปัจจุบันโดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดนั้น อาจเนื่องมาจากผู้บริหารสถานศึกษาและครูมีความเห็นสอดคล้องกันในความต้องการที่จะพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งถือได้ว่าสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560) ที่กำหนดไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันจะต้องฝึกนักเรียนให้เป็นนักคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เป็นนักแก้ปัญหา สร้างนวัตกรรมได้ มีทักษะในการสื่อสารที่ดี ประสานความร่วมมือในการทำงาน เป็นพลเมืองที่มีคุณค่า เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง รู้ทันสื่อและสารสนเทศ ซึ่งในสภาพปัจจุบันบุคคลจำเป็นที่จะต้องมีความคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อที่จะช่วยให้สามารถดำรงชีวิต ได้อย่างปกติสุขในสังคมที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยปัญหาต่าง ๆ มากมายที่เกิดขึ้นในสังคม และสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ที่ได้กล่าวสรุปการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันว่า การจัดการศึกษาจึงเน้นที่การปฏิรูปการเรียนรู้จากเดิมที่เน้นการท่องจำและการทำตามคำสั่งของครู เป็นการเน้นที่การคิดวิเคราะห์ คิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ประสบการณ์ ความชำนาญ และคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะและกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนจึงเป็นเรื่องที่จะต้องให้ความสำคัญ เนื่องจากเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ มีทักษะการคิดในขั้นสูง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความพร้อมสู่โลกยุคปัจจุบันได้ (กรณียพล วิวรรณมงคล, 2561) จึงกล่าวได้ว่าผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 นี้ สอดคล้องกับการจัดการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ในสภาพการเปลี่ยนโลกยุคปัจจุบันที่ต้องให้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาครูซึ่งเป็นหัวใจหรือกลไกสำคัญในการพัฒนาการศึกษาของชาติ

ส่วนผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สรุป ผลด้านที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด คือ การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ อาจเนื่องมาจากในยุคปัจจุบันที่เป็นทั้งยุคที่เรียกว่ายุคแห่งศตวรรษที่ 21 ยุคไทยแลนด์ 4.0 ยุคดิจิทัล ที่มีแนวคิดในการจัดการศึกษาส่วนใหญ่ในทุกระดับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียน เด็กและเยาวชนไทย หรือคนไทยมีทักษะในกระบวนการคิด การสร้างสรรค์ ผลงาน นวัตกรรมใหม่ๆ การจัดการศึกษาจึงมุ่งพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนในทุกระดับ นั้นเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นการเรียนรู้ยุค

ใหม่ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์และความคิดแบบโต (Growth mindset) โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (Coach) และมอบหมายความเอาใจใส่ (Care) ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ทั้งนี้การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ในปัจจุบันที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกอย่างแท้จริง ซึ่งในยุค New normal ผู้เรียนจะต้องมีพื้นที่ในการเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ (Creative power) ที่มีอยู่ในตนเองออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข (วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒนผล, 2564) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2558) ที่กล่าวสรุปว่า ถ้าเราต้องการให้ผู้เรียนเขามีความคิดสร้างสรรค์ เราต้องจัดเงื่อนไขการเรียนรู้ให้ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่อย่างสม่ำเสมอ (Creativity-Based Instruction) โดยตั้งประเด็นให้ผู้เขียนคิดหรือ เขียนอะไรใหม่ๆ ให้เขาสะท้อนทิศทางใหม่ๆ หรือให้เขาหาทางแก้ปัญหาใหม่โดยใช้การวิจัย (Research-Based) ก็ได้ และการศึกษาจะต้องเป็นไปเพื่อการคิดวิเคราะห์และการสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้กับตัวผู้เรียนให้กับสังคมอยู่ตลอดเวลา กระบวนการของการศึกษาจึงต้องเน้นไปที่การสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสร้างสรรค์อย่างมีความรับผิดชอบอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าศูนย์กลางของการศึกษาจะอยู่ที่ใดก็ตาม (ไพฑูรย์ สีนลารัตน์, 2558) จากการอภิปรายผลดังกล่าวจึงชี้ให้เห็นว่าการส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่สำคัญและในการจัดการเรียนรู้โลกยุคปัจจุบัน ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อทุกคนและสังคมเป็นอย่างยิ่ง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่

สำหรับด้านที่มีความต้องการจำเป็นต่ำสุด คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริงนั้น อาจเป็นเพราะในการจัดการเรียนรู้ปัจจุบันนั้น ครูให้ความสำคัญกับในด้านการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์จริงในระดับเหมาะสมแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและประสบการณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และเป็นไปตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และฉบับที่ 3 พ.ศ. 2553 ที่ได้กำหนดในมาตรา 24 (3) ว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ โดยให้สถานศึกษาจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการ เช่น DeMonte (2013) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอน เป็นโค้ชและมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ และ Schoology Exchange (2020) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ว่า เป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช และมอบความรัก ความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ตอบสนองความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันที่ได้ส่งผลให้การทำงานในอาชีพต่าง ๆ มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์ (Creative work) มากขึ้น การสร้างสรรค์ (Creativity) คือ

จุดเน้นของการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา ศักยภาพด้านการสร้างสรรค์จะเป็นปัจจัยกำหนดให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานใด ๆ ได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืนจากการที่ผู้เรียน มีพลังความคิด (Power Thinking) มีความคิดที่ดีที่เป็นรากฐานของการเรียนรู้ เป็นความคิดที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จภายใต้บริบทการเรียนรู้ใหม่ใน New normal ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนจากวิธีการเดิม ๆ ที่คุ้นเคย ไปสู่วิธีการใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคย แต่ยังคงมีเป้าหมายเหมือนเดิม คือ การเรียนรู้เชิงลึก รู้จริง รู้ชัด

2. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 สรุปแนวทาง ประกอบด้วย 6 แนวทาง ดังนี้ 1) พัฒนาทักษะการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ 3) สร้างบรรยากาศการคิดสร้างสรรค์ 4) ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยี 5) การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และ 6) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งถือได้ว่าทั้ง 6 แนวทางดังกล่าวเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของครูที่สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ซึ่งการจัดการศึกษาจะเน้นที่การปฏิรูปการเรียนรู้ จากเดิมที่เน้นการท่องจำและการทำตามคำสั่งของครูเป็นการเน้นที่การคิดวิเคราะห์ คิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ประสบการณ์ ความชำนาญและคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะและกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนจึงเป็นเรื่องที่จะต้องให้ความสำคัญเนื่องจากเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ มีทักษะการคิดในขั้นสูง มีความคิดสร้างสรรค์และมีความพร้อมสู่โลกยุคปัจจุบันได้ (กรัณย์พล วิวรรณมงคล, 2561) สอดคล้องกับวิชย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา (2563) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative activities) โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช (Coach) ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ และคุณากร วาณิชพันธ์ (2552) ที่กล่าวถึงการศึกษาว่า จะต้องเป็นไปเพื่อการคิดวิเคราะห์และการสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้กับตัวผู้เรียน กระบวนการของการศึกษาจึงต้องเน้นไปที่การสร้างและพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์และสร้างสรรค์อย่างมีความรับผิดชอบอยู่ตลอดเวลา และแนวคิดของนักวิชาการต่างประเทศ เช่น Education Week Research Center (2016) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในสังคมยุค Disruptive Innovation เน้นการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความเจริญงอกงามทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเข้มแข็ง (Mastering Growth) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและผู้สอนมีบทบาทเป็นโค้ชการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพของตนเองในการเรียนรู้ให้มากที่สุด มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและเป็นการเรียนรู้ที่ยังรากลึกอยู่ในตัวผู้เรียน ทำให้สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ โดย Mastering Growth เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติการเรียนรู้อย่างจริงจังและตั้งใจ (Active Deep Learning) และ Schoology Exchange (2020) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ว่า คือ การเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพ

ของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอน เป็นโค้ชและมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ตอบสนองความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในปัจจุบันที่ได้ส่งผลให้การทำงานในอาชีพต่าง ๆ มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์ (Creative work) มากขึ้น การสร้างสรรค์ (Creativity) คือ จุดเน้นของการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกระดับการศึกษา ศักยภาพด้านการสร้างสรรค์จะเป็นปัจจัยกำหนดให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานใด ๆ ได้อย่างมีคุณภาพและยั่งยืนจากการที่ผู้เรียน มีพลังความคิด (Power Thinking) มีความคิดที่ดีที่เป็นรากฐานของการเรียนรู้ เป็นความคิดที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ ภายใต้บริบทการเรียนรู้ใหม่ใน New normal ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีการปรับตัวในการเรียนรู้ ปรับเปลี่ยนจากวิธีการเดิม ๆ ที่คุ้นเคย ไปสู่วิธีการใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคย แต่ยังคงมีเป้าหมายเหมือนเดิมคือการเรียนรู้เชิงลึก รู้จริง รู้ชัด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ผลจากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์และความต้องการจำเป็นการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ซึ่งจะเป็แนวทางที่หน่วยงานต้นสังกัดจะได้นำไปใช้ในการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนต่อไป

1.2 ผลจากการศึกษาสรุปการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีความต้องการจำเป็นสูงสุด ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน รวมทั้งผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ควรตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้การส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้นและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

1.3 ผลจากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้แนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ประกอบด้วย 1) พัฒนาทักษะการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 2) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ 3) สร้างบรรยากาศการคิดสร้างสรรค์ 4) ส่งเสริมการสร้างสร้งสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยี 5) การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และ 6) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งหน่วยงานทางการศึกษา สถานศึกษาอื่นสามารถนำไปใช้หรือประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาครูได้ตามความเหมาะสม สภาพบริบท และสภาพปัญหาของแต่ละหน่วยงาน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการศึกษาพบว่า การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีความต้องการจำเป็นสูงสุด จึงควรมีการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางหรือรูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

2.3 ควรมีการศึกษาประสิทธิผลการนำแนวทางการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 3 ไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- กรณ์ย์พล วิวรรณมงคล.(2561). รูปแบบการพัฒนาครูโดยใช้กระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อ
ส่งเสริม ความสามารถจัดการเรียนรู้ตามแนวสะเต็มศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.วารสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ. 11(3), 92-114.
- คุณากร วาณิชย์พันธ์.(2552). เศรษฐศาสตร์สร้างสรรค์ The Creative Economy. กรุงเทพฯ : ศูนย์
สร้างสรรค์งานออกแบบ.
- บุญชม ศรีสะอาด.(2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2558). ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนผล. (2563). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning). กรุงเทพฯ :
จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- _____. (2564). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning). พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพฯ : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). โครงการวิจัยและพัฒนากิจการการเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สำนักงานบริหารงานมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2560). การขับเคลื่อนการศึกษามัธยมศึกษาไทย 4.0 เพื่อการ
มีงานทำแห่งศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). สถานะการศึกษาไทยปี 2559/2560 แนวทางการปฏิรูป
การศึกษาไทยเพื่อก้าวสู่ยุค Thailand 4.0. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- _____. (2561). รายงานการศึกษาไทย พ.ศ. 2561. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิค.
- Cronbach, L. J. (1970). *Essentials of Psychological Testing*. New York: Harper & Row.
- Education Week Research Center. (2016). *Mindset in the Classroom: A National Study of K-
12 Teachers*. Bethesda, MD: Editorial Projects in Education Inc.
- DeMonte, Jenny. (2013). *High-Quality Professional Development for Teachers: Supporting
Teacher Training to Improve Student Learning*. Washington D.C. Center for American
Progress.

Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). **Determining Sample Size for Research Activities.** Educational and Psychological Measurement.

Schoology Exchange. (2020). **Digital Learning: What to Know in 2020.** Retrieved from <https://www.schoology.com/blog/digital-learning>.